



ARTISTES
& ROBOTS

GRAND PALAIS

5 AVRIL - 9 JUILLET 2018

#ArtistesEtRobots

TÉLÉCHARGEZ L'APPLICATION DE L'EXPOSITION
<http://tinyurl.com/artistesetrobots>



TROIS QUESTIONS AUX COMMISSAIRES DE L'EXPOSITION

Tout d'abord, quel est le propos général de cette exposition ?

Après la photographie, l'art vidéo, le design, l'art cinétique, la bande dessinée, le Grand Palais a voulu présenter la première exposition muséographique consacrée à « l'imagination artificielle », terme générique pour regrouper l'art robotique, l'art génératif et algorithmique.

Nous avons choisi les oeuvres en vertu de leur intérêt artistique avant tout. Nous voulons présenter des artistes étonnants qui jouent du milieu technique le plus contemporain. Leurs nouveaux outils offrent l'opportunité de poser les questions posées depuis toujours par les artistes mais avec des moyens renouvelés et de plus en plus puissants. Nous avons affaire à des situations nouvelles et à des oeuvres nouvelles qui offrent la possibilité d'expérimenter l'espace et le temps différemment mais aussi de dialoguer davantage avec le public. Dans bien des cas, le public pourra modifier les oeuvres via le corps, le mouvement, la voix ou le souffle.

Que doit-on entendre par « robot » dans le cadre d'une exposition d'art ? Peut-on définir des catégories ?

Dans la première séquence, nous présentons des robots qui créent des oeuvres : ils sont visibles et s'activent à l'aide de corps ou de bras qui dessinent,

peignent ou gravent. Leurs mouvements plus ou moins habiles sont parfois si drôles et si « physiques » qu'on leur prêterait volontiers une réactivité, une dimension animale ou humaine, voire une psychologie. Dans la deuxième séquence, les robots sont informatiques et disparaissent du champ de vision : ils donnent à l'oeuvre sa forme, son mouvement, son caractère génératif (à l'infini), sa qualité interactive avec le public. Dans la troisième séquence, l'Intelligence Artificielle est au service du corps ajouté et d'un savoir-faire de plus en plus étendu. C'est la séquence la plus inquiétante parce qu'elle touche potentiellement à notre intégrité physique.

Existe-t-il déjà une histoire de l'art robotique et a-t-on assez de recul pour en saisir le sens et la portée ?

Ici, des artistes créent des systèmes artificiels pour générer des oeuvres qu'ils ne pourraient pas créer avec des médiums traditionnels, et en effet, ce chapitre de l'histoire de l'art ne date pas d'hier. Plus de 60 ans nous séparent des premières machines à créer de Nicolas Schöffer en 1956 avec *Cysp 1* ou des *Méta-matics* de Tinguely de 1959. Pour les oeuvres les plus techniquement sophistiquées comme le *Robot Arhats* de Murakami (2016), l'histoire est très ancienne. Depuis que les fictions existent (sous l'Antiquité), les humains ont rêvé de créatures artificielles qui sauraient faire les mêmes choses qu'eux et peut-être mieux qu'eux. Disons que nous en sommes aux débuts de l'histoire des arts numériques mais en étant capables de la resituer sur la longue durée.

L'EXPOSITION

INTRODUCTION

Cette exposition nous invite à expérimenter des œuvres d'art créées à l'aide de robots de plus en plus sophistiqués.

Une quarantaine d'artistes donne ici accès à un monde digital immersif et interactif, à une expérience sensible du corps augmenté, de l'espace et du temps bouleversés.

Dans une société de plus en plus robotisée, ces artistes s'intéressent aux nouvelles techniques et jusqu'à l'Intelligence Artificielle qui est potentiellement en train de révolutionner l'existence des humains et la condition de l'œuvre d'art : sa production, son exposition, sa diffusion, sa conservation, sa réception.

Nous sommes prévenus : le règne de l'Intelligence Artificielle peut nous aider autant qu'il menace de s'ériger en maître, réduisant les humains à de simples esclaves au service de la performance. À ce jeu dangereux, les artistes ont une longue expérience : depuis les grottes préhistoriques, ils ont toujours détourné la technique au service d'un but pour la soumettre à leurs interrogations et à leur poésie.

Des logiciels de plus en plus puissants donnent aux œuvres une autonomie toujours plus grande, une capacité de générer des formes à l'infini et une interactivité avec le public qui modifie le jeu en permanence. La sélection rassemblée ici s'appuie sur les interrogations des créateurs qui sont aussi les nôtres :

Que peut bien faire un robot que ne peut pas faire un artiste ?

S'il est doté d'une intelligence artificielle, un robot peut-il avoir de l'imagination ?

Qui décide : l'artiste, l'ingénieur, le robot, les regardeuses et regardeurs, tous ensemble ?

Qu'est-ce qu'une œuvre d'art ?

Faut-il avoir peur des robots ? Des artistes ?

Des artistes-robots ?

1. LA MACHINE À CRÉER

L'art et la littérature ont toujours rêvé de créatures artificielles capables de remplacer, voire de dépasser les humains. Au XIX^e siècle, Mary Shelley invente un premier héros de science fiction, Frankenstein, l'inventeur d'un monstre qui finit par menacer de détruire l'humanité. Le mot « robot » est employé pour la première fois sur une scène de théâtre, à Prague, en 1920, dans une pièce de Karel Čapek, où les machines esclaves se révoltent. Dès les années 1950, les artistes eux aussi bricolent des robots pour créer, peindre, danser, composer de la musique. Dans la lignée de pionniers (Schöffer, Tinguely, Paik), des créateurs de toutes les disciplines investissent les champs numériques, avec à leur service des outils qui donnent à leurs robots une autonomie croissante. Les machines gagnent en indépendance et leurs mouvements sont parfois si physiques qu'on leur prêterait presque une dimension animale ou humaine, voire une psychologie.

« L'absurdité totale, le côté dingue, autodestructif, répétitif, le côté jeu, sisyphien, des machines qui sont coincées dans leur va-et-vient : je me sens faire assez valablement partie de cette société. Disons : mon travail en donne un commentaire salé, satirique, dans lequel entre beaucoup d'équivoque. » Jean Tinguely

2. L'ŒUVRE PROGRAMMÉE

Le robot devient invisible. Avec les programmes informatiques et algorithmiques, la technique disparaît au profit de formes générées à l'infini et qui peuvent changer en fonction du mouvement des corps. Les artistes ne passent pas de la réalité au rêve ni du matériel au virtuel, ils expérimentent de nouvelles techniques. Leur palette est un tableau de nombres aux combinaisons illimitées. La question du tempo devient fondamentale et tout va très vite : aussitôt pensé, aussitôt fait. Les formes naissent de l'ordinateur en temps réel. Les images

prolifèrent, s'effacent pour laisser place à d'autres, qui se métamorphosent à leur tour. Elles deviennent si autonomes qu'elles semblent remettre en question l'autorité de l'artiste qui délègue à la machine une partie de son pouvoir. On sait comment l'œuvre commence mais pas quand ni comment elle finira.

« Rien, pas même nous, ne nous est donné autrement que dans une sorte de demi-jour, dans une pénombre où s'ébauche de l'inachevé, où rien n'a ni plénitude de présence, ni évidente patuité, ni total accomplissement, ni existence plénière. » Étienne Souriau, Du mode d'existence de l'oeuvre à faire, 1956

3. LE ROBOT S'ÉMANCIPÉ

En 1951, le mathématicien Alan Turing se demandait si un calculateur numérique pouvait penser. Dans cette lignée, le chef de file controversé du transhumanisme, Ray Kurzweil, promet une Intelligence Artificielle absolue appliquée à tous les domaines sociaux et intimes dans un avenir proche. Il appelle à comprendre et à dominer le fonctionnement du cerveau humain en vue d'une évolution qui nous rendrait plus performants, immortels et téléchargeables. À l'opposé de ce nouveau genre de prophétie, des penseurs font remarquer qu'aucune démonstration scientifique ne permet de penser un tel futur. Des artistes s'emparent de l'atmosphère de ces nouvelles explorations en utilisant le Deep Learning (l'apprentissage sophistiqué des robots), voire en le parodiant ou en le détournant. Alors même que nos vies sont de plus en plus connectées et gérées par des systèmes artificiels, leurs œuvres d'art nous donnent à penser, à ressentir, et à rire des robots.

« Tout portrait se situe au confluent d'un rêve et d'une réalité. » Georges Perec, La Vie mode d'emploi, 1978

À LA FIN DE L'EXPOSITION

Les œuvres qui descendent du robot comme nous descendons du singe parlent de poésie, de politique, de philosophie. Elles nous obligent à revoir la mesure de l'humain. Elles sont l'objet d'un travail en commun où s'affairent l'artiste, l'ingénieur, le robot, et nous qui passons en modifiant des œuvres interactives. Le robot devient donc co-auteur. Nous rendra-t-il plus humain, plus artiste, ou plus robot ?

« [...] j'ai senti que j'essayais de décrire un présent impensable, mais en réalité je sens que le meilleur usage que l'on puisse faire de la science-fiction aujourd'hui est d'explorer la réalité contemporaine au lieu d'essayer de prédire l'avenir (...) La Terre est la planète alien d'aujourd'hui. » William Gibson, 1997

COMMISSARIAT :

Laurence Bertrand Dorléac, historienne de l'art, Sciences po

Jérôme Neutres, directeur de la stratégie et du développement à la Rmn - Grand Palais

Conseil artistique : Miguel Chevalier, artiste

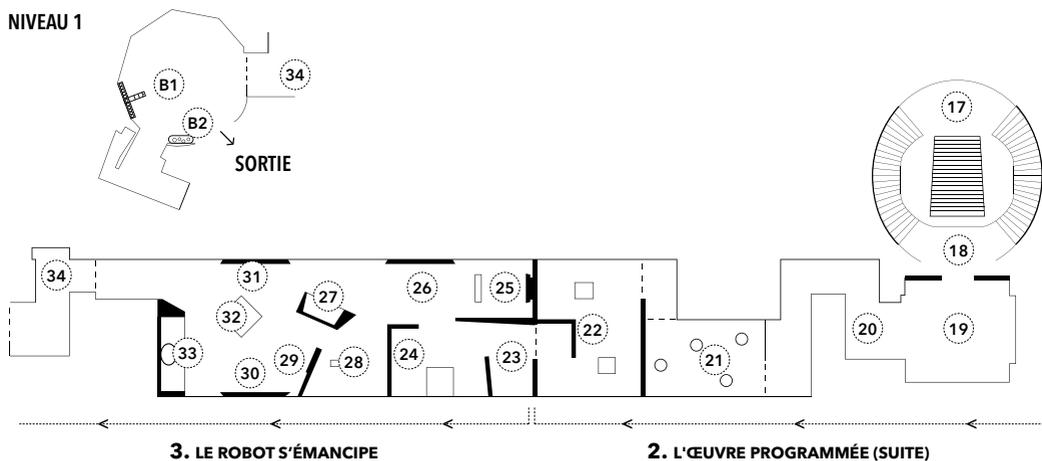
Scénographie et mise en lumière : Sylvie Jodar, Atelier Jodar

Cette exposition est organisée par la Réunion des musées nationaux - Grand Palais.

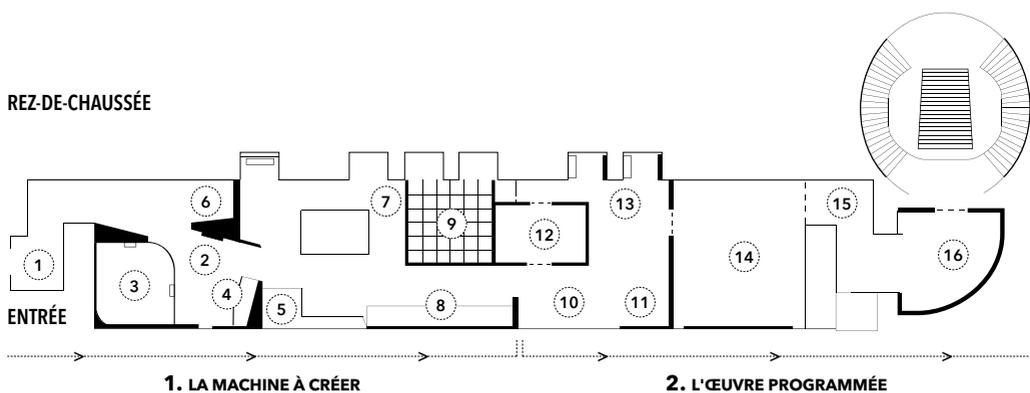


PLAN DE L'EXPOSITION

NIVEAU 1



REZ-DE-CHAUSSÉE



- | | | |
|--------------------------------|------------------------------------|------------------------------|
| 01. DEMIAN CONRAD | 14. RYOJI IKEDA | 27. NICOLAS DARROT |
| 02. JEAN TINGUELY | 15. PASCAL DOMBIS | 28. GIRAUD & SIBONI |
| 03. NICOLAS SCHÖFFER | 16. COUCHOT & BRET | 29. MEMO AKTEN |
| 04. NAM JUNE PAIK | 17. ELIAS CRESPIN | 30. OSCAR SHARP |
| 05. PATRICK TRESSET | 18. JACOPO BABONI SCHILINGI | 31. KOJI FUKADA |
| 06. JOHN LEE THOMSON | 19. MIGUEL CHEVALIER | 32. TAKASHI MURAKAMI |
| 07. LEONEL MOURA | 20. JOAN FONTCUBERTA | 33. ORLAN |
| 08. KANNO & YAMAGUCHI | 21. MICHAEL HANSMEYER | 34. DAFT PUNK |
| 09. ARCANGELO SASSOLINO | 22. PETER KOGLER | |
| 10. VERA MOLNAR | 23. PASCAL HAUDRESSY | B1. BRUMENT & LAUGIER |
| 11. MANFRED MOHR | 24. STELARC | B2. NERVOUS SYSTEM |
| 12. RAQUEL KOGAN | 25. IKAM & FLERI | |
| 13. IANNIS XENAKIS | 26. SOMMERER & MIGNONNEAU | |

AUTOUR DE L'EXPOSITION

L'entrée à l'auditorium du Grand Palais est gratuite. L'accès est prioritaire sur présentation d'une invitation à retirer sur grandpalais.fr

LA CONFÉRENCE INAUGURALE

Mercredi 11 avril à 18h30

Artistes & Robots

Présentation de l'exposition par Laurence Bertrand Dorléac, professeur d'histoire de l'art et Jérôme Neutres, directeur de la stratégie et du développement à la Réunion des musées nationaux - Grand Palais, tous deux commissaires de l'exposition

Introduction par Sylvie Hubac, présidente de la Rmn - Grand Palais

LES RENCONTRES DU MERCREDI - 18H30

Cycle « Le robot : artiste 2.0 »

Conférences organisées en partenariat avec le Palais de la découverte

Mercredi 23 mai

Une machine peut-elle créer et ressentir des émotions ?

Conférences par Jean-Claude Heudin, professeur et chercheur en Intelligence Artificielle ; fondateur de Artificial-Creature.com

Mercredi 30 mai

Le double jeu de la créativité des robots

Conférence par Laurence Devillers, professeur à l'université Paris-Sorbonne, chercheur au Limsi du CNRS et membre de la CERNA, commission de réflexion sur l'Éthique de la recherche en sciences et technologies du Numérique d'Allistène

Mercredi 6 juin

L'imagination artificielle est-elle encore un sujet tabou ?

Conférence par Jean-Gabriel Ganascia, professeur à l'université Pierre et Marie Curie, chercheur en intelligence artificielle, président du comité d'éthique du CNRS

LES PERFORMANCES

Samedi 7 avril : **Dialogue(s)**

Performances des étudiants du master « Innovation et transformation numérique » de l'École du management et de l'innovation de Sciences Po

Avec Marina Wainer, artiste numérique et Martin Deteuf, architecte et programmeur du robot à partir de 16h (Studio Clemenceau, 2ème étage)

LA JOURNÉE EN FAMILLE

Dimanche 6 mai

Lesson of Moon : performance pour une danseuse et un robot par le chorégraphe Eric Minh Cuong Castaing à 15h, 16h et 17h dans l'exposition (durée 15')

Expliquez-moi ! L'œil du scientifique : parcours dans l'exposition avec Stéphane Fay, responsable de l'Unité Informatique et Sciences du Numérique du Palais de la découverte à 11h30, 14h et 15h30 (durée 45')

À partir de 15h30, Julie Quintard dédicacera *Les robots sont*

parmi nous ! à la librairie de l'exposition.

LA NUIT EUROPÉENNE DES MUSÉES

Artiste invité : **Superpoze / It's Alive**

Composée en 2017 par Gabriel Legeleux, alias Superpoze « *It's Alive* » est une pièce créée pour les instruments de musique automates de Stephan Eicher. Elle sera jouée pour la première fois en France au Grand Palais à l'occasion de Nuit des musées à 21h et 22h30 (durée 30')

Dimanche 20 mai : **It's Alive** à 15h, 17h30 et 18h30

(Un brunch à prix doux sera proposé à l'espace restauration)

LES DOCUMENTAIRES

Humains 3.0 d'Elena Sender, Aurélie Saillard et Philippe Lagnier

L'Homme réparé, 2017, 52' à 12h les vendredis 25 mai 1er et 8 juin

L'Homme connecté, 2017, 52' à 13h les vendredis 25 mai, 1er et 8 juin

L'Homme immortel, 2017, 52' à 14h les vendredis 25 mai, 1er et 8 juin

Le Robot de cinéma de Joanna Tabet, 2015, 52' à 18h et 19h le mercredi 2 mai

LA FÊTE DU CINÉMA 2018

Cycle « Robots et sentiments »

Dimanche 1er juillet

à 15h, **Métropolis** de Fritz Lang, 1927

Avec Brigitte Helm, Alfred Abel et Gustav Fröhlich, 2h30, muet

à 18h, **Planète interdite** de Fred M. Wilcox, 1956

avec Walter Pidgeon, Anne Francis et Leslie Nielsen, 1h40, VOSTF

Lundi 2 juillet

à 15h, **Blade Runner** de Ridley Scott, 1982

avec Harrison Ford, Rutger Hauer et Sean Young, 1h57, VOSTF

à 17h15, **A.I. Artificial Intelligence** de Steven Spielberg, 2001

avec Haley Joel Osment, Jude Law et Frances O'Connor, 2h30, VOSTF

Mercredi 4 juillet

à 14h, **Terminator** de James Cameron, 1984

avec Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton et Michael Biehn, 1h47, VOSTF

à 16h, **Wall-E** d'Andrew Stanton, 2008

avec Ben Burtt, Elissa Knight et Jeff Garlin, 1h38 VF (à partir de 7 ans)

à 17h45, **Her** de Spike Jonze, 2013

avec Joaquin Phoenix, Amy Adams, et la voix de Scarlett Johansson, 2h05, VOSTF

à 20h, **Ex Machina** d'Alex Garland, 2014

avec Alicia Vikander, Domhnall Gleeson et Oscar Isaac, 1h48, VOSTF

Au Forum des images

NewImages du 4 au 8 avril

Le nouveau festival de la création numérique et des mondes virtuels, NewImages, propose un cycle de films en écho à l'exposition Artistes & Robots

AUDIOGUIDES

In situ, en français, en anglais et en espagnol. Parcours jeune public en français. À 5 €.

Depuis l'application, en français, en anglais. Parcours jeune public en français. Téléchargeable sur Google Play et l'Appstore (2,29€) : <http://tinyurl.com/artistesetrobots>

PARCOURS AUTONOME AUDIODÉCRIT

Découvrez les expositions du Grand Palais à travers une dizaine de commentaires d'œuvres adaptés, alliant descriptions techniques, contexte culturel et histoire de l'art. Durée : 45 min env.

Tarif : gratuit sur présentation d'une carte mdph
Retrait au comptoir audioguide de l'exposition

VISITES GUIDÉES à réserver sur grandpalais.fr

Adultes

Durée : 1h30

Tarif : 24 € Tarif réduit : 17 €

Offre tarifaire tribu (2 adultes et 2 jeunes de 16 à 25 ans) : 65 €

Familles (à partir de 5 ans)

Durée : 1h

Tarif : 22 € Tarif réduit : 15 €

Tarif famille (2 adultes et 2 enfants de moins de 16 ans) : 49 €

Tarif tribu (2 adultes et 2 jeunes de 16 à 25 ans) : 59 €

LSF, samedi 19 mai à 10h30

Pendant 2h, accompagnés d'un conférencier sourd signant, explorez de nouvelles et étonnantes formes créatives.

Durée : 2h

Tarif personnes titulaires d'une carte d'invalidité : 7 €

Tarif accompagnateur : 10 €

Réservation obligatoire

VISITES-ATELIERS

Familles, Le jardin des algorithmes

(à partir de 5 ans)

Durée : 2h (1h de visite et 1h d'atelier)

Tarif 1 adulte + 1 enfant de moins de 16 ans : 31 €

Tarif réduit : 24 €

Tarif adulte supplémentaire : 24 €

Tarif enfant de moins de 16 ans supplémentaire : 7 €

Enfants, Le jardin des algorithmes

(8-11 ans)

Durée : 2h

Tarif : 10 €

En ligne, accompagnez vos enfants et vos élèves avec les activités-jeux pour le jeune public et les fiches pédagogiques sur www.grandpalais.fr/fr/jeune-public

CATALOGUE DE L'EXPOSITION

224 pages, 185 illustrations, 35€



Enrichissez votre lecture en visionnant les œuvres en vidéo grâce à l'application mobile !

Téléchargement facile :

étape 1 : flashez le QR code de l'application de l'exposition au dos de ce guide

étape 2 : sélectionnez le module Œuvres en mouvement

étape 3 : cliquez sur « Commencer » pour télécharger

étape 4 : scannez l'image !

PUBLICATION JEUNESSE (8-12 ANS)

Les robots sont parmi nous! de Sophie Bordet-Petillon, avec les illustrations de Julie Quintard. Véritable mine d'informations, l'ouvrage ne laisse aucune question sans réponse.

40 pages, 40 illustrations, 9,90 €



DEPUIS L'APPLICATION DE L'EXPOSITION

téléchargeable sur Google Play et l'Appstore, accédez à tous nos contenus. <http://tinyurl.com/artistesetrobots>

En accès gratuit :

Infos pratiques, billetterie, programmation, activités culturelles.

Au cœur de l'exposition : les textes de salles, les œuvres et leurs explications, les œuvres en vidéos, une chronologie de l'exposition.

Scan de reconnaissance d'images : scannez les œuvres du CATALOGUE et découvrez-les en vidéo !

En accès payant :

L'audioguide (2,29 €) : en français, en anglais. Parcours jeune public en français.

EN LIGNE SUR GRANDPALAIS.FR

Retrouvez les vidéos de présentation de l'exposition, des pastilles des œuvres animées, des interviews et des articles et les biographies des artistes.

Instagram : suivez les épisodes de notre série en BD par les illustrateurs Jean Jullien et Yan Le Bec

Abonnez-vous aux pages Facebook, Twitter et la chaîne Youtube du Grand Palais

Abonnez-vous à la newsletter Le Mag sur grandpalais.fr

PARTAGEZ #ARTISTESEBOTS   

SAISON PRINTEMPS 2018

GRAND PALAIS

KUPKA. PIONNIER DE L'ABSTRACTION

21 mars - 30 juillet 2018

Cette rétrospective vous fait découvrir l'univers de l'artiste, avec ses débuts marqués par le symbolisme puis son évolution progressive vers l'abstraction, dont il sera l'un des plus éminents précurseurs.

MUSÉE DU LUXEMBOURG

TINTORET. NAISSANCE D'UN GÉNIE

7 mars - 1er juillet 2018

À l'occasion du 500^e anniversaire de sa naissance, cette exposition retrace l'ascension du Tintoret, les années décisives de sa carrière, et explore la manière dont il se construit pour devenir le plus brillant représentant du maniérisme vénitien.

ARTISTES & ROBOTS

DU 5 AVRIL AU 9 JUILLET 2018 AU GRAND PALAIS, ENTRÉE CLEMENCEAU

OUVERTURE TOUS LES JOURS, SAUF LE MARDI

DE 10H À 20H, DU JEUDI AU LUNDI

DE 10H À 22H, LE MERCREDI

NOCTURNES GRATUITES POUR LES MOINS DE 26 ANS LE PREMIER MERCREDI

DE CHAQUE MOIS ENTRE 19H ET 22H (DERNIÈRE ENTRÉE À 21H15) :

LES MERCREDIS 2 MAI, 6 JUIN, 4 JUILLET

NUIT EUROPÉENNE DES MUSÉES, LE 19 MAI : L'EXPOSITION EST OUVERTE ET

GRATUITE À PARTIR DE 20H. ENTRÉE JUSQU'À MINUIT. FERMETURE À 1H

FERMETURE EXCEPTIONNELLE À 18H LES JEUDIS 5 AVRIL ET 24 MAI

L'exposition bénéficie du soutien d'IBM France, de Kinoshita Group, de Crédit Agricole Corporate and Investment Bank, de la MAIF et d'Imerys

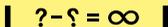


KINOSHITA GROUP

CRÉDIT AGRICOLE CIB



ainsi que du partenariat de Nam June Paik Art Center.



NAM JUNE PAIK ART CENTER

Nos partenaires



EOBS

TECHNIKART

TROISCOULEURS

LeParisien



SÉSAME

LE PASS SÉSAME

Abonnez-vous !

Offrez-vous un accès coupe-file et illimité à toutes nos expositions et celles du Musée du Luxembourg dès 25€.

De nombreux autres avantages vous attendent !
Rendez-vous aux comptoirs ou sur grandpalais.fr/sesame



PRÉPAREZ VOTRE VISITE

SUR GRANDPALAIS.FR

En ligne : achetez votre billet et préparez votre visite grâce à nos textes et vidéos mis à votre disposition sur notre site.

PARTAGEZ VOTRE VISITE !

