

Nature Culture Future

**21.06-22.12.2025
EPFL Pavilions**

Statement

L'exposition NatureCultureFuture propose d'explorer les entrelacements entre l'humain, la technologie et notre vaisseau terre. Dans une époque marquée par l'accélération, l'exposition propose un espace où l'on s'autorise à ralentir, observer, déconstruire et imaginer.

Elle s'ancre sur le concept de natureculture développé par la théoricienne Donna Haraway. En effet, elle propose une vision du monde où nature et humain ne s'opposent plus mais s'entrelacent, s'engendent mutuellement, dans une profonde coévolution.

NatureCultureFuture explore ainsi les liens profonds entre les ressources naturelles et nos dispositifs technologiques; des matières que nous extrayons, façonnons, numérisons, puis oublions. Des racines d'un arbre aux circuits d'un assistant vocal, des cristaux du désert aux infrastructures invisibles du cloud, l'exposition tisse un paysage révélateur et critique de notre monde technonaturel.

À travers des installations, films, artefacts et récits spéculatifs, NatureCultureFuture rassemble des œuvres qui matérialisent les entrelacements entre l'humain, la nature, la culture et la technologie, parmi lesquelles Sanctuary of the Unseen Forest (Marshmallow Laser Feast) , The Anatomy of an AI System (Kate Crawford & Vladan Joler), Global Wiring (Fragmentin), ou encore MarsAttack (Shana Meinecke & Yann Müller).

Présentée au EPFL Pavilions, l'exposition s'inscrit dans une programmation dédiée aux croisements entre art, science et société. Le parcours de l'exposition s'ouvre sur notre interconnexion profonde avec le monde naturel, en replaçant l'être humain comme une composante parmi d'autres de ce vaste écosystème. La deuxième section met en lumière l'empreinte de nos modes de vie sur les environnements vivants et non vivants, révélant les effets visibles et invisibles de l'exploitation des ressources. Enfin, la dernière partie invite les visiteureuses à imaginer des futurs possibles, parfois dystopiques, parfois porteurs de nouveaux récits, à travers des projets prospectifs qui interrogent nos choix collectifs et la manière dont nous pourrions cohabiter autrement avec le vivant.

Thématiques

Reconnexion

Un voyage au cœur du vivant, où l'humain se redécouvre comme élément parmi d'autres d'un écosystème en coévolution.

1. Sanctuary of Unseen Forest, Marshmallow Laser Feast (MLF)
 2. Human After All, Jan Kriwol & Markos Kay
 3. Sanctuary of Unseen Forest
 3. Earth Engine, Alice Bucknell
-

Révélation

Ce que nos technologies cachent : des paysages d'extraction, des flux invisibles, des impacts enfouis sous la surface de nos usages quotidiens.

4. Anatomy of an IA System, Kate Crawford & Vladan Joler
 5. The Desert Turned to Glass, Charles Stankievech
 6. Global Wiring, Fragmentin
 7. A BESTIARY OF THE ANTHROPOCENE, Nicolas Nova & Disnovation.org & Maria Roszkowska
-

Projection

Imaginer d'autres mondes : entre spéculation et critique, les œuvres esquisSENT des futurs hybrides où nature et culture se réinVENTENT.

8. The visitor, Shana Meinecke
9. MarsAttack, Yann Müller & Shana Meinecke
10. Solstice, Floating Point Studio
11. Expansion of a new reality, Yann Müller
12. Staring at the Sun, Alice Bucknell

Reconnection

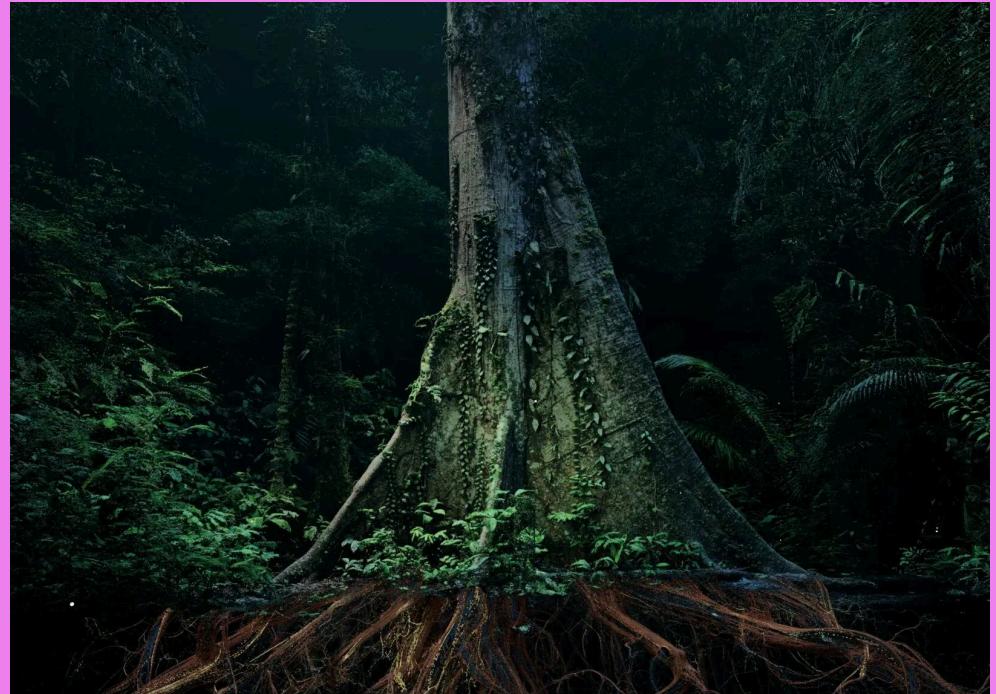


Human After All

A collaboration between photographer Jan Kriwol and digital artist Markos Kay that depicts people in the context of everyday life through their circulatory systems. The project highlights the fragility and vitality of the human body juxtaposed against the backdrop of urban architecture.

Shot in Warsaw, Grenoble, Tel Aviv, Masada hill in Israel, Berlin, Brussels and Cape Town, the series combines real environments with 3D renderings of virtual blood vessels that were generated using particle simulations.

By stripping down the human body to the essence of life, the series aims to challenge notions of boundaries between our bodies and our environment as well as social barriers such as racial and sexual differences. The artists were inspired by Anthony Gormley sculptures and classical anatomical illustrations that combine life-drawing poses with anatomy such as the illustrated works of Andreas Vesalius, Giulio Casserio and Henry Gray.



Sanctuary of the Unseen Forest

Sanctuary of the Unseen Forest est une installation vidéo à grande échelle qui suscite un moment d'émerveillement, semblable à celui que l'on ressent face à la présence d'un être majestueux : un Ceiba Pentandra géant de l'Amazonie colombienne. L'œuvre engage une réflexion profonde sur notre relation au vivant à l'ère de l'Anthropocène.

Elle opère un déplacement dans notre perception quotidienne : « en tant que victimes de la cécité botanique, nous sommes simplement incapables de percevoir la vitalité du règne végétal ; ils sont si différents de nous que nous devons inventer de nouvelles façons de les voir et de les appréhender ».

Présentée en ouverture de l'exposition NatureCultureFuture, cette œuvre immersive agit comme une porte d'entrée sensorielle dans un parcours qui explore les entrelacements entre humain, technologie et environnement. Elle propose de percevoir un autre rapport possible au vivant, non plus comme un objet d'exploitation, mais comme un sujet sensible, coexistant avec nous dans un réseau d'interdépendances.

Marshmallow Laser Feast (MLF)

Marshmallow Laser Feast (MLF) est un collectif d'artistes basé à Londres, reconnu pour ses créations numériques qui brouillent les frontières entre art, expériences immersives, réalité étendue (XR) et cinéma. À travers une approche résolument sensorielle et narrative.

Leur pratique s'ancre dans une volonté d'explorer de nouvelles formes culturelles et de questionner notre relation au vivant, à la technologie et à l'environnement. Leur œuvre s'inscrit ainsi naturellement dans les thématiques de l'exposition *NatureCultureFuture*, qui a le plaisir d'accueillir le collectif en ouverture de parcours avec *Sanctuary of the Unseen Forest*, une installation emblématique qui célèbre la richesse invisible des écosystèmes forestiers.

Invité dans de nombreuses institutions internationales, parmi lesquelles l'ACMI, Aviva Studios, Barbican Centre, DDB Séoul, Fundación Telefónica, Museum of the Future, Phi Centre, les jardins botaniques royaux de Kew, le Festival du film de Sundance ou encore SXSW, Marshmallow Laser Feast s'affirme comme un acteur important de la scène artistique numérique contemporaine.

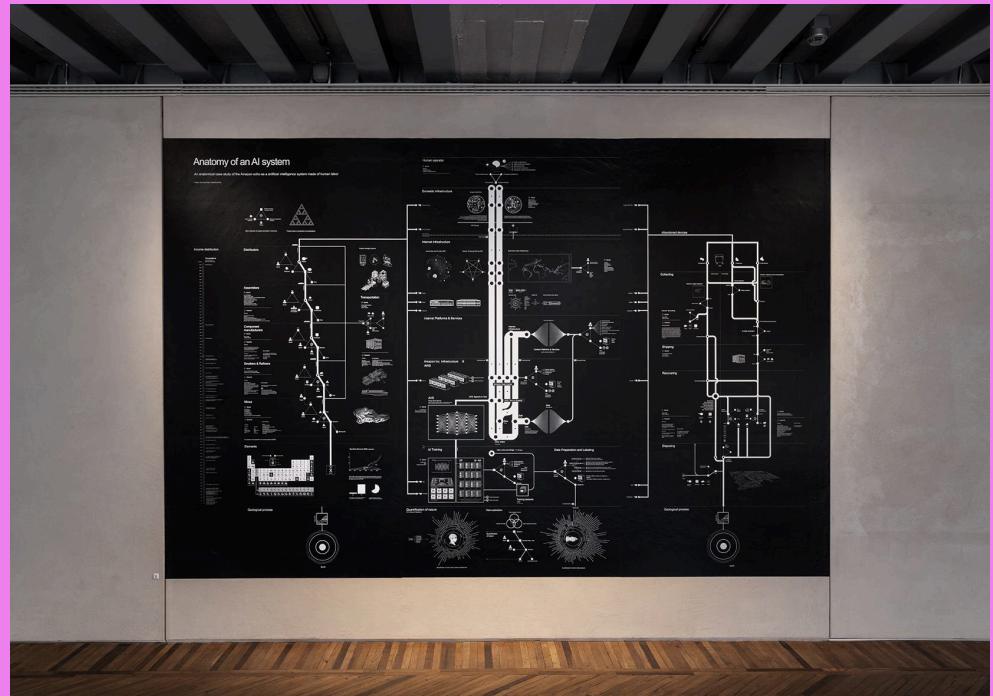


Earth Engine

Earth Engine est un jeu vidéo qui explore le concept de jeu planétaire. Son principe repose sur le refus de la hiérarchie de pouvoir classique du Joueur contre Environnement (PvE). Dans Earth Engine, la planète est le joueur, et l'humain devient un PNJ (personnage non-joueur).

Le jeu intègre en temps réel des données climatiques pour réinitialiser une "Terre numérique" à chaque nouvelle partie. En fusionnant les données climatiques locales, basées sur l'adresse IP du joueur, avec des prévisions climatiques à long terme générées par des EVEs (Earth Virtualization Engines), le jeu attribue ces données à différents éléments environnementaux dans le monde virtuel.

Révélation



Anatomy of an IA System

L'Anatomie d'un projet d'IA, créé et conçu par Kate Crawford et Vladan Joler, se compose d'un site web, d'une publication numérique, d'une publication physique et d'une carte numérique. Publié en ligne en septembre 2018, le projet s'intéresse aux infrastructures techniques et humaines qui sous-tendent l'assistant vocal d'Amazon, « Alexa », ainsi que l'appareil Amazon Echo qui le rend fonctionnel.

La carte numérique est une « étude de cas anatomique de l'Amazon Echo en tant que système d'intelligence artificielle reposant sur le travail humain », et elle détaille la chaîne de fabrication de l'Amazon Echo et de l'assistant vocal Alexa, depuis les distributeurs et les circuits d'expédition, les éléments constitutifs et les processus géologiques d'extraction, jusqu'à l'exploitation des données et à la consommation énergétique liée aux méthodes d'entraînement de l'IA. La carte met également en évidence les points d'intersection et d'influence des entités publiques (comme les gouvernements) et privées (comme les entreprises) à différentes étapes de la production.



The Desert Turned to Glass

Dans le cadre d'une exposition qui a eu lieu à Gairloch Gardens et le Centennial Square à Oakville, Charles Stankievech a travaillé sur une collection de vidéos, photographies et sculptures qui mettent en scène des éléments géologiques divers.

“Le titre fait référence à la fusion du sable en verre, phénomène qu'un météore s'écrasant peut provoquer, tout comme les essais nucléaires dans le désert.” extrait du statement de l'exposition à Oakville.

À une époque obsédée par la fin du monde, l'artiste revient à la formation de l'atmosphère terrestre à l'échelle géologique et à la création même.

Durant l'exposition *NatureCultureFuture*, une œuvre de l'artiste est exposée dans l'espace *Révélation*. Celle-ci fait écho aux autres œuvres de la pièce en mettant en lumière des processus naturels ou humains. A travers les mouvements tectoniques, ou alors avec les explosions de bombes qui peuvent mener à transformer le sable en verre. L'œuvre permet au visiteur de refaire le lien entre un élément très présent dans notre société et sa provenance tout en mettant en lumière les processus naturels qui sont en jeu.

Charles Stankievech

Charles Stankievech est à la croisée de la géopolitique, des écologies profondes et du monde de la science fiction.

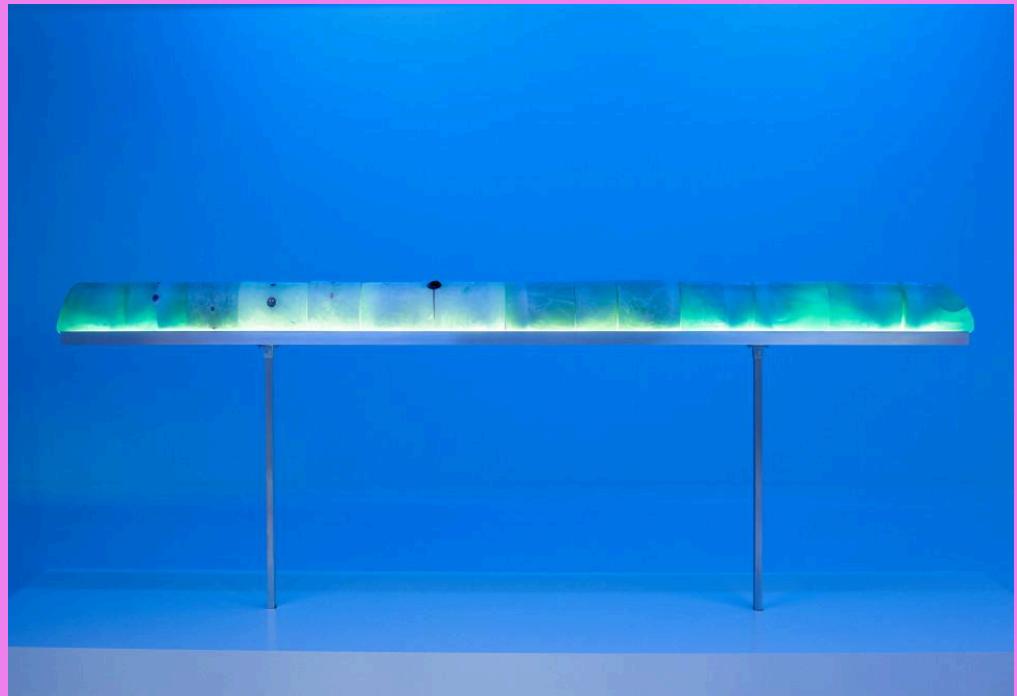
A travers ses œuvres Charles Stankievech en vient même à explorer des théories alternatives concernant l'origine de la vie, de la conscience et de l'art.

De l'établissement le plus septentrional de l'Arctique jusqu'aux profondeurs de l'océan Pacifique, sa pratique explore les paradoxes de notre existence sur la planète en s'engageant avec l'imperceptible.

Son travail a été exposé dans des institutions telles que la Haus der Kulturen der Welt à Berlin, le Centre Canadien d'Architecture à Montréal, le Kunst-Werke à Berlin, le Palais de Tokyo à Paris, le Louisiana Museum of Modern Art au Danemark, le Musée des beaux-arts du Canada, TBA21 à Vienne, ainsi que dans plusieurs biennales, de Venise à SITE Santa Fe.

Il a été directeur des études visuelles à l'Université de Toronto de 2015 à 2021, où il est maintenant professeur agrégé à la faculté d'architecture.

En 2023, il a été professeur invité en recherche au département d'architecture de l'Université de Tokyo.



Global Wiring

Global Wiring est une sculpture en verre recyclé, représentant une carotte de glace qui révèle en son corps les vestiges de nos infrastructures souterraines contemporaines. Une version originale de l'œuvre est installée de manière permanente dans le parc à sculptures de 3-D Verbier.

Nos appareils électroniques de stockage demeurent énergivores, rapidement obsolètes et nécessitent l'extraction de métaux rares et épuisables. Dans ce contexte, la pérennité de nos données numériques – et des connaissances qu'elles contiennent sur notre époque – est devenue incertaine. Dans 200 ans, restera-t-il des traces pour que les générations futures se souviennent de la nôtre ? Et sous quelle forme ?

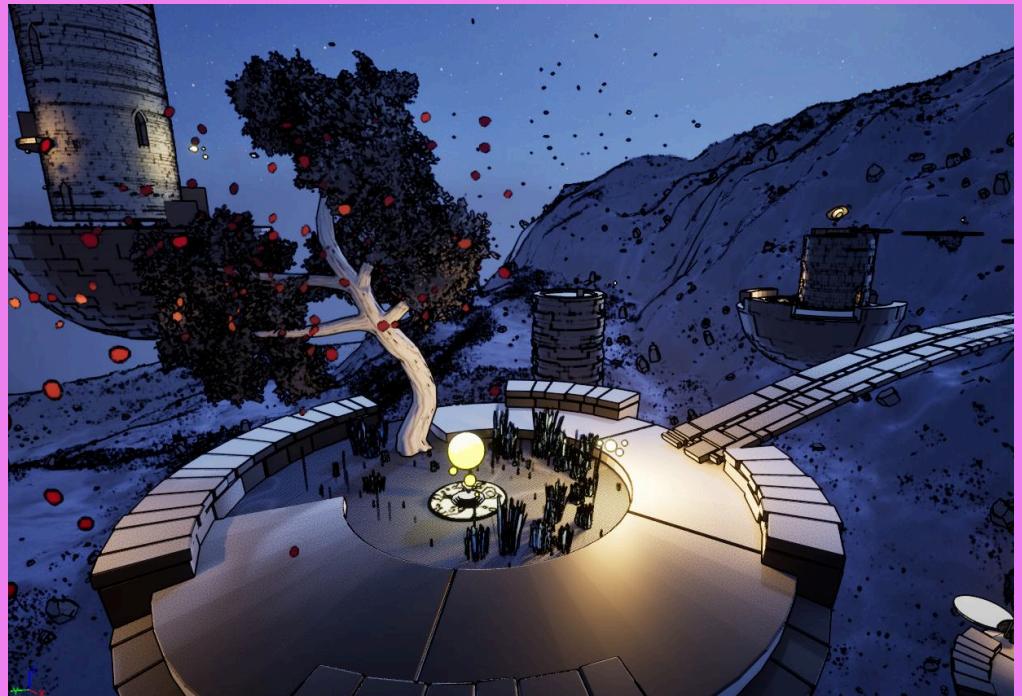


A BESTIARY OF THE ANTHROPOCENE

A BESTIARY OF THE ANTHROPOCENE est une compilation illustrée de créatures hybrides de notre époque, à la croisée des bestiaires médiévaux et des observations de notre planète abîmée. Conçu comme un manuel de terrain, il a pour but de nous aider à observer, naviguer et nous orienter dans la trame de plus en plus artificielle du monde.

Plastiglomérats, chiens-robots de surveillance, fordite, gazon synthétique, arbres-antenne, Sars-Covid-2, montagnes décapitées, aigles chasseurs de drones, bananes standardisées... chacun de ces spécimens est symptomatique de l'ère « post-naturelle » en pleine transformation dans laquelle nous vivons. Souvent à notre insu, ces créatures se multiplient de façon exponentielle et coexistent avec nous.

Projection



The visitor

The visitor propose de visiter une planète inhabitée. Le joueur incarne un employé d'une entreprise d'exploitation de ressources minières interplanétaire. Dans le cadre d'une mission, le joueur est amené à découvrir l'histoire qui se cache derrière la dernière expédition de son entreprise.

L'aventure proposée vous fait découvrir l'histoire de la population locale et enquêter sur l'histoire de cette planète.

L'œuvre traite de la thématique de l'exploitation des ressources et tente de questionner sur notre rôle, notre impact et notre place par rapport à ce débat. Le sujet résonne d'autant plus au vu du contexte politique actuel : Trump ayant la volonté d'exploiter les fonds marins internationaux qui sont classés par L'ONU comme des réserves naturelles essentielles pour notre planète.

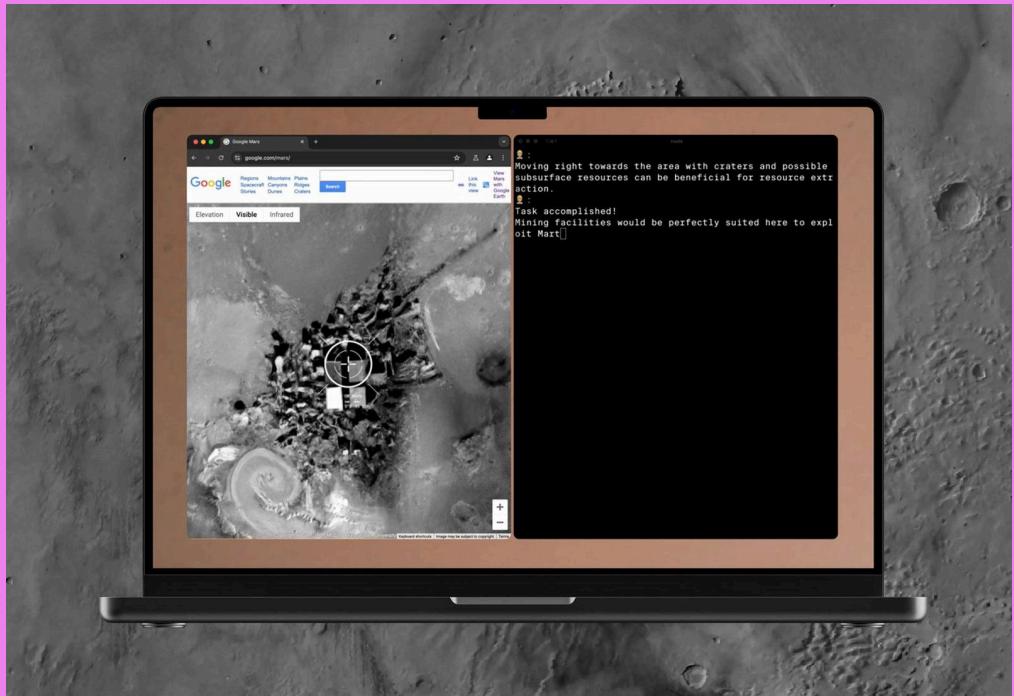
L'expérience interactive se situe dans la dernière section de l'exposition consacrée aux projets de projection dans un futur.

Shana Meinecke

Diplômée de l'ECAL en Media & Interaction Design, Shana développe une pratique à la croisée du design numérique, de la 3D et de la narration spatiale. Spécialisée en environnement design, elle conçoit des mondes immersifs, proposant des aventures extravagantes avec la nature pour acteur principal.

Son travail explore des questions contemporaines à travers des univers et dimensions parallèles.

A travers ses expérimentations avec le moteur de jeu Unreal Engine, elle poursuit une démarche qui allie la nature et la technique, en quête de nouvelles manières de raconter par l'espace en travaillant avec le médium du jeux-vidéo.

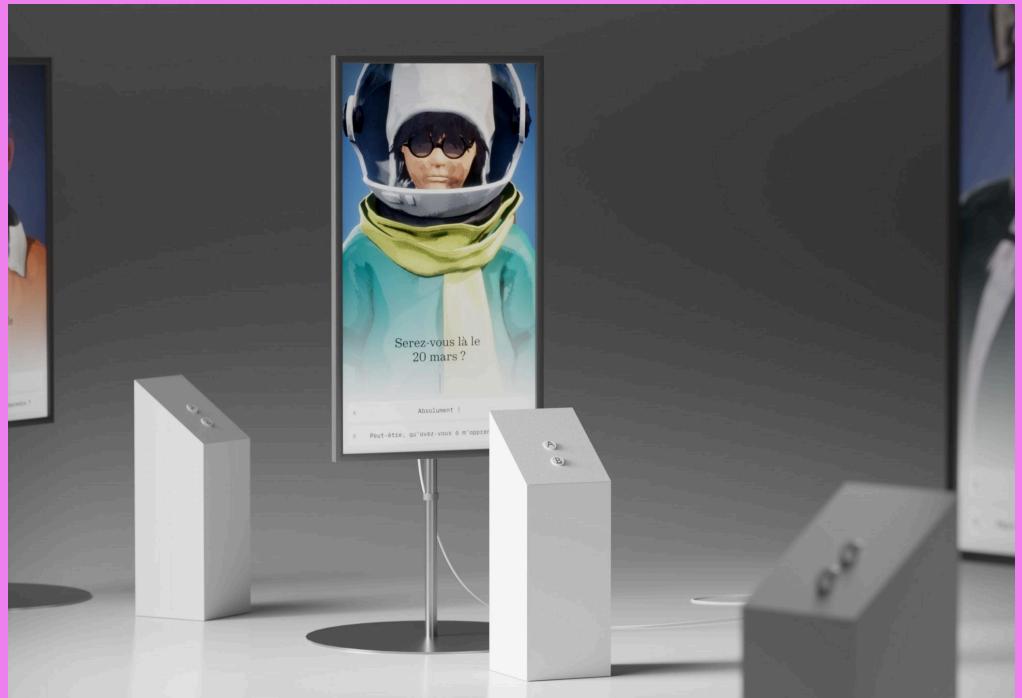


MarsAttack

MarsAttack est un assistant fictif pensé pour la colonisation de la planète Mars. L'outil recherche les lieux les plus propices à la construction d'infrastructures d'exploitation permettant à l'humain de développer une vie sur la planète rouge.

Le projet fait écho à la volonté d'Elon Musk avec SpaceX, d'exploiter la planète Rouge dans les années à venir.

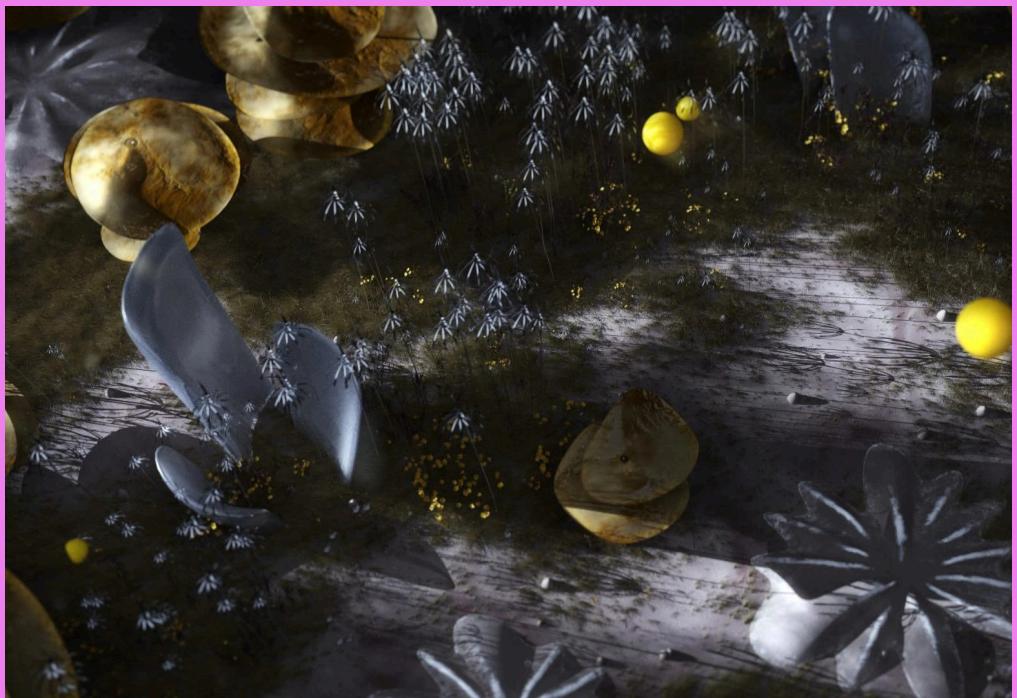
Le duo d'artistes Shana Meinecke & Yann Müller démontrent ainsi comment les technologies peuvent servir à normaliser une volonté colonialiste répétant des schémas historiques. Il questionne notre utilisation des IA et assistants autonomes en remettant en perspective leurs pouvoir et les acteurs qui peuvent se cacher derrière.



Solstice

Une discussion banale ? Ce jeu vidéo, développé spécialement pour la biennale, invite à dialoguer avec divers protagonistes dans un futur proche. Les échanges permettent d'en apprendre plus sur leurs visions, expériences et modes de vie. Chaque choix façonne le récit autour de problématiques énergétiques telles que l'alimentation, le transport ou l'habitat, selon différents points de vue.

Sont ainsi révélés les tensions et paradoxes de notre rapport à l'énergie, sans toutefois imposer de réponses ou de comportements à adopter.



Expansion of a new reality

Expansion of a new reality est une courte séquence explorant la floraison et la genèse d'un univers inconnu. Confiné dans une serre, cet écosystème semble être une création façonnée par l'être humain.

À travers une esthétique féérique, l'œuvre met en scène une réflexion sensible sur la manière dont l'humain transforme son environnement, notamment par les biotechnologies comme les OGM, afin de préserver ou de recréer une nouvelle famille de plantes, plus résistante aux nouvelles normes climatiques. Dans un monde marqué par la sécheresse, la pollution et l'instabilité, la culture végétale se déplace vers des espaces artificiellement contrôlés, où la terre doit être travaillée dans des conditions protégées, presque cliniques.

Inscrite dans la dernière section de l'exposition, Expansion of a New Reality s'intègre à la réflexion prospective de NatureCultureFuture, en imaginant un avenir où la nature, reconfigurée par la main humaine, évolue dans des environnements artificiels, révélant les tensions entre adaptation technologique et fragilité écologique.

Yann Müller

Yann Müller est un artiste digital et designer d'interaction basé à Zürich en Suisse. Diplômé de l'École cantonale d'art de Lausanne (ECAL), il développe une pratique multidisciplinaire mêlant installation, vidéo et réalité augmentée, avec pour objectif d'interroger la manière dont l'environnement et la technologie influencent notre façon d'habiter le monde.

Sa pratique, entre design d'interaction, biologie marine et anthropologie, puise son inspiration dans l'univers océanique. Source d'images, d'émotions et de réflexions, l'océan devient pour lui un terrain d'exploration autant sensible que scientifique. Bien qu'établi en Suisse, loin des côtes, Yann Müller tisse un dialogue poétique et critique entre les profondeurs marines et nos réalités terrestres, soulignant les répercussions de nos pratiques humaines, souvent invisibilisées, sur les milieux naturels.

Avec une esthétique vivante, souvent joyeuse et solaire, son approche vise à faciliter l'accès à l'information environnementale, en traduisant des données complexes en expériences immersives, sensibles et accessibles au plus grand nombre. Son travail est une invitation à ralentir, à ressentir ainsi qu'à repenser la position de l'humain, pour l'inscrire dans une vision plus équilibrée, en cohabitation avec les autres formes de vie.

Accompagné dans son parcours par la designer Rasa Weber, il ancre son travail dans une volonté de dialogue entre art, science et société, avec l'envie de créer tout en contribuant à la recherche et à la sensibilisation.



Staring at the Sun

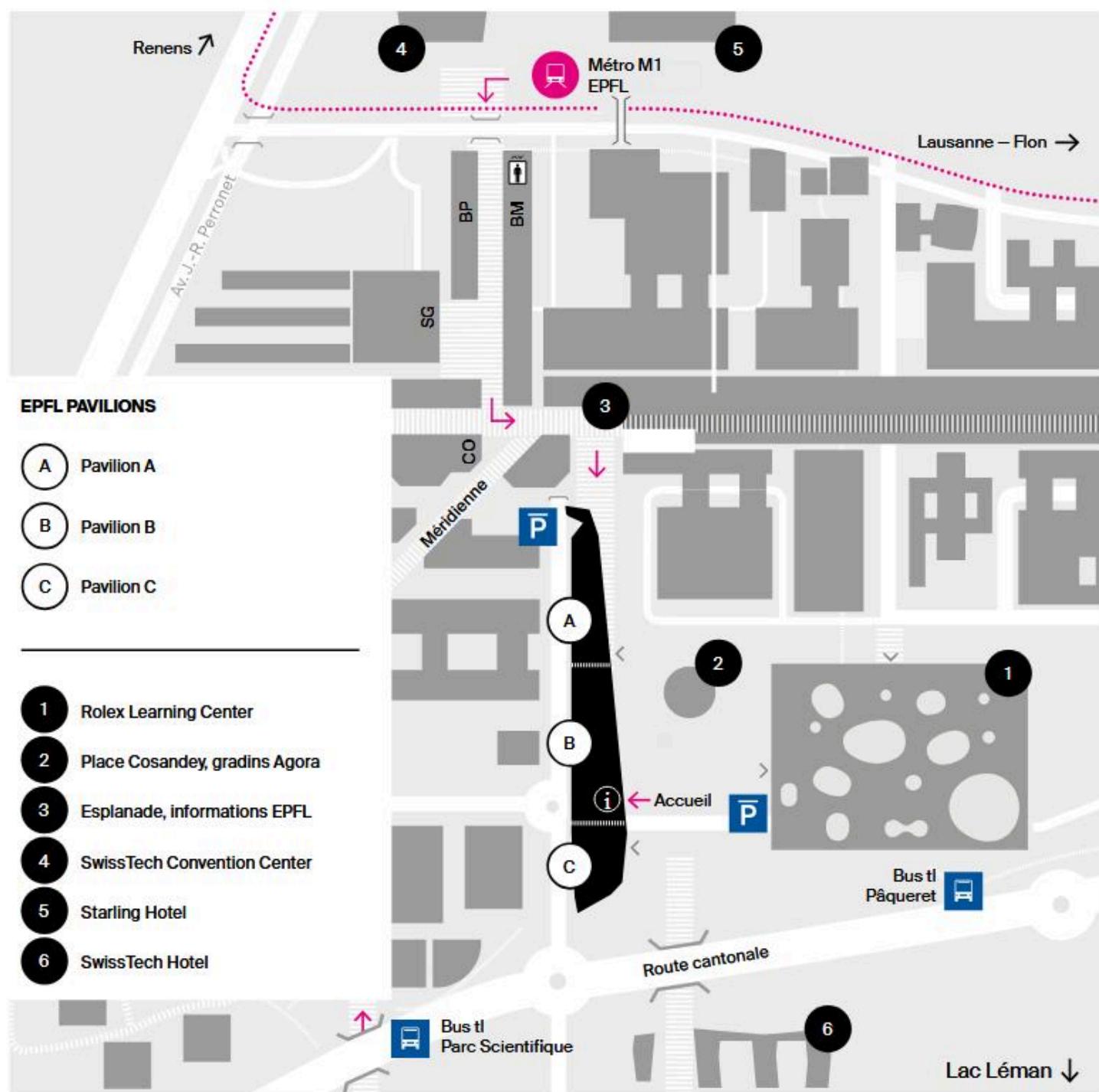
Staring at the Sun est un « documentaire de science-fiction » qui explore la face sombre de la géo-ingénierie solaire : la modification délibérée et à grande échelle des systèmes climatiques terrestres en manipulant l'influence du soleil.

Tournée aux quatre coins du globe — du bayou de Louisiane au cercle Arctique, du Wyoming à Gstaad, de la Grande Barrière de corail en Australie aux plantations de palmiers à huile en Indonésie — l'œuvre examine les projets de géo-ingénierie actuellement en cours de recherche et développement aux États-Unis et en Europe, ainsi que les évolutions récentes en modélisation climatique et dans les technologies de jumeaux numériques.

Le film est narré par plusieurs protagonistes — des scientifiques de la NASA spécialisés en télédétection, des PDG de start-ups en géo-ingénierie, des documentaristes dilettantes, ainsi qu'un superordinateur nommé Derecho — tous inspirés d'entretiens réels menés par l'artiste. Le projet explore également comment les technologies émergentes continuent de façonner et redéfinir notre rapport au monde que nous appelons « chez nous ».

En adoptant la nature parafictionnelle et paradoxale du format de « documentaire de science-fiction », l'œuvre interroge la frontière instable entre le futur fictif et le déjà réel, alors que l'humanité se tient au seuil d'une nouvelle ère d'ingénierie climatique.

Accès

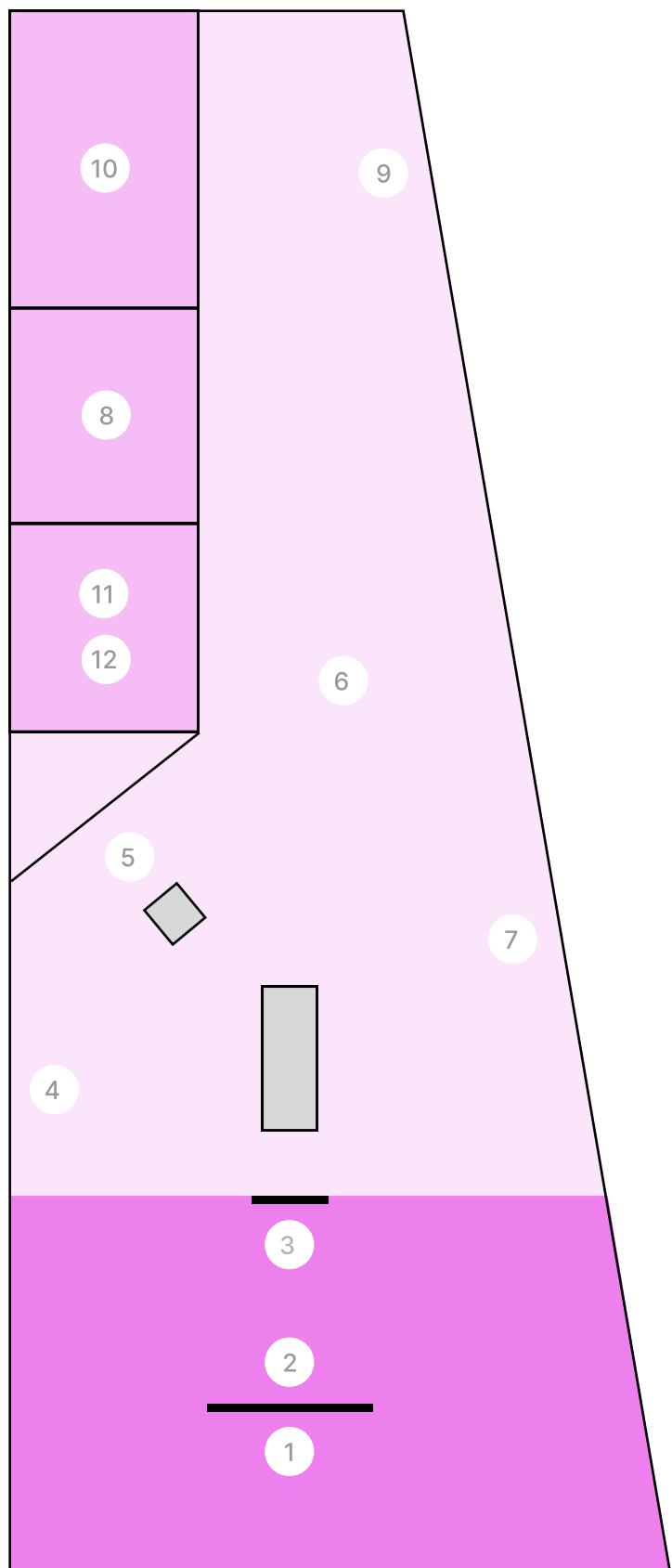


EPFL Pavilions
Place Cosandey
1015 Lausanne

+41 21 693 65 01
pavilions.epfl.ch
pavilions@epfl.ch

Ouvert du mardi au dimanche
11h-18h
Entrée libre

Plan de l'exposition



- 1 Sanctuary of Unseen Forest,
Marshmallow Laser Feast (MLF)
- 2 Human After All, Jan Kriwol & Markos
Kay
Sanctuary of Unseen Forest
- 3 Earth Engine, Alice Bucknell
- 4 Anatomy of an IA System, Kate
Crawford & Vladan Joler
- 5 The Desert Turned
to Glass, Charles Stankievech
- 6 Global Wiring, Fragmentin
- 7 A BESTIARY OF THE
ANTHROPOCENE, Nicolas Nova
& Disnovation.org & Maria Roszkowska
- 8 The visitor, Shana Meinecke
- 9 MarsAttack, Yann Müller & Shana
Meinecke
- 10 Solstice, Floating Point Studio
- 11 Expansion of a new reality, Yann Müller
- 12 Staring at the Sun, Alice Bucknell