

# SOLEILS NUMÉRIQUES

## Festival accès(s) cultures électroniques #13

*Parcours des expositions*

*Visites guidées pour les scolaires*

*Primaire – Collège - Lycée*



Vidéo, photographie, installation interactive, bio-art

Contact :

association accès(s) cultures électroniques

Chloé Pineau, chargée de médiation culturelle

[chloe.access@gmail.com](mailto:chloe.access@gmail.com) ; 05 59 13 87 44 – 06 33 26 67 55

[www.acces-s.org](http://www.acces-s.org)



Dans la cadre de sa politique de médiation culturelle et d'accessibilité du public scolaire à ses événements, l'association accès(s) cultures électroniques propose un parcours des visites guidées de certaines expositions du festival accès(s) #13 *Soleils Numériques*. Les visites seront adaptées selon le niveau de connaissance des élèves.

Le Soleil a une symbolique puissante qui de tout temps lui a donné une place de premier ordre en art. Élément indispensable à la vie sur terre, il suscite l'intérêt des artistes et des scientifiques. Le festival accès(s) cherche cette année à sonder les théories et pratiques artistiques technologiques qui sont liées à la lumière naturelle solaire.

Les expositions proposées pour des visites scolaires regroupent des œuvres d'artistes s'emparant des nouvelles technologies pour aborder le thème du soleil selon différents angles d'approche : esthétique, scientifique, énergétique, physiologique etc.

Leur étude peut être envisagée selon les axes de l'enseignement de l'histoire des arts suivants :

- « Arts visuels »
- « Le xx<sup>ème</sup> siècle et notre époque »
- « Arts, techniques, expressions »
- « Arts, ruptures, continuités »
- « Arts, Sciences et Techniques »
- « Arts, contraintes, réalisations »
- « Arts, information, communication »

La visite permettra d'aborder les œuvres selon plusieurs points : sensibilisation à l'esthétique des œuvres, expérience immersive et interaction, liens entre technique et processus créatif, rapports entre art, science et environnement. Elle peut être prolongée autour des autres projets exposés lors du festival sur demande.

Durée du parcours : 1h30 – Gratuit

Lieux : Pavillon des arts, GSN Galerie, Médiathèque André Labarrère.

Réservation auprès de Chloé Pineau : [chloe.access@gmail.com](mailto:chloe.access@gmail.com)

Attention : l'installation interactive « Suns » ne se visite que du 18 au 22 novembre

## « Encore plus près du soleil »

Exposition collective du 13 au 23 novembre - Pavillon des arts

Luce Moreau (France)



### *Pulsar* Installation vidéo

Filmé à l'aide d'un trépied motorisé, le soleil de *Pulsar* reste immobile dans le cadre de l'appareil photo malgré sa course naturelle. La machine réglée 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 point bleu constant, la marque du soleil, 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.

Travaillant in-situ dans des sites naturels, **Luce Moreau** mène un projet de recherche photographique autour de l'idée de la distorsion des perceptions et de la manière dont nos sens peuvent être altérés. Elle malmène, surexpose ou détaille l'organe photosensible de la machine, cherchant à susciter une réaction défensive de l'appareil. Elle envisage la photographie tel un ensemble dont le procédé, la physique et la mécanique représentent autant de terrains d'expérimentations, et dont elle explore méthodiquement, à la manière d'un scientifique, les variations. La lumière et ses trajectoires, la physique des angles visuels, les réseaux lenticulaires, la représentation du réel, le mouvement terrestre, le cadre, le temps et la capture en sont les supports problématiques.

[www.lucemoreau.com](http://www.lucemoreau.com)

## Le rayon vert - Tacita Dean (Grande-Bretagne)

Film 16mm



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 ne fait qu'un avec l'horizon et devient vert. Cette installation filmique repose sur l'attente de ce phénomène fugace à l'image, la répétition potentiellement sans fin d'un événement rare. Selon Tacita Dean, le rayon vert est trop élué pour la pixellisation des appareils numériques. L'artiste exprime sa vision créative tout en revitalisant le potentiel du cinéma analogique.

Depuis le début des années 1990, l'artiste britannique **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.

[www.tacitadean.net](http://www.tacitadean.net)

## Heliocentric - Semiconductor (Grande-Bretagne)

Installation vidéo immersive



*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.

**Semiconductor** est un duo composé de Ruth Jarman et de Joe Gerhardt. Ces artistes explorent les techniques et la matière des scientifiques de la NASA pour découvrir et éprouver l'espace. Leurs travaux révèlent des mondes qui se situent au-delà de notre conscience sensorielle et nous permettent de saisir des phénomènes physiques au-delà de notre expérience immédiate. Leur approche unique a été récompensée par de nombreux prix et bourses prestigieuses. Leur travail fait partie de plusieurs collections publiques internationales et a été exposé au niveau mondial, notamment à la Biennale de Venise ou la Royal Academy, Hirshhorn Museum.

[www.semiconductorfilms.com](http://www.semiconductorfilms.com)

## No 1 Sun Engine - Christina Hemauer & Roman Keller (Suisse)

Photographies et vidéos



La vidéo *No 1 Sun Engine* repose 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 en Egypte 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. Une seconde vidéo présente la reconstruction par le duo d'artistes de l'installation conçue à l'époque, sorte de sculpture monumentale habillée de

miroirs - une manière de réactiver la mémoire de cette part oubliée de l'histoire égyptienne. L'installation se complète de quatre photographies anciennes de l'ouvrage.

Le projet a été créé pour la 11<sup>ème</sup> biennale du Caire en 2008, puis présenté dans plusieurs centres d'art européens. Il sera lors du festival accès(s) présenté pour la première fois en France.

Le travail artistique du duo suisse **Christina Hemauer et Roman Keller** témoigne d'un militantisme écologique et politique poussé. Christina Hemauer a étudié à l'Université des Arts de Zurich et à l'Académie des Arts de Gand en Belgique. Roman Keller est titulaire d'une maîtrise en sciences de l'environnement de l'Institut Fédéral suisse de technologie ETH de Zurich. Après une formation de photographe notamment à l'Ecole des Arts Visuels de New-York, il enseigne la photographie d'art. Les deux artistes travaillent et exposent ensemble depuis 1997.

[www.hemauer.ch](http://www.hemauer.ch)  
[www.romankeller.info/](http://www.romankeller.info/)

## Suns - Marie Julie Bourgeois (France)

Jeu vidéo 3D | CRÉATION (Version 2)

Du 18 au 23 novembre - Médiathèque André Labarrère



*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.

Marie-Julie Bourgeois développe des dispositifs interactifs sur les enjeux de la télé-présence, phénomène où l'objet caméra envahit notre quotidien. La question de la relation du public face à l'œuvre puis dans l'œuvre l'a amenée à développer des dispositifs interactifs soulignant cette tension. Elle utilise la lumière en tant que matière mais aussi pour ce qu'elle raconte, la lumière naturelle en tant qu'entité vitale et la lumière artificielle en tant que continuum technologique.

Elle a suivi le Mastère Création en nouveaux médias de l'École nationale supérieure de création industrielle dans lequel elle a amorcé une recherche plastique utilisant les technologies numériques. Elle prépare actuellement un doctorat en Esthétique, sciences et technologies des arts à l'Université Paris 8.

[www.mariejuliebourgeois.fr](http://www.mariejuliebourgeois.fr)

## Solar Sinter - Markus Kayser (Grande-Bretagne)

Vidéo documentaire

Du 13 au 23 novembre - Vitrine de la GSN Galerie



Le *Solar Sinter Project* est une expérience menée dans le désert du Sahara. Dans un monde de plus en plus concerné par les réductions d'énergies, ce projet explore le potentiel de fabrication du désert où énergie et matière première sont en abondance. Dans cette expérience, la lumière du soleil et le sable sont employés en tant qu'énergie et matière première pour la production d'objets, en utilisant un processus d'impression 3D. Un processus combinant énergie, matière naturelle et technologie de production de pointe. « L'agglomération solaire » questionne le futur de la fabrication et le rêve visant à utiliser pleinement les potentialités de production de la planète en matière de ressource énergétique, à savoir le soleil.

▶▶ **Markus Kayser** 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. Enseignant au Media Lab du MIT (Cambridge, USA), il a rejoint le Groupe Matière médiation, qui met l'accent sur « la façon dont les technologies de fabrication numérique et la médiation entre la matière et l'environnement de transformer radicalement la conception et la construction des objets, des bâtiments et des systèmes »

[www.markuskayser.com](http://www.markuskayser.com)



## Vidéo

Du 13 au 23 novembre - Vitrine de la GSN Galerie



Les éléments de cette séquence vidéo ont été enregistrés au Nunavut, région de l'Arctique, par les équipes de l'Arctic Perspective Initiative pendant leurs travaux sur le territoire et dans les villages avec la population et des artistes entre 2009 et 2013.

L'Arctic Perspective Initiative (API) est une organisation internationale à but non-lucratif fondée par Marko Peljhan et Matthew Biederman et rassemblant des individus et organisations dont l'objectif est de promouvoir la création d'infrastructures ouvertes de communication et de dissémination pour soutenir la créativité dans les régions

polaires. Son objectif est de travailler, d'apprendre et de transmettre des savoirs auprès des populations Arctiques et Nordiques, à travers l'éducation et l'apprentissage appliqués et l'usage de technologies open source. En donnant accès à ces technologies et en promouvant la création de réseaux de données et de systèmes de communication partagés à bas coût, le projet vise à un développement durable et continu des cultures autonomes et savoirs traditionnels de ces régions, et proposer des opportunités éducatives en science et technologie dans les régions Arctiques et Nordiques.



Né en 1969, **Marko Peljhan** a étudié le théâtre et la réalisation radio à l'Université de Ljubljana. Il est professeur en études interdisciplinaires à l'Université de Californie, Santa Barbara. Co-fondateur en 1996 du Ljubljana Digital Media Lab, il a coordonné le projet Makrolab de 1997 à 2007, une station art-science mobile se déplaçant sur les territoires insulaires à travers le monde et questionnant l'importance des sphères géopolitiques, culturelles et naturelles dans l'Arctique. Depuis 2005, il coordonne des projets en Antartique comme le développement d'un microsatellite en orbite polaire ainsi que des campagnes de vols en apesanteurs pour différents projets artistiques avec le Centre d'entraînement de cosmonautes Yuri Gagarin à Star City (Russie).

[www.arcticperspective.org/](http://www.arcticperspective.org/)

Les propositions suivantes peuvent être intégrées à la visite sur la demande des enseignants. De nature conceptuelle, elles s'adressent à un public Lycéen et Universitaire.

## **Humalga, Vers le Spore Humain- Špela Petrič et Robertina Šebjanič (Slovénie)**

### **Installation bio-art**

**Du 19 au 23 novembre - Galerie Artifist**



Humalga est un projet conceptuel et prospectif qui questionne les problématiques que posent les biotechnologies dans le contexte des recherches pour l'amélioration des chances de survie de l'espèce humaine dans un environnement terrestre subissant de grandes transformations. Humalga propose d'utiliser des organismes très simples, à savoir des algues, comme véhicules pour notre ADN. Quand les conditions deviennent intolérables pour la vie humaine, l'information "comment construire un être humain" peut résider dans les algues qui ont plus de chances de survivre aux humains du fait de leur capacité à produire leurs propres nutriments par la photosynthèse comme de leur organisation biologique simple qui les rend extrêmement adaptables.

▶▶ Špela Petrič et Robertina Šebjanič sont originaires de Slovénie. La pratique artistique de Špela Petrič combine les sciences naturelles, les nouveaux médias et la performance. Elle s'intéresse à tous les aspects de l'anthropocentrisme, à la reconstruction et la réappropriation de la méthode scientifique en contexte culturel, aux rapports entre les systèmes vivants les systèmes inanimés présentant des propriétés du vivant, ou encore la « terRabiologie », une conception ontologique de l'évolution et du processus terraformation sur terre. Robertina Šebjanič est artiste et chercheuse. Elle développe une pratique artistique transdisciplinaire où se mêlent bioart, environnements sensibles et interactifs, installations robotisées, électronique, vidéo et art sonore.

[www.wiki.ljudmila.org/Towards the Human Spore](http://www.wiki.ljudmila.org/Towards_the_Human_Spore)

## Deterritorialized Living - Fabric | ch (Suisse)

### Installation architecturale lumineuse | CRÉATION

Exposition du 14 au 23 novembre - Pavillon de l'architecture



Ce projet est en développement depuis le printemps 2013 par de studio d'architecture Fabric | ch, dans le cadre d'une résidence à Pékin. Une première présentation sera proposée en septembre lors de la Triennale de Lisbonne, puis à Pau lors du 13ème festival accès(s).

fabric | ch élabore de nouvelles propositions architecturales en produisant des espaces qui lient paysages localisés et distribués, comportements algorithmiques, atmosphères et technologies.

Deterritorialized Living est un nouveau projet qui s'inscrit dans la série d'environnements artificiels et variables crs par fabric | ch. A la différence de Perpetual (Tropical) Sunshine, Arctic Opening ou encore I-Weather as Deep Space Public Lighting qui se présentaient, sous la forme d'installations architecturales, Deterritorialized Living propose une série de flux de données « open source » qui définissent une troposphère, sorte de climat artificiel, composé d'air, de lumière et de temporalité, hors des rythmes naturels terrestres, au-delà des jours, des nuits, des saisons.

Au Pavillon d'architecture de Pau, fabric | ch présente un prototype d'éclairage artificiel piloté par un de ces flux de données : Deterritorialized Daylight. L'intensité lumineuse du dispositif varie en continu selon les activités des hommes et des machines sur le réseau, à l'échelle planétaire, sans jamais s'éteindre. Ce projet ouvre de multiples champs d'exploration dans la conception d'architectures « créolisantes » : entrelacements de spatialités parallèles, distantes ou hétérogènes.

[www.deterritorialized.org/](http://www.deterritorialized.org/)

▀▀ **fabric | ch** est une agence d'architecture fondée en 1997 par deux architectes [Christophe Guignard et Patrick Keller], un ingénieur en télécommunication [Stéphane Carion] et un ingénieur en informatique [Christian Babski]. En combinant expérimentation, exposition et production, leur objectif est d'étendre leur travail sur l'espace aux territoires digitaux, électromagnétiques ou encore "non matériels" afin d'y formuler de nouvelles propositions architecturales. Leurs travaux traitent des enjeux liés à la temporalité et ses fuseaux horaires, à la distance, à la localisation et la géographie, aux échanges climatiques et énergétiques, à la mobilité et à la mondialisation, inscrits dans une perspective de créolisation et de métissage spatial. Leurs propositions architecturales, liant paysages localisés et distribués, atmosphères et technologies, constituent des environnements en réseau programmés mêlant propriétés physiques et digitales.

[www.fabric.ch](http://www.fabric.ch)