



MUDAM

Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean

FR



Radical Software

Women, Art & Computing

1960–1991

Guide en langage simple

MUDAM

mudam.com



À propos de l'exposition



Ce texte est en langage simplifié.

L'exposition s'intitule « Radical Software: Women, Art & Computing 1960–1991 ».

C'est de l'anglais et cela signifie :

« Logiciel radical : Femmes, art et informatique 1960-1991 »

L'exposition est située dans les galeries du rez-de chaussée, dans le Jardin des Sculptures et dans l'auditorium.

Vous pouvez visiter l'exposition jusqu'au 2 février 2025.

Ce document ne donne qu'un petit aperçu de l'exposition.

Vous pouvez obtenir plus d'informations :

- par téléphone : 45 37 85 531

- par e-mail : visites@mudam.com

Vous pouvez également réserver une visite guidée.

Le thème

Cette exposition parle des femmes artistes qui ont utilisé les ordinateurs.

Les ordinateurs existent depuis plus de 200 ans. Ils ont d'abord été créés sous la forme de machine à calculer, avant de pouvoir traiter des images et du texte.

L'exposition montre des œuvres créées entre 1960 et 1991. Il y a plus de 100 œuvres faites par 50 femmes de 14 pays différents.

Ces artistes ont travaillé avec :

- Des ordinateurs
- Des idées liées aux nouvelles technologies
- Des principes mathématiques

L'exposition parle de l'évolution de l'accès à l'ordinateur. Au début, l'ordinateur était dans les laboratoires et les entreprises. Après, l'ordinateur est arrivé dans les maisons.

Les artistes travaillent donc sur les ordinateurs disponibles dans les laboratoires et les entreprises avant de pouvoir travailler de chez elles.





À cette époque, il y avait aussi un mouvement pour les droits des femmes.

Ce mouvement voulait plus d'égalité entre les hommes et les femmes. L'exposition rend aussi hommage à des pionnières comme **Ada Lovelace**, considérée comme la première programmeuse informatique de l'histoire. Ces artistes, elles aussi pionnières, ont exploré le potentiel créatif des ordinateurs.

Certaines ont développé des techniques très originales : par exemple l'utilisation de programmes et de cartes perforées. Ces cartes sont les ancêtres de nos clés USB. Elles sont utilisées pour stocker des informations.

Les artistes ont généré des images ou des poèmes avec l'ordinateur.

D'autres se sont inspirées du fonctionnement des premiers ordinateurs.
Ces ordinateurs étaient utilisés pour réaliser des calculs.

Par exemple, **Hanne Darboven** a créé des œuvres qui représentent le passage du temps.
Elle a transformé les heures, les jours et les années en motifs graphiques abstraits.

Vera Molnár a utilisé l'ordinateur pour imiter l'écriture irrégulière de sa mère.

Alison Knowles a même programmé un poème généré de manière aléatoire,
en combinant des mots et des expressions.
C'était une manière d'automatiser la création artistique.

Certaines artistes se sont aussi intéressées à l'esthétique des nouvelles technologies.

Ulla Wiggen et **Deborah Remington** reproduisent des éléments qui viennent des machines dans leur peinture :
des câbles et des surfaces métalliques.





La dernière partie de l'exposition aborde la relation entre l'être humain et la machine.

On y découvre des œuvres qui évoquent le « cyborg ». C'est un être mi-humain mi-machine.

Lynn Hershman Leeson a créé une sculpture qui mélange des éléments humains et mécaniques.

D'autres artistes comme **VALIE EXPORT** ou **Anna Bella Geiger** ont joué avec cette idée d'un corps hybride, entre nature, architecture et technologie.

Cette exposition montre le travail remarquable d'artistes femmes qui ont utilisé l'informatique pour créer des œuvres originales.

Elles ont contribué à l'histoire de l'art numérique.

C'est une exposition qui nous fait réfléchir à notre rapport à l'informatique et à la création artistique.



Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean

Guide en Langage simple



mudam.com