



Photo : Blandine Soulage

Akwasi Bediako AFRANE

→ Les Grandes Locos

Née en 1990 à Kumasi, Ghana
Vit et travaille à Kumasi, Ghana

CERBERUS T-26: Dance of Dialogue

Technique : Installation, sculpture, réparation d'objets, électroniques
Date de création : Création BAC 2026

DESCRIPTION

CERBERUS T-26: Dance of Dialogue (« Danse du dialogue ») conduit les visiteur-euses à travers un labyrinthe conçu et réalisé par Akwasi Bediako AFRANE, à partir d'appareils électroniques mis au rebut.

Cartes électroniques, moniteurs, serveurs, imprimantes, câbles Ethernet et autres équipements forment un réseau de couloirs étroits qui se croisent, se séparent et reviennent sur eux-mêmes.

En dehors du labyrinthe, quatre vélos activent, avec la complicité des visiteur-euse, des circuits électriques et des lumières présents sur les murs de l'installation.

ENJEUX ET DÉMARCHE DE L'ARTISTE

Lorsqu'il était enfant, Akwasi Bediako AFRANE récupérait les anciennes télévisions, chaînes stéréos et magnétoscopes de son père, et collectait de l'électronique abandonnée dans son quartier. Il est devenu fasciné par la complexité et le potentiel « magique » de ces objets technologiques de plus en plus courants. Avec ses amis, il construisait de nouvelles créations à partir de ces composants, façonnant des appareils imaginaires avec les morceaux et les pièces qu'ils collectionnaient.

Akwasi Bediako AFRANE vit et travaille à Kumasi, au Ghana, où il construit ses projets à partir de l'accumulation de déchets électroniques générés par nos sociétés contemporaines, qu'il réemploie et transforme en œuvres, souvent sous des formes participatives. Il travaille avec des appareils électroniques qu'il qualifie d'« amputés », qu'il transforme et réutilise en machines et micro-organismes qu'il nomme TRONS. Ces TRONS deviennent des plateformes et des médias potentiels de réflexion, d'engagement et d'interaction.

À travers des processus de transformation et de réassemblage, ils deviennent des formes vivantes, à échelle humaine, rendant visibles les infrastructures et les résidus des économies numériques. Son travail met en lumière l'opacité qui entoure notre consommation continue de ces technologies — nous ignorons leur fonctionnement réel, leurs capacités véritables et ce qu'elles peuvent absorber de nos pensées, de nos intérêts et de nos désirs — ainsi que les conséquences environnementales et sociales inscrites dans les logiques de consommation et d'obsolescence.

CONTEXTE

Pour cette installation in situ, Akwasi Bediako AFRANE s'inspire de deux univers qui semblent très différents : les circuits électroniques et les relations humaines.

Pour réaliser cette œuvre, l'artiste a récupéré des objets et des matériaux à Lyon, puis les a démontés avec l'aide d'associations et de personnes rencontrées dans le cadre du programme Biennale en territoire. Cette démarche fait écho aux réflexions menées avec les équipes professionnelles et les patient·es du Pavillon Jean Dechaume de l'Hôpital Saint Jean de Dieu, à Oullins-Pierre-Bénite, autour de l'économie du soin et des enjeux de transformation. Elle entre également en résonance avec les actions participatives menées dans un quartier d'Écully, autour des économies alternatives et de la consommation raisonnée. L'artiste a ensuite conçu et fabriqué l'œuvre directement sur place, à Lyon.

Les câbles deviennent alors une métaphore des relations humaines : nous échangeons des idées, des émotions, des histoires et de l'énergie. Comme dans un réseau informatique, chaque élément dépend des autres. Si une connexion est rompue, la circulation de l'information est perturbée.

Avec *CERBERUS T-26: Dance of Dialogue*, l'artiste nous invite ainsi à réfléchir à l'importance du lien, du dialogue et de l'interdépendance. L'œuvre imagine la société comme un grand réseau dans lequel chacun·e joue un rôle. Pour Akwasi Bediako AFRANE, ces connexions peuvent aussi permettre d'inventer d'autres manières de vivre et de partager les ressources, en développant une économie fondée davantage sur la coopération, le soin et la solidarité.

À travers ce processus partagé, des objets considérés comme obsolètes retrouvent une utilité et une signification. Leur réassemblage donne une forme matérielle à une économie dans laquelle la valeur est produite collectivement : le produit, c'est la communauté.

RÉFÉRENCES

- Culture Cyberpunk et science-fiction : Films (TRON, I-ROBOT, Matrix, ...), jeux vidéo (Bio Shock, Fallout, Resident Evil, ...), Manga/Animation (Alita Battle Angel, Ghosts in the Shells, ID INVADED, ...)
- Artistes : Brian Donnelly (KAWS), Jon Rafman, Aram Bartholl, STELARC, Cory Arcangel, Choe U-Ram, Cyrus Kabiru, Moritz Simon Geist, Oliver Beer, Elias Sime, Alice Aycock.
- Auteurs : Ernst Kapp, Sigmund Freud, Marshall McLuhan, David Rothenberg, Paul Valéry, Claire Bishop, Aristotle, Nathan Jurgenson, Boris Groys, Isaac Asimov, Richard K. Morgan.

DÉFINITIONS

- **In situ** : L'œuvre est conçue et fabriquée directement sur le lieu de l'exposition, ici aux Grandes Locos.
- **Biennale en territoires** : Dans le prolongement de la 18^e Biennale de Lyon, les projets de 5 artistes sont mis en œuvre sur le territoire lors de résidences de création (continues ou fractionnées). Cela donne lieu à de multiples actions croisées impliquant les artistes et les publics qui participent à la création d'œuvres inédites exposées ensuite, lors de la Biennale. Développée depuis de nombreuses années comme un laboratoire de pratiques artistiques socialement engagées, la Biennale en territoires procure aux artistes des terrains d'exploration en prise directe avec les éléments de la réalité qu'ils questionnent. Elle permet à chacun et chacune de développer d'autres regards et d'autres prises sur le quotidien et l'existence en général, et a pour principale finalité d'aménager la plus grande porosité possible entre l'art et la vie, avec et pour tous·tes.
- **Économie numérique** : Elle peut se définir comme l'ensemble des activités relatives aux Technologies de l'Information et de la Communication (TIC), à la production et à la vente de produits et services numériques.
- **Cyberpunk** : Le cyberpunk est un sous-genre narratif de la science-fiction mettant en scène un avenir proche. Il se caractérise par des sociétés aux technologies avancées, notamment dans les domaines cybernétiques et informatiques, dans un contexte souvent dystopique.

MOTS CLÉS

Labyrinthe, technologie, déchets, réemploi, assemblage, réseau, relations humaines, interdépendance, soin, consommation, écologie, système de production et de valeur, in situ

PISTES PÉDAGOGIQUES

Quels publics ?	Œuvre adaptée ?	Comment aborder l'œuvre ?
Maternelle et primaire		Œuvre adaptée. Pistes et axes de travail : • Reconnaître les objets utilisés par l'artiste : reconnaître qu'il s'agit d'objets électroniques • Est-ce qu'ils ont l'air de fonctionner normalement ? Ce sont des objets électroniques cassés auxquels l'artiste a donné une seconde vie à travers l'art. C'est une manière de recycler ces déchets électroniques. • Évoquer la dimension participative : c'est grâce aux visiteur.euses que l'œuvre prend vie. Iels l'activent grâce aux vélos. • Évoquer la forme de l'installation, à quoi cela vous fait penser ? Dimension immersive de l'installation : on peut se promener à l'intérieur de ce labyrinthe. • Évoquer la dimension collaborative de l'installation : dans le cadre de "Biennale en territoires", l'artiste a réalisé l'œuvre avec la complicité d'habitant-es de deux territoires de la région lyonnaise. Il les a sensibilisés à la réparation d'objets électronique, reconnaître un objet cassé mais réparable, un objet non-réparable et donc réutilisé pour l'installation. Iels l'ont aidé à assembler ce labyrinthe.
Collège		Œuvre adaptée Mêmes pistes que ci-dessus, auxquelles s'ajoutent : • Évoquer l'origine de ces objets et la notion d'obsolescence programmée : ce sont des déchets réemployés pour cette installation. L'artiste Ghanéen dénonce nos pratiques du numérique, consommatrices et polluantes. Les déchets sont envoyés en Afrique et forment d'immenses décharges. • Parler de l'installation de l'œuvre : c'est une œuvre in situ, donc fabriquée spécialement pour la Halle 1 des Grandes Locos • Évoquer le réseau électronique, où chaque élément dépend de l'autre comme métaphore de relations sociales où chacun contribue à enrichir le groupe. Cela met en avant la force du collectif. Notion de coopération, soin, solidarité : réinventer ensemble nos pratiques numériques, notre rapport aux objets.
Lycée		Œuvre adaptée. Mêmes pistes que ci-dessus auxquelles s'ajoutent : • Parler de culture cyberpunk et de prolongement entre la machine et l'être-humain : en quoi cela vient bousculer notre rapport à la technologie ? Pourquoi peut-on voir cette œuvre comme une critique de la culture de consommation ? • Évoquer la notion d'économie numérique et la relier avec l'idée d'économie poétique pensée par Robert Filiou. Comment la métaphore du réseau peut représenter cette idée d'économie poétique ?
Tout public		Œuvre adaptée à tout type de public.
Accessibilité		La circulation dans le labyrinthe est compliquée en fauteuil.