

# venez voir une expo d'art numérique !

accès(s)  
culture(s)  
électronique(s)

## qui ?

### l'artiste

Sensible au monde qui l'entoure et nourri de l'histoire de l'art, l'artiste pense, ressent, conçoit et donne à voir un point de vue singulier dans un contexte actuel. L'artiste contemporain, quand il n'a pas tous les savoir-faire pour aller au bout de son idée, s'entoure d'artisans, d'ingénieurs, de spécialistes. Il n'est peut-être pas celui qui fait mais il reste l'auteur de l'œuvre. Un artiste professionnel peut avoir suivi un cursus d'études en école d'art ou en université mais il peut être aussi autodidacte.

**Pour l'expo *Frontières & projections*, le travail d'une quinzaine d'artistes est proposé.**

### le commissaire d'exposition

C'est la personne responsable du contenu de l'exposition, du point de vue de son sens, des œuvres sélectionnées et de l'accrochage. Elle a choisi des œuvres existantes au sein d'une collection (FRAC, collections privées...), parmi les œuvres produites par un artiste dont elle apprécie le travail, ou accompagne un artiste dans la production d'œuvres nouvelles pour l'exposition.

**Pour l'expo *Frontières & projections*, le commissariat est confié à Hortense Gauthier & Philippe Boisnard.**

### l'organisateur

L'organisateur d'expositions est comme un chef d'orchestre sachant jouer de tous les instruments. Il s'occupe en effet du montage de projet. Gravitent autour de lui commissaire, régisseur technique, graphiste, comptable... L'organisateur d'événements se doit de connaître parfaitement tous ces métiers qu'il coordonne pour réaliser une exposition. Il assure à la fois un rôle d'animation, d'accompagnement, de conseil mais également de gestionnaire.

**L'expo *Frontières & projections* est organisée par l'association accès(s) cultures électroniques.**

### le médiateur

C'est un professionnel qui travaille au sein d'un lieu d'exposition. Il est à la fois à l'écoute des artistes, des concepteurs de l'exposition et des publics. À partir des œuvres, informé du contexte de création, connaisseur de l'histoire de l'art, des pratiques artistiques, et observateur sensible, le médiateur peut donner des éléments supplémentaires à l'appréhension de l'œuvre, pointer des détails signifiants, accompagner les personnes ou le groupe, faire des liens. Il peut aussi favoriser la rencontre.

**La visite guidée de l'expo *Frontières & projections* est proposée par Quitterie Charpentier, médiatrice d'accès(s).**

### le public

Les publics sont tous différents. C'est avec sa propre sensibilité, son vécu, sa connaissance, son expérience et ses mots, mais aussi en fonction du contexte que chacun appréhende une œuvre. Les publics sont une multitude de subjectivités qui ont toutes lieu d'être et que les médiateurs font interagir avec les œuvres qui leur sont présentées.

**Le public accueilli en visite guidée va de la maternelle à l'enseignement supérieur.**

## où ?

**L'expo *Frontières & projections* est visible au Bel Ordinaire, espace d'art contemporain de l'agglomération Pau-Pyrénées. Ce n'est pas un centre d'art car il n'est pas conventionné par le Ministère de la Culture. Il est pourtant dédié à la production d'œuvres et d'expositions. Il fait partie d'un réseau de structures qui concourent à la diffusion de l'Art contemporain :**

### les Musées

Ces institutions publiques ont pour missions principales d'acquérir, collectionner et diffuser les œuvres d'art. Elles participent à leur conservation et les transmettent aux publics via des expositions. Les musées sont financés par l'État (musées nationaux) ou les collectivités territoriales dont ils dépendent (Région, Département, Ville). Exemples : Musée municipal des Beaux-Arts, Musée municipal Bernadotte, Musée national du Château (Pau)

### les Fonds Régionaux d'Art Contemporain (FRAC)

Ils ont été créés en 1982 en partenariat avec les régions lors de la décentralisation. Les 23 FRAC ont pour principale mission le soutien à la création contemporaine. Ils constituent une collection publique qu'ils diffusent lors d'expositions dans leurs murs ou sur le territoire régional (dans les établissements scolaires par exemple). Ils sont paritairement financés par les régions et l'État à travers le ministère de la Culture et de la Communication. Exemples : FRAC Aquitaine (Bordeaux), FRAC Limousin (Limoges), FRAC Poitou-Charente (Angoulême)

### les Centres d'art contemporain

Lieux de production et de diffusion d'art contemporain nés dans les années 70, qui favorisent l'expérimentation en soutenant les artistes (expositions, résidences, éditions). Ils sont en majorité subventionnés par des fonds publics (DRAC, Régions, Départements, Communauté d'Agglomération, Villes). Exemples : Image/imatge (Orthez), Le Parvis (Tarbes)

### les lieux associatifs

Les associations artistiques et culturelles œuvrent à la production et à la diffusion de l'art contemporain et présentent une grande diversité de fonctionnements et d'activités : expositions, résidences, éditions, spectacle vivant, foires... A but non lucratif, elles sont subventionnées par des fonds publics et regroupent des adhérents.

### les galeries d'art

Elles contribuent à la notoriété des artistes en diffusant leurs œuvres et en les commercialisant. Au même titre que les collectionneurs d'art, les galeries participent au Marché de l'art. Exemples : GSN Galerie, Bouscayrol, Art Store & Gallery, Les Voiles du Temps, Artifist Galerie, Galerie Vitrine Versus (Pau)

### les artothèques

Une artothèque est une structure de diffusion de l'art contemporain dotée d'une collection d'œuvres d'art originales, enrichie chaque année et prêtée à un large public (particuliers, établissements scolaires, associations, entreprises, collectivités...), à la manière dont une bibliothèque prête des livres et diffuse la lecture.

Exemples : Minoterie (Nay), Les arts au mur (Pessac), Mutuum (itinérante en Aquitaine)

### les ateliers d'artistes

L'atelier est le lieu de travail d'un artiste, celui-ci est occasionnellement ouvert au public.

Exemples : L'Atelier Ambulant (Pau), L'Extension (Gelos)

### l'espace public

Peut accueillir des œuvres en extérieur (sculptures, photographies...). Il peut s'agir également de mobilier urbain, de projets architecturaux, de graffitis.

### les Centres dédiés

#### à la création numérique

A l'inverse de l'art contemporain qui est montré dans des White Cube (cube blanc, qui désigne l'espace d'exposition), l'art numérique préfère les Black Box (boîte noire) pour rendre visible les écrans et lumières.

Exemples : Le Cube, La Gaîté Lyrique (Paris), Espace Gantner (Bourgogne)

## quoi ?

### les formes

#### l'image numérique

Elle est fabriquée à partir du langage numérique composé d'une suite de 0 et de 1 et prend la forme du pixel.

- **l'art génératif** : ici le pixel est programmé pour développer une ou plusieurs actions selon un comportement spécifique défini par l'artiste. On parle d'œuvre vivante qui, une fois mise en ligne, se développe de manière autonome sans leur auteur. Ex : <http://www.antoineschmitt.com/avec-determination-fr/>

- **l'art virtuel** : monde réel ou imaginaire créé artificiellement par un logiciel informatique. Ici l'image numérique peut être en 2 ou 3 dimensions. Le monde créé peut héberger des personnages appelés avatars. Ces avatars peuvent être contrôlés par l'utilisateur. Ex : les jeux vidéo sont des mondes virtuels fermés avec un début, une fin et un rôle assigné à l'utilisateur ; les programmes tels que Second Life, les Sims, Minecraft sont des mondes virtuels ouverts, adaptables par l'utilisateur et qui continuent d'exister sans lui car ce sont des programmes en réseau utilisés par une communauté de joueurs. Ex : <https://vimeo.com/112579356>

#### l'art en réseau

Il désigne les œuvres créées par, avec et pour le réseau Internet et qui sont donc consultables à tout moment. Elles sont visibles et utilisables par toute personne connectée sur la planète.

- **le Net art** se développe essentiellement en ligne sous la forme d'un site web. Le Net art prend des formes très variées mais l'enjeu est toujours un dialogue entre l'animation qui se développe à l'écran et l'utilisateur. L'artiste doit penser le rôle de l'utilisateur et anticiper ses actions. Il crée des scénarios dans lesquels l'utilisateur devient le «spect-acteur».

Ex : <http://wwwwwwwww.jodi.org/>

- **la performance en réseau ou téléprésence** désigne des projets collaboratifs, faisant interagir des artistes distants physiquement, réunis grâce aux technologies. Ex : le projet *Me and my shadow* fait danser au même moment des danseurs aux quatre coins du monde (Istanbul, Londres, Bruxelles et Paris) et réunit leur image sur une scène virtuelle. Pourtant isolés, les danseurs dansent ensembles et partagent une impression d'ubiquité (être dans deux lieux éloignés au même moment). <https://vimeo.com/62243538>

#### l'art cybernétique

La cybernétique est la science des systèmes autogouvernés qui désignent autant les êtres vivants que les machines, l'économie ou le monde de l'entreprise. La cybernétique définit les mécanismes de contrôle de ces systèmes.

- **L'interactivité** est un système relationnel entre la machine (l'ordinateur, le téléphone portable...) et son utilisateur. Les œuvres d'art interactives sont activées par le «spect-acteur» (par le mouvement, la voix, le toucher). Souvent ludiques, elles ne peuvent fonctionner sans lui.

- **La robotique** se développe à la fois comme outil de production pour remplacer les humains (ex : chaîne de fabrication automobile), ou pour faciliter leur vie (ex : assistant vocal personnel sur téléphone portable).

En art, on dénombre beaucoup de recherches autour du robot humanoïde : les robots peuvent devenir peintre ou danseur...

Ex : [https://www.youtube.com/watch?v=fXl\\_7fUcxz0](https://www.youtube.com/watch?v=fXl_7fUcxz0)

### l'œuvre, c'est ce que l'artiste a créé,

parfois avec l'aide d'autres personnes, et qu'il donne à voir aux publics. Depuis Marcel Duchamp, elle n'est parfois ni belle, ni bien faite, ni chère (au départ!), ni rare (voire les ready-made). Elle peut être seulement une idée, un geste, une matérialité qui, quand elle est «réussie», peut repousser les limites de ce qui a déjà été exploré en art. Chaque œuvre agit à sa manière, et chaque public réagit à sa façon.

### l'œuvre d'art numérique

- l'art numérique est une branche de l'art contemporain\* qui a vu le jour dans les années 1960 avec l'art vidéo puis dans les années 1970 avec l'art par ordinateur. La pratique explose avec l'arrivée d'Internet dans les années 1990 et le numérique devient une culture de masse, - utilise le langage numérique ou code (suite de 0 et de 1), - elle se définit par sa technique. Ses médiums propres (l'ordinateur, Internet, le logiciel, le GPS...) sont associés aux médiums classiques de l'art (photo, sculpture, installation...) mais aussi du spectacle vivant (performance, danse, théâtre, musique), - elle dialogue avec d'autres disciplines (sciences, technologies) et peut être le fruit d'une collaboration entre un artiste et un chercheur, - c'est un courant très actuel, foisonnant et dont la définition ne peut être complètement arrêtée - est aussi appelé « art informatique », « art multimédia », « art des nouveaux médias ». Le terme « art numérique » reste celui qui est le plus couramment utilisé en France.

\* L'art contemporain désigne à la fois :

- les œuvres produites depuis 1945 à nos jours, autrement dit, la création artistique actuelle, - un courant spécifique de l'art, plutôt conceptuel.

### les sujets

#### l'étude de nos sociétés

Au travers de ce courant artistique qu'est l'art numérique, les artistes interrogent les effets de la généralisation des technologies sur nos cultures et nos sociétés.

Ex : les rapports que nous entretenons avec les outils numériques > <http://www.previews.net/html/videos/Next.html>

Ex : l'écologie > <http://hehe.org.free.fr/hehe/fleurdelys/index.html>

<https://vimeo.com/67721728>

Ex : la surveillance > <http://www.lagaleriesparticuliere.com/cspdocs/exhibition/files/DossierPresseWolf-WeAreWatchingYou.pdf>

Ex : le vivant > **le bio art** est un art dont le matériau même est biologique, qui touche aux sciences de la vie en général. Les artistes soulèvent la question de la perméabilité entre les espèces, du non vivant au vivant, ou explorent l'ADN ou les organismes transgéniques. Ils s'inspirent des lois de la nature.

Ex : [http://www.ac-nice.fr/svt/pedagogie/arts/pdf/lapine\\_kac.pdf](http://www.ac-nice.fr/svt/pedagogie/arts/pdf/lapine_kac.pdf)

# Frontières & projections

## visite guidée expo

### imaginer un Atlas ouvert, critique et poétique

L'exposition *Frontières & projections* accueillant des œuvres numériques interactives, vidéos, photographies, sculptures... est dédiée aux frontières à la fois politiques, historiques, philosophiques et artistiques, à l'heure de la numérisation du monde et des réseaux.

L'exposition explore la frontière comme espace de tension et d'échange ; sa représentation cartographique tantôt documentaire, tantôt fictionnelle et poétique comme autant de projections réalisées par nos artistes contemporains français et étrangers sur ce sujet d'actualité.

Les technologies ont donné un nouvel élan à la cartographie. Que ce soit par l'intermédiaire d'OpenStreetMap, de Google Street View ou de Google Earth, la cartographie acquiert les moyens de livrer une connaissance du réel en conjuguant les techniques, les matériaux et les niveaux d'observation. Nombreux artistes s'en sont toujours emparés à la fois comme moyen de création, d'intervention ou de compréhension des sociétés et des territoires, les esthétiques évoluant avec les nouvelles potentialités des médiums.

### mots clés :

Espace / carte / atlas / territoire / surface / échelle / légende / schématiser / fragmenter / support / topographie / écriture / plan / point de vue / représenter / limite / passage / flux / mémoire / identité / réel / fiction / imaginaire / déformation / styliser ...

accès)s( propose d'explorer plusieurs représentations du monde, autour de différents axes (œuvres fil conducteur) :

### représenter / enquêter

**Tirage photographique : La société nuage** (Gwenola Wagon & Stéphane Degoutin)



Collection photographique des lieux qui condensent nos données et mettent en évidence la spacialité du numérique.

**Vidéo en streaming : Landscape #2 (Paysage #2 - David Bowen)**

Projection vidéo en temps réel de l'image d'une forêt aux Etats-Unis.

<https://vimeo.com/134438433>

**Sculptures : 46° 41'58.365 «lat. -91° 59'49.0128» de long. @ 30m** (David Bowen)

Sculptures de la surface de l'eau.

<http://www.dwbowen.com/464158365-lat-9159490128-long-30m>

**Sculpture audiovisuelle : Sillage** (Cécile Beau & Nicolas Montgermont)

L'enregistrement sismique d'un tremblement de terre est joué comme l'écho d'une vibration lointaine.



### dénoncer

**Installation : Still processing** (Toujours en processus - Gaetan Gromer)

Donner une forme sensorielle, presque corporelle aux statistiques de mortalité dans les conflits armés ayant cours actuellement à travers le monde.

<http://gaetangromer.com/portfolio-items/still-processing-2014/?portfolioID=38>

**Vidéo : Devenir graine** (Cedric Pigot & Magali Daniaux)

Le projet propose une lecture des enjeux énergétiques et de la gestion de produits alimentaires en Artique.

**Vidéo : Perfect Skin II (Peau parfaite - Grégory Chatonsky)**

Une navigation, à travers les collines et les vallées du visage d'une star de la télé-réalité : attaque d'un reflet de notre époque marquée par une culture populaire adepte du vide.

<http://chatonsky.net/perfect-skin-2/>

### imaginer

**Installation vidéo interactive en réseau : Sharing faces** (Échanges de visages - Kyle McDonald)

Installation qui permet d'entrer en contact avec d'autres individus venus précédemment, par l'échange de portraits.

<https://vimeo.com/96549043>

**Installation & vidéo interactive : Google Earth Movies** (Emilie Brout & Maxime Marion)

Rejouer des scènes de films célèbres dans Google Earth.

<http://www.eb-mm.net/fr/projects/google-earth-movies>

**Edition : Hyper Geography** (Joe Hamilton)

Un agencement d'images qui nous plonge dans un paysage numérique et mental inédit, désigné pour se répéter à l'infini.

<http://www.joehamilton.info/index.html>

**Cartographie et jeux vidéo : Playground** (Terrain de jeu)

Les jeux vidéos ont rapidement intégrés la dimension de la carte, des quêtes de territoire, des enjeux de conflits autour de frontières disputées.



## accès)s(

Avec l'envie de partager son goût pour la création artistique liée aux nouvelles technologies, l'association accès)s( cultures électroniques, organisateur de cette exposition, propose un accueil et une médiation adaptés à différents publics, notamment au public scolaire. L'association accès)s( est labellisée par l'Inspection Académique.

## ateliers

Pour aller plus loin dans la découverte d'une œuvre, ces ateliers sont proposés par des intervenants professionnels afin que chaque participant exprime sa patte créative, découvre des artistes, s'initie et approfondisse une pratique. En somme, accès)s( propose une ouverture aux potentialités créatives de l'outil numérique que pratiquent quotidiennement les jeunes.

### light painting

Dessiner avec de la lumière : des tracés, des parcelles... tout est possible ! Les participants sont invités à proposer une carte, un territoire.



> intervenant : Mathieu Thomassin / dès 5 ans

### science

A propos de «Sillage» de Cécile Beau & Nicolas Montgermont : présentation du monde des ondes, en privilégiant celles du son. De nombreuses manipulations permettent aux participants d'appréhender physiquement ces ondes qui font partie de notre quotidien.

> intervenants : Les Petits débrouillards / dès 6 ans

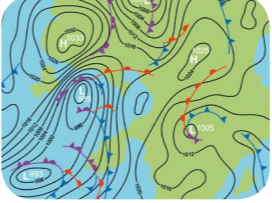
### screen motion

Atelier mêlant théâtre et technique filmique. Il s'agit de fabriquer un petit film de A à Z. Grâce à la technique du fond bleu, les participants auront une initiation au trucage et aux effets spéciaux. À la fin de la séance, le film est projeté.

> intervenant : La Wouakatchie de la Mélodie / dès 8 ans

### graphisme

À partir de cartes sismiques ou météorologiques, l'atelier permet de découvrir de nouvelles formes et pratiques plastiques. Découper des atlas ou agrandir des légendes cartographiques afin de recréer des mondes.



> intervenant : Rémi Vincent / dès 8 ans

### jardin connecté

L'atelier invite les participants à expérimenter des techniques simples liées aux plantes et à l'art multimédia. À l'aide de plusieurs sons prédéfinis par l'intervenant, et d'un capteur installé dans la terre, la plante produira du son lors du toucher.

> intervenant : Guillaume Batista Pina / dès 8 ans

## lexique

### altérité

En philosophie, l'altérité est le caractère, la qualité de ce qui est autre. C'est aussi la reconnaissance de l'autre dans sa différence, qu'elle soit ethnique, sociale, culturelle ou religieuse.

### data-center

Un centre de données ou data-center est un bâtiment qui abrite des équipements électroniques, des ordinateurs, des systèmes de stockage et des équipements de télécommunications. Toute la mémoire d'Internet y est stockée.

### frontière

Une frontière est un espace d'épaisseur variable, de la ligne imaginaire à un espace particulier, séparant ou joignant deux territoires.

### géopolitique

La géopolitique (du grec gè « terre » et politique) désigne l'étude des rapports de forces entre acteurs d'un espace défini (ex : territoire, pays). Elle repose sur l'analyse des objectifs et des moyens.

### mesures sismiques

La mesure en sismologie est utile tant pour l'étude de la propagation des ondes que pour l'étude des séismes. Les ondes peuvent être enregistrées à plusieurs endroits de la Terre en cas de magnitude importante.

### onde

Une onde est la propagation d'une vibration. Elle produit une variation réversible des propriétés physiques locales du milieu. Une onde transporte de l'énergie mais pas de matière. On distingue plusieurs types d'ondes : oscillante, solitaire, de choc, électromagnétique, acoustique et de probabilité.

### topographie

La topographie (du grec topos « lieu » et graphein « dessiner ») est l'art de la mesure puis de la représentation sur un plan ou une carte, des formes et détails visibles sur le terrain, qu'ils soient naturels (notamment le relief et l'hydrographie) ou artificiels (comme les bâtiments, les routes...). Son objectif est de déterminer la position et l'altitude de n'importe quel point situé dans une zone donnée, qu'elle soit à la taille d'un continent, d'un pays, d'un champ ou d'une rue.

## pistes

La carte, instrument par excellence d'appropriation du territoire, se révèle être propice à la fiction. Placer la cartographie comme un mode de restitution privilégié d'une réalité intime et immatérielle.

### quotidien

Cartes IGN, d'Etat Major, touristique, routière, céleste, maritime, topographique, mappemonde, planisphère, globe terrestre, Plan cadastral, local d'urbanisme...



### arts visuels

- Holbein le Jeune, gravures de la Cosmographia Universalis de Sebastian Münster
- Léonard de Vinci, cartographe
- Vermeer, Le géographe / L'astronome, Le Louvre, Paris
- Jasper Johns, série «Maps» 1961
- Michael Druks, «Druksland» 1974
- Alighiero e Boetti
- Pierre Alechinsky
- Marcel Broodthaers
- Annette Messenger, «Faire des cartes de France», 2006
- Hervé Di Rosa, «La carte du pays grotesque», exposition Le tour des mondes, 2013
- Mona Hatoum, série «Tapis-planisphères», 2008
- Christian Nold, «The Bio Mapping device», 2004
- YOUrban, «Light painting WiFi», 2011



### littérature

- Homère, L'Odyssée, VIIIème s. av. JC
- Dante, La Divine Comédie, 1306-21
- Joachim du Bellay, poème Heureux qui comme Ulysse, recueilli Les Regrets, 1558
- Jean Giono, Naissance de l'Odyssée, 1930, roman
- James Joyce, Ulysse, 1922, roman
- Marco Polo, Le livre des merveilles, 1298
- Les théories psychogéographiques de Guy Debord
- Michel Houellebecq, La carte et le territoire, 2010

### cartographie

#### & art contemporain

Au XX<sup>e</sup> siècle, les artistes se réapproprient la carte, mise de côté pendant un temps. Les différentes façons de voir le paysage des avant-gardes du XX<sup>e</sup> siècle influencent la production artistique contemporaine autour d'une thématique, orientée vers la mémoire, le souvenir ou l'imaginaire, que l'on retrouve dans la carte... A partir des années 1950 et 60, les artistes interrogent la carte pour lui donner de nouvelles formes. L'art conceptuel et le Land Art se mettent à considérer la planète comme un nouveau support pour leurs expérimentations (Jasper Johns, Richard Long, Robert Smithson, Hamish Fulton...).

Histoire de la cartographie BNF : <http://expositions.bnf.fr/cartes/index.htm>

## modalités

### quand ?

Du 20 octobre au 10 décembre 2016

### où ?

Espace d'art contemporain Le Bel Ordinaire / allée Montesquieu, Billère (IDELIS : ligne 7 & 8, arrêt Mairie de Billère)

### comment ?

durée : visite 1h / atelier 1h

### plus d'infos

découvrez toute la programmation et téléchargez le dossier de presse sur [accs-s.org](http://accs-s.org) et retrouvez un livret jeux à l'accueil du Bel Ordinaire

### réservations & renseignements

[communication@accs-s.org](mailto:communication@accs-s.org) / 05 59 13 87 44

### ressources

LMAC + expos «Mapmundi» & «J'ai 2 amours» + Public Digital Art + Espace Gantner  
Conception : accès)s( / Juin 2016