

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

CLASSES DU PRIMAIRE

Co-réalisation :

Christian David, conseiller pédagogique départemental en arts visuels DSDEN - Pau
Chloé Pineau, chargée de médiation pour l'association accès(s) cultures électroniques

Contact :

Chloé Pineau
chloe.access@gmail.com – 05 59 13 87 44
www.acces-s.org



Soleils numériques

Notre système solaire s'organise autour d'un point fixe : le soleil. C'est une étoile autour de laquelle gravitent des planètes dont la nôtre, des astéroïdes, des comètes et des poussières. Elle est aussi une source d'énergie thermique et de lumière qui rend la vie possible sur la Terre.

accès(s) promeut des œuvres et des artistes qui s'intéressent à la création électronique et aux technologies numériques. Pour cette édition, le festival invite des artistes qui explorent le soleil de diverses manières : le soleil comme source d'inspiration ou comme sujet, les effets ou la propriété de la lumière solaire pour créer des œuvres, l'utilisation des technologies photovoltaïques dans les processus de création, le jeu de la reconstitution de la lumière avec des lasers, l'utilisation et le détournement de technologies scientifiques servant à observer le soleil, etc.

La première partie du dossier présente certaines œuvres et artistes présentés lors du festival.

La seconde partie concerne des pistes pédagogiques. Il sera proposé dans les pistes pédagogiques, dans la mesure du possible, d'explorer *l'usage raisonné de l'informatique, du multimédia et de l'internet*, comme il est indiqué dans les programmes pour l'école primaire, au service des pratiques artistiques et de l'enseignement de l'histoire des arts.

Luce Moreau

Luce Moreau a étudié à l'école des Beaux-arts d'Orléans et s'est intéressée à la photographie en autodidacte. Elle aime jouer avec les propriétés techniques des appareils photos qu'elle utilise pour créer des œuvres photographiques ou vidéo. Elle cherche à obtenir des effets visuels particuliers en recherchant et en forçant les limites techniques de l'appareil.

Dans son travail de recherche photographique, elle porte un intérêt particulier à la manière dont nos sens (comme la vue) peuvent être altérés, et à les retranscrire dans son travail artistique. Par exemple *Holes* se rapproche du phénomène de persistance rétinienne (l'empreinte de la lumière sur l'œil qui persiste après avoir fixé une source de lumière), et *Pulsar* du phénomène de rétractation de la pupille.

Luce moreau utilise également des outils d'observation des étoiles, comme un trépied motorisé qui permet de fixer les astres malgré la course de la terre. L'artiste travaille beaucoup sur les paysages désertés par l'homme ainsi que sur les astres - notamment le soleil.

www.lucemoreau.com



Pulsar Installation vidéo

Filmé à l'aide d'un trépied motorisé, le soleil reste immobile dans le cadre malgré sa course naturelle. L'appareil photo en mode automatique se protège d'une éventuelle altération de son capteur par une oscillation de l'ouverture du diaphragme allant de l'exposition la plus adéquate à sa fermeture quasi-totale. Nos yeux peuvent ainsi fixer cette version offensive du soleil par le prisme protecteur de l'outil.



Holes Photographie numérique

Holes est le résultat d'une exposition prolongée du soleil fixe sur un capteur vidéo « tri-tubes », connu dans le milieu audiovisuel pour ses "comètes" (persistance dans l'image des sources lumineuses filmées). La caméra utilisée pour ce projet cessa d'être produite en 1985 en raison de cette déficience technique. Les paysages de *Holes* héritent d'un satellite constant ; ils portent la marque de l'expérience solaire et baignent désormais dans une retraite bleutée.



Volta Installation vidéo

Volta expose un point de vue statique sur notre monde en mouvement. Le projet est axé sur l'usage d'un trépied motorisé utilisé par les chercheurs scientifiques en imagerie astronomique. Ce matériel permet de compenser le mouvement de la planète, notre mouvement propre et imperceptible, et apporte à l'étude des astres une «fixité» paradoxale. Alors que le paysage terrestre qui nous est familier glisse peu à peu hors du cadre de l'image, l'univers étoilé reste fixe, et avec lui notre point de vue extraordinaire : celui inédit d'un spectateur « en apesanteur » dans un statisme exempt de gravité terrestre.

Tacita Dean

Depuis le début des années 1990, Tacita Dean voyage à travers le monde à la recherche d'images et de sons rares qui forment le matériau de ses œuvres. Utilisant différents médiums comme la photographie, l'installation, le dessin, l'artiste britannique privilégie le cinéma 16 mm. Dans son travail, Tacita Dean est attirée par l'histoire de personnages hors du commun et par l'inscription du passé sur les objets ou les lieux abandonnés, tout autant que par la fugacité presque immatérielle de phénomènes naturels comme l'éclipse solaire ou le rayon vert. Le temps, son caractère cyclique, les processus de disparition et d'apparition, constituent les thèmes centraux de son œuvre. La prédominance de la nature, à travers la mer et le ciel, à travers l'observation des comportements des animaux, vaut comme métaphore du changement autant que de la permanence.

Très observatrice, Tacita Dean partage avec nous son étonnement et nous invite à la contemplation. Ces films sont muets et c'est notre regard qui est sollicité avant tout.

La pellicule est le médium de Tacita Dean, comme la peinture l'est pour les peintres.

www.tacitadean.net

Le Rayon vert-Film 16 mm



Depuis une côte de Madagascar, Tacita Dean a filmé le rayon vert, un phénomène naturel légendaire qui s'observe de façon extrêmement fugitive, dans des circonstances atmosphériques spécifiques, alors que l'ultime rayon du soleil couchant sur la mer ne fait qu'un avec l'horizon et devient vert. L'artiste exprime sa vision créative tout en revitalisant le potentiel du cinéma analogique.

Semiconductor

Semiconductor est un duo d'artistes fondé en 1977, composé de Ruth Jarman et de Joe Gerhardt. Ils explorent la nature et le rapport que nous entretenons avec le monde, questionnant notre place dans l'univers physique. Les deux artistes créent de nouvelles formes d'expression pour offrir différentes expériences au public, et utilisent des techniques de prise de vue ainsi que des images scientifiques, notamment de la Nasa. Arts et sciences sont pour eux des disciplines liées.

Heliocentric – Installation vidéo pour trois écrans



Heliocentric est une installation vidéo pour trois écrans. La trajectoire du soleil, de son lever à son coucher, est filmée image par image au travers d'une variété de paysages et de conditions météorologiques, soulignant le mouvement de rotation de la terre autour de l'astre. Pour chacun des écrans, un son est déterminé par l'éclat du soleil, chaque son évolue harmonieusement afin de créer une bande son.

Christina Hemauer et Roman Keller

Le travail photographique et vidéo du duo suisse Christina Hemauer et Roman Keller témoigne d'un militantisme écologique et politique poussé. Hemauer et Keller travaillent depuis plusieurs années sur l'héritage de la crise pétrolière des années 1970, la relation entre l'énergie et le pouvoir, et la manière dont cela modifie la mémoire collective et les rapports humains. Les travaux présentés pour le festival accès(s) se situent entre l'exposition documentaire et artistique.

N°1 Sun Engine – vidéos



La vidéo *No 1 Sun Engine* repose sur l'action d'un peintre en bâtiment écrivant une phrase en anglais et en arabe portant sur la création de la première centrale d'énergie solaire. Elle fut inaugurée le 11 juillet 1913 mais abandonnée moins d'un an après avec le déclenchement de la première guerre mondiale et l'exploitation prioritaire du pétrole. Cette "victoire industrielle sur le

soleil" qui fête son centenaire en 2013, est l'avertissement prémonitoire de ne pas abandonner cette inépuisable ressource naturelle qu'est l'énergie solaire.

Markus Kayser

Markus Kayser est designer, il conçoit tout type d'objet du quotidien. Il a étudié le dessin mobilier 3D et le Design de produits à la London Metropolitan University puis au Royal College of Art. L'expérimentation joue un rôle central dans le développement de ses projets, alliant procédés de fabrication avant-gardistes et oubliés. Il puise son inspiration dans la science, l'art et le génie industriel et vise à brouiller les écarts entre des domaines apparemment séparés. Il met l'accent sur «la façon dont les technologies de fabrication numérique et la médiation entre la matière et l'environnement permettent de transformer radicalement la conception et la construction des objets, des bâtiments et des systèmes ».

Solar Sinter – vidéo



Dans un monde de plus en plus concerné par les réductions d'énergies, *Solar Sinter Project* explore le potentiel de fabrication du désert où énergie et matière première sont en abondance. Dans cette expérience menée dans le désert du Sahara, la lumière du soleil et le sable sont en abondance employés en tant qu'énergie et matière première pour la production d'objets, en utilisant un processus d'impression 3D. La vidéo montre comment une machine à commande numérique crée des objets en verre, en fondant du sable instantanément.

Marie-Julie Bourgeois

Marie-Julie Bourgeois a travaillé dans le secteur de l'audiovisuel avant de suivre un Mastère « Création en nouveaux médias », puis un doctorat en « Esthétique, science et technologie des arts ». L'artiste porte un intérêt particulier aux enjeux de la télésurveillance dans le quotidien, et à la présence de caméras (caméras de surveillance, webcam etc.). Ses œuvres peuvent prendre la forme d'œuvres interactives, où le public est engagé dans un rapport physique direct avec celles-ci. La lumière, qu'elle soit naturelle ou artificielle, est également au cœur de son travail. Elle explore entre autres la course du soleil et la façon dont celle-ci rythme le temps d'une journée ou d'une saison.

Suns – Jeu vidéo 3D



Suns est un tryptique de jeux vidéo en 3D, où l'on joue de trois soleils incontrôlables. Ils tournent tantôt frénétiquement autour d'un même point, nous suivent dans nos déplacements à la manière d'un zénith constant et enfin se départissent de la planète, évoluant en attraction gravitationnelle. Le jeu est manipulable grâce à un trackball, une boule fixée sur un socle. Cette œuvre s'inscrit dans une recherche de l'artiste sur l'esthétique des prédictions météorologiques et les nouvelles technologies de surveillance.

Pistes pédagogiques



Représentation du dieu soleil égyptien Rê



Inti, le Dieu inca du Soleil

Cycle1

PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER

Le dessin et les compositions plastiques (fabrication d'objets) sont les moyens d'expression privilégiés. Les enfants expérimentent les divers instruments, supports et procédés du dessin. Ils découvrent, utilisent et réalisent des images et des objets de natures variées. Ils construisent des objets en utilisant peinture, papiers collés, collage en relief, assemblage, modelage...

Dans ce contexte, l'enseignant aide les enfants à exprimer ce qu'ils perçoivent, à évoquer leurs projets et leurs réalisations ; il les conduit à utiliser, pour ce faire, un vocabulaire adapté. Il les encourage à commencer une collection personnelle d'objets à valeur esthétique et affective.

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels) ;
- utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation ;
- réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé ;
- observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections ;

Piste : Représenter le soleil

On peut s'interroger autour du mot soleil pour en donner une définition, puis aller l'observer dans la cour de l'école. Il est important que les moments d'observation varient au cours de la journée. Faire verbaliser les élèves pour construire une première définition. On peut miser que les notions de chaleur et de lumière apparaissent. Pour cela en faire l'expérience avec des vêtements chauds en plein soleil et des lunettes solaires. Outre, le fait que le soleil puisse se trouver *dans le ciel*, on s'intéressera dans le cadre des arts visuels aux notions d'objet circulaire et d'objet rayonnant.

Il sera proposé aux élèves de construire des collections d'objets circulaires que l'on rencontre dans la classe (assiettes, soucoupes, boutons, jetons, roues de tricycle, cerceaux, perles, etc.) Il peut être judicieux de construire des ensembles d'objets ronds (cerceaux), de disques (soucoupes) et de boules (ballons). Prendre des photographies pour garder une mémoire de ces collections. Le même type de repérage peut également être fait dans l'environnement proche de l'élève lors d'une sortie aux abords de l'école par exemple, avec les panneaux de signalisation routière, les tables de bistrot, les plaques d'égouts, les roues de voitures, etc.

Le maître téléchargera les images sur l'ordinateur en les isolant sur un fond neutre, puis demandera aux élèves de transformer ces photographies d'objets circulaires en soleil (modifier la couleur, ajouter des rayons, etc.) à l'aide d'un logiciel du type Paint.net, on pourra également donner un titre à ce travail.



Richard Long, *Garonne Mud Circles*, 1990, (*Cercles de boue de la Garonne*, *Cercle noir de boue de la Garonne*, 1990), Boue sur mur et peinture vinylique sur mur, diamètre : 350cm.



Nils Udo, *Nid de neige*, neige, osier et boules de glace colorées au jus de baies d'obier, Dietenbronn, Bavière.

Cycle 2

PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

La sensibilité artistique et les capacités d'expression des élèves sont développées par les pratiques artistiques, mais également par des références culturelles liées à l'histoire des arts. Ces activités s'accompagnent de l'usage d'un vocabulaire précis qui permet aux élèves d'exprimer leurs sensations, leurs émotions, leurs préférences et leurs goûts. Un premier contact avec des œuvres les conduit à observer, écouter, décrire et comparer.

1 - Arts visuels

Les arts visuels regroupent les arts plastiques, le cinéma, la photographie, le design, les arts numériques.

Leur enseignement s'appuie sur une pratique régulière et diversifiée de l'expression plastique, du dessin et la réalisation d'images fixes ou mobiles. Il mobilise des techniques traditionnelles (peinture, dessin) ou plus contemporaines (photographie numérique, cinéma, vidéo, infographie) et propose des procédures simples mais combinées (recouvrement, tracés, collage/montage). Ces pratiques s'exercent autant en surface qu'en volume à partir d'instruments, de gestes techniques, de médiums et de supports variés. Les élèves sont conduits à exprimer ce qu'ils perçoivent, à imaginer et évoquer leurs projets et leurs réalisations en utilisant un vocabulaire approprié.

Compétence 4 :

La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

L'élève est capable de :

- commencer à s'approprier un environnement numérique.

Compétence 5 :

La culture humaniste

L'élève est capable de :

- s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage) ;

- distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture) ;

- reconnaître des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées ;

- fournir une définition très simple de différents métiers artistiques (compositeur, réalisateur, comédien, musicien, danseur).

Piste : Faire un photomontage

Un photomontage est un assemblage de diverses images photographiques ou parties d'images photographiques que l'on agence entre elles et colle sur un support. Il est tout à fait possible d'imaginer des photomontages numériques à l'aide d'un logiciel de traitement d'images.

Les premiers photomontages naissent pendant la Première Guerre mondiale notamment avec des artistes russes comme Alexander Rodtchenko qui, au moins au début, voient dans la Révolution russe un grand projet humaniste. John Heartfield, artiste "dada" allemand produira également de nombreux photomontages pour dénoncer le nazisme. Dans un premier temps le photomontage à donc un but politique, soit pour propager une doctrine, soit pour la dénoncer.



Alexander Rodchenko, *Photomontage for Majakovski's "Pro Eto",* 1923/1950-1956, silver gelatin print, 21.5 x 16 cm, Ludwig Collection



John Heartfield, *Adolf, le surhomme, ingurgite de l'or et débite des balivernes,* avant 28 août 1932. Epreuve à la gélatine argentique. 35, 4 x 24, 6 cm ; image : 33 x 24, 1 cm.

De nombreux artistes d'entre-deux-guerres s'empareront de ce procédé pour transformer la réalité dans un but plastique, humoristique ou poétique.



Max Ernst, *le rossignol chinois*, 1920.



Jacques Prévert, *Le sixième commandement*, © Fatras/Succession Jacques Prévert

La publicité utilisera cette technique dès ses débuts pour l'affichage ou dans les magazines, enfin avec l'arrivée des nouveaux procédés numériques et des logiciels de retouche d'images, le photomontage prendra une nouvelle dimension. Les campagnes de communication utilisent aujourd'hui abondamment le photomontage ou la retouche d'images, tout comme de nombreux artistes contemporains.

L'entreprise italienne Benetton est sans doute le groupe le plus connu pour sa communication d'avant-garde, conçue aujourd'hui par Fabrica, le centre de recherche sur la communication du Groupe Benetton. Fin 2011, elle fait encore scandale avec sa campagne UNHATE (sans haine) qui présente une série de chefs d'états s'embrassant sur la bouche.



Nicole Tran Ba Vang, *Collection Printemps/Été 2001, Sans titre 06*, Photographie couleur, 120cmx120cm, 2001

Après avoir manipulé colle, ciseaux et images de magazines pour confectionner des photomontages, on peut proposer aux élèves à l'aide du logiciel Paint.net de fusionner plusieurs images pour fabriquer un photomontage dont le titre pourrait être: *Mon soleil numérique*. Pour cela le maître pourra créer deux dossiers de banque d'images, le premier contenant des soleils, le second avec des objets, des paysages, des outils, des personnages,

etc.. Puis, il invitera ses élèves à créer un support, soit un rectangle blanc dont il définira la taille, et montrera l'utilisation du lasso dans la barre d'outil pour faire les captures et découpages. L'utilisation de la gomme sera également indiquée.

Enfin, de manière plus ludique , on pourra proposer d'insérer son travail à l'aide d'un logiciel en ligne comme PhotoMontager.com ou Paintle.com.

Outre les compétences liées à la pratique artistique, celles relevant des TICE seront aussi convoquées.

Cycle 3

PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

Pratiques artistiques

La sensibilité artistique et les capacités d'expression des élèves sont développées par les pratiques artistiques, mais également par la rencontre et l'étude d'œuvres diversifiées relevant des différentes composantes esthétiques, temporelles et géographiques de l'histoire des arts.

1 - Arts visuels

Conjuguant pratiques diversifiées et fréquentation d'œuvres de plus en plus complexes et variées, l'enseignement des arts visuels (arts plastiques, cinéma, photographie, design, arts numériques) approfondit le programme commencé en cycle 2. Cet enseignement favorise l'expression et la création. Il conduit à l'acquisition de savoirs et de techniques spécifiques et amène progressivement l'enfant à cerner la notion d'œuvre d'art et à distinguer la valeur d'usage de la valeur esthétique des objets étudiés. Pratiques régulières et diversifiées et références aux œuvres contribuent ainsi à l'enseignement de l'histoire des arts.

HISTOIRE DES ARTS

L'histoire des arts porte à la connaissance des élèves des œuvres de référence qui appartiennent au patrimoine ou à l'art contemporain ; ces œuvres leur sont présentées en relation avec une époque, une aire géographique (sur la base des repères chronologiques et spatiaux acquis en histoire et en géographie), une forme d'expression (dessin, peinture, sculpture, architecture, arts appliqués, musique, danse, cinéma), et le cas échéant une technique (huile sur toile, gravure...), un artisanat ou une activité créatrice vivante.

L'histoire des arts en relation avec les autres enseignements aide les élèves à se situer parmi les productions artistiques de l'humanité et les différentes cultures considérées dans le temps et dans l'espace. Confrontés à des œuvres diverses, ils découvrent les richesses, la permanence et l'universalité de la création artistique.

En arts visuels comme en éducation musicale, au titre de l'histoire des arts, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier.

Selon la proximité géographique, des monuments, des musées, des ateliers d'art, des spectacles vivants ou des films en salle de cinéma pourront être découverts. Ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les chefs-d'œuvre ou les activités artistiques de leur ville ou de leur région.

L'enseignement d'histoire des arts s'articule sur les six périodes historiques du programme d'histoire ; il prend en compte les six grands domaines artistiques suivants :

- les arts de l'espace : architecture, jardins, urbanisme ;
- les arts du langage : littérature, poésie ;
- les arts du quotidien : objets d'art, mobilier, bijoux ;
- les arts du son : musique, chanson ;
- les arts du spectacle vivant : théâtre, chorégraphie, cirque ;
- les arts visuels : arts plastiques, cinéma, photographie, design, arts numériques.

Compétence 4 :

La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

L'élève est capable de :

- utiliser l'outil informatique pour s'informer, se documenter, présenter un travail ;
- utiliser l'outil informatique pour communiquer ;
- faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement.

Compétence 5 :

La culture humaniste

L'élève est capable de :

- identifier les principales périodes de l'histoire étudiée, mémoriser quelques repères chronologiques pour les situer les uns par rapport aux autres en connaissant une ou deux de leurs caractéristiques majeures ;
- connaître quelques éléments culturels d'un autre pays ;
- distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture) ;
- reconnaître et décrire des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées : savoir les situer dans le temps et dans l'espace, identifier le domaine artistique dont elles relèvent, en détailler certains éléments constitutifs en utilisant quelques termes d'un vocabulaire spécifique ;
- exprimer ses émotions et préférences face à une œuvre d'art, en utilisant ses connaissances ;
- pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques (formes abstraites ou images) en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques ;
- inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive.

Pour le cycle 3, on peut proposer les mêmes pistes qu'au cycle précédent. Toutefois, nous évoquerons ci-dessous une entrée en art visuels et une autre en histoire des arts.

Piste en arts visuels : Les cartes (photomontage numérique)

Il existe de nombreuses représentations du monde, celles-ci ont d'ailleurs énormément changé au cours de l'histoire. Il semble que l'homme ait d'abord représenté le ciel, puis le plan de son village pour arriver à la carte. D'abord géocentrique, ce modèle apparut dans l'Antiquité, mettant la Terre immobile au centre de l'univers, perdurera jusqu'au XVII^{ème}. A partir de cette époque, l'héliocentrisme qui place le Soleil au centre de l'univers deviendra la représentation la plus commune en Occident. Aujourd'hui, même s'il n'existe pas de centre absolu de l'univers, on considère que ce modèle est le plus simple à utiliser.

De nombreux artistes s'intéressent aux cartes, quelque soit leurs formes pour les modifier ou les détourner.

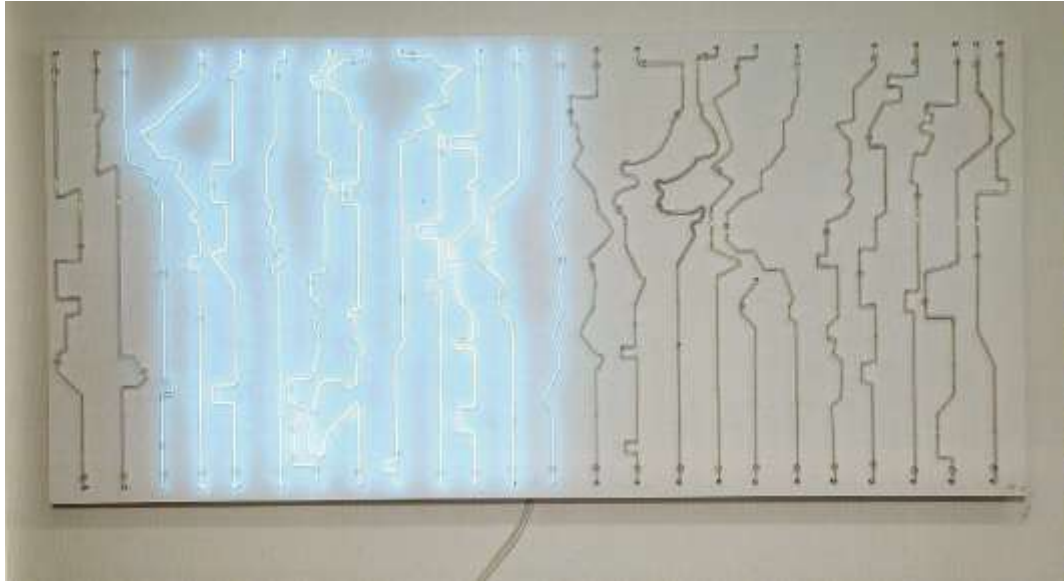
A partir de cartes routières, de cartes météo ou autres représentations du monde collectées sur internet et d'une banque d'images de soleils, imaginer une composition plastique à l'aide d'un logiciel du type Paint.net. Il sera possible dans un second temps, toujours avec l'outil informatique et notamment du logiciel Cartoonist, de déformer son image après avoir importé celle-ci sur l'interface. Très intuitif et amusant ce logiciel en libre accès offre de nombreuses possibilités. Après enregistrement, il sera toujours possible d'ouvrir à nouveau l'image pour y rajouter du texte par exemple.



Wim Delvoe, *Map # 4 (détail)*, 1999, Cibachrome sur aluminium, 123 x 190 cm



Mona Hatoum, *Hot Spot*, 2006, acier, néons rouges



Olafur Eliasson, *Daylight Map*, 2005. (néons, boîte sintra, minuteurs)

Piste en histoire des arts : Construire une fiche autour d'une œuvre

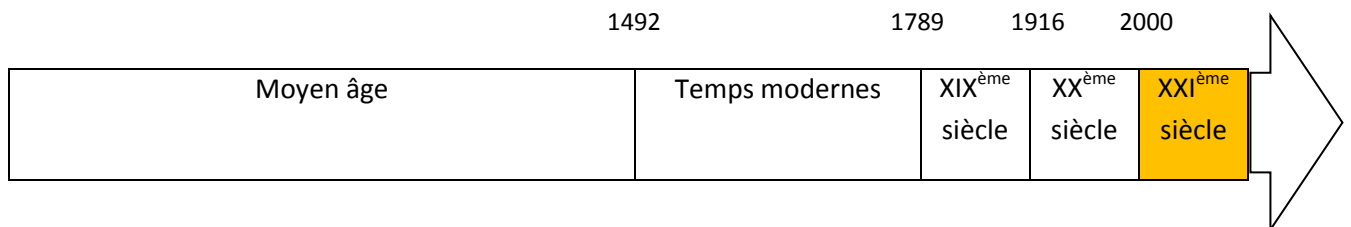
Identifier une œuvre

L'élève connaît des œuvres d'art appartenant aux différents domaines artistiques

L'élève doit être capable d'identifier les œuvres étudiées par leur titre, le nom de l'auteur et l'époque à laquelle cette œuvre a été créée

L'élève connaît des formes d'expression, matériaux, techniques et outils, un premier vocabulaire spécifique

L'élève connaît des grands repères historiques



<p>Histoire des arts</p> <p style="text-align: center;">Titre : Le rayon vert</p>	<p>Arts du visuel</p>
---	-----------------------



Auteur

Tacita Dean

Période
historique

XXI^{ème} siècle

Date

2001

Techniques,
matériaux et
outils

Film 16 mm

LE FESTIVAL

Initié en 2000, le festival accès(s) cultures électroniques se tient tous les automnes à Pau. Il est porté par l'association éponyme, dont l'objectif est de présenter les démarches artistiques liées aux technologies électroniques et numériques, dans le champ des arts plastiques, de l'architecture, de la vidéo, de la musique et du spectacle vivant.

Conçue par un commissaire invité, la programmation du festival rassemble à la fois des artistes internationaux, français et locaux, permettant de présenter au grand public des propositions originales et diversifiées.

Le festival accès(s) fait régulièrement la part belle à la création, en se portant coproducteur d'œuvres pour ses événements.

Il investit durant 10 jours, différents lieux publics de la ville de Pau et de son agglomération autour d'expositions, projections, performances, concerts, conférences et ateliers.

L'ASSOCIATION

accès(s) est une association loi 1901 née en 2000 dont l'action est de promouvoir la création contemporaine liée aux cultures électroniques et aux questions qu'elles soulèvent. accès(s) explore, expérimente et rend compte de démarches artistiques qui font preuve d'acuité face au monde contemporain, à travers les manifestations qu'elle engage, les artistes qu'elle soutient et les rencontres qu'elle offre à la population.

Le projet accès(s) se décline tout au long de l'année à travers un programme d'expositions, de concerts et de spectacles, de projections, de rencontres, de conférences et d'ateliers, dédié à des pratiques, des artistes et des penseurs les plus significatifs aujourd'hui, provenant de différents pays et de toutes disciplines.

Depuis son origine, l'association considère les cultures électroniques non pas ex nihilo mais en rapport avec une histoire, culturelle et artistique. Elles font plus que jamais partie de notre quotidien, modifiant nos comportements et notre environnement. En ce sens, elles font culture. Au-delà d'une approche purement technique, accès(s) privilégie les démarches artistiques qui interrogent les effets de la généralisation des technologies sur nos cultures et nos sociétés. L'approche culturelle de la création électronique, fil conducteur du projet d'accès(s), induit une mise en perspective historique.

Sortir d'une vision élitiste et trop intellectualiste de l'art, décroiser les univers de l'art numérique et de l'art contemporain, mixer les publics, multiplier les possibilités d'accès du public à ces formes artistiques alternatives, proposer la gratuité ou à défaut des tarifs accessibles, privilégier l'expérience vécue (œuvres sollicitant la participation du public, performances, rencontres, convivialité des événements), tels sont les principes d'action d'accès(s).

