

AVIGNON 05 OCT. > 31 DÉC. 2024

LE FUTUR EST DÉJÀ LÀ

EXPOSITION



THIERRY COHEN, BINARY KID #2

DOSSIER DE PRESSE



LE GRENIER À SEL
ART & INNOVATION



EXPOSITION

LE FUTUR EST DÉJÀ LÀ

05 OCTOBRE - 31 DÉCEMBRE 2024

Second volet de la trilogie «Symptômes du vivant», cette exposition interroge la relation entretenue par l'homme avec la machine, autrefois mécanique ou électronique et aujourd'hui algorithmique, dans un contexte de déploiement croissant des intelligences artificielles et de grande porosité des frontières, fantasmée ou réelle, entre l'humanité et la robotique, entre la chair et le code.

Exposition associée à Chroniques, Biennale des Imaginaires numériques.

Avec :

Donatien AUBERT
France CADET
Thierry COHEN
Heather DEWEY-HAGBORG
Bastien FAUDON
Matthieu GAFSOU

Esmeralda KOSMATOPOULOS
Maxime MATTHYS
Julien PRÉVIEUX
STELARC
VARVARA & MAR
Filipe VILAS-BOAS

Commissariat : Véronique Baton

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

CONTACT PRESSE

Pascal Scuotto

Tél : +33 (0)6 11 13 64 48

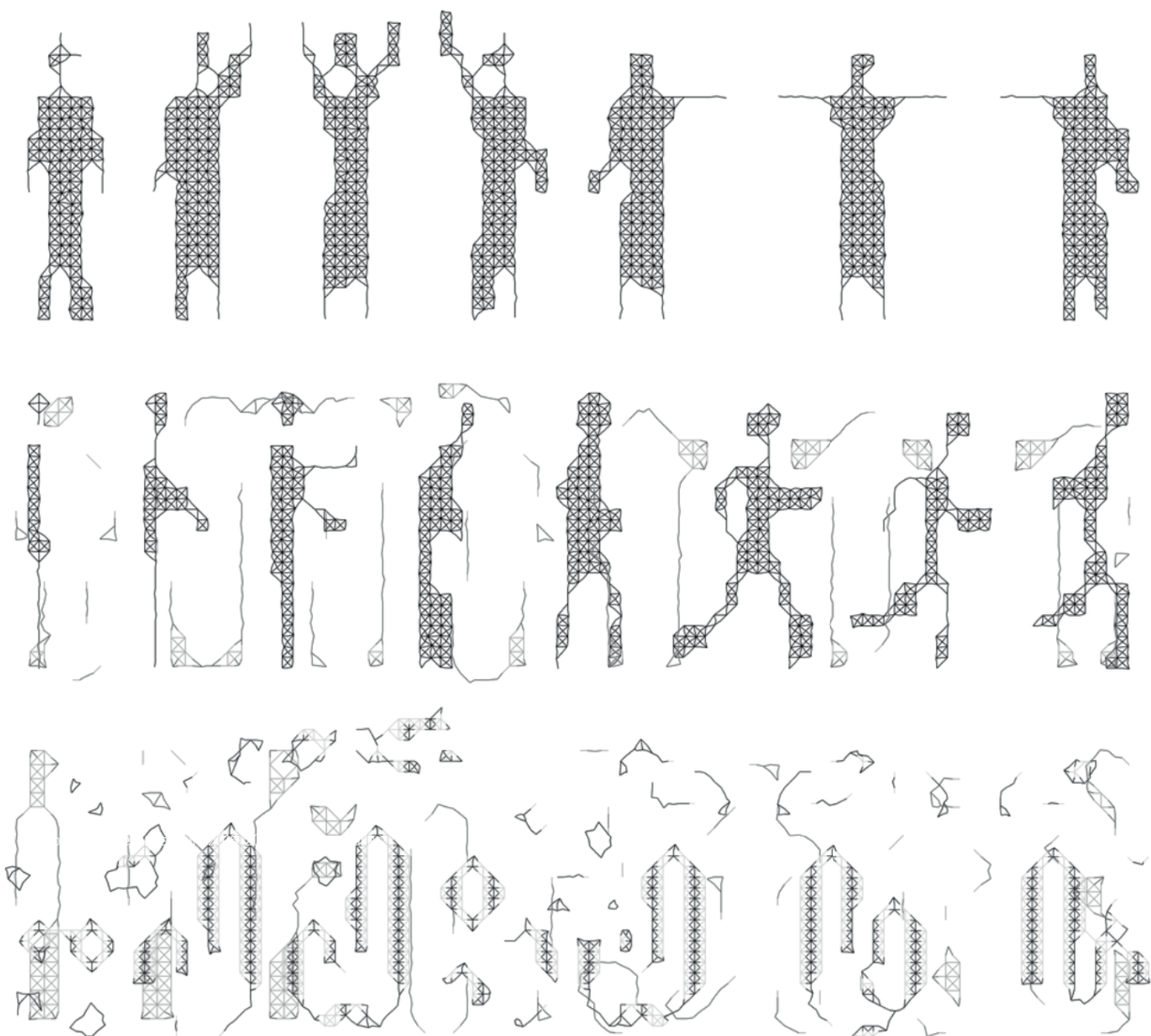
pascal.scuotto@gmail.com

VISITE PRESSE

Vendredi 4 octobre à 14h30

Production : Fonds de dotation EDIS

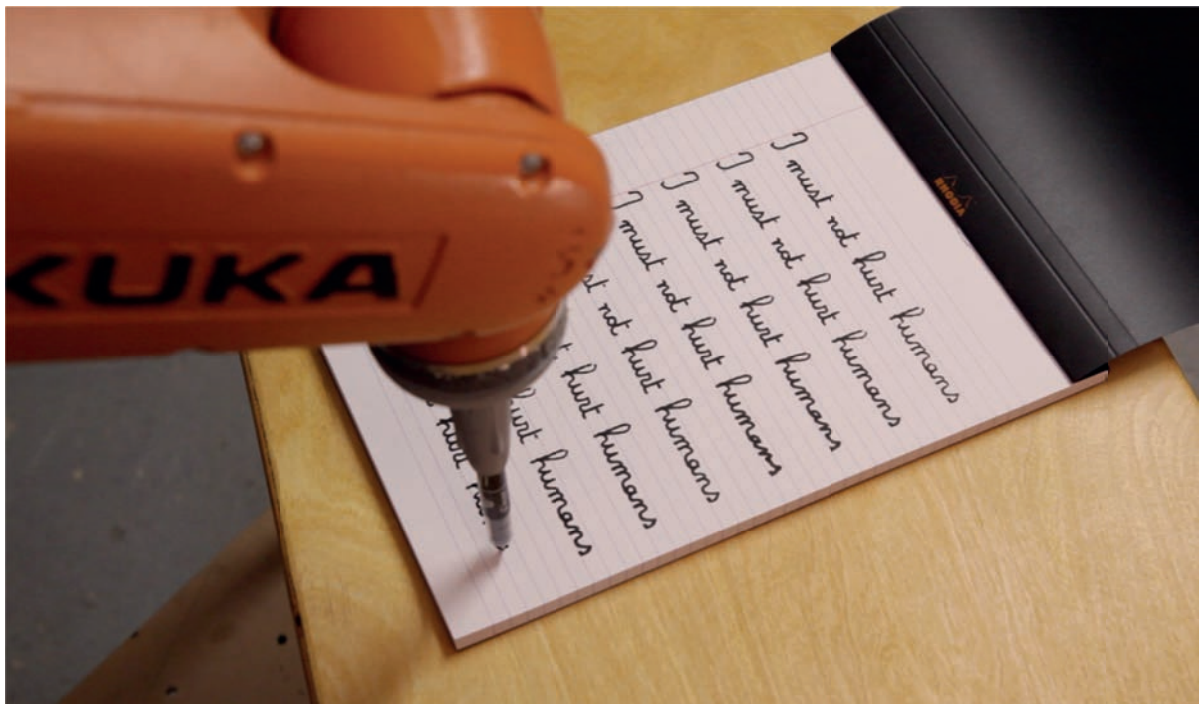
Mécénat : CBA, Régis Roquette



L'exposition participe de la trilogie *Symptômes du vivant* dont l'objectif est d'explorer le thème du vivant, sa place dans l'imaginaire des artistes à un moment crucial où l'érosion de la biodiversité pousse notre société à sortir du « grand partage » entre l'Homme et le reste du monde du vivant.

Après un premier volet consacré au végétal, cette nouvelle exposition explore l'interaction homme-machine. Comment les artistes questionnent-ils la relation aux interfaces qui régulent nos existences à l'heure d'internet, des réseaux sociaux, des IA génératives et du Métavers ? Qu'ils la considèrent comme libératrice ou asservissante, capable d'étendre nos possibilités d'action ou au contraire menaçante pour le créateur, voire pour l'espèce humaine, elle n'en finit pas de renvoyer en miroir les craintes et les espérances de notre époque.

A travers un parcours émaillé d'œuvres, d'objets et de films, l'exposition réunit 12 artistes d'horizons différents et autant de productions artistiques relevant de pratiques variées (Installations interactives, automate, robotique, vidéo, animation 3D, images de synthèse, photographie...). Tour à tour allégoriques, critiques, poétiques ou tout simplement ludiques, ces œuvres interrogent l'identité propre de l'homme, sa corporéité et son devenir, de l'obsolescence au transhumanisme. Elles invitent à se perdre là où la science et l'imaginaire se mêlent intimement.



Filipe Vilas Boas, *The Punishment*, 2017 © Filipe Vilas Boas

QUAND LE FANTASME PREND CORPS

La machine est dans nos vies à tous et depuis bien longtemps. De l'Antiquité égyptienne ou grecque, avec les machineries hydrauliques, aux automates du siècle des Lumières ou au Robot le plus performant aujourd'hui (Unitree H1), nombreuses ont été les créatures artificielles qui ont cherché à répliquer la nature humaine pour permettre aux hommes de mieux agir. Avant même l'avènement de la robotique et l'invention du mot Robot par le dramaturge tchèque Karel Capek en 1920, la littérature s'est tout autant intéressée à la création par l'homme d'un être artificiel à son image, qu'on l'appelle Pygmalion, Golem, Ève Future ou Frankenstein.

Cette histoire est toujours en cours. Elle nous fascine comme elle captive et interroge les artistes, sans doute parce qu'elle ramène sans cesse aux contours de notre propre condition humaine. Avec l'avènement du numérique, la robotique et l'imaginaire technoscientifique qui s'y rattache sont devenus de puissants territoires de création pour les artistes contemporains qui peuvent se rêver tour à tour cyborgs, avatars, clones, créatures androïdes ou augmentées. Dans leurs œuvres, ils nous parlent du monde automatisé à venir, soulignant pour certains les problèmes qu'il soulève (Filipe Vilas-Boas, Varvara & Mar), pour d'autres les espoirs « tranhumanistes » qu'il engendre (Stelarc, Matthieu Gafsou, Lu Yang) et pour d'autres encore la magie de ces nouvelles formes d'interaction devenues un formidable espace de jeu artistique (Bastien Faudon, France Cadet).



Cet automate à musique est une réplique ancienne du fameux «Pierrot écrivain» créé par la maison Vichy au XIX^{ème} siècle. Très rare exemplaire d'automate squelette ou à mécanisme apparent, il a été fabriqué par André Soriano, célèbre fabricant d'automates qui restaura la collection Galéa à Monaco. Penché sur son écritoire, Pierrot pense à Colombine et lui écrit une lettre. Le mécanisme déroule de subtils mouvements de la tête et des deux bras, le droit qui écrit et le gauche qui règle l'intensité de la lampe pour poursuivre son activité épistolaire. Le carton modelé qui façonne le corps s'efface au niveau du dos et du crâne pour révéler les secrets et la complexité d'une mécanique horlogère en bronze.

Pierrot écrivain

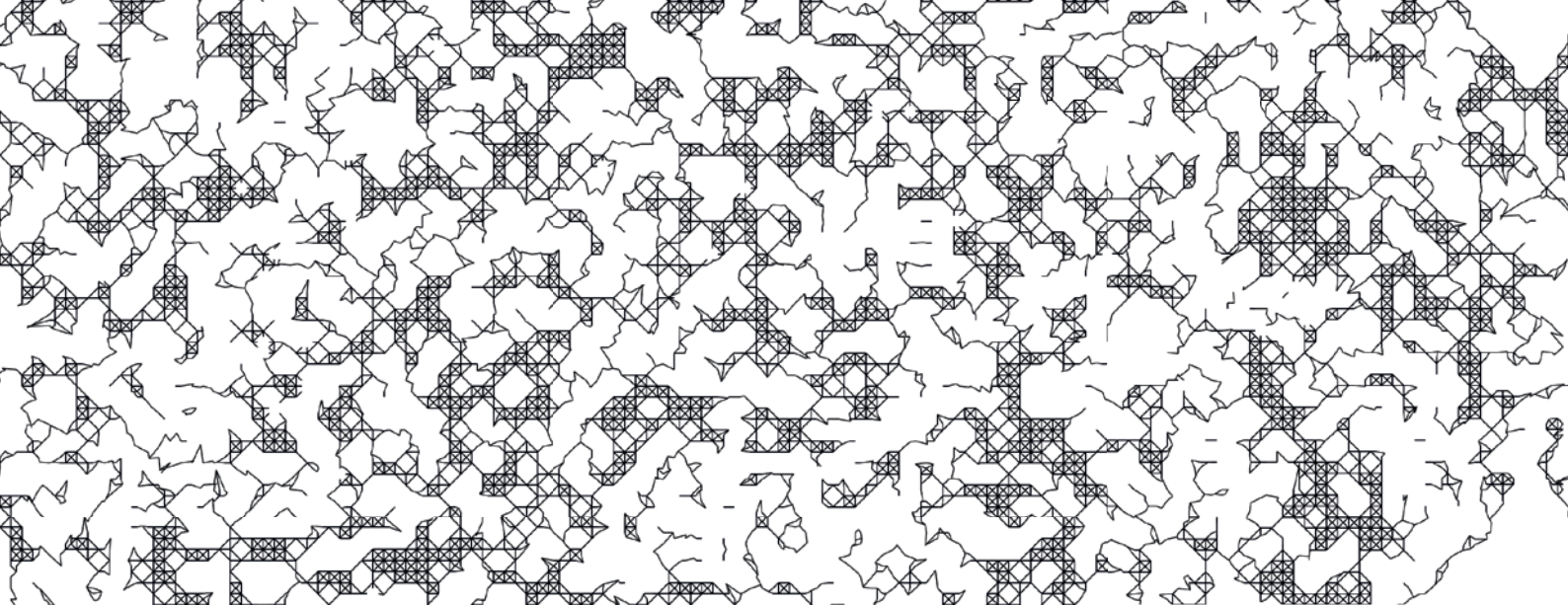
André Soriano
1^{ère} moitié du XX^{ème} siècle

64 x 53 x 35 cm

Collection Philippe Sayous, Lutèce créations, Paris

<https://www.automates-boites-musique.com/boites-a-musique-traditionnelles/boites-a-musique-lutece-creations/>

© Galerie Ivoire, Chartres

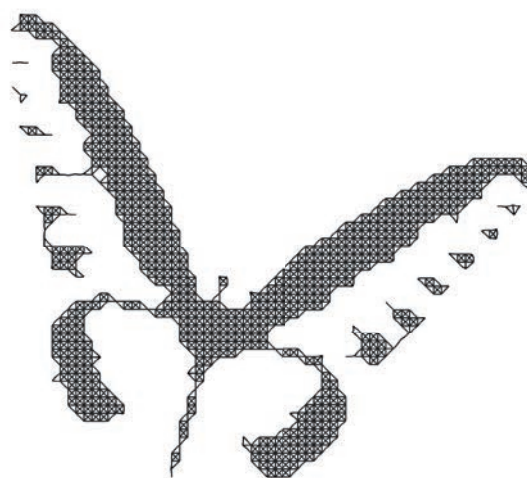
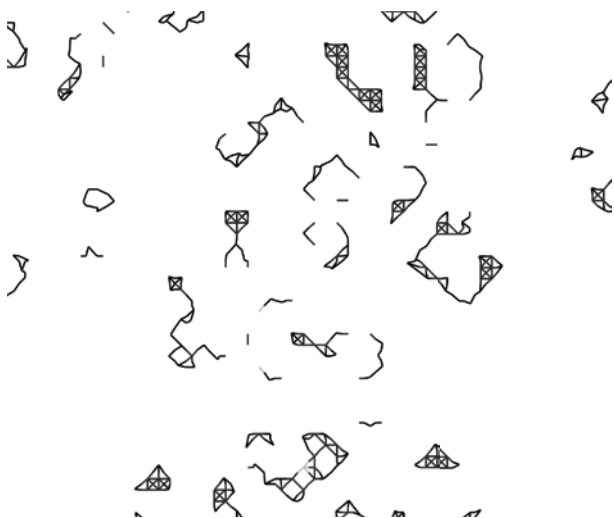


BASTIEN FAUDON

NÉ EN 1993. VIT ET TRAVAILLE À AVIGNON

Formé à l'École d'art d'Avignon, Bastien Faudon se définit avant tout comme un artiste chercheur dont la démarche prend sa source dans un certain rapport art-science. Revendiquant une articulation étroite entre sa pratique et le champ des savoirs, il s'approprie des ressources aussi diverses que la cartographie, le documentaire animalier ou l'imagerie scientifique pour construire une œuvre minimaliste très souvent réduite à une scansion de lignes et de points. *Game Over* est une installation vidéo interactive qui génère un dessin automatique. L'œuvre détourne le célèbre automate cellulaire « Le jeu de la vie » découvert par le mathématicien John Conway en 1970, jouant sa capacité à faire émerger la complexité de la vie à partir de règles simples, prolongeant sa portée poétique. Véritable allégorie du vivant et de son apparition mystérieuse, « le Jeu de la vie » se dessine dans l'installation ***Game Over***, au gré du hasard et des gestes des visiteurs.

Game Over, 2024
[ci-dessus et ci-dessous]
Installation interactive
Techniques mixtes
© Bastien Faudon, ADAGP 2024



MATTHIEU GAFSOU

NÉ EN 1981. VIT ET TRAVAILLE À LAUSANNE

Matthieu Gafsou est un photographe plasticien qui travaille par série, chacune étant conçue comme un projet photographique à part entière et exploratoire de notre rapport au monde et à celui des technosciences. Ses images aux compositions sobres et aux plans rapprochés parlent de la place de l'homme dans le vivant et de la dégradation du monde qui nous entoure. La série H+, présentées dans l'exposition, traite du transhumanisme, mouvement qui prône l'usage des sciences et des techniques pour améliorer les caractéristiques physiques et mentales de l'être humain. Sous la forme d'une enquête visuelle qui documente et questionne le sujet, la série tisse la toile d'une histoire, du cyborg adepte de l'homme-machine aux tenants du transfert de l'esprit dans un ordinateur, en passant par les partisans d'une médecine futuriste.



H+, Transhumanisme(s)
[ci-dessus et ci-contre]
2015-2018
Série photographique



FRANCE CADET

NÉE EN 1971. VIT À MARSEILLE ET TRAVAILLE À AIX-EN-PROVENCE

France Cadet est une artiste française de l'hybridation art-science. À travers la sculpture, la photographie, la sérigraphie et les technologies innovantes impliquant le public, elle questionne le rapport que nous entretenons avec les machines, s'intéressant aux mutations technologiques de notre monde, à notre devenir cyborg, notre fusion avec la machine.

Man VS Machine est une galerie de portraits historiques qui retrace les tentatives de l'homme de se mesurer à la machine, de Benjamin Franklin à Lee Seedol, de Alan Turing à Gary Kasparov.

Avec la série **Robot mon amour**, France Cadet se met en scène dans la peau d'un cyborg des temps modernes, mi-femme mi-robot, selon 17 variations de fusion humain-machine déclinées suivant les standards esthétiques du robot de science-fiction. Les **Cyborg 15 et 16** de la série nous invitent à entrer en contact avec eux par la caresse tandis que la vidéo **Aujourd'hui les IA** évoquent les prouesses et les échecs des intelligences artificielles, les dérives de leur application.

Aujourd'hui les IA, 2021 [ci-dessus]

Vidéo animation 3D, 9'38"

© France Cadet, ADAGP 2024

Man VS Machine, 2019 [ci-dessous, à g.]

Impressions jet d'encre avec encre invisible UV
30 x 40 cm chaque

© France Cadet, ADAGP 2024

Embryogénèse poly-gonade, 2018

Impression 3D en PLA gris métallisé
108 x 40 x 105 cm

Robot mon amour, Cyborg #6, 2015

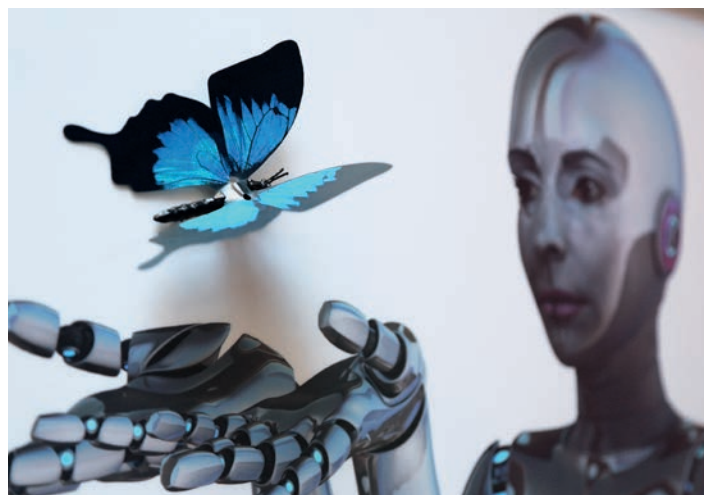
Impression argentique métallisée, contrecollée
sur dibond
180 X 75 cm

Robot mon amour,

Cyborg #15 et 16, 2015 [ci-dessous, à d.]

Photos numériques interactives à caresser
50 x 70 cm chaque

© France Cadet, ADAGP 2024





STELARC

NÉ EN 1946 À LIMASSOL, CHYPRE. VIT ET TRAVAILLE À MELBOURNE, AUSTRALIE.

Artiste australien pionnier de l'hybridation, Stelarc a activement participé au débat culturel et politique quant aux possibilités de dépasser l'humain par des interfaces entre la chair et l'électronique, ou encore des prothèses robotiques faites pour se substituer au corps biologique et augmenter ses potentialités. Tant par la radicalité de son propos que par la singularité de ses expérimentations performatives, le point de vue de Stelarc ne peut laisser indifférent. Au centre même de ses recherches, le corps et celui de l'artiste en particulier, est augmenté de machines, incorporant à ses dispositifs le son la musique, Internet, la vidéo et les ordinateurs.

Dans l'exposition, sont présentées les prothèses-robotiques, **Exoskeleton Arm** et **Third Hand**, deux pièces historiques utilisées par l'artiste dans ses performances radicales qui expérimentent les concepts hybrides « homme-machine ».

Exoskeleton Arm, 1980

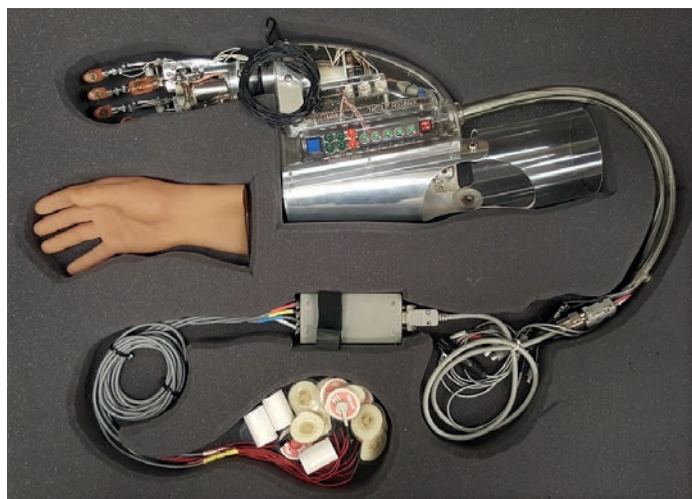
Aluminium, acier inoxydable, moteurs et circuit imprimé

Handwriting, writing a word with three hands simultaneously, 1982

Photographie
© Keisuke Oki

Third Hand, 1980 [ci-contre]

Aluminium, acrylique, électrodes, moteurs, carte de circuit imprimé
© Stelarc

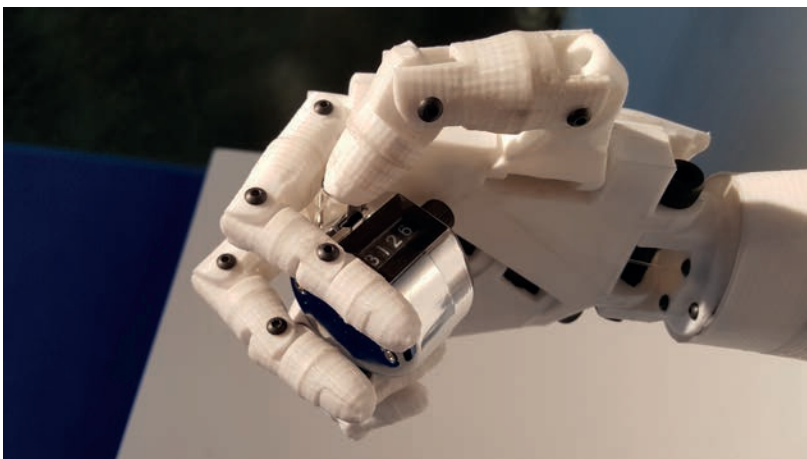
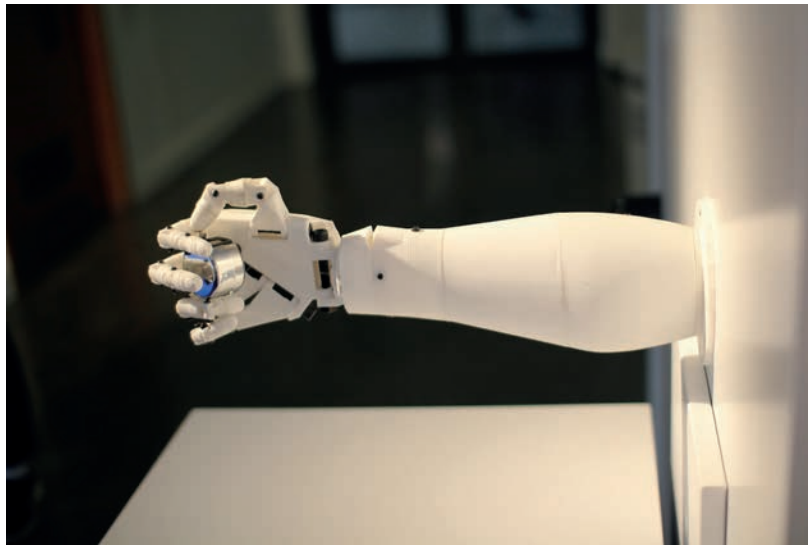


VARVARA & MAR

VIVENT ET TRAVAILLENT À TALLINN, ESTONIE

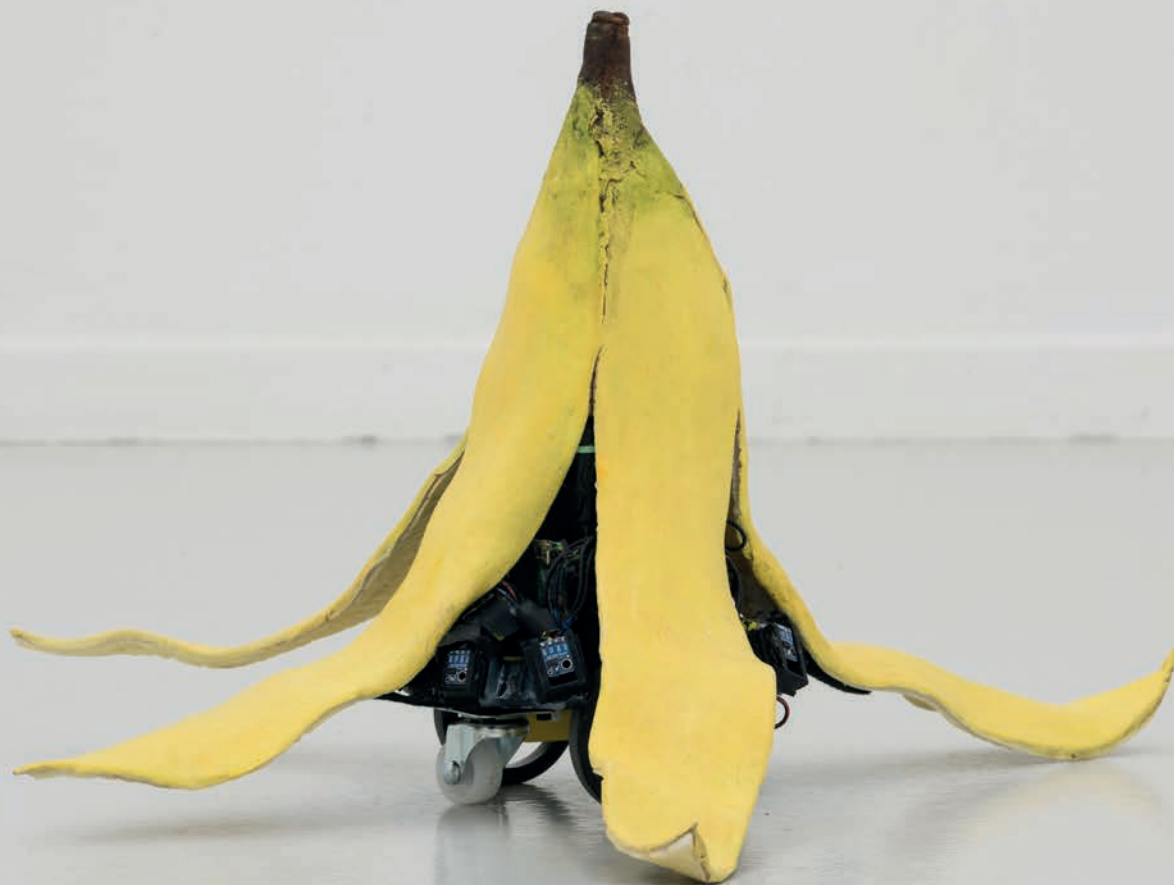
Varvara & Mar est un duo d'artistes formé par Varvara Guljajeva et Mar Canet en 2009. L'ère numérique et le monde en expansion de la Data sont au centre de leur inspiration qui traite principalement de l'impact des technologies sur la culture du travail et les changements sociaux. Dans sa pratique, Varvara & Mar maîtrise les outils technologiques les plus performants comme l'intelligence artificielle, la cinétique, l'interactivité ou la fabrication numérique qui font partie intégrante de leur travail créatif.

Humans Need Not to Count est un bras robotique équipé d'un compteur manuel. Il met en évidence ces métiers laborieux de contrôle qui, progressivement, laissent place à des machines, car plus efficaces et surtout moins onéreux. Depuis longtemps, on s'interroge : les machines vont-elles finir par remplacer les humains pour notre pure distraction ? ou sommes-nous face à un avenir où l'homme et la machine pourraient chacun réaliser ce qu'ils font de mieux, les forces de l'un compensant les faiblesses de l'autre. La question reste ouverte...



Humans Need Not to Count, 2017

Bras robotique InMoov imprimé en 3D et modifié, compteur manuel, logiciel artisanal, capteurs, électronique
Œuvre commandée par la Science Gallery Dublin
15 x 15 x 43 cm



Filipe Vilas Boas, *La banane intelligente*

Photo © Vilas Boas Cohen

FILIPPE VILAS-BOAS

NÉ EN 1981 AU PORTUGAL. VIT ET TRAVAILLE À PARIS

Filipe Vilas-Boas est un fin observateur de notre hypermodernité numérique dont il explore les excès et tente d'en matérialiser les implications éthiques et esthétiques. Sous la forme d'installations, de vidéos et de performances, ses œuvres développent une critique de la notion de progrès technologique tout en cultivant une certaine poésie analogique et numérique. Non sans humour, elles mêlent IA et DIY, robotique et philosophie, sociologie et littérature, astronomie et musique.

The Punishment est une installation dans laquelle un robot exécute une punition préventive au titre de son éventuelle désobéissance future. Faisant clairement référence aux lois de la robotique d'Isaac Asimov, l'œuvre interroge avec ironie les relations homme-machine au moment même où les technologies se combinent et réactivent le mythe de la créature qui échappe à son créateur.

Dumb City | La peau de banane intelligente, est un jouet philosophique qui souligne l'importance de la chute dans l'apprentissage chez l'homme, précisément à l'heure où nous ne cessons de rechercher une automatisation parfaite.



Dumb City | La peau de banane intelligente,
2022 [ci-dessus]
Techniques mixtes
© FermeduBuisson_Emile_Ouroumov

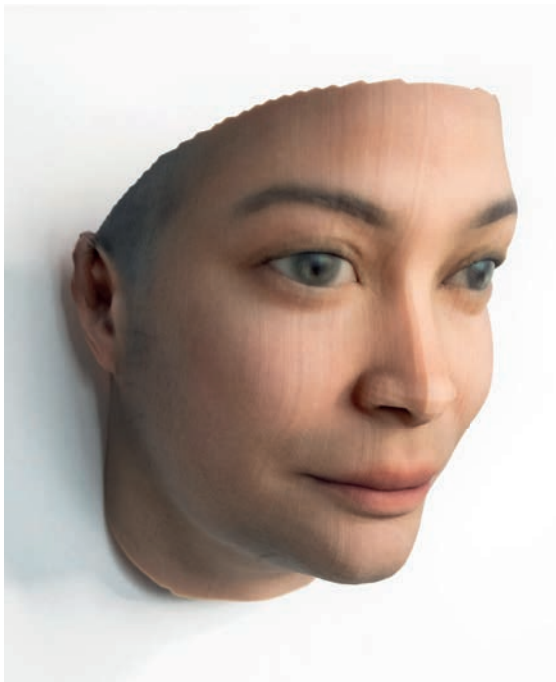
The Punishment, 2017 [ci-contre]
Bras robotique, table et chaise d'écolier
© Filipe Vilas-Boas

En partenariat avec l'UT de Nîmes - Université de Montpellier, Département de Génie Mécanique et Productique

FACE À CE QUI NOUS ÉCHAPPE

Depuis quelques années, l'Intelligence Artificielle (IA) est sur toutes les lèvres, dans toutes les conversations, se frayant un chemin dans chaque sphère de notre vie, au point de poser des questions fondamentales à l'homme sur la nature et la spécificité de ce dernier. La technologie abolira-t-elle l'identité et deviendrons-nous tous des objets aseptisés reliés par la technique ? Cette dernière ne risque-t-elle pas d'ôter une partie de notre humanité ?

On le sait déjà, l'IA est capable de reproduire fidèlement une voix ou même un visage en temps réel, les technologies biométriques de vérification d'identité, telles que la reconnaissance faciale, sont maintenant monnaie courante dans notre vie quotidienne. Il est un fait, la machine interroge en profondeur l'identité de l'homme. Dès lors comment ne pas craindre pour notre identité, voire notre sécurité ? Les artistes ont fait de ces questions un champ de réflexion et d'éveil sur la perte d'identité progressive (Thierry Cohen), la surveillance de masse (Maxime Matthys), les pratiques de classification des êtres humains par la machine (Heather Dewey-Hagborg) ou encore les GANs - algorithmes d'apprentissage non supervisés et susceptibles de générer des deepfakes (Julien Prévieux).



Stranger Visions, East Hampton Sample 7, 2012-2013
Impression 3D sur base de matériel génétique
Collection Le Cube Garges
© Axel Fried

HEATHER DEWEY-HAGBORG

NÉE EN 1982. VIT ET TRAVAILLE À NEW-YORK

Titulaire d'un doctorat en arts électroniques du Rensselaer Polytechnic Institute (État de New-York), Heather Dewey-Hagborg est une artiste et biohacker qui s'intéresse à l'art en tant que médium de recherche et de critique technologique. Sa pratique artistique est transdisciplinaire. Elle déroule une suite de projets à la couleur biopolitique.

Les portraits-sculptures de la série **Stranger Visions**, ont été réalisés à partir d'analyses de matériel génétique (cheveux, mégots de cigarettes, chewing-gum mâché) collectés dans des lieux publics. L'ADN qu'il contient est extrait et purifié avant d'être envoyé dans un laboratoire chargé de le séquencer. L'analyse de la séquence génétique obtenue permet de déterminer une cinquantaine de traits physiques caractéristiques de la personne. L'addition de ces informations rend possible un profilage physiognomique qui est modélisé par un logiciel puis imprimé à l'imprimante 3D. Un art du portrait revisité par les techniques récentes de la criminalistique telle que le phénotypage ADN contre lequel l'artiste entend nous mettre en garde.



MAXIME MATTHYS

NÉ EN 1995 À BRUXELLES. VIT ET TRAVAILLE ENTRE RENNES ET PARIS.

Artiste visuel, Maxime Matthys développe une pratique artistique utilisant principalement la photographie, la performance, la vidéographie et l'installation. Son travail se concentre sur la manière dont les technologies affectent notre vie quotidienne et modifient notre perception de la réalité. Son travail a été publié dans divers magazines et journaux tels que Le Monde, Libération, Fisheye Magazine, Polka Magazine, Médiapart, ArtInfo...

Pour la série **2091 : The Ministry of Privacy**, Maxime Matthys s'est rendu en 2019 à Kachgar, l'un des derniers bastions de la culture ouïghoure, pour photographier le quotidien de ses habitants. Téléchargées dans un logiciel de reconnaissance faciale similaire à celui employé par l'État chinois, les résultats rendent les données biométriques respectives directement sur les visages des sujets, révélant à leur tour la nature omniprésente de cette technologie apparemment invisible et les dangers qui lui sont inhérents.

2091 : The Ministry of Privacy, 2019
C-Print, Ricoh GR, facial recognition software.
60 x 80cm chaque



THIERRY COHEN

NÉ EN 1963. VIT ET TRAVAILLE À PARIS

Thierry Cohen est photographe depuis 1985. Autodidacte, il a été un des premiers photographes à porter un regard, dès 1987, sur les technologies numériques appliquées à l'image fixe. Dans ses images, il 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. C'est ainsi qu'il réalise à partir de 2010 la série des *Villes éteintes* destinée à sensibiliser l'opinion publique sur les phénomènes de pollution lumineuse, puis la série *Carbon Catcher* valorisant le rôle des forêts comme puits de carbone essentiels pour endiguer le réchauffement climatique.

Présentée au Grenier à sel, la série visionnaire ***Binary Kids***, initiée en 2006, interroge l'avenir des jeunes générations confrontées à la modernité technologique. Quelques années avant l'apparition des réseaux, elle pressent déjà le degré de dépendance auquel le numérique va exposer l'existence des jeunes générations, appelées à intégrer ces technologies comme une seconde peau.



Binary kids, 2006-2008 [ci-dessus]

Série photographique

Digital C-Print

137 x 113 cm

© Thierry Cohen

JULIEN PRÉVIEUX

NÉ EN 1974. VIT ET TRAVAILLE À PARIS

Julien Prévieux est un artiste plasticien dont la pratique interroge le monde du travail, le management, la politique, les dispositifs de contrôle ou l'industrie culturelle. De l'installation à la performance, du film à la sculpture ou au dessin, ses œuvres déroulent les rationalités technologiques et économiques contemporaines dans leurs effets et leur emprise sur les corps individuels et collectifs.

La série photographique *Les inconnus connus inconnus* aborde la question de l'identité à l'heure des techniques de reconnaissance faciale et de génération automatique d'images. L'artiste a soumis à ces systèmes des images d'anonymes célèbres pour avoir dissimulé ou transformé leur identité.

Les inconnus connus inconnus, 2018

[ci-dessous]

Tirage pigmentaire Fine Art contrecollé sur dibond

120 x 120 cm chaque

Collection du Fonds régional d'Art contemporain

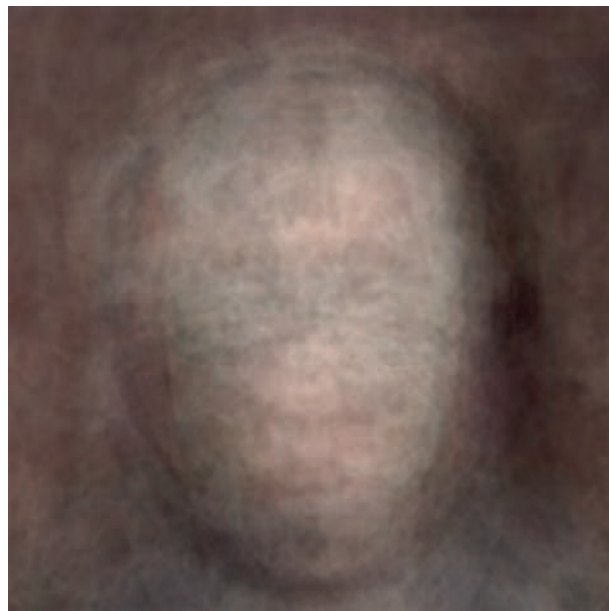
Occitanie Montpellier © Julien Prévieux

Menace 2, 2010

Tabouret, table, meuble avec 304 tiroirs, sac de billes, ardoise, craie, règle du jeu

177 x 209 x 50,5 cm

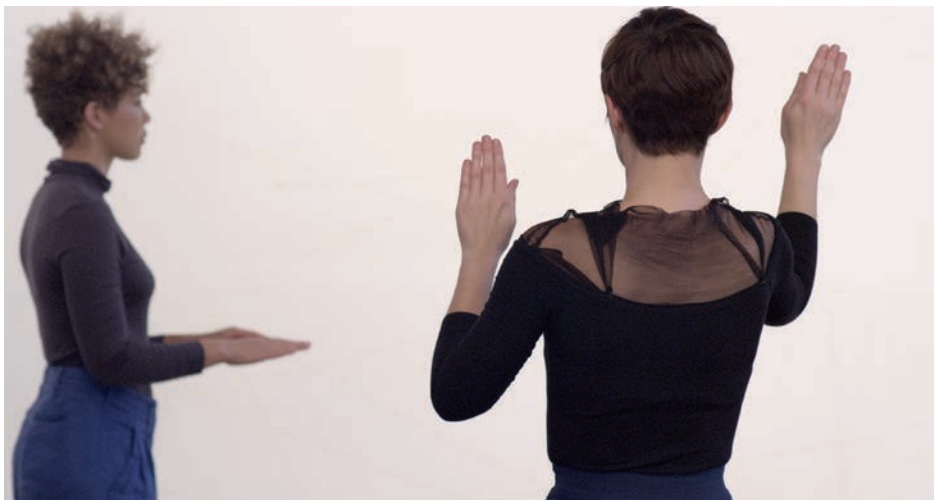
Collection Frac Normandie



LA VIE MODE D'EMPLOI

La machine et le tout numérique ont révolutionné le rapport à soi, aux autres, à l'histoire et au temps. Ensemble ils aménagent une nouvelle médiation au monde, bouleversant la manière d'être ensemble, redéfinissant les limites de notre vie. Du monde professionnel à la vie personnelle, les outils numériques sont devenus incontournables. Écrans, téléphones, conduite assistée, dispositifs domotiques et autres objets connectés au service d'une génération 3.0, nous entraînent dans un tourbillon de clic, de likes, de partages et font émerger de nouveaux gestes. Incontestablement, les effets de la connexion permanente à ces machines, et aux réseaux qui y nichent, sont devenus de véritables questions de société.

La longue histoire de ces interfaces homme-machine est un fonds dans lequel puisent à l'envie les artistes contemporains. Pour ceux comme **Julien Prévieux** ou **Esmeralda Kosmatopoulos**, l'avènement des technologies a induit un rapprochement quasi fusionnel entre l'humain et la technique : le corps est devenu l'interface majeure de nos relations aux machines. Tous deux observent et déclinent ce nouveau vocabulaire gestuel induit par une technologie prescriptrice de comportements, tandis que **Donatien Aubert** aborde l'hyperconnexion aux réseaux de l'information et ses nouvelles normes de disponibilité imposées par les logiques utilitaires et marchandes des géants du net.



Dans la vidéo ***What shall we do next ? (séquence #2)***, œuvre avec laquelle il remporte le Prix Marcel Duchamp en 2014, **Julien PRÉVIEUX** a invité des danseurs de l'Opéra de Paris à reproduire l'inventaire de gestes issus de la bibliothèque immatérielle de gestes déposés auprès du bureau américain des brevets et des marques de commerce.

Julien Prévieux

What shall we do next ? (séquence #2), 2014

Vidéo HD ou 2K, couleur, son

16'47"

© Julien Prévieux.



ESMERALDA KOSMATOPOULOS

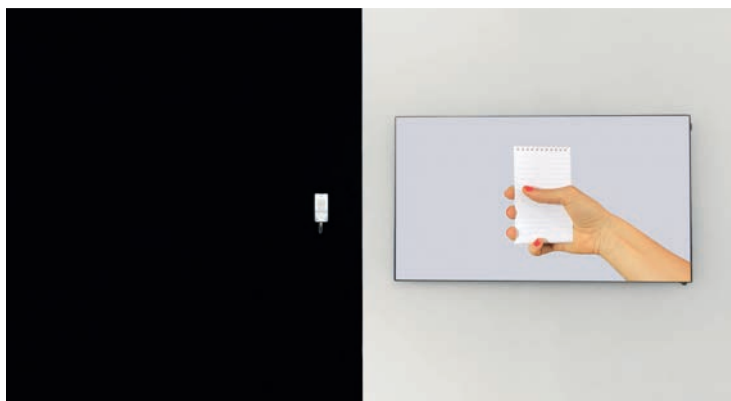
NÉE EN 1981 EN GRÈCE. VIT ET TRAVAILLE AU CAIRE

Née en Grèce, élevée en France et vivant en Égypte, Esmeralda Kosmatopoulos se définit avant tout comme une artiste multiculturelle animée par le désir de délimiter les contours tant physiques, culturels et spirituels de sa propre identité. Cette approche existentielle irrigue l'ensemble de sa pratique qui questionne ainsi la définition et la construction de l'identité, de la mémoire personnelle et des histoires collectives à l'ère post-Internet.

Clin d'œil à l'œuvre de Bruce Nauman, ***Fifteen Pairs of Mouths*** étudie la relation entre le corps humain et les appareils technologiques et explore le nouveau rôle de la main en tant que véhicule de communication à l'époque des technologies d'hyper connectivité.

What I always wanted to tell you but never dared, est un projet d'art postal qui utilise et détourne des outils d'intelligence artificielle familiers et banals pour explorer la technologie en tant qu'extension de notre moi.

Oracle est une installation vidéo qui explore la dialectique contemporaine complexe entre l'homme et la machine et réactualise la pratique surréaliste du cadavre exquis à l'ère post-Internet.



Fifteen pairs of mouths, 2016 [ci-dessus]
Plâtre, métal
Dim. variables

What I always wanted to tell you but never dared, 2017
Papier, stylo
Dim. variables

Oracle – Typing, 2017 [ci-contre]
iPhone, vidéo
Dim. variables

© Esmeralda Kosmatopoulos



DONATIEN AUBERT

NÉ EN 1980. VIT ET TRAVAILLE À PARIS

Artiste-chercheur, Donatien Aubert développe un travail à la fois plastique et théorique visant à scruter les mutations anthropologiques contemporaines provoquées par les développements technologiques. Il s'intéresse particulièrement au rôle qu'a joué la cybernétique dans la naissance des cultures numériques. Sa pratique artistique est hybride et étroitement liée aux collaborations qu'il mène avec de nombreux chercheurs.

Veille infinie est un projet global, une installation immersive, vidéo et plastique, qui relie un film en images de synthèse, des blocs holographiques et plusieurs sculptures créées par conception et fabrication assistées par ordinateur. Elle montre comment les technologies numériques ont transformé nos rapports au travail, aux loisirs et à la sexualité, sous l'effet de nouvelles contraintes, inhérentes à la soumission de nos relations sociales au calcul. L'hyperconnexion aux réseaux globaux de l'information a instauré une nouvelle normativité, faisant de nous des êtres disponibles à tout moment, laissant nos temps de vies habituellement « improductifs » comme la nuit, être grignotés par des logiques utilitaires et marchandes.

Alerte, 2022

Aluminium, programmation sonore et lumineuse
210 x 109 x 77 cm

Les profiteurs profilés (Jeff, Elon et Mark), 2022
[page suivante]

Aluminium, PMMA diffusant, LED programmables, connecteurs en polyamide imprimés en 3D par frittage de poudre
72 x 72 x 60 cm chaque
Co-production Biennales Chroniques, Nemo, le Centquatre et le 3bisF, Centre d'arts contemporains

Veille infinie, court métrage en images de synthèse, full HD, 25'38"

Co-production Biennales Chroniques, Nemo, le Centquatre et le 3bisF, Centre d'arts contemporains

Débordement (série Attracteurs), 2022 [ci-dessus]

Impression 3D en polyamide par frittage de poudre, aluminium découpée au laser, PMMA dépoli, PMMA diffusant, microcontrôleur Arduino, LED programmables, inox poli miroir, tablettes, pinces
98 x 73 x 178 cm
Co-production Biennales Chroniques, Nemo, le Centquatre et le 3bisF, Centre d'arts contemporains

Shoot'em up, (série Attracteurs), 2022

Dispositif sculptural, programmation lumineuse, vidéos
93 x 96 x 170 cm
Co-production Biennales Chroniques, Nemo, le Centquatre et le 3bisF, Centre d'arts contemporains

Fenêtres (série), 2022

Blocs holographiques, boucles de 10"
200 x 27 x 46,5 cm

© Donatien Aubert

AUTOUR DE L'EXPO

HAPPY HOUR DU PARCOURS DE L'ART

Rencontre projection autour du film d'Éric Minh Cuong Castaing « Forme(s) de vie »

Dimanche 27 octobre à 18h à la Collection Lambert

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.



BIENNALE DES IMAGINAIRES NUMÉRIQUES

Du 7 novembre 2024 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 Chroniques à Aix-en-Provence, Marseille, Arles, Istres et Avignon dans 15 lieux partenaires dont le Grenier à sel.



PROJECTIONS-DÉBAT AU CINÉMA UTOPIA

Le cinéma d'art et essai Utopia s'associe à l'exposition Le Futur est déjà, en programmant deux films emblématiques de l'histoire du cinéma, dont la projection sera suivie d'un échange avec Frédérique Hammerli, enseignante en classe préparatoire en cinéma au Lycée Mistral.

Aelita (1924, URSS), un des premiers films de science-fiction de l'histoire du cinéma

Le 13 novembre à 18h30

Le Roi et l'Oiseau (1952, France), film d'animation d'après Andersen, créé par Pierre Grimault et Jacques Prévert

17 novembre à 10h30



QUAND L'ORCHESTRE S'ÉCLATE EN VILLE

Samedi 30 novembre à 19h

Le Grenier à sel accueille pour la 4ème année consécutive un concert de musique de chambre au cœur des espaces d'exposition, avec l'Orchestre national Avignon Provence.



LE COIN DES MINOTS

Le samedi matin et pendant les vacances scolaires au Grenier à sel

Les enfants expérimentent la création d'un objet art-science, en lien avec l'exposition. Au programme cet automne : Stop motion, Podcast, Art codé et Battle du jeu de la vie...

MÉCÈNES

EDIS - RÉGIS ROQUETTE

EDIS est un fonds de dotation créé en 2012 à l'initiative de Régis Roquette. Investi d'une mission d'intérêt général, le fonds de dotation a pour mission de soutenir la création innovante, celle qui surgit de la rencontre des arts, des technologies et des sciences, et d'en assurer la transmission au plus grand nombre. Dans ce cadre, EDIS collecte les fonds nécessaires au fonctionnement et à la programmation du Grenier à sel.

Régis Roquette est un héritier de l'entreprise familiale Roquette, créée en 1933 dans le Nord de la France par son grand-père et aujourd'hui leader mondial des ingrédients d'origine végétale pour l'agroalimentaire et la pharmacie. Il a fait le choix de consacrer sa fortune personnelle au soutien à l'art contemporain, à travers la création d'EDIS en 2012 et le rachat du Grenier à sel en 2017. Fidèle à l'esprit originel du mécénat en France, Régis Roquette agit par pure philanthropie et veille à ce que les actions d'EDIS soient accessibles gratuitement à tous les publics.



CBA

Depuis plus de 30 ans, CBA édite des logiciels de gestion pour les professions médicales. Leader français sur ce domaine, l'entreprise accompagne plus de 30 000 infirmiers et infirmières libérales avec My Agathe e.motion, la solution de télétransmission la plus plébiscitée. CBA c'est surtout une entreprise familiale, locale et engagée, de 160 collaborateurs, installée en Provence dans des locaux éco-construits qui abritent une micro-crèche où s'ébrouent 10 minots au son des cigales et un espace ouvert sur l'art, la création et les rencontres.



CBA est mécène du Grenier à sel depuis 2020.



Live Dream, une performance de Justine Emard et Jean-Emmanuel Rosnet en janvier 2023 au Grenier à sel

LE GRENIER À SEL

Situé dans un monument historique réhabilité par Jean-Michel Wilmotte, le Grenier à sel est un lieu culturel dédié aux nouvelles formes d'expressions artistiques. Rythmée par des expositions, performances, résidences, spectacles, ateliers et rencontres, sa programmation pluridisciplinaire relie l'art, la science et les technologies du monde contemporain.

Le Grenier à sel existe grâce au fonds de dotation EDIS, organisme d'intérêt général créé par le mécène philanthrope Régis Roquette et dont la vocation est de soutenir et diffuser les pratiques artistiques émergentes. C'est grâce à ce soutien majeur que le Grenier à sel offre la gratuité de ses expositions à tous les publics, fait remarquable pour un lieu culturel 100% privé.

Cet ancien Grenier à sel de la ville, dont l'origine remonte au XIV^{ème} siècle, est situé au cœur d'Avignon, à proximité immédiate du Palais des Papes. Plusieurs fois démoli, il a été reconstruit en 1758 par l'architecte Jean-Ange Brun et classé monument historique en 1984. Dressé face au Rhône avec sa belle façade Louis XV, il rappelle par son architecture et son implantation l'importance du sel dans la société de l'Ancien Régime. EDIS investit en 2018 ce lieu emblématique de la ville, pour déployer ses activités dans les deux anciens « greniers » avec leur imposante hauteur sous plafond et une surface totale accessible au public de 450 m².

Quelques évènements marquants depuis 2018 :

- Exposition *PLANÈTE LABORATOIRE*, HeHe (Helen Evans et Heiko Hansen), 2018
- Exposition *SANS GRAVITÉ*, Chroniques – Biennale des Imaginaires Numériques, 2019
- Exposition *J'AI FAIT TA MAISON DANS MA BOÎTE CRÂNIENNE*, Jeanne Susplugas, 2020
- Exposition *LUMIÈRE ESPACE TEMPS*, Hommage à Nicolas Schöffer, 2021
- Exposition *BERLIOZ TRIP ORCHESTRA*, avec l'Orchestre national Avignon Provence, 2022
- Exposition *LA MÉCANIQUE DU TRAIT*, Le dessin contemporain à travers 12 artistes, 2022
- Exposition *SAMUEL ROUSSEAU*, 2023
- Exposition *CE QUE DISENT LES PLANTES*, 2023

En 2023, le Grenier à sel a été identifié par Beaux-Arts Magazine comme l'un des 4 lieux incontournables de l'art numérique en France et en Europe.

L'ÉQUIPE DU GRENIER À SEL

Président-fondateur : **Régis Roquette**

Direction : **Véronique Baton**

Production - partenariats : **Raphaëlle Madelin**

Communication : **Pauline Grison**

Médiation : **Zoé Neyreneuf**



AVIGNON
05 OCT. > 31 DÉC. 2024



LE FUTUR EST DÉJÀ LÀ

EXPOSITION

CONTACT PRESSE

Pascal Scuotto

Tél : +33 (0)6 11 13 64 48

pascal.scuotto@gmail.com

VISITE PRESSE

Vendredi 4 octobre à 14h30



LE GRENIER À SEL
ART & INNOVATION

DONATIEN AUBERT, SHOOT'EM UP, 2022