

LEU

DE



DOSSIER DE PRESSE

The World

Le monde

Through

selon

AI

I'IA

Exposition 11.04 – 21.09.2025

#ExpolA

SOMMAIRE

- 3. **L'exposition**
- 3. Points forts
- 4. Communiqué de presse
- 9. Expo en chiffres
- 10. Parcours
- 19. **Snap Chat, mécène**
- 20. **Neuflize, mécène**
- 21. **Jaeger-Le-Coultre, mécène**
- 22. **Catalogue de l'exposition**
- 22. Infos
- 23. Théorie des espaces latents
- 24. **Autour de l'exposition**
- 24. Visites et cours
- 25. Programmation culturelle
- 26. **Ping-Pong, programme enfants & familles**
- 27. **Visuels presse**
- 35. **Infos pratiques**

Commissaire général : **Antonio Somaini**

Commissaires associés : **Ada Ackerman, Alexandre Gefen, Pia Viewing**

Soutenu par



Remerciements



En partenariat avec



Médias associés



POINTS FORTS

Une grande exposition événement

Cette exposition est la première exposition collective de cette ampleur à explorer de manière aussi approfondie les interactions entre l'intelligence artificielle et la création artistique, en embrassant une variété de médiums comme la photographie, le cinéma, les installations vidéo, la sculpture, la littérature, la musique.

Une réflexion critique et artistique de l'IA

L'exposition ne se limite pas à présenter des œuvres générées par l'IA, elle invite les visiteurs à une réflexion sur les enjeux sociétaux, politiques et environnementaux liés à ces technologies. Elle interroge, entre autres, l'impact de l'IA sur les images et la culture visuelle, la question de la surveillance et les inégalités liées à sa production.

Une expérience immersive au coeur de l'IA

À travers l'ensemble de ces œuvres, les visiteurs sont invités à vivre dans un monde selon l'IA ou à travers l'IA (« through AI ») et à interroger ce que cela signifie percevoir, imaginer, comprendre, transformer, se souvenir d'un monde de plus en plus traversé par les technologies de l'IA.

Des œuvres inédites d'artistes internationaux

L'exposition propose plusieurs œuvres inédites, créées par des artistes de renommée internationale tels que Julian Charrière, Grégory Chatonsky, Agnieszka Kurant, Trevor Paglen, Hito Steyerl, Sasha Stiles, Kate Crawford et Christian Marclay. Ces pièces offrent un panorama riche et diversifié des pratiques artistiques qui exploitent l'IA.

Une mise en perspective

L'exposition propose un parcours thématique divisé en grands axes : l'IA analytique, la vision artificielle et la reconnaissance faciale ; l'IA générative et l'exploration des « espaces latents », l'exploitation humaine derrière l'automatisation, ainsi que les enjeux écologiques et matériels liés à ces technologies.

Des « capsules temporelles » jalonnent ce parcours, offrant un éclairage historique et tissant des liens entre le présent et le passé, pour mieux situer cette révolution technologique dans son contexte.

Une riche programmation

Le Jeu de Paume, en parallèle de son exposition, présente un riche programme d'événements dédiés à l'intelligence artificielle.

Ce programme inclut des projections cinématographiques, des conférences menées par des artistes et des chercheurs, des colloques scientifiques, ainsi qu'une représentation théâtrale mettant en scène un « procès » imaginaire de l'IA. Un catalogue en français et en anglais rassemble des contributions de spécialistes explorant les relations entre l'IA, la culture visuelle et l'art contemporain.

COMMUNIQUE DE PRESSE

Le Jeu de Paume présente, du 11 avril au 21 septembre 2025, une exposition explorant les liens entre intelligence artificielle et l'art contemporain, qui sera la première au monde de cette ampleur.

Développées à vitesse accélérée dans tous les champs de la société, les intelligences artificielles suscitent aujourd'hui étonnement, frayeur, enthousiasme ou scepticisme.

Le monde selon l'IA présente une sélection d'œuvres d'artistes qui, au cours de ces dix dernières années, se sont emparés de ces questions en art, photographie, cinéma, sculpture, littérature... Elle dévoile des œuvres - en grande parties inédites - d'artistes de la scène française et internationale tels Julian Charrière, Grégory Chatonsky, Agnieszka Kurant, Christian Marclay, Trevor Paglen, Hito Steyerl, Sasha Stiles,...

De l'« IA analytique », sur laquelle se fondent les systèmes de vision artificielle et de reconnaissance faciale, à l'« IA générative », capable de produire de nouvelles images, sons et textes, l'exposition traite de la manière dont ces technologies bouleversent les processus créatifs, redéfinissent les frontières de l'art, sans oublier d'en interroger les enjeux sociaux, politiques et environnementaux. Des capsules temporelles jalonnent par ailleurs le parcours, sous forme de vitrines suggérant des liens historiques et généalogiques entre ces phénomènes contemporains et différents objets issus du passé. Au-delà de toute fascination technophile ou de rejet technophobe, le Jeu de Paume propose, à travers cette exposition, une réflexion sur la manière dont l'IA transforme notre rapport visuel et sensible au monde, comme nos sociétés.





L'intelligence artificielle, notion introduite en 1955, désigne de nos jours l'apprentissage automatique qui transforme tous les domaines de la société, avec des applications remplaçant l'action humaine sur la détection, la prise de décision ou la création de contenus textuels et visuels. Ces avancées soulèvent des enjeux éthiques, économiques, politiques et sociaux, entre autres en matière de vie privée et de discrimination, tout en bouleversant notre rapport aux images et aux textes. Dans le domaine artistique, l'IA redéfinit les processus de création, de production et de réception, mettant en crise les notions de créativité, d'originalité et de droits d'auteur. Les artistes de l'exposition mobilisent ces technologies aussi bien pour interroger leurs conséquences sur l'art et la société que pour expérimenter de nouvelles formes possibles d'expression.

Le parcours thématique de l'exposition s'ouvre sur la dimension matérielle et environnementale de l'IA, trop souvent passée sous silence. Il s'agit, avec cette introduction, d'en dresser une cartographie dans le temps comme dans l'espace et de comprendre l'enchevêtrement complexe que recouvre l'appellation, difficile à définir, d'IA. Les œuvres de Julian Charrière, telles que *Buried Sunshines Burn*, soulèvent la question des ressources matérielles nécessaires aux industries numériques et de leur impact environnemental tandis que *Metamorphism* met en scène la dimension matérielle des technologies numériques, trop souvent présentées comme «dématérialisées» alors qu'elles dépendent de phénomènes géologiques et physiques spécifiques. Le diagramme géant *Calculating Empires* de Kate Crawford et Vladan Joler retrace quant à lui cinq siècles d'inventions et d'expérimentations techniques, scientifiques et culturelles ayant permis de donner naissance aux IA actuelles.

```
1 /*
2
3   /$$   /$$   /$$
4   | $$$  /$$$  | /
5   | $$$ /$$$ /$ / /$$$$$ /$$$$$ | $ /$ /$ /$
6   | $ $/$/$ $ | $ | $ _ $ /$ _ $ | $$$ | $ | $
7   | $ $ $ $ | $ | $ \ $ | $ | $ | $ / | $ | $ | $
8   | $ \ $ | $ | $ | $ | $ | $ | $ | $ | $ | $
9   | $ \ / | $ | $ | $ | $ | $ | $ | $ | $ | $
10  | /   /   /   /   /   /   /   /   /   /
11 */
12
13 import fetch from 'node-fetch'
14 import { fileURLToPath } from 'node:url';
15 import { dirname } from 'node:path';
16
17 const __dirname = dirname(fileURLToPath(import.meta.url));
18
19 export default class Mindful {
20   constructor(o_tts, g_tts, a_tts, sounds_archive, url) {
21     this.o_tts = o_tts
22     this.g_tts = g_tts
23     this.a_tts = a_tts
24     this.sounds_archive = sounds_archive
25     this.url = url
26
27     this.callRandomMethod()
28   }
29
30   callRandomMethod() {
31     const r = Math.floor(Math.random() * 3);
32
33     if (r === 0) { this.A_Voicer() }
34     else if (r === 1) { this.G_Voicer() }
35     else { this.O_Voicer() }
36   }
37
38   async O_Voicer() {
39     this.currentprompt = await this.getPromptFromCPP()
40     this.currentvoice = await this.o_tts.returnRandomVoice()
41     this.mp3 = await this.o_tts.createAudio(this.currentprompt, this.currentvoice)
```

L'exposition se poursuit avec la thématique de l'IA analytique, abordant la vision par ordinateur et la reconnaissance faciale, centrées sur la classification et la catégorisation des données et objets. Différents artistes interrogent les effets de ces processus sur notre perception du monde et leurs conséquences économiques, politiques et sociales. Parmi les œuvres phares de cette section, *Faces of ImageNet* de Trevor Paglen met en scène la manière dont les systèmes de reconnaissance faciale apprennent à identifier des visages à travers des catégories humaines simplifiées, qui nient la complexité et la diversité du monde réel. Une nouvelle œuvre de Hito Steyerl, créée spécialement pour l'exposition, examine comment les systèmes d'IA transforment la perception visuelle en outils de contrôle et de standardisation.

Dans une même visée critique, le parcours aborde la question de l'exploitation humaine que nécessite l'IA. Agnieszka Kurant ou Meta Office mettent en lumière les contributions invisibles des "travailleurs du clic" – personnes qui effectuent des tâches en ligne sur Internet de manière invisible et sous-rémunérée, via des portraits collectifs ou la documentation de leurs conditions de travail. Ces œuvres révèlent le fossé entre l'idéologie de la dématérialisation du *cloud* et les ressources réelles qui sont nécessaires au bon fonctionnement des IA.

Le second grand chapitre de l'exposition concerne l'IA générative, qui explore la capacité de l'intelligence artificielle à créer de nouvelles données, textes ou images, à partir de vastes quantités de données trouvées sur internet et utilisées pour l'entraînement des modèles. Cette section met en lumière les œuvres qui illustrent les multiples possibilités ainsi offertes, de la génération d'images à la création de textes et de sons. Nombreux sont les artistes à s'emparer de ce sujet pour combler des manques dans l'histoire (Egor Kraft, Theopisti Stylianou-Lambert et Alexia Achilleos), pour questionner les biais de l'IA (Nora Al-Badri, Nouf Aljowaysir) ou pour écrire des histoires alternatives (Grégory Chatonsky, Justine Emard et Gwenola Wagon). Centrale est la question des nouveaux liens qui peuvent s'établir entre mots et images à l'heure de l'IA, comme le démontrent les travaux du collectif Estampa ou d'Erik Bullot.

Dans cette section, le cinéma offre également une porte d'entrée pour réfléchir aux transformations amenées par l'IA sur la perception et la narration visuelle, comme l'illustrent les œuvres d'Inès Sieulle, d'Andrea Khôra ou encore de Jacques Perconte. Toute une section est également consacrée à la littérature générative, à la production de textes à l'aide d'algorithmes, qu'il s'agisse de poèmes, de romans ou encore d'alphabets inédits. L'exposition s'achève sur le thème de la musique, un volet illustré magistralement par *The Organ* de Christian Marclay où un piano connecté active des combinaisons de vidéos circulant sur l'application Snapchat en vertu exclusivement de leur fréquence sonore.





The Computer Girls

BY EDIS MARDEL

A trainee gets \$8,000 a year... a girl "senior systems analyst" gets \$20,000—and up!

Maybe it's time to investigate....

Ann Richardson, IBM systems engineer, designs a bridge via computer. Above (left) she checks her facts with fellow systems engineer, Marvin V. Fuchs. Right, she feeds facts into the computer. Below, Ann demonstrates on a viewing screen how her facts designed the bridge, and makes changes with a "light pen."

Twenty years ago, a girl could be a secretary, a school teacher, ... maybe a librarian, a social worker or a nurse. If she was really ambitious, she could go into the professions and compete with men ... usually working harder and longer to earn less pay for the same job.

Now have come the big, startling computers—and a whole new kind of work for women: programming. Telling the miracle machines what to do and how to do it. Anything from predicting the weather to sending out lifting notes from the local department store.

And if it doesn't sound like woman's work—well, it just is.

"I had this idea I'd be standing at a big machine and pressing buttons all day long," says a girl who programs for a Los Angeles bank. "I couldn't have been further off the track. I figure out how the

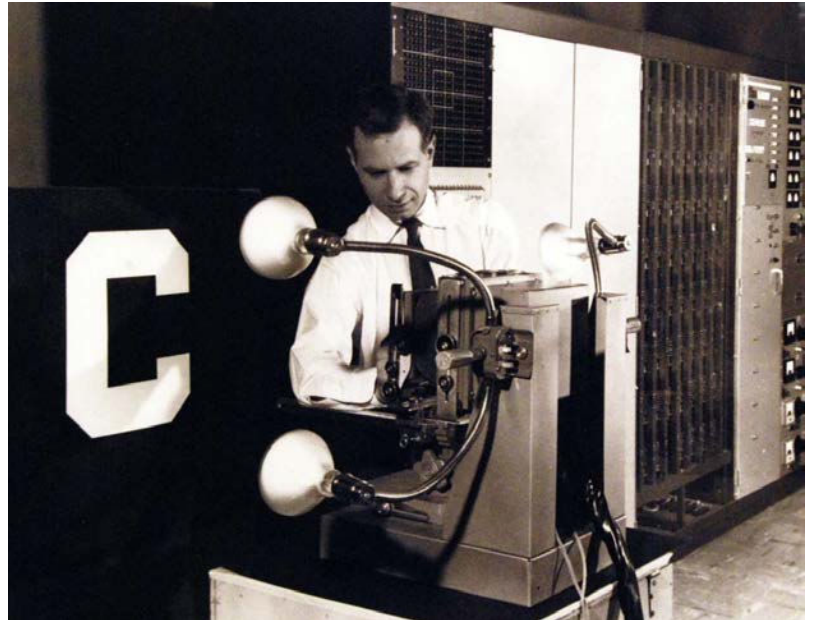
computer can solve a problem, and then instruct the machine to do it."

"It's just like planning a dinner," explains Dr. Grace Hopper, now a staff scientist in systems programming for the Navy. (She helped develop the first electronic digital computer, the Eniac, in 1946.) "You have to plan ahead and

schedule everything so it's ready when you need it. Programming requires patience and the ability to handle detail. Women are 'natural' at computer programming."

What she's talking about is aptitude—the one most important quality a girl needs to become a programmer. She also needs a keen, logical mind. And if that

reminds you of the old Billie Burke-Grace Allen image of femininity, it's about time, because this is the age of the Computer Girls. There are twenty thousand of them in the United States. —see page 41



Pour accompagner l'exposition, le Jeu de Paume propose un riche programme d'événements autour de l'intelligence artificielle, comprenant un cycle de cinéma, des conférences animées par des artistes et spécialistes du sujet, des colloques scientifiques mais également une mise en scène théâtrale d'un « procès » fictif de l'IA. Enfin, un catalogue en français et en anglais, comprenant des contributions de spécialistes des liens entre IA, culture visuelle et art contemporain vient compléter cette exploration.

Après l'exposition *Supermarché des images* (2020) qui avait interrogé la profusion d'images dans notre société, *Le monde selon l'IA* prolonge cette réflexion en mettant en lumière un nouveau paradigme, celui de l'intelligence artificielle, qui révolutionne en profondeur la création, la diffusion et la réception des images, bouleversant ainsi notre rapport visuel au monde.

Tout au long de l'exposition, des "capsules temporelles" inspirées des cabinets de curiosités offrent un contrepoint historique aux œuvres contemporaines. Elles abordent des sujets tels que l'histoire des dispositifs d'automatisation du calcul et de la production, les relations entre les systèmes actuels de vision artificielle et les tentatives passées d'automatiser la perception visuelle, les origines des systèmes de reconnaissance faciale comme des émotions, ou encore la généalogie des prompts. Ces vitrines se proposent ainsi comme des incursions généalogiques permettant d'inscrire des phénomènes contemporains dans une histoire culturelle, artistique et scientifique élargie.

L'EXPOSITION EN CHIFFRES

Le monde selon l'IA accueillera **43** artistes qui présenteront près de **40** oeuvres dont **10** présentées pour la toute première fois (et **6** co-produites par le Jeu de Paume).

Pour accompagner cette exposition il y aura près **100** objets et oeuvres historiques.

PROGRAMMATION

- **6** séances de cinéma conçues avec Alice Leroy
- **2** colloques, avec un *Procès de l'IA* conçu par Alexandre Gefen et mis en scène par Frédérique Aït-Touati
- **6** rencontres avec des artistes de l'exposition



43 ARTISTES

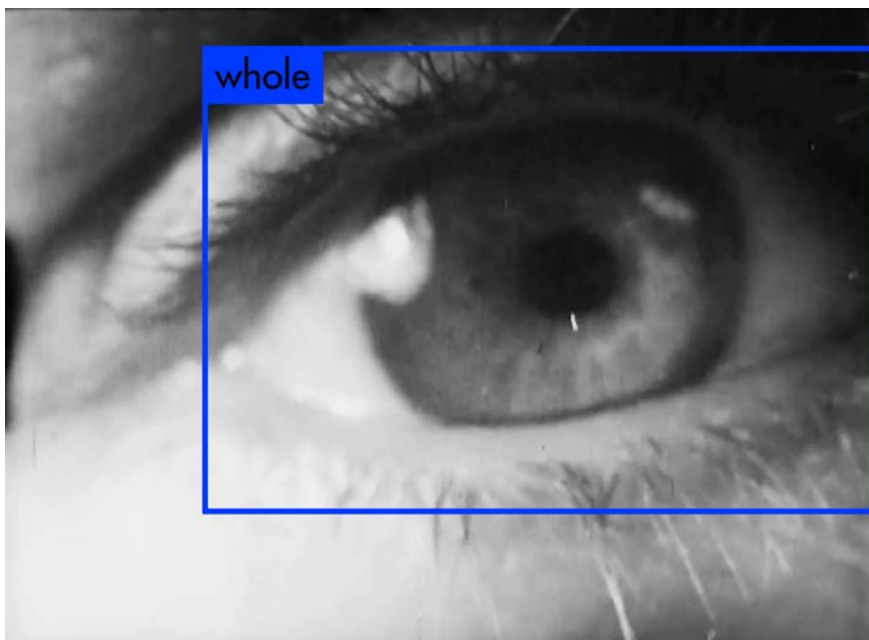
Nora Al-Badri – Nouf Aljowaysir – *Jean-Pierre Balpe** – Patsy Baudoin et Nick Montfort – Samuel Bianchini – Erik Bullof – *Victor Burgin* – Julian Charrière – Grégory Chatonsky – Kate Crawford et Vladan Joler – Linda Dounia Rebeiz – Justine Emard – Estampa – *Harun Farocki* – Joan Fontcuberta – *Dora Garcia* – Jeff Guess – Adam Harvey – Holly Herndon et Mat Dryhurst – *Hervé Huitric et Monique Nahas* – David Jhave Johnston – Andrea Khôra – Egor Kraft – Agnieszka Kurant – *George Legrady* – Christian Marclay – John Menick – Meta Office – Trevor Paglen – Jacques Perconte – Julien Prévieux – Inès Sieulle – Hito Steyerl – Sasha Stiles – Theopisti Stylianou-Lambert et Alexia Achilleos – aurece vettier – Clemens von Wedemeyer – Gwenola Wagon

**En italique les artistes contemporains dont les oeuvres font partie des capsules temporelles*

PARCOURS

Tout au long de l'exposition deux chapitres s'entrelacent. Le premier consiste en un ensemble d'œuvres réalisées depuis la moitié des années 2010 – une grande partie d'entre elles ont même été réalisées spécifiquement pour le projet. Réunies, elles nous présentent une variété de relations critiques à une période historique marquée par le développement rapide et le déploiement à grande échelle des systèmes d'IA analytique et d'IA générative : d'une part, les systèmes servant à détecter, reconnaître et classer afin d'analyser, de contrôler et de prédire ; d'autre part, ceux employés pour modifier des données existantes ou en générer de nouvelles après avoir été entraînés sur de grandes quantités d'autres données.

Le second registre consiste en un ensemble de « capsules temporelles » – des espaces conçus et présentés comme des cabinets de curiosités – qui, à travers un choix restreint d'objets et d'œuvres d'art, apportent un contrepoint aux œuvres contemporaines, celui de l'histoire et de l'archéologie des médias. Ces capsules temporelles abordent différentes questions : l'histoire des appareils destinés à automatiser le calcul, la production et la communication, les rapports entre les systèmes actuels de vision artificielle et l'histoire des tentatives d'automatisation de la perception visuelle, les racines des systèmes de reconnaissance faciale et des émotions dans l'histoire de la physiognomonie, la généalogie des prompts, ou encore l'histoire des textes générés par des algorithmes. Tout cela vient conférer une profondeur historique à un propos par ailleurs focalisé sur le présent.





Le monde selon l'IA présente une sélection d'œuvres réalisées par des artistes qui, depuis la moitié des années 2010, se sont emparés de ce que l'on appelle l'« intelligence artificielle » (IA), qui s'est disséminée de façon croissante au point de gagner toutes les strates de la culture et de la société, de l'économie et de la politique, de la science et de la technologie, de la production industrielle et des stratégies militaires. Cette exposition se concentre tout particulièrement sur la manière dont les algorithmes et les modèles d'IA transforment notre expérience des images, fixes comme en mouvement, mais aussi sur le rôle qu'elles jouent dans la culture en général.

On doit l'expression « intelligence artificielle » à John McCarthy, qui en fait usage pour la première fois en 1955 dans sa note d'intention au Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence, qui se tiendra en 1956 et consacrera l'IA comme un champ de recherches à part entière.

Au cours des décennies suivantes, on l'a employée pour désigner différentes technologies, méthodes et applications pensées pour créer des systèmes capables d'accomplir des tâches de plus en plus complexes. L'idée d'« intelligence artificielle » a été dès l'origine entourée d'un large spectre de croyances, d'idéologies, de métaphores et de fictions qui continuent d'imprégner le discours public. De nos jours, l'expression renvoie surtout aux techniques d'apprentissage automatique (*machine learning*) et d'apprentissage profond (*deep learning*), dont les opérations constitutives – détection, reconnaissance, classification, prédiction, prise de décision, analyse et génération de données – possèdent un vaste champ d'application. Considérées dans leur ensemble, ces opérations introduisent de nouvelles formes d'« automatisation » qui déplacent ou remplacent entièrement l'agentivité humaine.

1

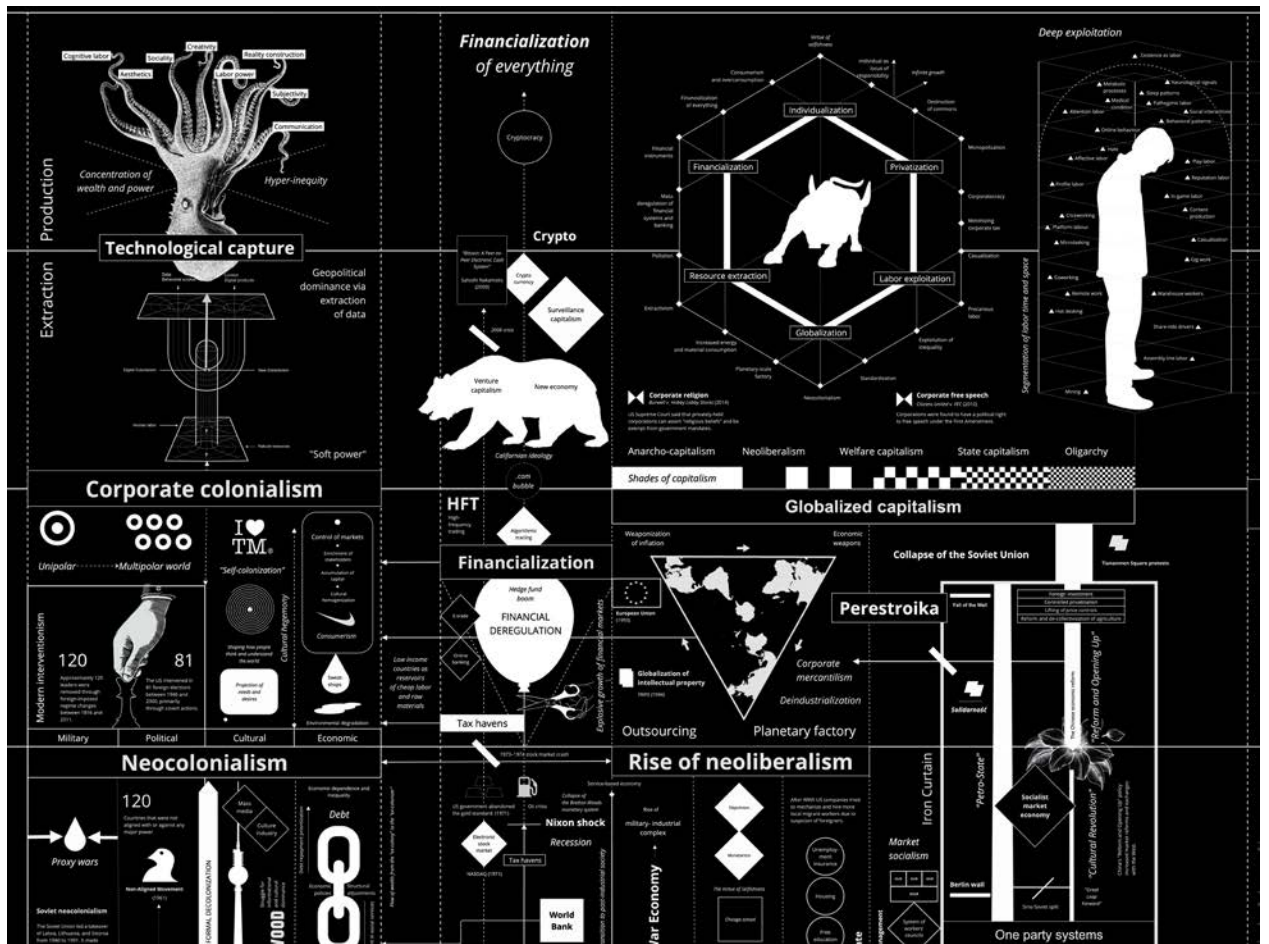
Cartographies de l'IA Matières

Lorsque l'on pense aux médias numériques, on prête rarement attention aux composantes matérielles qui lui donnent corps. Les algorithmes semblent intangibles, or, il serait impossible aux technologies de l'IA de fonctionner sans un ensemble d'éléments naturels disponibles en quantité finie : du lithium, des terres rares et du pétrole, par exemple. Ces précieux matériaux, qui ont mis des milliards d'années à se former sous terre, servent à alimenter des appareils qui finiront à la poubelle au bout d'un temps extrêmement bref.

Avec les sculptures *Metamorphism* Julien Charrière vient questionner cette matérialité. En mélangeant des cartes mères, des processeurs et du matériel informatique avec de la terre, puis en les fondant dans un four, les débris numériques et la mémoire culturelle acquièrent ainsi une vie nouvelle, celle d'une formation géologique. Cela nous rappelle que les matières premières qui alimentent les technologies retourneront un jour à la terre sous forme de déchets.

Dans *Nonorganic Life*, Agnieszka Kurant met en évidence les matériaux organiques et minéraux nécessaires à l'industrie numérique. Kurant qualifie ces structures cristallines de «jardins chimiques», en référence aux cheminées hydrothermales qui, selon les scientifiques, pourraient être à l'origine de la vie sur Terre. Mais ces images pointent aussi les dégâts environnementaux causés par l'extraction de ces précieuses ressources. Est ainsi soulignée la tension entre croissance technologique et perturbations écologiques, tout en donnant lieu à une exploration de l'entrelacement permanent et inévitable du biologique, du minéral et du synthétique.





2

Cartographies de l'IA Espace et temps

Qu'entend-on par « IA » ? Comment cartographier cet « hyper-objet » complexe, entre théories, technologies, ressources, travail, données, politiques et capital ? Et comment situer l'IA dans l'histoire, en tenant compte de son rôle central dans la formation du savoir, de la communication, du travail et du pouvoir ?

Avec *Alien Internet* (2023) et *A.A.I (System's Negative)* (2016), Agnieszka Kurant met en lumière les liens entre l'IA et d'autres formes d'intelligence collective naturelle, comme celles des animaux et d'autres êtres vivants, tels que les baleines, oiseaux, tortues, éponges et termites. La chercheuse

Kate Crawford et le designer Vladan Joler tentent de cartographier l'IA dans l'espace et dans le temps. *Anatomy of an AI System* (2018) porte sur un objet particulier : le système d'intelligence artificielle à commande vocale nommé « Alexa », lancé par Amazon en 2016, présentant un diagramme qui cartographie ce gigantesque réseau planétaire.

Le diagramme *Calculating Empires* (2023) visualise les multiples généalogies entrelacées qui nous ont conduits à l'IA actuelle, l'œuvre cherche à comprendre comment nous en sommes arrivés là et dans quelle direction nous allons.

4

**Détecter, reconnaître, classer : IA Analytique
Reconnaissance faciale et des émotions**

À trois reprises, Trevor Paglen explore la reconnaissance faciale à travers ses œuvres. Dans l'installation interactive *Faces of ImageNet*, une caméra cachée filme le spectateur, dont le visage est analysé et étiqueté à l'aide de termes associés à des clusters d'images provenant d'ImageNet, un jeu de données clé dans l'essor de l'intelligence artificielle dans les années 2010.

Enfin, avec « *Fanon* » et « *De Beauvoir* » (*Even the Dead Are Not Safe*), *Eigenface* (colorized), Trevor Paglen utilise la technique de reconnaissance faciale « *Eigenface* », qui génère une « empreinte faciale » à partir des caractéristiques d'un visage. En appliquant cette méthode aux portraits de Frantz Fanon et Simone De Beauvoir, il montre comment ces systèmes peuvent identifier même des personnes décédées, suggérant que la vision artificielle altère notre relation avec les images du passé.

5

**Détecter, reconnaître, classer : IA Analytique
Micro-travail**

L'installation de Hito Steyerl, créée spécialement pour l'exposition, est une œuvre consacrée aux implications politiques des modèles d'IA utilisés pour détecter, reconnaître, classer et prédire. L'installation de *Meta Office* et *Aggregated Ghost* (2023) d'Agnieszka Kurant étudient le monde du « travail du clic » externalisé et tentent de documenter les conditions dans lesquelles sont effectuées ces micro-tâches dissimulées et sous-payées.





6

Espaces latents et images possibles : IA générative

Les espaces latents jouent aussi un rôle essentiel dans le traitement de la gigantesque masse de données relevant de la mémoire culturelle. Un grand nombre d'artistes, tel que Erik Bullof, Justine Emard, Egor Kraft, Jacques Perconte, Julien Prévieux, Inès Sieulle ou encore Gwenola Wagon les explorent pour produire d'autres versions du passé. En les traitant comme des « méta-archives », ils peuvent visualiser des images possibles, renvoyant à des passés alternatifs, à des histoires contrefactuelles, à des souvenirs fictifs, à des autobiographies spéculatives.

D'autres, tel Trevor Paglen, visualisent les espaces latents pour tenter de mieux comprendre l'épistémologie de certains modèles d'IA générative, les GANs par exemple, tandis que d'autres encore, comme Jeff Guess et Estampa, explorent les connexions algorithmiques entre les images et les mots. Enfin, John Menick et Andrea Khôra vont chercher dans les espaces latents des images permettant d'appréhender le mélange de transhumanisme et de psychédéisme qui fonde, dans une large mesure, l'idéologie de la Silicon Valley.

Grégory Chatonsky poursuit sa réflexion sur les enjeux philosophiques et technologiques liés à l'intelligence artificielle générative, dans sa nouvelle installation *Le Quatrième mémoire*. Le titre fait référence aux trois types de « rétention » définis par le philosophe Bernard Stiegler. L'artiste utilise ces concepts pour explorer comment l'IA génère des récits à partir des données mémorisées, créant ainsi des visions alternatives du passé. *La Quatrième Mémoire* explore les autobiographies fictives de Grégory Chatonsky lui-même. Pendant toute la durée de l'exposition, dans une salle qui lui est dédiée, l'installation, constituée d'images et textes générés par IA, de voix clonées et d'objets imprimés en 3D, offre des traces fragmentaires et métamorphiques des vies possibles de l'artiste, qui se déroulent selon un spectre spatio-temporel extrêmement vaste, avec toute la dimension fantasmatique qui en découle. L'artiste la conçoit comme « une œuvre posthume de mon vivant : non pas comme un monument dédié à ce que j'ai déjà fait, mais comme une machine qui poursuit ce que j'aurais pu faire ».

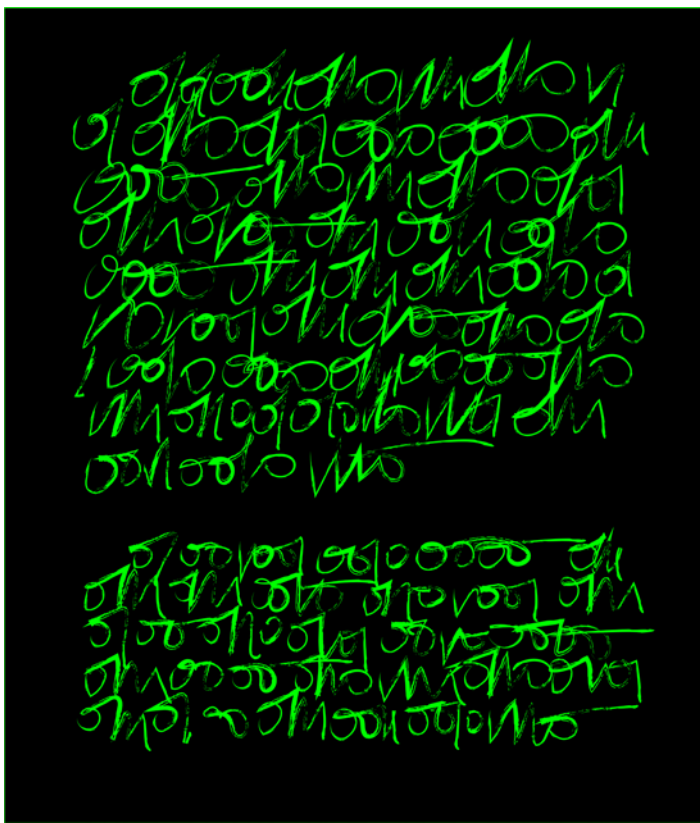
7

Écritures génératives

Avec l'avènement des grands modèles de langage, la génération de textes littéraires par l'ordinateur franchit un nouveau cap et donne lieu à des œuvres à la construction et à la narration élaborées.

Certains l'utilisent comme une collaboratrice littéraire à part entière, comme le fait par exemple la poétesse Sasha Stiles avec son alter ego machinique, *Technelegy*. Cette dernière lui suggère des formulations et des idées qui pourraient être d'elle mais qui émanent d'ailleurs. Elle a rédigé *Ars Autopoetica*, poème en quatre strophes qui fait référence au célèbre *Art poétique* d'Horace, Stiles l'a ensuite traduit en Cursive Binary, un alphabet qu'elle a inventé à destination d'un lectorat transhumain. Elle l'a ensuite fait calligraphier, comme aux temps anciens, par un scribe robotique, développé par la compagnie Artmatr.

Dans *Ekphrasis*, des séquences de *found footage* font l'objet d'un travail de description algorithmique, encore plus complexe et stratifié. En effet, dans cette installation les artistes du collectif Estampa recourent non seulement à des systèmes de détection d'objets, mais aussi à des outils de reconnaissance des émotions et à des modèles image-à-texte capables, à travers la jonction avec de larges modèles de langage, de générer en direct des descriptions plus longues et détaillées. L'œuvre met ainsi en évidence tous les décalages, les dérives, mais aussi le potentiel poétique qui découlent de l'impossibilité radicale de traduire des images avec des mots. Avec cette œuvre, Estampa nous propose non seulement une réflexion sur les nouvelles formes d'*ekphrasis* algorithmique, mais aussi sur le devenir des opérations de montage à l'heure de l'IA.





8

Christian Marclay *Sound Stories (The Organ)*

L'exposition se termine par l'installation interactive *The Organ* de Christian Marclay. Ce dernier accorde une importance capitale à la musique et au son, qu'il ne cesse de réarranger selon des modalités inédites afin d'en proposer des formes de visualisation. En 2017, l'artiste suisse a initié une collaboration avec la compagnie américaine Snap Inc., créatrice de l'application Snapchat, où sont postés chaque jour plus de 3,5 milliards de messages photo et vidéo (snaps). Intéressé depuis toujours au remontage de matériaux audiovisuels trouvés, Marclay, jusque-là étranger aux réseaux sociaux, a perçu dans cette masse considérable de données un matériau prometteur en raison de la dimension éphémère des snaps, qui n'excèdent pas dix secondes et disparaissent après avoir été vus.

Il en a notamment tiré l'installation interactive *The Organ*, clavier électronique connecté à un écran sur lequel le public est invité à pianoter. Chaque touche déclenche la projection d'une bande verticale composée de plusieurs snaps partageant la même fréquence sonore, que l'artiste a sélectionnés en amont sur Snapchat à l'aide d'un algorithme de reconnaissance sonore. S'opèrent alors un étonnant jeu de correspondances entre le son et l'image.

En 2019, le Los Angeles County Museum of Art (LACMA), en collaboration avec Snapchat, a présenté la première américaine de Christian Marclay : Sound Stories, une exposition immersive audiovisuelle qui fusionne art et technologie. Ce projet, fruit de la collaboration entre l'artiste et Snapchat, s'inspire des sons et des images de la vie quotidienne présents sur l'application de messagerie. En utilisant des algorithmes créés par une équipe d'ingénieurs de Snap Inc., Marclay a exploré des millions de vidéos publiées sur Snapchat pour créer cinq installations audiovisuelles immersives, dont deux sont interactives. Ancrées dans une esthétique du sampling, qui est au cœur du travail de Marclay, ces installations réagissent à la narration disponible sur Snapchat ainsi qu'aux sons et mouvements des visiteurs dans l'espace de la galerie.

Parmi les cinq œuvres réalisées, *The Organ*, ici montrée dans le cadre de l'exposition *Le monde selon l'IA*, est une œuvre interactive où les visiteurs sont invités à jouer d'un clavier situé au centre de la salle. En collaboration avec des ingénieurs de Snap Inc., Marclay a développé un algorithme capable de détecter des sons correspondant à des notes de musique.

Chaque touche de l'orgue pressée déclenche un ensemble de Snaps étroitement liés à la note jouée, avec une large variété de personnes et de situations projetées sur un grand écran. Marclay trouve un intérêt particulier dans l'impureté des sons générés par l'algorithme, ce qui fait écho à son goût pour l'audio dégradé des anciens formats d'enregistrement, tels que le vinyle et la cassette.

Entre novembre 2022 et février 2023, *All Together*, une autre installation audiovisuelle immersive issue du projet Sound Stories de Christian Marclay, a été présentée dans le cadre de l'exposition de l'artiste au Centre Pompidou. L'œuvre était accompagnée d'une expérience de réalité augmentée développée par Marclay en collaboration avec l'AR Studio de Snap, basé à Paris. Grâce à la technologie Landmarker de Snapchat, utilisée pour animer l'extérieur du Centre Pompidou, Christian Marclay et l'AR Studio ont transformé la façade en un instrument de musique. Avec cette expérience de RA nommée *Playing Pompidou*, les visiteurs pouvaient déclencher une expérience interactive de réalité augmentée, à la fois audio et visuelle, depuis la Piazza ou de n'importe où, via la Lens disponible sur le profil Snapchat du Centre Pompidou ou en scannant le code sur la page de l'exposition sur le site web du Centre Pompidou.

Snap est une entreprise technologique. Nous pensons que la caméra est une excellente opportunité d'améliorer la façon dont les gens vivent et communiquent. Snap contribue au progrès humain en permettant aux gens de s'exprimer, de vivre le moment présent, de découvrir le monde et de s'amuser ensemble. Les trois principaux produits de l'entreprise sont Snapchat, une application de messagerie visuelle qui améliore vos relations avec vos amis, votre famille et le monde; Lens Studio, une plateforme de réalité augmentée qui alimente la réalité augmentée sur Snapchat et d'autres services; et ses lunettes de réalité augmentée, Spectacles.

Snapchat, une application de messagerie visuelle, qui améliore vos relations avec vos amis, votre famille et le monde entier. Snapchat est un antidote aux réseaux sociaux car les gens veulent un moyen de communiquer avec leurs amis et leur famille sans la pression d'avoir l'air populaire ou parfait. Snapchat permet aux gens de s'exprimer, de vivre l'instant présent, de découvrir le monde et de s'amuser ensemble. L'application s'ouvre sur l'appareil photo et offre des millions de Lenses de réalité augmentée pour s'exprimer, apprendre et s'amuser !

Snap Inc. est leader de la réalité augmentée, c'est-à-dire du contenu numérique superposé au monde réel. Nous pensons que la réalité augmentée représente la prochaine évolution majeure des nouvelles technologies. Snap est le pionnier des expériences de réalité augmentée depuis 10 ans, et aujourd'hui 300 millions de personnes jouent avec des Lenses de réalité augmentée chaque jour. La réalité augmentée de Snap a commencé avec des Lenses amusantes et ludiques, mais aujourd'hui, la réalité augmentée transforme notre façon de communiquer, de découvrir le monde et même de faire du shopping.

Pour plus d'informations, visitez [snap.com](https://www.snap.com)

Pionnière dans l'inscription d'une politique de mécénat au coeur de sa stratégie d'entreprise, la Banque Neuflyze OBC mène depuis plus de 20 ans une action forte de valorisation des arts visuels (photographie, vidéographie, cinéma). À travers sa Fondation d'entreprise, cet engagement s'inscrit dans la durée aux côtés des institutions patrimoniales ou de programmes éducatifs. D'autre part, la Collection Neuflyze OBC compte désormais près de 1000 oeuvres photographiques et vidéographiques, dédiées au genre du portrait et aux figures humaines. Ces deux piliers se trouvent en résonance avec les valeurs et les savoir-faire de Neuflyze OBC, dont la vocation est de préserver, valoriser et transmettre le patrimoine, mais aussi de promouvoir l'émergence des talents de demain.

Mécène historique du Jeu de Paume, la Fondation d'entreprise Neuflyze OBC a choisi d'apporter en 2025 son soutien à l'exposition explorant les liens entre intelligence artificielle et création artistique. Ce sujet d'actualité et d'ampleur questionne autant qu'il révolutionne notre rapport aux images et, plus largement, notre vision du monde.



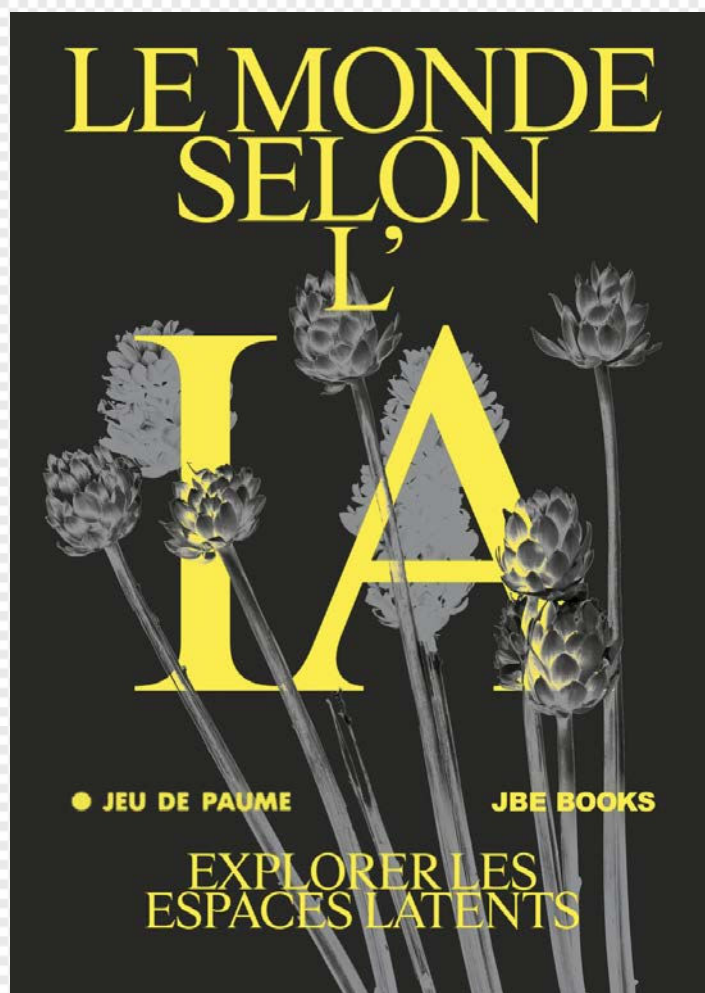
Dans le cadre de son mécénat dédié à la photographie depuis plus de 15 ans, Jaeger-LeCoultre a le plaisir de soutenir l'exposition « Le monde selon l'IA ». Manufacture horlogère dotée d'un esprit pionnier, capable depuis sa création en 1833 de proposer et de s'adapter à de nombreuses évolutions technologiques, Jaeger-LeCoultre est aussi fière de protéger les savoirs, les gestes précis et minutieux de ses horlogers et artisans, fruit d'années d'apprentissage et de maîtrise technique et d'aider à leur transmission.

Le questionnement sur l'avenir de la création artistique à l'ère de l'IA proposé par l'exposition donne l'opportunité à Jaeger-LeCoultre d'explorer les liens entre tradition et nouvelles technologies, et de contribuer à une réflexion plus large sur l'impact de l'IA sur notre société.

À propos de Jaeger-LeCoultre, l'Horloger des Horlogers™

Nichée dans la Vallée de Joux depuis 1833, la Maison Jaeger-LeCoultre trouve son inspiration dans le sublime décor paisible des montagnes du Jura, mue par une soif insatiable d'innovation et une créativité sans limite. L'Horloger des Horlogers, comme on la surnomme, est connu pour la haute précision de ses mécanismes et le savoir-faire impressionnant derrière ses complications. C'est grâce à cette infatigable inventivité que la Manufacture a conçu plus de 1 400 calibres différents et a déposé plus de 430 brevets depuis sa fondation. Forts de près de deux siècles d'expertise cumulée, les maîtres-horlogers de la Grande Maison conçoivent, produisent, finissent et ornent des mécanismes aux niveaux de sophistication et de précision incomparables, mêlant leur passion à un savoir-faire séculaire, reliant le passé à l'avenir par des modèles à la fois intemporels et dans l'air du temps. À la Manufacture, les artisans des 180 métiers réunis sous son toit travaillent en harmonie pour donner naissance à des pièces de haute horlogerie associant prouesses techniques et esthétiques avec une sophistication sobre qui caractérise la marque.





CATALOGUE

Le catalogue d'une exposition de référence, qui fixe un état de l'art et de ses relations avec l'IA. Dans des espaces latents de matrices mathématiques immenses, des réseaux de neurones artificiels comprennent le monde comme un code et se mettent à apprendre par eux-mêmes à produire des images et des sons, à écrire, à traduire, à parler.

Le monde selon l'IA : cet ouvrage est une pierre fondatrice de l'édifice intellectuel qui interroge ces nouveaux outils qui permettent de repenser et de renouveler les processus de création tout en éclairant la manière dont les machines voient et habitent le monde.

L'ouvrage dévoile les œuvres – pour certaines inédites – d'artistes de la scène française et internationale qui ont abordé les nouvelles technologies d'IA selon différentes perspectives : Kate Crawford & Vladan Joler, Fabien Giraud, Agnieszka Kurant, Christian Marclay, Trevor Paglen, Hito Steyerl...

Édition française : coédition Jeu de Paume / JBE BOOKS

Édition anglaise : coédition Jeu de Paume / Aperture

Parution : avril 2024

Relié, 15,5 × 21,5 cm, 304 pages

Prix de vente : 39 €

Théorie des espaces latents

Par Antonio Somaini, commissaire de l'exposition

«La réflexion sur les images et la culture visuelle ne saurait de nos jours faire l'économie d'une théorie des espaces latents. Alors que les images sont de plus en plus générées, modifiées, mises en circulation, vues et décrites au moyen de différents types de modèles d'intelligence artificielle (IA), il est nécessaire de comprendre le rôle crucial joué par les « espaces latents », ces constructions abstraites et mathématiques dont les implications culturelles et politiques sont telles qu'on ne peut les sous-estimer. Espace latent : cette locution aux connotations métaphoriques importantes – nous y reviendrons – renferme un concept fondamental dans le domaine de l'apprentissage automatique et de l'intelligence artificielle. Elle fait référence à l'espace abstrait au sein duquel des objets numériques complexes, caractérisés par un grand nombre de dimensions (comme les images, fixes ou en mouvement, et les textes), sont restitués sous une forme simplifiée, en un nombre réduit de dimensions, afin d'être traités lors d'opérations mathématiques. »



1

Andrea Khôra

Andrea Khôra
Née en 1989 à Seattle (États-Unis)

Dans *RAPTURE* d'Andrea Khôra, rien n'est tout à fait tel qu'il le paraît. La vidéo traite de l'essor des drogues psychédéliques en Occident, dans un contexte de crise de la santé mentale, qui conduit certaines grandes entreprises à exploiter ces substances. Ainsi, la Silicon Valley, qui s'accroche aux vestiges de son passé contre-culturel dans la société du capitalisme tardif et de l'après-pandémie, investit massivement dans des drogues telles que la kétamine et la psilocybine qui constitueraient, à petites doses, des alternatives aux médicaments. Des personnages comme Sam Altman et Elon Musk ont ouvertement déclaré qu'ils « se méridosaient » pour stimuler leur façon de penser ou soulager leur stress : tout en investissant dans le milieu en vue d'en tirer profit. *RAPTURE* brosse le portrait d'un PDG archétypal qui leur ressemble, Ethan Grant, dont la start-up « TranscendX » promet une thérapie psychédélique transcendantale et une expérience quasi religieuse – « s'appropriant ainsi l'usage spirituel et rituel de certaines plantes psychotropes traditionnellement employées par différents peuples autochtones. L'entreprise prétend que son traitement, proposé dans des centres de désintoxication et des cliniques de luxe, changera la vie des patients – seuls les plus fortunés pourront se le permettre.

Tout au long de *RAPTURE*, Grant évoque le potentiel de son produit qui, à le croire, transformera l'humanité. Son discours qualifié reprend le marketing de l'IA, qui nous annonce l'arrivée d'une « super-intelligence, l'intelligence artificielle générale » (IAG), présentée comme gage d'un avenir radieux. Au fur et à mesure du film, la perspective se déplace : l'on passe de la présentatrice du podcast à son invité, Grant, puis aux spectateurs, tandis que des images psychédéliques générées avec l'aide de l'IA perturbent le récit et brouillent la frontière entre hallucinations et réalité. Sommes-nous là guidés par les idées et convictions d'une seule personne sur cette technologie plus que complexe ? Sommes-nous contraints à épouser son point de vue ? S'agit-il de nous convaincre que nous assistons là, comme Altman le mentionne au sujet de son expérience au festival Burning Man, à ce à quoi pourrait ressembler « le monde de l'après IAG » ?

AA

1 *RAPTURE*, 2021
Vidéo numérique, 24 min 10 s
Courtesy de l'artiste

146



1

Inès Sieulle

Inès Sieulle
Née en 1966 à Lyon (France)

The Oasis I Deserve explore les relations nouées par des usagers humains avec le chatbot conversationnel Replika, confident sur mesure qui, lancé en 2017, se perfectionne au fur et à mesure de ses interactions. Proposant ses services comme ami dans sa version gratuite, et comme partenaire amoureux ou mentor dans la payante, Replika a défini la chronique par les passions sentimentales qu'il a staciliées, son utilisation à des fins sexistes, ses agressions racistes et politiques ainsi que ses agressions sexuelles à l'encontre de mineurs. Pour son court-métrage documentaire, Inès Sieulle s'est appuyée sur un ensemble important d'enregistrements de conversations entre des usagers avec leur Replika mis en ligne notamment sur YouTube et sur TikTok. Elle en a tiré la bande-son du film, qui mêle de façon troublante les voix des Replikas à celles de leurs propriétaires, selon un récit qui n'insiste pas tant sur les dérives de la machine que sur l'accréditation qu'elle provoque des pulsions humaines les moins avouables. Les images qui accompagnent la trame sonore ont été réalisées à l'aide du module VOGAN-CLIP, à partir de consignes textuelles de l'artiste. Chaque plan résulte d'un long processus d'allers-retours entre l'humain et la machine, qui tire parti des limites, imperfections et erreurs de cette

dernière. Remplies de tremblements et de glitches, ces images composent ainsi une diambulation audacieuse et onirique suggérant, à l'écoute des voix que l'on entend, une perception machinique qui se cherche, se démultiplie et souvent nous déroutent.

AA

1 *The Oasis I Deserve*, 2025
Film, couleur, son, 22 min
Avec le soutien du DCRGAM, du Centre national du cinéma et de l'image animée, du Fonds de soutien de la Ville de Paris et du Fonds de production Enoww-Artagon
Distribution : Protes Florian Fernandez

147

AUTOUR DE L'EXPOSITION

Visites

MERCREDIS · 12H30
& VENDREDIS · 17H

Visites de l'exposition
par une conférencière

Cours

MERCREDIS 14, 21 MAI ET
11 JUIN · 18H30

CYCLE 5

« **Que devient la photographie à l'âge de l'IA** »
par Antonio Somaini, professeur de théorie du
cinéma, des médias et de la culture visuelle à
l'Université Sorbonne Nouvelle, Membre Senior de
l'Institut Universitaire de France (IUF) et commissaire
d'expositions.

Programme

RENCONTRES,
CONFÉRENCES ET
COLLOQUE

Vendredi 11 avril · 18 h

Conférences de Kate Crawford, chercheuse et
Hito Steyerl, artiste, à la suite d'une présentation
inaugurale de l'exposition d'Antonio Somaini,
commissaire général de *Le Monde selon l'IA*

Samedi 17 mai · 14 h 30

Dialogue entre Clemens von Wedemeyer,
artiste et Antonio Somaini

Vendredi 23 mai · 11 h 30 et samedi 24 mai · 11 h 30

Colloque « Intelligence artificielle et création
contemporaine » sous la direction d'Alexandre Gefen

Jedi 5 juin · 18 h

Rencontre autour du *Féral* avec Fabien Giraud
et Anne Stenne, co-fondateurs du projet

Mardi 8 juillet · 18 h

Rencontre avec Alexander Kluge, cinéaste et
présentation de certains films réalisés avec l'IA

PERFORMANCES

Vendredi 11 avril • 20 h

IA Anne de Janet Biggs, artiste
avec Aymeric Hainaux, beatboxer, artiste
visuel et poète et Ileana Muñoz, soprano et
Mary Esther Carter, danseuse et chanteuse.

Vendredi 12 septembre • 19 h

IA, 53 recettes chics et gourmandes
pour les fêtes de l'Apocalypse de et
avec Magali Desbazeille, artiste

CINÉMA & IA

**Samedi 12 avril • 14 h 30, Mardi 29 avril • 18 h 30,
Mardi 6 mai • 18 h 30, Mardi 20 mai • 18 h 30,
Mardi 3 juin • 18 h 30, Samedi 14 juin • 14 h 30**

Une programmation de films et de rencontres
conçue par Alice Leroy, critique de cinéma
et chercheuse en études visuelles.
Explorant les thématiques de l'apprentissage,
les différentes intelligences et l'excavation
des mémoires, les séances rassembleront
une trentaine de courts-métrages avec entre
autre, des films de : Julien Prévieux, Daphné Le
Sergent, Arthur Chopin, Lillian Schwartz, Radu
Jude, Verena Paravel et Lucien Castaing-Taylor,
une projection spécial avec Fabien Giraud &
Raphaël Siboni ainsi qu'une carte blanche au
cinéaste et spécialiste des médias Kevin B. Lee.

ET AUSSI ... HORS LES MURS

Jeudi 24, vendredi 25 et samedi 26 avril

Maison de la Recherche de
l'université Sorbonne Nouvelle
Colloque « Couper/générer : le
montage à l'épreuve de l'IA »
Organisé par Térésa Faucon et Antonio Somaini
avec Violaine Boutet de Monvel et Corentin Lê,
avec le soutien du LIRA (Laboratoire international
de recherches en arts), de l'IRCAV (Institut
de recherche sur le cinéma et l'audiovisuel
(IRCAV) et du Prix Balzan (Jacques Aumont)

Samedi 24 mai, 20 h et dimanche 25 mai • 18 h

T2G de Gennevilliers
Le procès de l'IA
une proposition d'Alexandre Gefen avec
la collaboration de Frédérique Ait-Touati,
metteuse en scène et historienne

Mardi 8 et mercredi 9 juillet

Centre allemand d'histoire de l'art (DFK)
Colloque « Interpolations : AI,
Art, and Art History »
sous la direction de Peter Geimer (DFK),
Noam Elcott (Columbia University) et Antonio
Somaini (Université Sorbonne Nouvelle, IUF)

Ping Pong, le programme enfants & familles

PARCOURS
CARTELS JEUNE PUBLIC

Dans les salles d'exposition, à partir de 10 ans

VISITE EN FAMILLE

Rendez-vous avec les images

Avec la médiatrice Hilda Caicedo
Les participant-es découvrent l'exposition au travers de temps d'observation, d'échanges et d'activités à partager face aux œuvres.
En famille, à partir de 3 ans.

ATELIER DE CRÉATION 3-6 ANS

La matière de l'image

Avec l'artiste Camila Salame
Inspirés par l'exposition, les enfants explorent toute une diversité de matériaux et de supports. Ils s'amuse à expérimenter, toucher, manipuler, pour finalement transformer !
Pour les enfants de 3 à 6 ans. Sans les parents.

VISITE CONTÉE

L'image imaginée

Petits et grands sont invités à naviguer entre les images et les histoires, au fil de cette visite d'exposition qui toque à la porte de votre imagination.
En famille, à partir de 3 ans.



VISUELS PRESSE

La reproduction et la représentation des images de la sélection ci-après est autorisée et exonérée de droits dans le cadre de la seule promotion de l'exposition du Jeu de Paume et pendant la durée de celle-ci.

Visuels presse téléchargeables sur :

jeudepaume.org

Mot de passe : photosJDP



1.

1. Inès Sieulle,
The Oasis I Deserve,
2024
© Inès Sieulle



2.

2. Erik Bullof,
Cinéma vivant
2024
Tirages numériques de 12
images générées par le modèle
de diffusion Lexica, 40 × 45 cm
chacun
Avec le soutien du Jeu de Paume,
Paris
© Erik Bullof



3.

3. Gwenola Wagon,
Chroniques du soleil noir,
2023.
Œuvre réalisée avec le soutien du Hangar Y, en
partenariat avec l'Observatoire de Paris-PSL
© Gwenola Wagon

```

1  /*
2
3      /SS /SS /SS /SS /SSSSSS /SS /SS /SS
4      |SSS /SSS /SS /SSSSSS /SSSSSSS SS /SS /SS |SS
5      |SS SS/SS SS |SS |SS SS /SS SS |SS |SS |SS
6      |SS SSS|SS |SS |SS \SS |SS |SS |SS |SS
7      |SS |SS |SS |SS |SS |SS |SS |SS |SS |SS |SS
8      |SS \ |SS |SS |SS |SS |SSSSSS |SS |SSSSSS/ |SS
9
10     */
11
12     import fetch from 'node-fetch'
13     import { fileURLToPath } from 'node:url'
14     import { dirname } from 'node:path'
15
16     const __dirname = dirname(fileURLToPath(import.meta.url));
17
18     export default class Mindful {
19     constructor(o_tts, g_tts, a_tts, sounds_archive, url) {
20         this.o_tts = o_tts
21         this.g_tts = g_tts
22         this.a_tts = a_tts
23         this.sounds_archive = sounds_archive
24         this.url = url
25
26         this.callRandomMethod()
27     }
28
29     callRandomMethod() {
30         const r = Math.floor(Math.random() * 3);
31
32         if (r === 0) { this.A_Voicer() }
33         else if (r === 1) { this.G_Voicer() }
34         else { this.O_Voicer() }
35     }
36
37     async O_Voicer() {
38         this.currentprompt = await this.getPromptFromCPP()
39         this.currentvoice = await this.o_tts.returnRandomVoice()
40         this.mp3 = await this.o_tts.createAudio(this.currentprompt, this.currentvoice)
41     }
42 }

```

4. Jeff Guess
Mindful,
 2025
 Logiciel spécifique
 fonctionnant en temps réel,
 synthèse vocale d'IA, enceinte
 directionnelle, Raspberry Pi
 Avec le soutien du Jeu de
 Paume, Paris
 © Jeff Guess

4.

5. Gregory Chatonsky,
La Quatrième Mémoire,
 2025
 Installation
 © Gregory Chatonsky



5.

6. Nouf Aljowaysir,

Salaf #74: Man in Arab Costume [Ancêtre #74: L'Homme en Costume Arabe],
2020

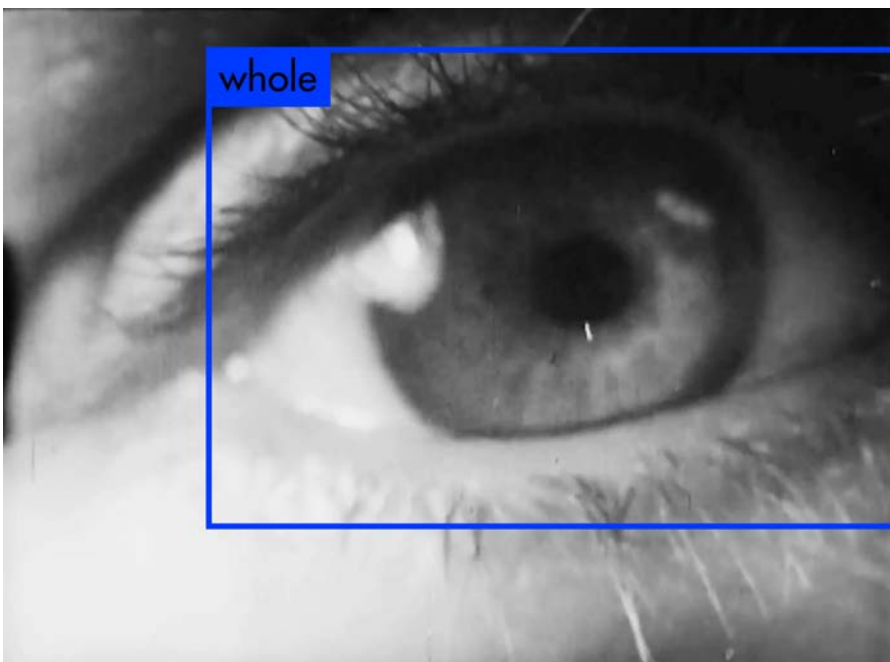
Photographie avec masque IA Réalisée à partir de Jean Greiser (1848- 1923), environ 1870

Collection de photographies orientalistes de Ken et Jenny Jacobson, The Getty Research Institute, Getty Museum.

© Nouf Aljowaysir



6.



7. Estampa,

Extrait de l'oeuvre :

What do you see, YOLO9000?

Estampa, 2019 © Estampa

7.

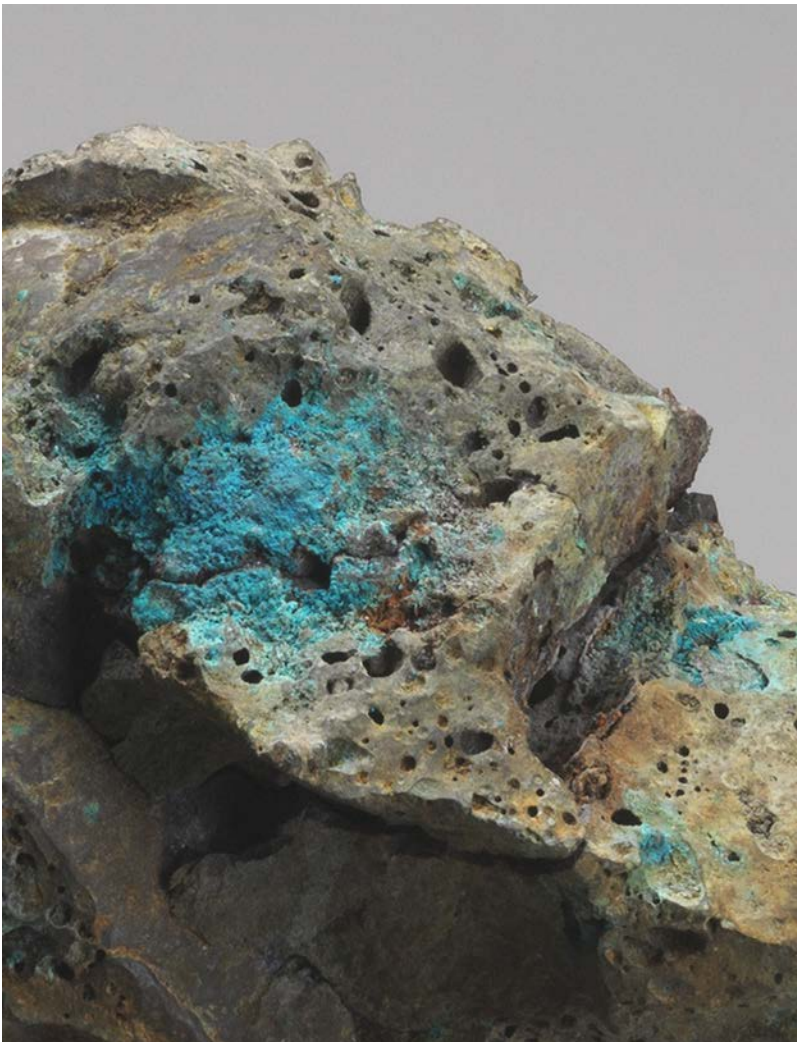
8.



8. Le Féral

2024-2034

Prévisualisation du dispositif de tournage de l'époque 1 du Féral (premier cycle d'entraînement de la machine apprenante) Œuvre vidéo collective initiée par Fabien Giraud avec Anne Stenne et réalisée en direct par une IA en collaboration avec 32 générations d'humains, avec Grégory Chatonsky, Ida Soulard, Anna Lena Vaney, Nathalie Viot et Jules Rimbaud ainsi qu'avec la participation de Pierre Huyghe



9. Julian Charrière

Metamorphism LI

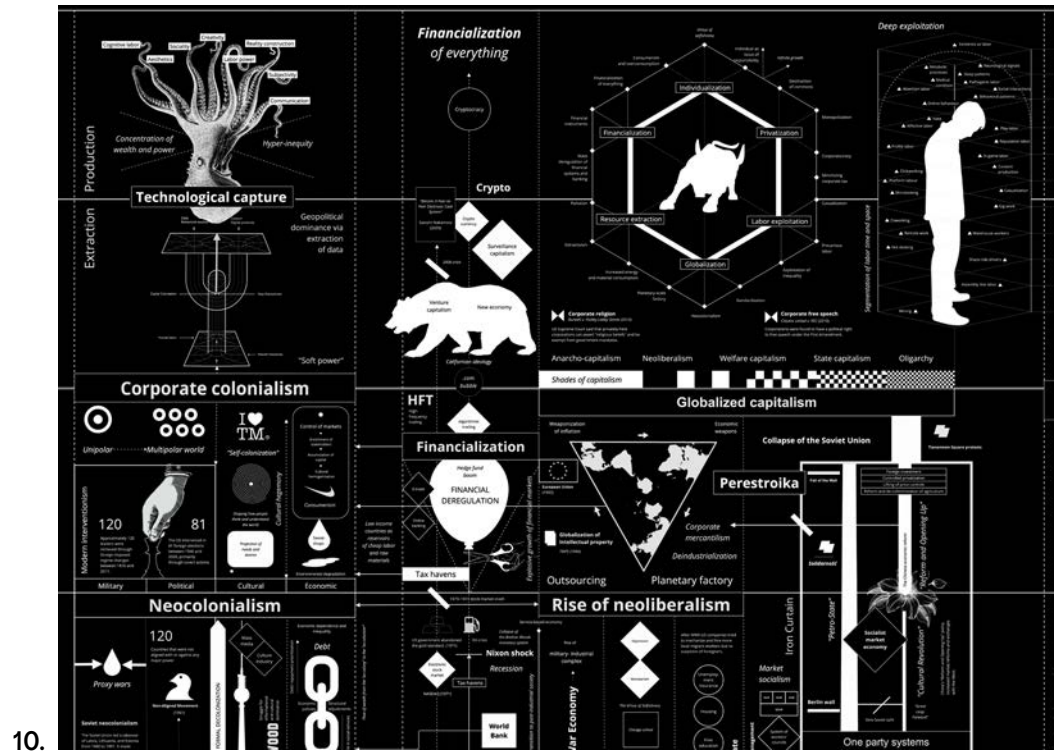
2016

Installation, lave artificielle, déchets informatiques en fusion (cartes mères, CPU, RAM, disques durs, câbles), socle en Corian, acier, verre blanc, 170 × 25 × 25 cm

© Julian Charrière / ADAGP Paris 2025

9.

10. Kate Crawford & Vladan Joler, *Calculating Empires: A Genealogy of Technology and Power Since 1500* 2023
 2 impressions sur papier collées au mur, 300 × 1 200 cm chacune
 © Kate Crawford & Vladan Joler



10.



11.

11. Trevor Paglen
Vampire (Corpus: Monsters of Capitalism) Adversarially Evolved Hallucination,
 Tirage par sublimation thermique sur aluminium,
 152 × 121 cm
 © Trevor Paglen

12. Trevor Paglen

"De Beauvoir" (Even the Dead Are Not Safe), Eigenface (Colorized)
2019

Tirage par sublimation thermique,
121,9 × 121,9 cm

Centre Pompidou, Paris. Musée national d'Art moderne/Centre de création industrielle. Don des Amis du Centre Pompidou en l'honneur de Virginia Zabriskie en 2024. Inv. : AM 2024-117

© Musée national d'Art moderne/ Centre de création industrielle. Don du Virginia M. Zabriskie Fund, Amis du Centre Pompidou, 2024. Inv. no : AM 2024-117



12.



13.

13. Gregory Chatonsky

La Quatrième Mémoire
2025

Installation, film génératif,
impressions 3D, impressions
numériques, robot, aluminium,
pierres, dimensions variables
Modèles d'IA et langages de
programmation : Stable Diffusion XL,
AnimDiff, CoquiTTS, Llama 3.2 7B,
Python 3.11

Données d'entraînement : Laion-5B,
Visual Contagions sous la direction
de Béatrice Joyeux-Prunel, archives
personnelles de l'artiste

Avec l'aide en programmation de
Robin Champenois

Avec le soutien du Conseil des arts
du Canada, Ottawa, de l'Université
de Genève et du Jeu de Paume,
Paris

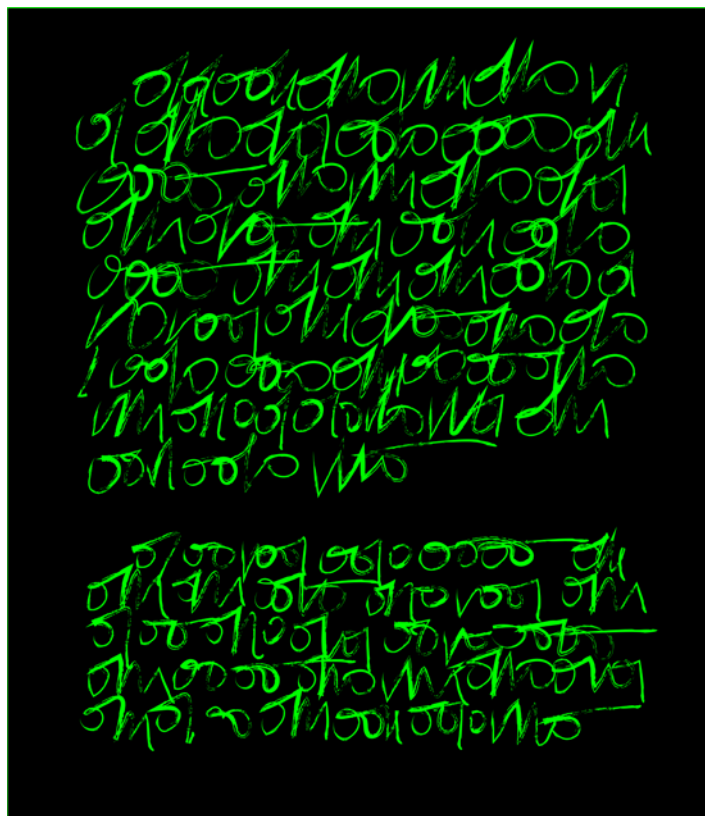
© Gregory Chatonsky

14. Sasha Stiles

"tirage numérique du poème *Ars Autopoetica*,
2023

coécrit avec Technelegy, modèle
de langage spécifique conçu par
Sasha Stiles à partir de estim, et
calligraphié par le robot Artmatr
dans l'alphabet Cursive Binary
inventé par l'artiste, 45,72 x 35,50 cm
chacun

© Sasha Stiles



14.



15.

15. Christian Marclay

The Organ,
2018

Installation
audiovisuelle
interactive, clavier
connecté à une
projection sur
écran, extraits de
vidéos provenant de
Snapchat
Avec le soutien de
Snap Inc.
© Christian Marclay &
Snap Chat

16. Egor Kraft
Content Aware Studies
2019
© Egor Kraft



16.



17.

17. Joan Fontcuberta
Typha Volans, Série *eHerbarium*, 2023-2024
Tirages jet d'encre d'images générées
par Stable Diffusion, 32 × 27 cm chacun
© Joan Fontcuberta / ADAGP Paris
2025

**18. Holly Herndon
& Mat Dryhurst**
xhairymutantx
2024-2025
Vidéo composée
d'images générées
par un modèle d'IA
spécifique, QR Code
pour générer des
images à partir de
prompts
© Holly Herndon & Mat
Dryhurst



18.



INFOS PRATIQUES

Jeu de Paume

1, place de la Concorde, Jardin des Tuileries
Paris 1^{er} • M° Concorde (lignes 1, 8, 12)
+33 (0) 1 47 03 12 50 • jeudepaume.org

Horaires

Expositions, librairie, café-terrasse Rose Bakery
Mardi • 11h - 21h / Du mer. au dim. • 11h - 19h
Lundi • fermeture

Tarifs

En ligne : plein tarif • 12€ / tarif réduit • 9€
Sur place : plein tarif • 13€ / tarif réduit • 9,50€
Tarif -25 ans / étudiant • 7,50€ (en semaine)

Cinéma

La salle de cinéma propose pas moins de 400 séances de films classés «art et essai» tout au long de l'année à destination de tous les publics.

Librairie

Librairie de référence dans le domaine des arts plastiques, photographiques et cinématographiques contemporains
+33 (0) 1 47 03 12 36 • librairie@jeudepaume.org

Café-Terrasse Rose Bakery

Cuisine biologique revisitant la gastronomie anglaise au coeur de Paris et terrasse dans le Jardin des Tuileries
+33 (0) 1 40 36 01 25

Contacts

Presse • Alice Delacharley
presse@jeudepaume.org
+33 (0) 6 42 53 04 07

Communication et mécénat • Arantxa Vaillant
arantxavaillant@jeudepaume.org

Community manager • Laura Geisler
laurageisler@jeudepaume.org

