

**accès)s(
culture(s)
électroniques)s(**

**—
festival #14
—**

**automne 2014
pau & agglomération**

dossier pédagogique

DISNOVATION

**—
une exploration critique
des mécanismes et de la rhétorique
de l'innovation**

**—
Exposition en co-réalisation avec Le Bel Ordinaire
Espace d'art contemporain de la Communauté
d'agglomération Pau-Pyrénées**

**Co-réalisation du dossier :
Quitterie Charpentier | Chargée de médiation à accès)s(
Christian David | Conseiller pédagogique départemental
en arts visuel**

aces-s.org

DISNOVATION – exposition

du 8 octobre au 6 décembre 2014

Le Bel Ordinaire, Grande Galerie – Billère

Programmation artistique :

Nicolas Maigret & Bertrand Grimault

Vidéo, photographie, installation, cartographie

accès(s) promeut la création artistique liée aux technologies* électroniques et numériques. Pour cette édition, le festival invite des artistes qui explorent sous un angle critique et au travers de propositions artistiques et théoriques, les notions de numérisation* globale, de fétichisme technologique, d'obsolescence*, d'intelligence artificielle* ainsi que leurs détournements et réappropriations possibles.

L'exposition présentera une sélection d'œuvres internationales qui interroge sous diverses formes la mécanique de l'innovation : elle révèle les aspects invisibles liés à toute innovation technologique, en soulignant ou dénonçant ses dimensions provisoires, ludiques, asservissantes ou menaçantes, invitant dans le même temps à des usages alternatifs ou subversifs.

Avec l'envie de partager son goût pour la création artistique liée aux nouvelles technologies, l'association accès(s) propose durant toute la durée de l'exposition, un accueil en **visite guidée** et une médiation adaptés à différents publics, notamment au public scolaire, du niveau élémentaire jusqu'à l'enseignement supérieur.

L'association accès(s) cultures électroniques propose d'explorer à travers deux parcours de visites guidées, certaines œuvres de l'exposition du festival accès(s) (# 14 DISNOVATION :

- **Parcours autour de l'environnement**

- **Parcours autour de l'Homme / machine**

La visite permettra d'aborder les œuvres selon plusieurs points :

- sensibilisation à l'esthétique des œuvres
- liens entre processus créatif et technique
- rapports entre art, science et environnement

Ce dossier présente les **œuvres présentées lors de la visite guidée**, réparties selon les deux parcours et chaque thématique propose des **pistes pédagogiques**, au service des pratiques artistiques et de l'enseignement de l'histoire des arts.

Enfin, l'association propose à destination des jeunes, des **ateliers** animés par différents intervenants professionnels, en adéquation aux thématiques ciblées. Ils sont optionnels en plus de la visite. L'enjeu d'accès(s) est de permettre aux élèves de développer leur sens critique et leur créativité sur les usages, les esthétiques et les enjeux des nouveaux médias.

Pour aller plus loin : www.acces-s.org

* voir le lexique en fin de dossier



DISNOVATION

Environnement : Notre surconsommation de produits électroniques s'effectue dans des conditions où en Afrique, des décharges à ciel ouvert accueillent nos déchets et où des milliers de mineurs récupèrent le coltan* qui alimentent nos smartphones, ordinateurs, tablettes, créant des guerres de groupes armés. Nous programmons ce que nous fabriquons pour une durée limitée, pourtant la première ampoule électrique fabriquée par Edison fonctionne encore. Aujourd'hui, nous vivons dans une société du jetable.



L'ampoule centenaire de Livermore
Projection - USA

Depuis 1901, une ampoule est allumée sans discontinuer, jour et nuit, dans la caserne de pompiers de Livermore, en Californie. Elle témoigne d'une époque où la notion d'obsolescence* n'était pas institutionnalisée, pour garantir soit-disant le plein emploi en période de crise. Cette ampoule à incandescence fait figure d'objet préhistorique selon les critères de production et de gaspillage qui dominent les pays développés. En 1924, le cartel Phoebus réunissant les fabricants d'ampoules à incandescence – Philipps, Osram, General Electric – constituait le «comité des 1000 heures», fixant la durée de vie maximum des ampoules pour relancer la consommation. Aujourd'hui une webcam filme en permanence l'ampoule de Livermore, qui pour la petite histoire, a déjà survécu à deux webcams. C'est le point de vue de cette web-cam qui

introduit l'exposition sous forme d'une projection ou d'une diffusion sur écran plat.

<http://www.centennialbulb.org/cam.htm>



Herman Asselberghs - Dear Steve
Projection - Belgique - 2010

L'artiste propose une mise à nu d'un ordinateur MacBook Pro de dernière génération via des extraits de cette vidéo. Il s'agit de décortiquer cet objet, le désossant petit à petit jusqu'à ses composants les plus minuscules. Dans cette opération, l'unique protagoniste à l'image reste posé, méticuleux et la voix off, qui adresse une lettre à Steve Jobs (le fondateur d'Apple), entreprend une critique raisonnée de cet outil, présent désormais dans presque tous nos foyers, aussi familier qu'un animal domestique. L'artiste analyse l'impact social et environnemental des produits de la firme, en contradiction avec le message de celle-ci.

<http://vimeo.com/46293641>



Nicolas Floc'h - Grand Troc Chili

Tirages photographiques et objets -
Collection Frac Bretagne / France - 2008

En 2008, Nicolas Floc'h a proposé, dans le cadre d'un atelier participatif, aux habitants d'un quartier défavorisé à Santiago du Chili de fabriquer avec son aide des objets qu'ils désirent mais auxquels ils n'ont pas accès. Plusieurs objets du quotidien (lave-linge, chaîne stéréo, ordinateur, etc.) ont été réalisés avec du bois et des matériaux de récupération, formant ainsi un étonnant ensemble de sculptures proposées au troc contre les vrais objets représentés par les reproductions. Le Grand Troc fait partie d'une série de projets réalisés par Nicolas Floc'h autour de la question de l'usage de l'oeuvre d'art. DISNOVATION présente une série de six portraits de personnes avec leur «objet de désir», de format 120 x 96 cm, et une sélection d'une dizaine d'objets eux-mêmes, de dimensions variables, allant de la machine à coudre au four micro-ondes en passant par l'ordinateur portable.

<http://www.nicolasfloch.net/album/grand-troc-chili-2008?p=1#19>

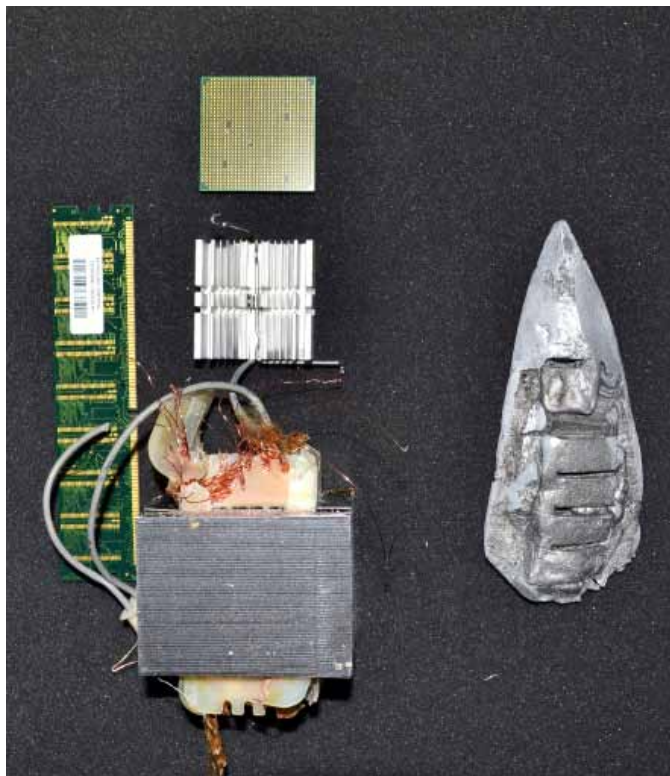


Set Up Shop - Turtle 1

Voiture et documentation diverse -
Pays-Bas / Ghana - 2013

Turtle 1 est un véhicule composite tout terrain conçu par l'artiste Melle Smets et le chercheur Joost van Onna en collaboration avec la communauté de Suame Magazine. Des voitures d'aujourd'hui ressemblent à des vaisseaux spatiaux et sont construites par des robots dans des usines futuristes. Mais les voitures sont aussi des mines d'or mobiles, remplies de métaux précieux aussi bien que des machines réparables et réutilisables. Les ouvriers spécialisés de Suame, quartier de la ville de Kumasi au Ghana, extraient ces matières premières, manuellement, en plein air. C'est le cœur de l'industrie du recyclage en Afrique de l'Ouest dont l'initiative et l'inventivité restent largement méconnus de l'Occident. Cette exploration n'est pas une invention de la voiture de l'avenir, mais une réflexion sur la société contemporaine. Tout le processus de fabrication a fait l'objet d'une vaste documentation qui sera présentée dans l'exposition DISNOVATION, en présence du véhicule.

<http://www.setupshop.eu/>



Dardex - Refonte

Pointes de flèches et de lances –
France - 2014

Refonte est une série de pointes de lances et d'armes rudimentaires réalisées à partir de différents matériaux récupérés sur des déchets d'équipements électriques et électroniques. Les pièces ont été fondues puis coulées dans des moules, reprenant ainsi les techniques millénaires de la fabrication d'armes primitives, composées d'alliages de cuivre, d'aluminium et d'or. Entre archéologie contemporaine et geste anachronique, ces armes proposent une refonte de nos sociétés industrielles, une évocation post futuriste nous rappelant la fragilité de nos systèmes et l'implication guerrière de l'humanité. Ces armes suggèrent un changement radical de direction, transformer notre technologie en un outil primitif, plaçant l'homme devant sa nature première, plongeant ainsi le citoyen dans l'âge de bronze, opposant l'état de nature à l'état social, dans une « guerre technologique » contemporaine et féroce.

<http://dardex.free.fr/>



Mishka Henner - Dutch Landscapes

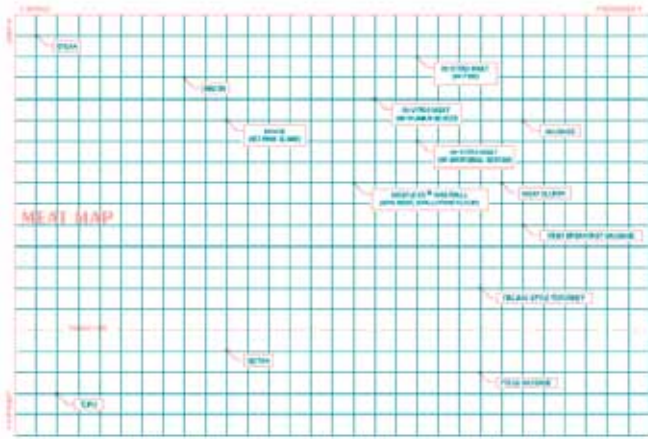
(Paysages allemands) Exemple du catalogue -
Belgique - 2011

Le lancement en 2005 de Google Earth, service d'imagerie satellite mondial développé par Google, a généré une forme de censure des gouvernements pour des raisons de sécurité nationale. Les techniques varient d'un pays à l'autre, selon des méthodes comprenant généralement l'utilisation du clonage, de flou, de pixelisation ou de blanchissant de certains sites considérés comme stratégiques comme les lieux politiques, économiques et militaires. Mishka Henner s'intéresse à la censure exercée par le gouvernement hollandais, dont la méthode stylistique est remarquable par rapport à d'autres pays : imposer d'audacieux polygones multicolores plutôt que les techniques classiques plus subtiles. Un floutage cubiste* qui ponctue le paysage de contrastes esthétiques.

<http://www.mishkahenner.com/Dutch-Landscapes>

—

—



The Center for Genomic Gastronomy –
Food futurism (Futurisme alimentaire)
 Cartographie - USA – 2012

Le Centre de Génomique Gastronomique est un groupe artistique de réflexion qui examine les biotechnologies* et la biodiversité* des systèmes d'alimentation humaine. Ce collectif élabore des cartographies analysant des controverses alimentaires, expérimente des futurs alimentaires alternatifs et imagine un système alimentaire plus juste et sain. Leur démarche repose sur un échange des savoirs à la croisée de la culture, de l'écologie et de la technologie où la nourriture constitue l'élément central. Ce Futurisme alimentaire n'est pas une prédiction de l'avenir, mais un outils pour imaginer comment des individus divers, des organisations et des gouvernements pourraient réagir aux changements dans la composition du système alimentaire.

<http://genomicgastronomy.com/>

—

Environnement – pistes pédagogiques

Environnement : le sens du mot environnement a beaucoup évolué depuis les dernières décennies. Dans les années 1960, le Larousse en donnait encore une définition pour le moins succincte et laconique : Ce qui entoure, explique; milieu. Il est aujourd'hui bien plus bavard dans sa version en ligne¹ : Ensemble des éléments physiques, chimiques ou biologiques, naturels et artificiels, qui entourent un être humain, un animal ou un végétal, ou une espèce. Il nous renvoie surtout au concept d'écosystème (biotope + biocénose) comme élément de base de l'environnement. Pendant la Préhistoire, l'homme, l'animal et le végétal, matières organiques évoluant sur une entité organique gigantesque, se nourrissaient les uns des autres. Même lorsque l'homme exploite son environnement, il ne cause pas de dommages, c'est lorsqu'il va transformer les matériaux faits d'alliages de composants chimiques que commencera à se poser la question des déchets.

C'est dans l'Antiquité que le phénomène des immondices prend une importance telle que des mesures s'imposent. On invente alors les latrines, les égouts et les décharges en des lieux isolés. Toutefois, le citoyen consomme peu, il jette peu. Les milieux ruraux, étant encore plus pauvres, ne jettent pas. Les déchets, par conséquent, sont surtout organiques. Certaines cités, déjà irresponsables face au problème des déchets, acheminent leurs ordures vers des cours d'eau.

Au Moyen-âge, les rues sont en terre battue, souvent boueuses à cause des pluies , la boue est mêlée au sang des abattoirs ainsi qu'à l'urine et aux fèces : les odeurs sont pestilentielles, les bactéries se développent allègrement et provoquent des épidémies meurtrières. De nombreux souverains tenteront de rendre la ville plus salubre : pavage des rues, aménagement de canaux, interdiction de déposer des immondices sur la voie publique. Il faudra attendre les décrets d'Eugène Poubelle au XIXème siècle pour que la prise en charge individuelle du problème des déchets avance à force de réprimandes et de menaces.

Aujourd'hui, les déchets sont acheminés, non plus comme le faisaient les cités romaines vers les cours d'eau à proximité, mais par bateaux entiers vers l'Afrique de l'Ouest et l'Asie. Ainsi, nos vieux téléviseurs, téléphones portables, ordinateurs et autres matériels électroménagers finissent leur vie dans des décharges à ciel ouvert après que le cuivre et les métaux précieux aient été récupérés par des hommes au milieu de mercure et de vapeurs toxiques émanant des écrans.

¹ <http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/environnement/484>

— Histoire des arts

Arts du visuel



Titre : *Dear Steve*

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

Remplis le tableau avec les éléments te permettant d'identifier l'œuvre

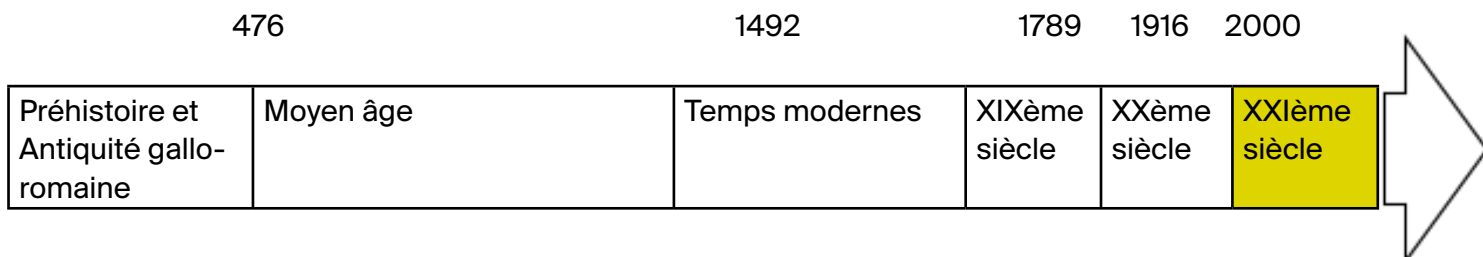


Dear Steve est une lettre vidéo adressée à Steve Jobs. On y voit un homme qui désosse méticuleusement un MacBook Pro. Sur la dernière image, on découvre tous les composants de l'ordinateur bien rangés sur la table que l'on peut rapprocher à une nouvelle carte du monde.

Auteur	Herman Asselberghs
Période historique	XXI ème siècle
Date	2010
Techniques, matériaux et outils	Projection vidéo 45mn
Dimensions	
Lieu de conservation	http://vimeo.com/46293641

L'élève connaît des grands repères historiques

Colorie sur la frise la période historique correspondant à l'œuvre présentée





— Pratique artistique

Objectif

Composer une image photographique d' un objet usuel avant et après l' avoir complètement démonté

Compétence

Inventer des œuvres plastiques à visée artistique ou expressive

Consigne

Choisir un objet, un petit jouet composé de plusieurs pièces par exemple, le photographier dans un premier temps. Le démonter complètement, installer tous les éléments à plat sur un fond neutre puis faire une photographie.

Note



Pour les plus jeunes, être vigilant aux petits éléments qui peuvent être ingérés.

Matériel

- Petits tournevis et autres outils nécessaires au démontage
- Appareil photographique numérique

Variantes

Choisir une image ou prendre une photographie puis effectuer un rangement en définissant un critère à l' avance (par couleur, par taille du plus petit au plus grand, etc.)

Restitution

Présenter les deux photographies réalisées côte à côte

Œuvres de référence

Herman Asselberghs, *Dear Steve*, 2010

Armelle Caron, *Le monde rangé*, 2009, LENDROIT galerie

Ursus Wehrli, *L'art en bazar*, 2003, éditions Milan

DISNOVATION

Homme / Machine : L'être humain est fasciné par les relations entre le corps et la technologie*. Si la corporalité et l'identité sont propres aux êtres humains, certains chercheurs affirment que désormais la séparation des genres entre les robots et les hommes n'a plus lieu d'être. En effet, on parle d'interaction, de complémentarité, d'extension ou de même de délégation. Nous créons des outils qui renvoient à nos propres désirs, où la machine peut-être perçue comme une extension du corps. Ce parcours s'intéresse aux œuvres questionnant l'humain dans sa relation ambiguë avec les technologies qu'il conçoit, des machines comme autant d'extension du cerveau, de la perception ou des fonctions vitales.... Homme / machine : le mélange des genres.



Sloan Leblanc - *Hoover contre Kaisui*
Installation - Collection Frac Bourgogne -
France - 1997

Suspendus au plafond par des fils de nylon, deux aspirateurs de marque Hoover et Kaisui se mettent en marche ponctuellement, grâce à un boîtier électronique programmé de manière aléatoire. L'enclenchement électrique provoque les soubresauts de ces outils ménagers qui brassent de l'air dans le vide et évoque la compétition acharnée que se livre deux marques

concurrentes, l'une américaine, l'autre française. Au travers cette installation, les machines rejouent un comportement humain. En effet, nous aborderons cette idée d'affrontement entre deux marques comme une métaphore d'une dispute entre deux humains.

<http://www.frac-bourgogne.org/collection/fiche/?id=170>

—



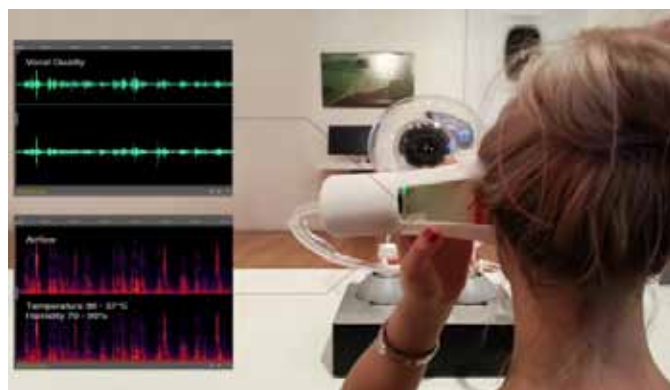
Julien Prévieux - *What Shall We Do Next ?*
(Que faisons-nous ensuite ?)
Installation vidéo - Courtesy Julien Prévieux -
France - en cours depuis 2006

Ce film d'animation* se présente comme une « archive des gestes à venir ». Ces gestes sont liés à des brevets pour l'invention de nouveaux appareils, déposés entre 2006 et 2011 auprès de l'agence américaine USPTO. Le fonctionnement

de ces machines (organiseurs électroniques, ordinateurs portables, consoles de jeux...) nécessite des actions qui sont spécifiées et brevetées alors même que l'objet n'existe pas encore. Constatant que la technologie* joue le rôle d'un prescripteur de comportements, qui relèvent de plus en plus de la propriété privée, l'artiste s'approprie ces gestes et les soustrait à leur fonction utilitaire. Il imagine un enchaînement de figures qui semblent flotter à la surface de l'écran et transforme la vidéo de démonstration en abstraction chorégraphique.

<http://www.preveux.net/html/videos/Next.html>

—



Minsu Kim - *The Illusion of life*

(L'illusion de la vie)

Machine - En partenariat avec Festival Gamerz - Corée du Sud / GB - 2013

À l'ère des prothèses, des organes 3D imprimés et l'intelligence artificielle, Minsu Kim, artiste diplômé du Royal College of Art de Londres, crée une «illusion de vie», une oeuvre expérimentale reproduisant les sensations émises par l'organe respiratoire de l'homme au travers d'une gamme sonore censée générer une forme d'empathie avec la machine. Celle-ci reproduit certains aspects de la physiologie humaine, tels que la chaleur du souffle, l'humidité, l'odeur, les caractéristiques vocales, dans un rapport d'intimité avec l'utilisateur.

<http://www.minsukim.net/#The-Illusion-of-Life>

—



Clémence de la Tour du Pin -

Computer store original

Parfum - Production accès(s), avec le concours d'International Flavors & Fragrances Inc. - France - 2013

L'idée pour ce projet est de définir quelle pourrait être l'odeur du neuf, à partir de packagings industriels. L'artiste a demandé à l'IFF (International Flavors & Fragrances Inc.) de fixer cette sensation. Quatre parfumeurs ont travaillé sur ce projet, utilisant le Living® program, dont la technologie a permis d'identifier les composés odorants présents dans l'air environnant de divers objets. L'odeur de l'air dans un magasin d'informatique a été prélevé, puis reproduite et rediffusée dans l'espace d'exposition. Il s'agirait d'échantillons de flacons que les visiteurs s'approprieraient, expérimentant autant sur le lieu même, ou transposant ce «parfum» dans tout autre contexte de leur choix, privé ou public.

<http://www.clemencedelatourdupin.com/>



Aram Bartholl - *Are you human*

(Êtes-vous humain ?)

Sculpture en aluminium - Courtesy XPO Gallery, Paris - Allemagne - 2009-2013

Les codes CAPTCHA sont de petites images que nous rencontrons presque chaque jour sur Internet. Il s'agit de l'acronyme pour Completely Automated Public Turing test to tell Computers

and Humans Apart, utilisé pour prouver au serveur que le visiteur d'un site n'est pas un robot. Aujourd'hui, c'est l'ordinateur qui nous demande si nous sommes humains. Dans son travail artistique, Aram Bartholl thématise la relation entre Internet, entendu comme un espace de données, et notre vie quotidienne. Les réflexions autour du copyright, du mouvement DIY et du développement sur le web* en général sont au coeur du travail du berlinois membre du 'Free, Art & Technology Lab', et proche du Chaos Computer Club.

<http://datenform.de/areyouhumaneng.html>

Homme / Machine – pistes pédagogiques



Depuis longtemps l'homme s'est intéressé à la relation homme-machine, la question du vol étant sans doute la plus populaire. Du grec Architas de Tarente en passant par Léonard de Vinci et Vaucanson, tous élaborèrent des stratagèmes pour imiter Icare même si nombre de ceux-ci restèrent à l'état de croquis.

C'est Marcel Duchamp, à l'aube du XX^{ème} siècle qui sera le premier à associer, même de manière symbolique, l'homme ou plutôt la femme et la machine en une vision mécaniste de l'amour avec *Le grand Verre* ou *La Mariée mise à nu par ses célibataires, même*.

Le corps de l'homme se modernisera avec la révolution industrielle, notamment avec la mécanisation du travail mais aussi avec les blessures et mutilations qu'il subira pendant la Première Guerre mondiale. Il faudra alors inventer de nombreux procédés, greffes et prothèses pour effectuer les réparations sur ces gueules cassées.

Aujourd'hui, la technologie semble de plus en plus pertinente pour libérer l'homme de ses contraintes corporelles et doit pouvoir être capable de modifier ou d'améliorer les performances de notre corps. Dans le champ de l'art contemporain, des artistes aussi différents que Sterlac dont l'œuvre parle de l'obsolescence du corps, Orlan qui fait de son propre corps la matière première de son œuvre ou encore Christophe Luxereau qui imagine le corps humain composé de pièces interchangeables, interrogent le rapport entre le corps de l'homme et la machine quelque soit le parti pris.

Toutefois, les œuvres de l'exposition Disnovation ne convoquent ni robot, cyborg ou autres intelligences artificielles, mais nous emmènent plutôt vers un questionnement de la simplification du geste pour commander une action à la machine. Il ne s'agit plus d'actionner un mécanisme à l'aide d'un volant, d'un levier, d'un manche ou d'une poignée mais d'appuyer sur un bouton, une touche d'un clavier ou de programmer une action pour que la machine se mette en marche, le geste du départ n'assume plus qu'un rôle de transmission.



Blake Edwards, *The party*, 1969



Jacques Tati, *Mon, oncle*, 1958

— Pratique artistique

Arts du visuel



Objectif

Mimer l'utilisation d'objets du quotidien dont on ne se sert plus

Compétence

Inventer des œuvres plastiques à visée artistique ou expressive

Consigne

Rechercher des objets du quotidien dont on se servait il y a une quarantaine d'années, découvrir comment ils marchent, puis mimer les gestes utiles pour les faire fonctionner. Filmer.

Matériel

- Moulin à café ancien, téléphone à cadran, râpe à fromage manuelle, machine à écrire, boulier, etc.
- Appareil photographique numérique, camera vidéo, ou téléphone portable

Variantes

Le mime peut être réalisé en ombres chinoises

Restitution

Présenter les films à une autre classe avec les objets et associer l'objet au mime



— Œuvres et artistes de référence

Julien Prévieux, *What Shall We Do Next ?* (Que faisons-nous ensuite ?), Installation vidéo, Collection Jousse Entreprise / France - en cours depuis 2006

Charlie Chaplin

Mime Marceau

— Histoire des arts

Replacer sur la frise chronologique de la classe
les différents appareils photographiques présentés ci-dessous.



Premier appareil photographique du monde
Chambre de la découverte avant 1926



Polaroid SX-70



Pentax K-x, 2010



Kodak n°1 Brownie model B, 1900
Collection du musée Nicéphore Niepce



Leica I, 1935

DISNOVATION

– ateliers

Voici trois propositions d'ateliers faisant référence à des artistes et techniques dans l'esprit de récupération et du Do It Yourself (Fais le toi-même). Le but est de sensibiliser le participant à l'art, à la technologie, aux différentes cultures et à l'écologie sous une forme ludique. Grâce à la fabrication et à la découverte de différentes formes et matériaux, l'enfant exprime une idée en faisant appel à d'autres formes d'expressions que celle du langage comme son sens esthétique, son regard, son aptitude manuelle etc.

atelier le Tricodeur

Il s'agit d'un projet de piratage de machine à tricoter provenant du design de la maille. À partir de vieux modèles de machines à tricoter qui ne sont plus commercialisés, comment utiliser les données collectées sur internet par exemple pour générer des motifs, visualiser la «trace» que nous laissons sur la toile, mais aussi l'idée de faire par soi-même et de découvrir une pratique : le tricot, connecté au numérique.

> Intervenant : SEW & LAINE (textile électronique- Bordeaux)

atelier danse - en écho avec l'oeuvre de Julien Prévioux

Environnement : en partant de l'imaginaire, différencier au niveau du ressenti corporel l'évolution dans un environnement non pollué (travail sur l'eau, le soleil, le vent, le silence...) et un environnement pollué (travail sur les métaux, les pesticides, les pollutions sonores...)

Homme - machine : à partir de la gestuelle apparue de l'interaction avec les nouveaux supports numériques, comment amener les participants vers de la danse (amplification-réduction, modification des tempos, fragmentation...). Prendre la place d'un support numérique (travail sur la peau et le toucher notamment). A partir de l'imaginaire, procéder à une hybridation entre l'Homme et ses créations mécaniques et numériques afin de créer de nouveaux corps, de nouvelles motricités et sensibilités.

> Intervenant : Stéphane Lechit (danseur et chorégraphe pour la Cie La Ligne de Désir)

atelier graphisme - en écho avec l'oeuvre d'Aram Bartholl

Développer l'altération de signes par différents biais : papier froissé, mouillé, découpé et recollé...) et valoriser en tant qu'aboutissement graphique la détérioration de ces signes.

> Intervenant : Rémi Vincent (graphiste)



DISNOVATION

– lexique

- **Algorithme** : Suite finie et non ambiguë d'opérations ou d'instructions permettant de résoudre un problème.
- **Biodiversité** : Diversité naturelle des organismes vivants. Elle s'apprécie en considérant la diversité des écosystèmes, des espèces, et des gènes dans l'espace et dans le temps, ainsi que les interactions au sein de ces niveaux d'organisation et entre eux.
- **Biotechnologie** : Toute technique utilisant des êtres vivants , généralement après modification de leurs caractéristiques génétiques, pour la fabrication industrielle de composés biologiques ou chimiques.
- **Camouflage** : Action de dissimuler, de déguiser ou de transformer dans le but de soustraire à l'attention et à la vue.
- **Coltan** : Mot-valise pour colombite-tantalite ; est un minerai de couleur noire ou brun-rouge dont on extrait le niobium (d'abord appelé colombium) et le tantale. Il est formé par l'association de deux minéraux, la colombite (ou columbite) et la tantalite, en proportion variable.
- **Cubisme** : École artistique de la période précédant la guerre de 1914-1918, qui décomposait les objets dessinés en cubes ou en structures géométriques.
- **Film d'animation** : Film réalisé image par image avec une caméra ou bien avec les outils numériques (logiciels), sans que soient enregistrées des scènes en continu. Peut être réalisé avec des personnages réels (Les voisins de Mac Laren) ou fabriqués (L'étrange Noël de Monsieur Jack de Tim Burton) ou sans personnages. Si les images sont des dessins, uniques ou superposés (transparents) : le film est un dessin animé. Si ce sont des images enregistrées par une caméra filmant des matériaux (sable) ou des objets déplacés ou déformés (en peluche, en pâte à sel, en pâte à modeler comme dans Chicken run, etc.), on parle parfois de « pixillation » (mot anglais).
- **Hacking** : Le bidouillage ou hacking concerne les activités visant à détourner un objet de sa fonction première. Il a pour fonction de résoudre ou d'aider à résoudre des problèmes, et cela dans de nombreux domaines. Le hacking, quand celui-ci s'apparente au piratage informatique est une pratique visant à un échange « discret » d'informations illégales et/ou personnelles.
- **Image** : Représentation d'un réel ou d'un imaginaire. Il existe des images fixes (photographies, peintures) et des images animées (films, vidéo) ; des images matérielles (qui ont une réalité concrète) et des images immatérielles, dites parfois virtuelles (création d'images numériques assistée par ordinateur). Il importe également de distinguer le statut des images : les images artistiques, documentaires ou de communication visuelle par exemple ; ou encore leur mode de fabrication : les images photographiques, peintes ou numériques.
- **Intelligence artificielle** : Recherche de moyens susceptibles de doter les systèmes informatiques de capacités intellectuelles comparables à celles des êtres humains.
- **Logiciel** : Outil utilisé en informatique pour traiter des informations numériques avec l'ordinateur.
- **Numérisation** : Conversion des informations d'un support (texte, image, audio, vidéo) ou d'un signal électrique en données numériques que des dispositifs informatiques ou d'électronique numérique pourront traiter. Les données numériques se définissent comme une suite de caractères et de nombres qui représentent des informations.
- **Obsolescence** : Est le fait pour un produit d'être dépassé, et donc de perdre une partie de sa valeur en raison de la seule évolution technique, même s'il est en parfait état de fonctionnement.
- **Technologie** : Étude des outils et des techniques. Ce terme se réfère à tout ce qui peut être dit à plusieurs périodes historiques particulières, concernant l'état de l'art dans tous les domaines des savoir-faire pratiques et d'utilisation des outils. Il inclut donc l'art, l'artisanat, les métiers, les sciences appliquées et éventuellement les connaissances.
- **Web** : 3° mot de « www » (world wide web), textuellement « toile d'araignée mondiale » ou la toile. Système hypermédia public de l'internet permettant l'accès aux sites avec un navigateur.

l'association accès)s(

accès)s(est une association loi 1901 dont l'action est de promouvoir la création contemporaine liée aux cultures électroniques et aux questions qu'elles soulèvent. accès)s(souhaite rappeler la notion d'accessibilité des pratiques culturelles et artistiques que l'association a voulu centrale dès les débuts de son activité. 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 aux populations.

Le projet accès)s(se décline tout au long de l'année : plusieurs évènements sont proposés de janvier à juin, tandis que le festival accès)s(se tient chaque année en automne et investit la ville et son agglomération pendant plusieurs jours. Le projet se déploie 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(.

www.acces-s.org

) 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(accompagne des artistes dans la production d'œuvres nouvelles et investit durant 4 jours, l'espace d'art contemporain de l'agglomération Pau Pyrénées, autour d'expositions, projections, performances, concerts, conférences et ateliers.

les programmeurs invités

Nicolas Maigret est un artiste actif dans les arts sonores et médiatiques depuis 2001. Il a enseigné à Parsons Paris, l'École des Beaux-arts de Bordeaux et a cofondé le collectif Art of Failure en 2006. Ses travaux ont été présentés dans des festivals, galeries et musées internationaux : Sonar (Barcenola), File (Sao Paulo), Museum of Art and Design (New York), SETI (San Francisco), NWFF (Seattle), Cmoda (Beijing), Upgrade! (Chicago), Eastern Bloc (Montreal), Gli.tc/h (Birmingham), Sonica (Ljubljana), Mapping Festival (Genève), Cimatics (Brussels)...

<http://peripheriques.free.fr>

Bertrand Grimault est responsable de l'association Monoquini basée à Bordeaux. Il mène depuis 1996, un travail de prospection et de programmation dédié essentiellement aux arts audiovisuels, connectant les espaces intermédiaires – cinéma, arts médias et arts plastiques. Il collabore régulièrement à la programmation culturelle d'institutions régionales et nationales : CAPC Musée d'art contemporain (Bordeaux), FRAC Aquitaine, Festival Evento (Bordeaux).

<http://monoquini.net>

Chaque proposition sera adaptée en fonction du groupe et de l'âge des participants.

Il est indispensable de réserver à l'avance.

1 ou 2 animateurs responsables du groupe devront accompagner le groupe en permanence.

Durée de la visite : 1h – Gratuit

Durée de l'atelier : 1h – Gratuit (optionnel en plus de la visite)

Lieu : Le Bel Ordinaire, anciens abattoirs, allée Montesquieu - 64140 BILLERE

contact

– Quitterie Charpentier

06 37 16 70 91

quitterie.access@gmail.com

–

acces-s.org

