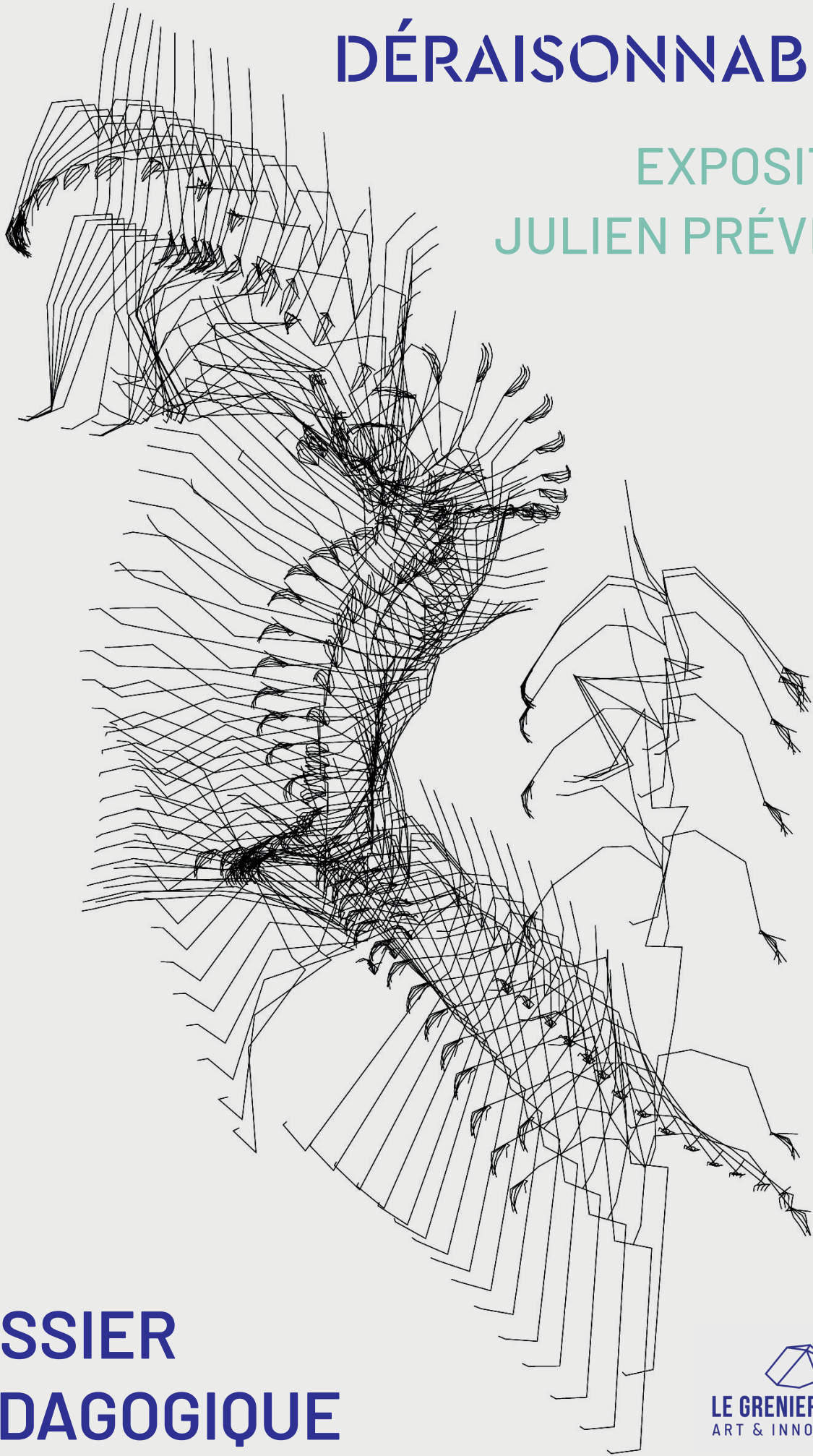


AVIGNON 18 AVR. > 31 JUIN 2026

DES RAISONNEMENTS DÉRAISONNABLES

EXPOSITION
JULIEN PRÉVIEUX



DOSSIER
PÉDAGOGIQUE



LE GRENIER À SEL
ART & INNOVATION



DES RAISONNEMENTS DÉRAISONNABLES

DU 18 AVRIL AU 27 JUIN 2026

Consacrée à Julien Prévieux, figure majeure de la scène artistique contemporaine (lauréat du prix Marcel Duchamp 2014), cette exposition pointe les enjeux, les failles et les absurdités d'un monde contrôlé par des machines « intelligentes ».

Entre exploration des activités spatiales et intelligences artificielles, l'exposition *Des raisonnements déraisonnables* interroge les systèmes de langage comme structures de pouvoir, de régulation et de production de sens. Le parcours de visite réunit à la fois des œuvres majeures de l'artiste et des créations inédites, pensées et produites spécialement pour l'exposition. Ces dernières, axées sur les dysfonctionnements et processus invisibles des intelligences artificielles, s'intéressent en particulier aux hallucinations produites par les IA. Le point commun de l'ensemble des œuvres est une interrogation sur le contrôle des machines, leurs failles possibles et l'absurdité engendrée par cette profusion numérique au quotidien.

Au vu des thématiques abordées, cette exposition cible en priorité les classes de collège, lycée ou les étudiants du supérieur. Cependant, certaines œuvres permettent d'aborder des thématiques transversales (conquête de l'espace, niveaux de langage, communication,...) qui permettent aussi de venir avec des élèves à partir du cycle 2.

EXPOSITION

DES RAISONNEMENTS DÉRAISONNABLES

DU 18 AVRIL AU 27 JUIN

AU GRENIER À SEL - AVIGNON

Ouverture du mardi au vendredi de 9h à 18h

SUR RÉSERVATION

CONTACT MÉDIATION

Zoé Neyreneuf

Tél : 04 28 70 00 98

mediation@legrenierasel-avignon.fr

LEGRENIERASEL-AVIGNON.FR

Mécénat : CBA, Régis Roquette

Ci-contre : Carte figurative et approximative des flux, Julien Prévieux, 2021

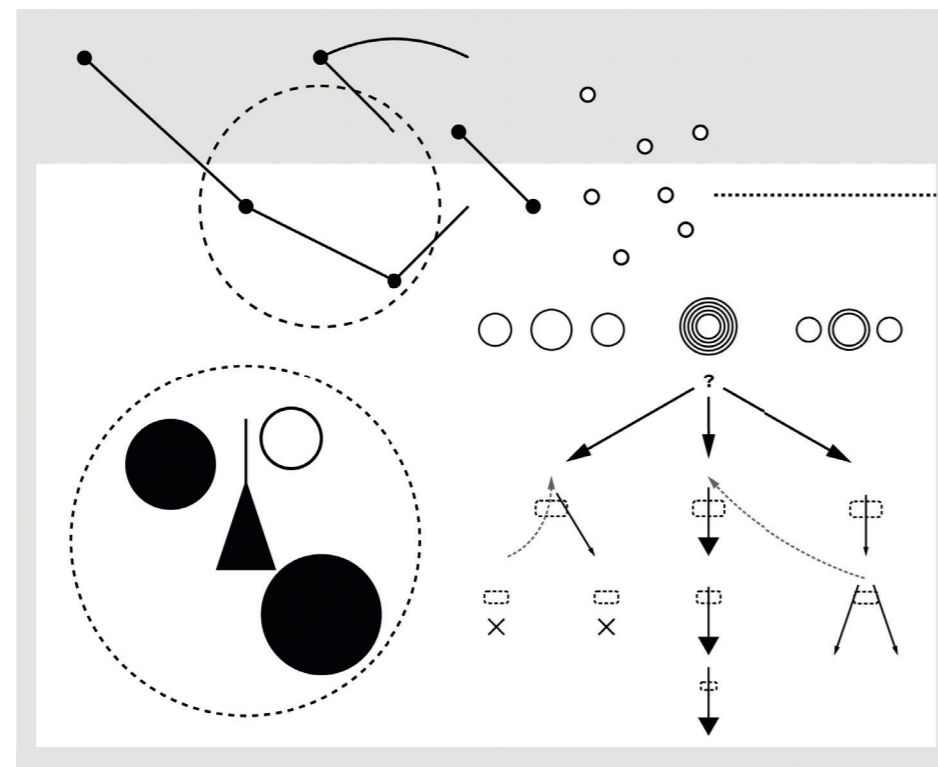
LE PARCOURS D'EXPOSITION

L'exposition ne présente pas de parcours thématique, car elle résonne par associations autour de réflexions sur l'intelligence artificielle.

Plusieurs œuvres se centrent ainsi sur la relation entre l'intelligence artificielle et l'erreur. Nous avons tendance à oublier que lorsqu'on donne des informations à une IA, elles sont converties en une suite de chiffres (des vecteurs numériques) pour qu'elle puisse les traiter. Ces chiffres sont ensuite analysés par un modèle mathématique complexe, qui va les comparer à d'autres chiffres venant de bases de données nourrissant l'IA. Le résultat est affiché sous forme de texte, mais tout ce processus repose sur des calculs mathématiques et des probabilités. Si l'intelligence artificielle nous donne l'impression qu'elle maîtrise le langage, il arrive qu'elle se trompe, voire qu'elle hallucine. Ce faisant, dans ses réponses, elle génère un nouveau langage erroné, né de combinaisons statistiques, sans réelle compréhension du sens que nous donnons aux mots.

FOCUS ŒUVRE : Reliquats d'attention

La création *Reliquats d'attention* (2026) permet à l'artiste d'explorer dans cette installation la capacité de ces intelligences artificielles à créer des agencements qui semblent vrais, mais qui ne le sont pas à cause de dysfonctionnements qui leur sont intrinsèques. Avec l'exemple concret de jeux d'échecs, de textes biscornus, d'objets sculpturaux, Julien Prévieux compile les exemples d'erreurs de l'IA en les transformant en ruines absurdes.



UP + UP + UP + UP + UP + UP + UP + UP + UP + UP ≈ DOWN

LE PARCOURS D'EXPOSITION

Les données et leur gestion sont un autre enjeu majeur de cette exposition. Nous faisons face, aujourd'hui, à un "déluge numérique". Le basculement vers un monde numérisé et numérique a déjà eu lieu : chaque jour, nous sommes assaillis de données (sons, images, connectivité,...). Comment maintenir le lien entre les individus ?

FOCUS ŒUVRE : Carte figurative et approximative des flux

La *Carte figurative et approximative des flux* est une commande de la CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés). Cette commission mène une politique de protection des données des utilisateurs, elle contrôle ou sanctionne des organismes et s'efforce d'anticiper les enjeux technologiques et leurs conséquences.

Cette tapisserie est une œuvre à double-fond : elle semble être un collage abstrait, mais renferme des données spécifiques provenant de la CNIL (nombre de contrôles effectués, nombre de plaintes reçues,...). L'ensemble tisse un réseau de flux, de données s'apparentant au "déluge numérique" dans lequel nous vivons aujourd'hui. Mais l'œuvre est aussi dépositaire d'une mémoire, celle des personnes ayant travaillé à la CNIL, et permet ainsi de superposer tradition et modernité.



Au-delà de notre Terre et des espaces que nous avons l'habitude de côtoyer se trouve l'espace, et l'infini des possibilités dont il regorge. C'est cet espace tant fantasmé que Julien Prévieux choisit d'explorer, en l'abordant par le droit spatial. Comment les règles juridiques humaines peuvent-elles s'appliquer dans un endroit que nous n'habitons pas ? Comment insérer une réflexion citoyenne dans ces espaces que les puissances (ou les puissants) du monde cherchent toujours à coloniser ?

FOCUS ŒUVRE : Codex spatium

L'œuvre *Codex spatium* invite à nous immerger dans l'univers de l'espace, à travers un jeu. Nous disposons au Grenier à sel de la version filmée de ce *serious game*, ainsi que de quelques éléments concrets du jeu (notamment des cartes à jouer). Centrée autour du droit spatial, cette œuvre nous invite à repenser les règles qui accompagnent la conquête de l'espace et sa gestion, de manière ludique et didactique.



ATELIERS PROPOSÉS

Atelier 1 : Poème artificiel

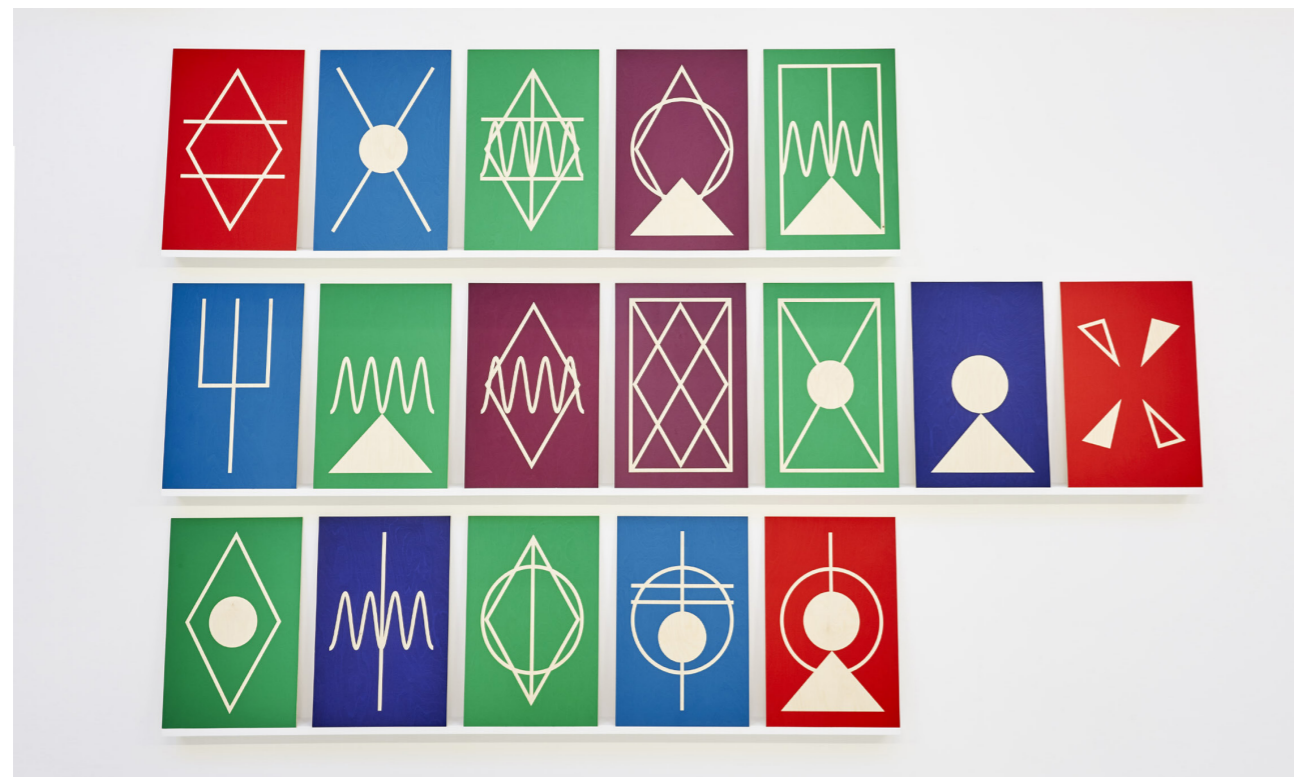
En s'inspirant de la logique d'une œuvre de Julien Prévieux, les élèves sont amenés à interpréter un poème en dessinant des symboles, objets, mentionnés dans le texte. Les dessins sont à leur tour réinterprétés, mais cette fois-ci par une intelligence artificielle, à laquelle on demande de créer un nouveau poème! Quels seront les choix faits par l'IA pour cette nouvelle création ? Que reste-t-il du poème initial ? Un temps de conclusion sera fait, en groupe, pour en débattre.

A partir du cycle 2, jusqu'au lycée - Durée : une heure.

Atelier 2 : Fresque de l'intelligence humaine

Cet atelier invite les élèves à débattre autour des problématiques vues dans l'exposition, notamment celles liées aux usages de l'intelligence artificielle. Après un temps d'échange autour des différentes œuvres qui les ont marquées, les élèves identifient des sujets en lien avec ces œuvres, et les illustrent graphiquement grâce à des dessins, des collages, des mots clés. En fin d'atelier, une restitution permettra à l'ensemble de la classe de débattre sur ces sujets.

Pour collège et lycée - Durée : une heure.



Ci-dessus : pour Lana, Julien Prévieux, 2018 © David Giancatarina, [mac] Marseille

COMPÉTENCES MOBILISÉES PAR CYCLE

Compétences transversales :

Le langage oral : dire, décrire, expliquer, adapter sa parole à autrui

La compréhension et la construction du sens : observer, interpréter, mettre en relation

La culture commune : entrer dans des références partagées, comprendre les œuvres comme productions humaines

Les compétences sociales et civiques : écouter, prendre la parole, respecter les points de vue, assumer un rôle

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
- 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
- Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques

Cycle 3 :

- S'exprimer, analyser sa pratique et celle des pairs
- Etablir une relation avec la pratique des artistes
- Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art
- Dégager d'une œuvre d'art ses principales caractéristiques techniques et formelles
- Relier des caractéristiques d'une œuvre à des usages et au contexte historique et culturel de sa création
- 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 œuvres au sein d'un corpus donné
- Mobiliser des outils numériques
- S'exprimer en débattant autour de sujets 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

Livres

Copain des robots

Natacha Scheidhauer, Éditions Milan, 2023 - Dès 7 ans

Ce livre retrace toute l'histoire de la robotique et de l'Intelligence artificielle dans un langage simple avec des exemples concrets qui parlent aux enfants.

Mon livre des comment? pourquoi ? Les robots et l'intelligence artificielle

Alice Delvaile, Grenouilles éditions, 2025 - Dès 8 ans

Ce livre décrypte des notions complexes de robotique et d'intelligence artificielle pour les jeunes enfants.

L'intelligence artificielle - Fantômes et réalité

Jean-Noël Lafargue et Marion MONTAIGNE, Editions Lombard, 2016 - Dès le collège

Jamais une science n'aura fait autant débat : alors que les « transhumanistes » comptent sur l'intelligence artificielle pour sauver l'espèce voire abolir la mort, Bill Gates ou Stephen Hawking affirment que l'avènement d'une entité informatique intelligente signera la perte de l'humanité ! Cette bande dessinée se penche à la fois sur l'histoire, la réalité et le fantasme de l'intelligence artificielle.

Les défis de l'intelligence artificielle - un reporter dans les labos de recherche

Jérémy Dres, First, 2021 - Dès le collège

L'auteur retrace sa rencontre avec les chercheur.euses de l'INRIA, l'Institut national de recherche en sciences et technologies du numérique. Ce livre nous raconte la recherche française sur l'IA. Une BD "reportage".

Erewhon ou De l'autre côté des montagnes

Samuel Butler, "L'imaginaire", Gallimard, 1872 - Dès le lycée

L'un des plus vieux romans traitant de l'Intelligence Artificielle (bien avant que celle-ci soit reconnue comme concevable). Erewhon - anagramme de Nowhere : nulle part - est essentiellement un recueil d'essais humoristiques et satiriques reliés par une fiction romanesque. Ce roman est l'un des premiers à explorer les idées d'intelligence artificielle, influencées par l'ouvrage de Darwin, De l'origine des espèces (1859), et par les machines issues de la révolution industrielle.

Le problème de Turing

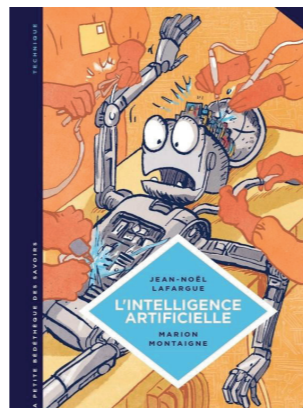
Harry Harrison et Marvin Minsky, Le livre de poche, 1992 - Dès le lycée

Delaney, génie des mathématiques a trouvé une solution au fameux problème de Turing, créer une intelligence artificielle qui puisse rivaliser avec l'intelligence humaine. Son bureau est envahi, sa machine et ses notes volées, ses commanditaires assassinés. Lui-même est laissé pour mort, la moitié de son cerveau détruit. Il va lui falloir recommencer et se reconstruire lui-même, inventant la première prothèse cérébrale. Est-il encore un humain, ou à demi une machine ?

Carbone & Silicium

Mathieu Bablet, Ankama, 2020 - Dès le lycée

L'histoire de deux robots dotés d'une IA qui cherchent leur place dans un monde à bout de souffle, une planète aux ressources épuisées et aux catastrophes climatiques ravageuses.



RECOMMANDATIONS CULTURELLES EN PARALLÈLE

Klara et le soleil

Kazuo Ishiguro, Gallimard, 2021 - Dès le lycée

Klara est une AA, une Amie Artificielle, un robot de pointe ultra performant créé spécialement pour tenir compagnie aux enfants et aux adolescents. Derrière la vitrine du magasin où elle se trouve, elle étudie le comportement des passants. Elle nourrit l'espoir qu'un jour quelqu'un vienne la choisir. Lorsque l'occasion se présente enfin, Klara est toutefois mise en garde: mieux vaut ne pas accorder trop de crédit aux promesses des humains...

La guerre des intelligences à l'heure de ChatGPT

Laurent Alexandre, JC Lattès, 2023 - Dès le lycée

Ce livre explore les implications de l'IA sur l'intelligence humaine et l'éducation, en se demandant comment l'IA pourrait transformer notre société. Il propose des solutions pour adapter notre système éducatif et préparer les générations futures à coexister avec l'IA.

Podcasts

Tout comprendre à l'IA

Vidéo du média éducatif l'Esprit Sorcier - Dès le cycle 3

<https://www.youtube.com/watch?v=P-z3eAuV1kc>

L'intelligence artificielle et le machine learning

Science4All - Dès le cycle 3

Série de 54 vidéos mises à disposition par Science4All pour décrypter le fonctionnement des IA.

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLtzmb84AqRTI0m1b82gVLcGU38miqdrC>

Salut l'info !

Salut l'Info ! - Dès le cycle 3

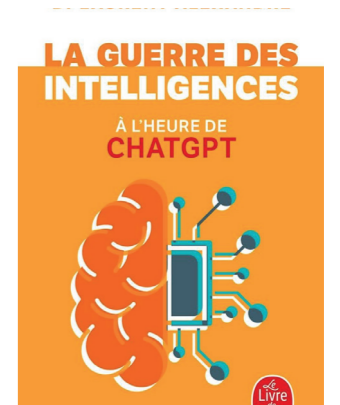
- Episode du 12 mai 2023 "L'intelligence artificielle" - Tout Bayard Jeunesse (à partir de 4'45 à 8'39) <https://tout.bayard-jeunesse.com/actualite/12-mai-2023-intelligence-artificielle-concours-lepine>
- Episode du 3 mai 2024 "L'intelligence artificielle : un progrès ou une menace ?" - Tout Bayard Jeunesse (à partir de 5'25 à 9'58) <https://tout.bayard-jeunesse.com/actualite/3-mai-2024-l-intelligence-artificielle-un-progres-ou-une-menace>

Humain et IA, débusquer l'IA sous toutes ses formes

pixees.fr - Dès le collège

Un cours décalé sur l'IA, son fonctionnement, ses ressources et ses limites.

<https://pixees.fr/classcodeiai/app/tuto3/>



RECOMMANDATIONS CULTURELLES EN PARALLÈLE

Films

Ron Débloqué

Sarah Smith et Jean-Philippe Vine 2021 - Dès 8 ans

L'histoire de Barney, un collégien tout ce qu'il y a de plus normal, et de Ron, une prouesse technologique connectée capable de marcher et de parler, et conçue pour être son meilleur ami. Les dysfonctionnements de Ron à l'ère des réseaux sociaux entraînent le duo dans d'incroyables péripéties au cours desquelles garçon et robot vont découvrir la notion d'amitié sincère au milieu d'un joyeux désordre...

I, Robot

Alex Proyas, 2004 - Dès la 4^e

En 2035, les robots sont devenus de parfaits assistants pour les êtres humains. Le détective Del Spooner enquête sur le meurtre du docteur Alfred Lanning, un chercheur en robotique. Le principal suspect semble être un androïde nommé Sonny. Or, si l'on s'en réfère aux lois de la robotique, les robots ne sont pas dotés de la faculté de tuer...

Interstellar

Christopher Nolan, 2014 - Dès la 4^e

Cooper, astronaute, est envoyé chercher des solutions à une vie sur Terre qui n'est plus viable (trop de pollution et de destruction). Dans ce film, on trouve une des rares représentations de robots dotés d'IA bienveillantes, présents pour assister Cooper dans sa quête.

2001 : L'odyssée de l'espace

Stanley Kubrick, 1968 - Dès le lycée

Ce film mythique circule entre différentes époques, passant de l'aube de l'Humanité, avec une tribu de primates, à l'année 2001 avec le lancement d'une mission spatiale. Les astronautes de cette mission sont aidés dans leur quête vers Jupiter par une intelligence artificielle nommée HAL 9000. Cependant, HAL, sans doute plus humaine que ses maîtres, commence à donner des signes d'inquiétude : à quoi rime cette mission ?

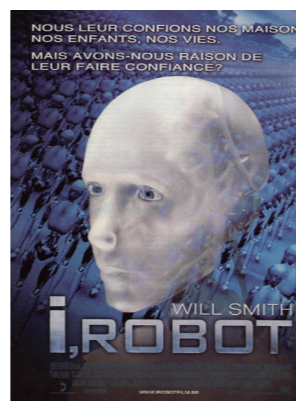
Ressources plus globales

L'IA et ses mystères expliqués aux élèves

Bayard Jeunesse Éducation

Sur le site de Bayard jeunesse éducation vous trouverez des jeux qui permettent de repérer l'IA et apprendre à se méfier des images que l'on voit de manière ludique. L'IA et ses mystères expliqués aux élèves - Bayard Jeunesse Éducation

<https://www.bayardeducation.com/nos-ressources-pedagogiques/education-aux-medias/l-ia-et-ses-mysteres-expliques-aux-eleves/>



ABÉCÉDAIRE DE L'EXPOSITION

Abstraction géométrique : forme d'expression artistique mise en pratique au début du XXe siècle, où les artistes utilisent des formes géométriques et des couleurs en aplats pour créer une composition non figurative (le plus souvent).

Apprentissage automatique (ou "machine learning") : champ d'étude de l'intelligence artificielle qui vise à donner aux machines la capacité d'"apprendre" à partir de données, via des modèles mathématiques.

Hallucination (pour une IA) : phénomène où une intelligence artificielle produit des informations qui semblent vraies mais sont fausses.

Intelligence artificielle : machine qui imite l'intelligence humaine.

Langage : faculté que les hommes possèdent d'exprimer leur pensée et de communiquer entre eux au moyen d'un système de signes conventionnels vocaux et/ou graphiques constituant une langue.

Lexigramme : combinaison de symboles destinée à représenter une notion, ainsi compréhensible dans toutes les langues.

Poème visuel : technique de poésie figurative, c'est-à-dire qui utilise le texte poétique pour former une image ; cette technique a notamment été utilisée par Guillaume Apollinaire.

Raisonnement : faculté d'analyser le réel, de percevoir les relations entre les êtres, les rapports entre les objets, présents ou non, de comprendre les faits.

Surréalisme : mouvement intellectuel, littéraire et artistique, né au début du XXe siècle, donnant la part belle au monde de l'inconscient, du hasard, de l'instinct et au refus des normes logiques, esthétiques, morales.

Yerkish : langage formé d'un grand nombre de lexigrammes, utilisés par des psychologues et des chercheurs.es en primatologie pour communiquer avec les grands singes et notamment les chimpanzés. C'est Richard N. Yerkes, grand spécialiste des primates, qui a donné son nom à ce langage.

INFORMATIONS PRATIQUES

#GÉNÉRAL

Exposition présentée au Grenier à sel du 18 avril au 27 juin 2026.
Accueil des groupes du mardi au vendredi, sur réservation
Visite et atelier accessibles du cycle 2 au lycée, et proposés sur l'interface Adage.

#TARIFS

	Jusqu'à 15 élèves	De 16 à 30 élèves
Visite seule (1h)	25€	40€
Visite + atelier ou visite longue (1h30 à 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

Il n'est pas possible de se garer devant le Grenier à sel, le parking le plus proche est le parking des Italiens (non accessible aux bus).

#CONTACT ET RÉSERVATION (OBLIGATOIRE POUR LES GROUPES)

SERVICE MÉDIATION

Zoé Neyreneuf
04 28 70 00 98
z.neyreneuf@legrenierasel-avignon.fr

LE GRENIER À SEL

2 rue du Rempart Saint-Lazare
84000 Avignon
legrenierasel-avignon.fr

