

5 OCT. — 31 DEC. 2024

SYMPTÔMES
DU VIVANT #2

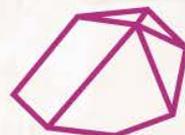
LE FUTUR EST DÉJÀ LÀ

EXPOSITION

Le Grenier à sel est un lieu
initialement dédié au
fonds de dotation EDIS

EDIS
FONDS DE DOTATION

DOSSIER
PÉDAGOGIQUE



LE GRENIER À SEL
ART & INNOVATION



UNE PLONGÉE DANS LES LIENS COMPLEXES UNISSANT LES HUMAINS ET LES MACHINES

DU 05 OCTOBRE AU 21 DÉCEMBRE 2024

Une exposition qui s'inscrit en tant que second volet de la trilogie « **Symptômes du vivant** ».

À travers cette exposition, les élèves seront amenés à se questionner sur des enjeux d'actualité. Quelle place occupent les machines dans notre quotidien ? Quelle place pourraient-elles occuper dans le futur ? Les machines ont envahi les imaginaires collectifs dès le plus jeune âge : alliées ou ennemies, soumises à l'homme ou autonomes...

Les oeuvres de douze artistes s'entrecroisent pour permettre aux élèves d'explorer les grands questionnements de notre temps. Tout en s'appuyant sur le programme scolaire, de la grande section de maternelle à l'Université, chaque visite est adaptée selon les niveaux, sur des thèmes variés, contemporains et intemporels.

UN PARCOURS EN 3 TEMPS,
POUR DÉVOILER LES CHAMPS DES POSSIBLES ROBOTIQUES ET HUMAINS.

CONTACT MÉDIATION

Zoé Neyreneuf

Tél : 04 28 70 00 98

mediation@legrenierasel-avignon.fr

EXPOSITION LE FUTUR EST DÉJÀ LÀ

DU 05 OCTOBRE AU 31 DÉCEMBRE 2024

AU GRENIER À SEL - AVIGNON

Ouverture du mercredi au samedi de 14h à 18h

ENTRÉE LIBRE

LEGRENIERASEL-AVIGNON.FR

Artistes :

AUBERT Donatien - CADET France - COHEN Thierry - DEWEY-HAGBORG Heather - FAUDON Bastien - GAFSOU Mathieu -
KOSMATOPOULOS Esmeralda - MATTHYS Maxime - PRÉVIEUX Julien - STELARC - VARVARA & MAR - VILAS-BOAS Filipe

Mécénat : CBA, Régis Roquette

Ci-contre : Esmeralda Kosmatopoulos, Fifteen pairs of Mouths, 2016

LE PARCOURS D'EXPOSITION

#1 QUAND LE FANTASME PREND CORPS

Dans cette première partie, vous voyagez dans un monde de créatures hybrides (automates, machines, cyborgs) et explorez leurs interactions avec nos corps humains. Entre critique, humour et immersion dans la science-fiction, les oeuvres nous questionnent : les machines nous permettent-elles de mieux comprendre notre humanité ? L'humain peut-il se changer en machine ?

La thématique du transhumanisme est ainsi plantée : l'homme et la machine fusionnent au niveau de leurs corps... ou de leur intelligence.

Filipe Vilas-Boas, The Punishment, 2017



Matthier Gafsou, H+, Transhumanisme(s), 2015-2018

#FRANCE_CADET

Les oeuvres de France Cadet s'attachent à hybrider visages, corps humains et figures robotiques, créant des hybrides s'inscrivant dans la science-fiction. Elle utilise divers supports : sculpture, photographie, sérigraphie... imbriqués à des technologies interactives.

Quatre de ses oeuvres sont présentées au Grenier à sel : portraits historiques revisités (*Man VS Machine*), une transformation en cyborg (*Robot mon amour*), une installation interactive (*Cyborg 15 et 16*) et une vidéo (*Aujourd'hui les IA*).

Entre prouesses et échecs de l'intelligence artificielle, ces oeuvres permettent de s'immerger dans les imaginaires collectifs proches de la science-fiction.



France Cadet, *Man VS Machine*, 2019



France Cadet, *Robot mon amour*, *Cyborg 15 & 16*, 2015

LE PARCOURS D'EXPOSITION

#2 FACE À CE QUI NOUS ÉCHAPPE

Dans un second temps, plongez-vous dans les problématiques liées à l'intelligence artificielle. Que nous reste-t-il de notre identité quand des logiciels et des programmes peuvent imiter nos visages, nos voix, nous reconnaître dans la rue ?

Anonymat, singularité... les particularités qui nous déterminent seraient-elles mises en danger par l'intelligence artificielle ?

Maxime Matthys, 2091 : The Ministry of Privacy, 2019



Julien Prévieux, Les inconnus connus inconnus, 2018



#THIERRY_COHEN

Thierry Cohen s'applique à interroger le futur d'une jeunesse déjà habituée aux nouvelles technologies. Ce photographe s'intéresse très tôt à l'impact des activités humaines sur le vivant conduisant à la détérioration de l'environnement et à l'épuisement de la biodiversité.

La série *Binary Kids*, présentée au Grenier à sel, est initiée en 2006. Elle interrogeait déjà l'avenir des jeunes générations confrontées à la modernité technologique : dépendance, hyperconnectivité...

Thierry Cohen, *Binary Kids*, 2006-2008

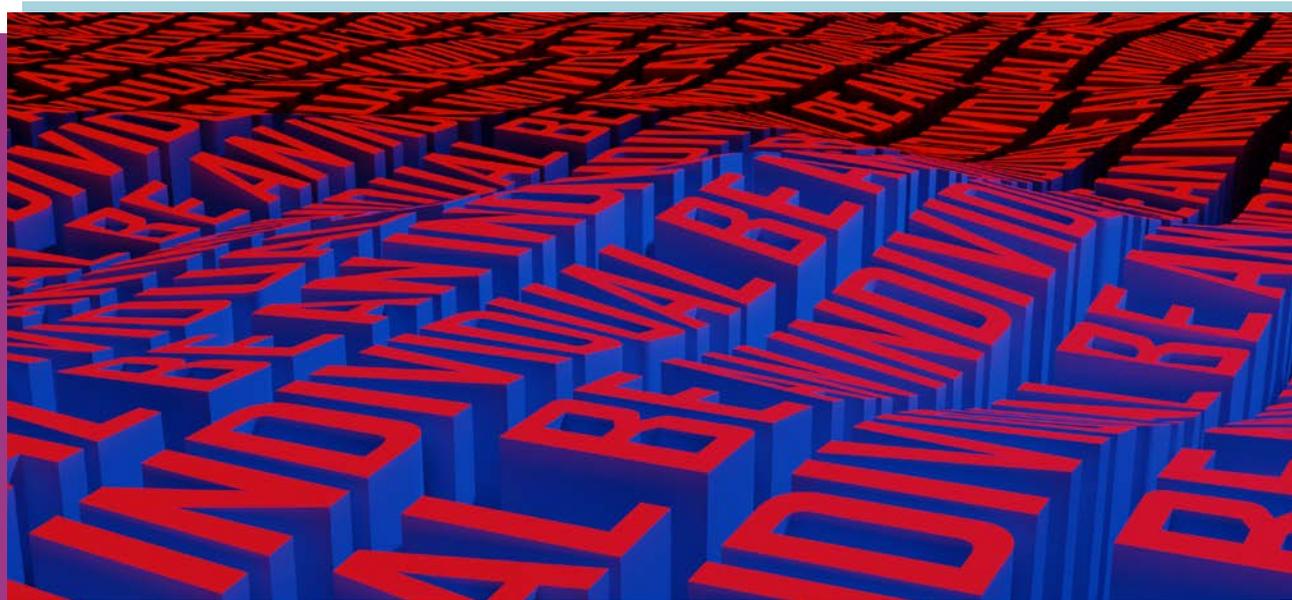


LE PARCOURS D'EXPOSITION

#3 LA VIE MODE D'EMPLOI

Les machines, le numérique, l'algorithme, tous ces outils invitent à reconsidérer le monde dans lequel nous évoluons. Selon le cabinet d'étude Junior City*, 55% des 7-14 ans possèdent désormais leur propre smartphone. Pour les jeunes, le smartphone semble parfois être une extension du bras ou de la main, ou un outil à travers lequel regarder le monde. La gestuelle, les réflexes changent et s'adaptent aux outils auxquels nous avons accès.

Julien Prévieux, *What shall we do next ?* (Séquence #2), 2014



Donatien Aubert, *Veille Infinie*, 2022

* = (chiffre d'une étude publiée en 2021)

#ESMERALDA_KOSMATOPOULOS

Esmeralda Kosmatopoulos est une artiste multiculturelle (née en Grèce, élevée en France et vivant en Égypte) qui étudie les croisements entre les notions d'identité et de mémoire à l'ère post Internet.

Avec deux oeuvres exposées, Esmeralda Kosmatopoulos amplifie les nouveaux rapports du corps aux technologies (*Fifteen Pairs of Mouths*). Les mots sont quant à eux mis au centre avec *What I always wanted to tell you but never dared*, un projet d'art postal qui détourne l'écriture automatique des téléphones portables pour en faire des oeuvres poétiques où l'humain est au centre. Ces deux projets permettent d'ouvrir aux débats sur la présence du numérique dans nos quotidiens.

Esmeralda Kosmatopoulos, *Fifteen pairs of Mouths*, 2016



COMPÉTENCES MOBILISÉES PAR CYCLE

Cycle 1 :

- Accéder à un univers artistique et scientifique fondé sur des repères communs
- Explorer et considérer le temps et l'espace
- Dépasser son propre point de vue et adopter celui d'autrui
- Observer et formuler des interrogations sur le monde qui les entoure
- Distinguer le vivant et le non vivant
- Développer les habiletés motrices et l'équilibre
- Appréhender l'image de son corps

Cycle 2 :

- Être actif dans les échanges verbaux
- S'exprimer et écouter les autres en cherchant à mieux comprendre les apports des pairs
- Réagir en formulant un point de vue ou une proposition
- Élargir le champ des connaissances personnelles et accroître ses références
- Multiplier les objets de curiosité ou d'intérêt
- Affiner sa pensée
- Identifier et étudier les éléments du langage artistique (forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps)
- S'engager dans une approche curieuse et sensible
- Exprimer des émotions en lien avec la découverte de la narration et le témoignage par les images
- Développer l'esprit critique
- Reconnaître les objets techniques
- Questionner le monde vivant

Cycle 3 :

- S'exprimer, analyser sa pratique et celle des pairs
- Établir une relation avec la pratique des artistes
- Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une oeuvre d'art
- Dégager d'une oeuvre d'art ses principales caractéristiques techniques et formelles
- Relier des caractéristiques d'une oeuvre à des usages et au contexte historique et culturel de sa création
- Se repérer dans l'espace-temps par la construction de repères
- Raisonner, justifier d'une démarche et des choix effectués
- Mobiliser des outils numériques
- S'informer du monde numérique

Cycle 4 :

- Appréhender des questionnements éthiques
- Développer des compétences orales
- Acquérir des éléments de culture artistique
- Faire dialoguer des oeuvres au sein d'un corpus donné
- Mobiliser des outils numériques
- S'exprimer en débattant autour de sujet donnés
- Construire des repères historiques et artistiques en les reliant avec le programme scolaire

Lycée:

- Se questionner sur les usages des outils numériques
- Se former au raisonnement scientifique
- Appréhender et débattre autour de questionnements éthiques
- Se familiariser avec les notions d'algorithme, d'intelligence artificielle, d'aléatoire, de programmation.

RECOMMANDATIONS CULTURELLES EN PARALLÈLE

Contenus audiovisuels

Maternelle, primaire, collège et lycée

Inspecteur Gadget (dès la maternelle)

Un dessin animé culte dont le héros est un cyborg (maladroit et parfois un peu bêta). Heureusement, il est équipé de multiples gadgets et assisté par sa nièce Sophie pour lutter contre les forces du mal auxquelles il est confronté !

Le roi et l'oiseau, Paul Grimault, 1952 (dès la primaire)

Un roi mauvais tombe amoureux d'une jeune bergère, elle-même éprise d'un simple ramoneur de rien du tout. Dans un royaume où les machines sont au service d'un pouvoir totalitaire, l'amour et l'art réussiront-ils à triompher ? Disponible sur Canal.

Wall-E, Andrew Staton, 2008 (dès la primaire)

Wall-E est programmé pour nettoyer la Terre des déchets dispersés par les humains au fil des siècles. Il rencontre EVE, un autre robot, qui a été envoyé par un vaisseau comportant un groupe d'humains exilés dans l'espace, pour rechercher un signe de vie sur Terre. Les deux robots s'engagent alors dans des aventures pleines de rebondissements !

Star Wars (dès la primaire)

On ne présente plus les robots iconiques R2D2 et 6-PO ! Dans l'univers de Star Wars, la machine est au service de l'humain, voir se mêle complètement à lui... Quel meilleur exemple pour une figure de cyborg que le mythique personnage de Dark Vader ?

The Frost - court métrage complètement en IA, 2023 (dès le collège)

Ce court-métrage de science-fiction a été réalisé entièrement par une intelligence artificielle et produit par Josh Rubin. Célébré pour sa cohérence visuelle, il nous invite en Antarctique à suivre la trajectoire d'humains perdus, en quête de salvation face au grand froid après avoir entendu un signal sonore. Disponible sur Youtube.

Her, Spike Jonze, 2013 (dès le lycée)

Après une rupture compliquée, Théodore Twombly acquiert un programme informatique qui s'adapte à son propriétaire. L'IA comprise dans le système choisit de s'appeler Samantha, et une relation ambiguë se noue entre elle et Théodore. Disponible sur Canal.



RECOMMANDATIONS CULTURELLES EN PARALLÈLE

Livres

Maternelle, primaire, collège et lycée

Hayo le robot, Amélia Matar et Auraline Martine (dès la maternelle)

Ce livre permet de familiariser le très jeune public avec des notions intimement liées à la robotique : algorithme, intelligence artificielle, programmation...

Le Cycle de Fondation, Isaac Asimov, de 1942 à 1963 (dès le collège)

Ce cycle est un incontournable de la science-fiction car il porte en son sein les trois lois de la robotique. Planètes exotiques, voyage potentiel dans le temps, équations qui semblent dicter le futur du monde...

Jeux

Collège et lycée

Le jeu de la vie, John Conway (dès le collège)

Ce jeu sert d'inspiration à une des oeuvres exposées au Grenier à sel, *Game Over* de Bastien Faudon. Présenté sous forme de tableau, avec des cellules colorées en noir, ce jeu se fonde sur deux règles très simples, qui peuvent pourtant donner naissance à des figures et à des phénomènes très complexes.

Vous pouvez télécharger l'application Golly gratuitement pour le tester !

Detroit become human (dès le lycée)

Ce jeu vidéo permet de s'intéresser aux notions d'éthique et d'intelligence artificielle. À Detroit, en 2038, les robots sont humanoïdes et certains se détournent de leur fonction première (servir tous les ordres humains) en devenant déviants. La frontière entre humanité et androïde se fait de plus en plus ténue, au gré des choix des joueurs et joueuses.

Cyberpunk (dès le lycée)

Inspiré d'un jeu de rôle sur table, ce jeu vidéo* met l'accent sur les inégalités qui existent dans la mégapole de Night City. Les personnages peuvent être augmentés grâce à des implants cybernétiques, permettant ainsi de faire le pont avec le transhumanisme.

* = Il existe aussi en série d'animation : *Cyberpunk: Edgerunner*, réalisé par Hiroyuki Imaishi, disponible sur Netflix.



ABÉCÉDAIRE DE L'EXPOSITION

Aléatoire

Soumis au hasard, on ne peut pas prévoir le résultat, comme quand on lance un dé ou qu'on joue à pile ou face.

Algorithme

Description d'une suite d'étapes permettant d'obtenir un résultat à partir d'éléments donnés.

Art numérique

Création artistique réalisée avec l'aide de dispositifs numériques : ordinateurs, interfaces, réseaux. Terme générique, l'art numérique englobe une multitude de sous-genre plus spécifiques.

Cybernétique

Science qui étudie comment les machines et les êtres vivants se régulent et communiquent.

Hyperconnectivité

Le fait d'avoir accès n'importe où, n'importe quand, aux outils numériques et aux nouvelles technologies.

Intelligence artificielle

Machine qui imite l'intelligence humaine.

Reconnaissance faciale

Technique qui permet de reconnaître et identifier les personnes.

Robot

Dispositif mécanique, électrique et informatique qui peut effectuer certaines tâches humaines. Le robot peut avoir une apparence humaine, on parle alors d'androïde.

Science-fiction

Genre littéraire et artistique d'anticipation, qui nous plonge dans un futur où le genre humain cohabite avec d'autres populations (extraterrestres, robotiques...) et des technologies innovantes.

Transhumanisme

Mouvement de pensée qui cherche à augmenter et prolonger la vie humaine par la technologie.

AUTOUR DE L'EXPO

Soirée projection à la *Collection Lambert*

Dimanche 27 octobre

Autour des films d'Éric Minh Cuong Castaing «Forme(s) de vie»

Les films d'Éric Minh Cuong Castaing témoignent d'expériences chorégraphiques associant des personnes en perte de mobilité et des danseurs qui interagissent avec elles, telles des prothèses humaines, sensibles et relationnelles, comme une nouvelle forme de corps augmenté.

Cette soirée est organisée par le Grenier à sel et le Parcours de l'art, festival d'art contemporain à Avignon qui fête ses 30 ans en 2024.

Projections à *Utopia*

Du 16 octobre au 19 novembre

Le cinéma Utopia s'associe à l'exposition «Le futur est déjà là», avec la programmation de deux films, **Aelita** et **Le Roi et l'Oiseau**.

Biennale des imaginaires numériques

Du 7 novembre au 30 janvier 2025, l'exposition « Le futur est déjà là » est associée à la 4ème édition de la Biennale des Imaginaires Numériques, véritable temps fort des arts et cultures numériques de la région Sud, organisée par Chronique à Aix-en-Provence, Marseille, Arles, Istres et Avignon dans 15 lieux partenaires dont le Grenier à sel.



INFOS PRATIQUES

#GÉNÉRAL

Exposition présentée au Grenier à sel du 5 octobre au 31 décembre 2024.
Accueil des groupes du mardi au vendredi, sur **réservation**.
Les visites et ateliers sont accessibles du CP au Lycée, et sont proposés sur l'interface Adage.

#TARIFS

	Jusqu'à 15 élèves	De 16 à 30 élèves
Visite seule (1h)	25€	40€
Visite et atelier (2h)	45€	60€

#SE.RENDRE.AU.GRENIER.À.SEL

Le Grenier à sel est situé au : *2 rue du rempart Saint-Lazare* à Avignon.

Il est accessible facilement depuis la gare centre (15 minutes à pied) et depuis les arrêts Orizo suivants :

Arrêt Aubanel (lignes 8 et 23) : 2 minutes à pied

Arrêt Saint-Lazare (lignes C3, 22, 24) : 5 minutes à pied

Arrêt Lambert (lignes C2, 4, 7, 9, 1) : 10 minutes à pied

#CONTACT.ET.RÉSERVATION.(OBLIGATOIRE)

SERVICE MÉDIATION

Zoé Neyreneuf

04 28 70 00 98

mediation@legrenierasel-avignon.fr

ACCUEIL

04 32 74 05 31

accueil@legrenierasel-avignon.fr

legrenierasel-avignon.fr

LE GRENIER À SEL

2 rue du Rempart Saint-Lazare

84000 Avignon



Donatien Aubert, Autophage, série Attracteurs, 2022