

**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**

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

**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 **trois 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**
- **Parcours autour du contrôle / surveillance** (à partir de 13 ans)

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 trois parcours et une mise en valeur des thématiques en lien avec les matières enseignées (technologie / histoire de l'art / philosophie/ géographie, etc). Chaque thématique propose des **pistes pédagogiques**, qui proposent d'explorer l'art et la technologie (art électronique / art robotique / art génomique) et l'art des médias (art vidéo / art et transmission / film expérimental), c'est-à-dire, les projets qui font utilisation des technologies médiatiques émergentes et se consacrent aux potentiels culturel, politique et esthétique de ces outils. Enfin, l'association accès(s) 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](http://www.acces-s.org)



\* voir le lexique en fin de dossier



**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>

---



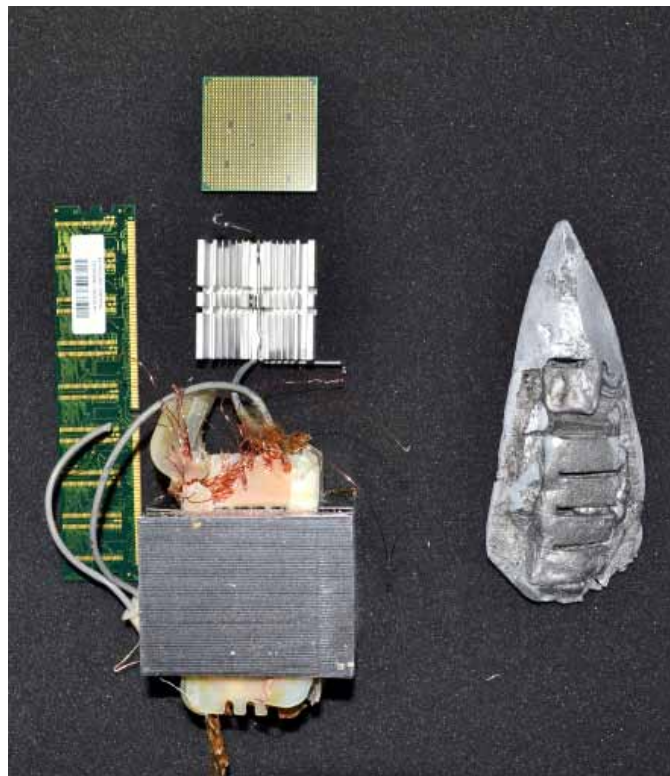
**Set Up Shop - Turtle 1**

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/>

---

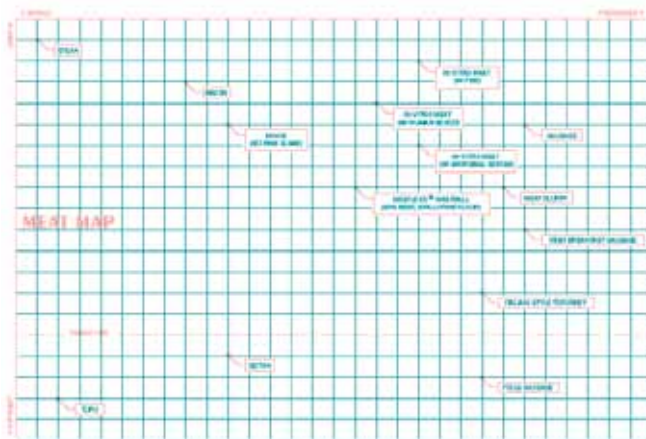


### **Dardex - Refonte**

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/>



**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/>

# DISNOVATION

## – pistes pédagogiques

- **Histoire & philosophie:** *Livemore Bulb / Food futurism*

- **Géographie :** **Ghana (Afrique) concernant l'œuvre *Turtle 1* / Santiago du Chili (Amérique Latine) concernant l'œuvre *Grand Troc Chili***

- **Technologie :** *Dear Steve*

### Recyclage / principe d'appropriation

- **Dada** (1916): Le mouvement intellectuel est né au cœur du cataclysme de la Première Guerre mondiale en Europe. Dans un esprit subversif, les artistes dadaïstes mettent en question la notion d'œuvre d'art. Leur travail est souvent caractérisé par le recyclage et le détournement des objets qu'ils collectent. Les stratégies dadaïstes réapparaissent dans l'art des nouveaux médias (photomontage / collage / ready-made / action politique & performance / utilisation provocatrice : ironie et absurdité).

- **Surréalisme** (1924): Ce mouvement a adopté les techniques expérimentées par leurs précurseurs, comme le collage, l'assemblage et le photomontage. Le rapport entre l'art et l'environnement, avec des objets de récupération, coupures de journaux etc, sorte de base continue de l'expérience dada, est confirmé par ces nouvelles techniques d'appropriation.

- **Hack! Détournement – installation de Benjamin Gaulon** (2014) : A travers une archéologie des médias, du détournement des pratiques numériques quotidiennes, cette exposition explore et recycle les rebuts électroniques de notre société de consommation. l'obsolescence programmée des supports - la désuétude des appareils prévue par l'industrie qui les fabrique afin d'en provoquer l'achat de nouveaux - a amené des comportements de consommation qui génèrent toujours plus de déchets. Ces déchets deviennent dans cette exposition la source d'un recyclage créatif. Guy Debord, Jean Tinguely, César, entre autres, ont établi, avec le concept de détournement, les bases d'un recyclage militant, qui sont pour Benjamin Gaulon une référence forte face au mode de consommation actuel. Le public est sollicité pour donner lors de ses expositions, les appareils électroniques dont ils voulaient se débarrasser, afin que Benjamin Gaulon leur donne une deuxième vie et permette au public de l'exposition de les redécouvrir. Plus radical que les premières réutilisations de biens de consommation dans l'histoire de l'art, qui datent du début XX<sup>e</sup> siècle, avec les collages de Braque et Picasso puis les ready-made de Duchamp, le circuit bending transforme les tas de rebus électroniques et donne une seconde vie à ces objets jetables.

# 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>

—



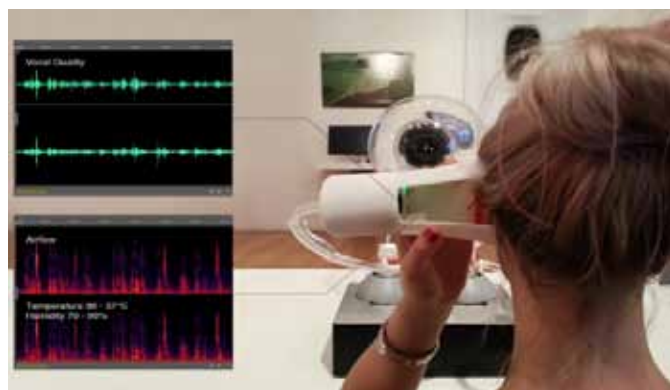
**Julien Prévieux** - *What Shall We Do Next ?*  
(Que faisons-nous ensuite ?)  
Installation vidéo - Courtesy Julien Prévieux -  
France - en cours depuis 2006

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/>

—



# DISNOVATION

## – pistes pédagogiques

- **Histoire & économie** : *Hoover contre Kaisui*
- **Philosophie & technologie** : *The Illusion of life & Computer store original*
- **Philosophie et éducation physique** : *What Shall We Do Next ?*

### Transformation du vivant

- **E.A.T. (Experiments in Art and Technology)** = Robert Rauschenberg & Robert Whitman + Billy Klüver & Fred Waldhauer : collaboration entre artistes et ingénieurs en 1966  
E.A.T. est un organisme sans but lucratif issu de l'expérience de 9 Evenings: Theatre and Engineering. Tenu en octobre 1966 au 69th Regiment Armory à New York (États-Unis), cet événement réunissait quarante ingénieurs et dix artistes qui ont collaboré à des performances faisant appel aux nouvelles technologies. Il était évident que la poursuite de relations continues entre artistes et ingénieurs nécessiterait un effort concerté afin d'instaurer les conditions physiques et sociales indispensables. E.A.T. se voyait comme un catalyseur stimulant la participation de l'industrie et de la technologie aux arts. Les archives reflètent la grande diversité géographique, technique et artistique des activités de E.A.T. En outre, la collection documente de façon unique un moment important et vital de l'histoire de l'art de l'après-guerre, tout autant que l'engagement continu des artistes avec les nouvelles technologies pendant le XXe siècle.

- **David Cronenberg** : cinéaste

*Stéréo* (1969) : Cet étonnant documentaire retrace une expérience réalisée par le professeur Luther Stringfellow portant sur les interactions entre les espaces continus empiriques d'un groupe d'individus particulièrement uniques : huit cobayes sont enfermés dans un centre de recherche après avoir subi une opération du cerveau développant leurs capacités télépathiques. Cette passionnante expérience nous permet de mieux appréhender la cybernétique socio humaine à travers l'étude des dimensions des expériences humaines dans le contexte de l'homme et de la société.

*ExistenZ* (1999) : L'équilibre peut aussi être rompu par l'engagement du personnage dans le jeu. Dans le monde moderne, technologiquement dé(s)organisé de Cronenberg, les organes et les viscères sont refoulés comme l'inconscient le fut autrefois. Comme l'inconscient, mes viscères sont un autre moi-même, que j'ignore et qui, pourtant, me dicte sa loi comme s'il était colonisé par une intelligence animale, un alien, une déformation génétique. Comme le résume l'un de ses maîtres, l'écrivain américain William Burroughs, dont il a adapté *Le Festin nu* (1991) : «Le corps est une machine». L'ombre de la contamination, des virus de l'horreur intérieure gagnent souvent sur un monde technologique qui se voudrait lumineux et qui n'est que terne.

Les orthèses de *Crash* sont une itération, mais elles ne sont pas de taille comparées aux machines à écrire insectivores de *Le Festin Nu* (1991), qui parlent à l'auteur Bill Lee, profondément ancré dans l'Interzone, ou aux consoles de jeu charnues de *eXistenZ* (1999). Les machines à écrire sont des objets phénoménaux – des réifications sculpturales, animées et abjectes de l'emprise des outils sur l'écrivain. Comme un insecte qui a échappé aux pièges de l'exterminateur pour ensuite muter en machine à écrire parlante, la machine de Lee est luisante et sombre, sa carapace se séparant pour révéler un orifice en forme de sphincter qui parle à son propriétaire. S'il s'agit de l'un des accessoires/agents les plus basiques de Cronenberg, les consoles de jeu de *eXistenZ* sont ses plus élégants. Elles sont un enchantement. Reliées aux corps des joueurs par un nombre de pulsations, elles font partie du corps, sont faites de chair et, comme l'enfant attaché à sa mère, ne font qu'un génétiquement avec le joueur.

**Sight** - film de Eran May-Raz & Daniel Lazo (2012) : Ce court métrage dépeint un futur relativement proche dans lequel la réalité augmentée et la ludification (néologisme désignant le transfert des mécanismes du jeu vidéo dans la vie quotidienne) font partie du quotidien.

SIGHT désigne le produit d'une entreprise, Sight Systems, qui permet aux gens de vivre une «mise à niveau» directe et permanente de la réalité. Ce produit pourrait être une paire de lentilles ou d'implants rétinien.

Il donne des informations sur tout ce sur quoi le regard se pose : de la date de péremption des aliments dans le réfrigérateur aux émotions ressenties par votre invité. Le film montre également que la ludification s'infiltré partout. Chaque action du personnage principal est évaluée par niveau de difficulté et chaque action réussie récompensée. dans ce monde virtuel, couper un concombre correctement peut vous faire gagner des points.

## Intelligence artificielle & autonomie des machines

- **2001, L'Odysée de l'espace** - film de Stanley Kubrick (1968) est le film de l'intelligence artificielle
- **Isaac Asimov** : écrivain sur la thématique des robots (les 3 lois de la robotique)

Films inspirés de l'œuvre d'Asimov :

La Mort des trois soleils (1988), de Paul Mayersberg, tiré de la nouvelle Nightfall.

L'Homme bicentenaire (1999), de Chris Columbus. Ce film se veut fidèle à la nouvelle éponyme d'Asimov.

I.Robot (2004), d'Alex Proyas, avec Will Smith. Le scénario du film n'a pas grand rapport avec le recueil éponyme (qui regroupe le Livre des robots et Les Robots), hormis qu'on y retrouve le Pr Lanning et le Dr Calvin, chers à l'auteur, ainsi que le principe et l'énoncé des 3 lois de la robotique. La fin du film reprend le thème de la nouvelle du Robot qui rêvait. Voulant s'inspirer des romans d'Asimov sur les robots, le film a cependant lancé une polémique sur le respect de l'esprit d'écriture d'Asimov.

- **A.I.** - film de Steven Spielberg sur une idée de Stanley Kubrick (2001) tiré de la nouvelle Super-Toys Last All Summer Long (1969) de Brian Aldiss. En 2200, Henry et Monica, pour pallier l'absence de leur fils, malade, adoptent David, un enfant androïde. Le robot, programmé pour aimer, se lie à sa «mère», qui n'arrive pas à l'aimer en retour. Lorsque son fils revient, Monica, qui ne peut se résoudre à envoyer David à la casse, l'abandonne. Elle lui dit d'aller retrouver la Fée bleue, qui le transformera en vrai garçon. David entame un voyage au cours duquel il rencontrera différents androïdes, dont Joe, accusé d'un meurtre qu'il n'a pas commis.

- **Robot mon amour** - photos numériques interactives de France Cadet (2013)

## Transhumanisme

- **Le Meilleur des mondes** - roman de Aldous Huxley (1932) : Dans ce livre visionnaire, l'auteur imagine une société qui utiliserait la génétique et le clonage pour le conditionnement et le contrôle des individus. Dans cette société future, tous les enfants sont conçus dans des éprouvettes. Ils sont génétiquement conditionnés pour appartenir à l'une des 5 catégories de population. Le «meilleur des mondes» décrit aussi ce que serait la dictature parfaite : une dictature qui aurait les apparences de la démocratie, une prison sans murs dont les prisonniers ne songeraient pas à s'évader. Un système d'esclavage où, grâce la consommation et au divertissement, les esclaves «auraient l'amour de leur servitude».

- **Bienvenue à Gattaca** - film de Andrew Niccol (1998) : Dans un monde futuriste, on peut choisir le génotype des enfants. Dans cette société hautement technologique qui pratique l'eugénisme à grande échelle, les gamètes des parents sont triés et sélectionnés afin de concevoir in vitro des enfants ayant le moins de défauts et le plus d'avantages possibles. Bien que cela soit officiellement interdit, entreprises et employeurs recourent à des tests ADN discrets afin de sélectionner leurs employés ; les personnes conçues de manière naturelle se retrouvent, de facto, reléguées à des tâches subalternes. Gattaca est un centre d'études et de recherches spatiales pour des gens au patrimoine génétique impeccable. Jérôme, candidat génétiquement idéal, voit sa vie détruite par un accident tandis que Vincent, enfant naturel, donc au capital génétique « imparfait », rêve de partir pour l'espace. Chacun des deux va permettre à l'autre d'obtenir ce qu'il souhaite en déjouant les lois de Gattaca.

## Amour entre l'homme et la machine

- **Softlove** – roman de Eric Sadin (2013) : 24 heures dans la vie d'une jeune femme contrôlée, aidée, défendue par son assistant numérique. Il la réveille, choisit l'intensité lumineuse en fonction de la qualité de son sommeil, l'ambiance chromatique, mesure son taux de glycémie, analyse son degré de tristesse et lui prend un rendez vous chez le psychiatre. Et ainsi, pendant 24 h, il dissèque chacun de ses gestes, humeurs, en fonction d'une base de données historiques, sociologiques, médicales, et propose une solution... Eric Sadin, l'auteur de ce conte, est spécialiste des questions numériques. Il nous propose un roman de science fiction intime.

> Rencontre avec Eric Sadin pendant le festival accès(s) du 13 au 16 novembre 2014 au Bel Ordinaire  
Renseignements par mail : [quitterie.access@gmail.com](mailto:quitterie.access@gmail.com) ou par tél : 06 37 16 70 91

- **Her** – film de Spike Jonze (2014) : Los Angeles, dans un futur proche. Theodore Twombly, un homme sensible au caractère complexe, est inconsolable suite à une rupture difficile. Il fait alors l'acquisition d'un programme informatique ultramoderne, capable de s'adapter à la personnalité de chaque utilisateur. En lançant le système, il fait la connaissance de 'Samantha', une voix féminine intelligente, intuitive et étonnamment drôle. Les besoins et les désirs de Samantha grandissent et évoluent, tout comme ceux de Theodore, et peu à peu, ils tombent amoureux...

# DISNOVATION

**contrôle / surveillance :** Nous sommes constamment épiés par des caméras de surveillance de plus en plus nombreuses dans l'espace public. Beaucoup d'artistes ont naturellement intégré la question de surveillance dans leurs travaux.



**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 blanchissement 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 clas-

siques plus subtiles. Un floutage cubiste\* qui ponctue le paysage de contrastes esthétiques.  
<http://www.mishkahenner.com/Dutch-Landscapes>



**Julian Oliver - The Transparency Grenade**  
(Grenade de la transparence)  
Installation et projection - Collection Espace Multimédia Gantner, Bourgogne / Nouvelle-Zélande - 2012

La Transparency Grenade de Julian Oliver se présente comme une grenade à main, ce qui rend le processus de fuite d'informations de réunions à huis clos aussi facile que de tirer une goupille. Équipée d'un petit ordinateur, un microphone et puissante antenne sans fil, la transparence Grenade capture le trafic réseau et audio sur le site et en toute sécurité redonnant à voir publiquement, l'ensemble des informations interceptées : noms d'utilisateurs, adresses IP, fragments de mail, pages internet, images et voix extraites de ces données. Partant de la volonté de contrôle des législateurs face à l'insécurité des réseaux et de ses conséquences sur notre liberté d'expression, Julian Oliver questionne via cette inquiétude, cette «insécurité du réseau», les impacts non seulement sur la liberté d'expression mais aussi le sentiment d'impuissance de tout un chacun face aux institutions et lieux de pouvoirs où se prennent, à l'abri des regards du citoyen en régime démocratique, des décisions impactant nos vies.

<http://transparencygrenade.com/>

> Rencontre avec Julian Oliver pendant le festival accès(s) du 13 au 16 novembre 2014 au Bel Ordinaire  
Renseignements par mail : [quitterie.access@gmail.com](mailto:quitterie.access@gmail.com) ou par tél : 06 37 16 70 91



**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>

—  
**RYBN - The Algorithmic Trading Freak Show** (Le salon des Horreurs des Marchés Algorithmiques)  
Installation - France - 2014

Collectif interdisciplinaire anonyme basé à Paris depuis 2000, RYBN oriente sa démarche depuis 2006 autour de l'étude des données du système financier mondialisé. Ils développent une série d'installations et de performances qui prennent la finance comme média artistique et terrain d'expérimentation : les flux financiers sont pris comme une matière première, et les algorithmes\* et outils d'intelligence artificielle\* comme moyens d'expression plastique. Initié en 2013, ce projet sera, grâce au temps de résidence proposé pour l'exposition au Bel Ordinaire, repensé et enrichi de plusieurs nouveaux spécimens, choisis spécialement pour dialoguer avec la thématique DISNOVATION, en lien avec l'actualité récente et foisonnante de l'algorithmique financière. L'installation *The Algorithmic Trading Freak Show* se compose en deux parties qui se répondent : d'une part une série de dessins représentant des diagrammes logiques décrivant les instructions de calcul, de processus, d'analyse de données et de raisonnements automatisés, comparables à autant de partitions qui pourraient être rejouées ; d'autre part quelques uns de ces spécimens choisis dans la collection qui prendront corps et qui seront alors exécutés pour le visiteur de l'exposition.

<http://rybn.org/>

# DISNOVATION

## – pistes pédagogiques

- **Philosophie** : **The Algorhythmic Trading Freak Show, Transparency Grenade**
- **Mathématiques & économie** : **The Algorhythmic Trading Freak Show**
- **Art plastique** : **Dutch Landscapes, Are You Human ?**

### Surveillance globale et contrôle

- **Le cubisme** (années 1910-1930): Les cubistes et le camouflage poursuivaient un but similaire : intégrer la figure au fond, l'objet à son environnement. Le tableau, pour qui n'est pas familiarisé avec cette déconstruction visuelle, peut apparaître comme une surface couverte d'aplats colorés légèrement modulés, s'apparenter à de l'abstraction. Une « illisibilité » qui rejoint l'invisibilité recherchée par le camouflage. Confrontée à une équation plastique similaire, la peinture de camouflage s'est tournée vers le système qu'offrait le cubisme pour décomposer les formes et inscrire l'objet dans son milieu ambiant.

- **1984** – roman de George Orwell (1949) : Orwell a, si l'on peut dire, manifestement intégré à son récit une innovation qui faisait débat à l'époque : la télévision, dont le nom était en lui-même tout un programme. La confusion entre récepteur et caméra était, en outre, une inquiétude répandue aux débuts de la télévision, certaines des rares personnes équipées se croyant surveillées par l'appareil. Une trace de cette angoisse se voit dans 2001 : l'Odyssée de l'espace, de Stanley Kubrick, où l'ordinateur Hal 9000 surveille en permanence le vaisseau spatial et ses passagers par ses innombrables et inquiétants objectifs de caméra rougeâtres. Et il va sans dire que les habitants de la terrifiante ville souterraine de THX 1138, de George Lucas, sont surveillés en permanence dans leurs moindres faits et gestes.

- **Le Pop-Art** (années 1960) : L'expression pop art (contraction de popular art en anglais) a été formulée par l'Independent Group, en Angleterre. Ce groupe d'intellectuels travaillant sur le rôle de la technologie dans la société avait pour mission d'apporter à l'art de nouvelles idées et une nouvelle culture, nourrie des médias de masse. Les discussions organisées à l'Institute of Contemporary Arts depuis 1952 portaient sur la culture populaire, le cinéma, les panneaux publicitaires, l'industrie et ses machines. Une époque d'abondance où l'image est omniprésente.

- **Fahrenheit 451** – roman de Ray Bradbury (1953) adapté au cinéma par François Truffaut (1966)

- **Le Prisonnier** – série télévisée créée par Patrick McGoohan (1967) : Un agent britannique démissionne de son poste. Alors qu'il est chez lui, un nuage de gaz le surprend et l'endort. A son réveil, il se retrouve dans le Village, lieux étrange habité par 2 clans : les prisonniers et les gardiens (mais on ne sait pas qui est dans quel camp). Il sera désormais le Numéro 6 et n'aura de cesse de tenter de s'évader du Village. Cette série de type anticipation a influencé énormément de séries actuelles et même The Truman Show de Peter Weir (1998). Elle est aussi visionnaire pour ses apparitions de téléphones sans fils, ses communications via des écrans, ses vidéos surveillances... La série est une critique permanente de la société et du contrôle, notamment par un de ses personnages emblématiques : le Rôdeur, gardien du Village, qui symbolise l'ordre tel une milice au sein d'un régime totalitaire.

- **THX 1138** – film de Georges Lucas (1971)

- **Substance mort** – roman de Philip K. Dick (1973) : Le costume brouillé porté par des agents pour infiltrer le milieu de la drogue, ce manteau d'invisibilité est fait « d'un million et demi d'images fragmentaires de la physionomie d'individus divers » qui changent à une telle vitesse qu'on ne perçoit qu'une image nébuleuse, ruinant toute possibilité d'identification. Les artistes et programmeurs Kyle McDonald et Arturo Castro s'en sont inspirés pour leur application Face Substitution.

- **La Vie des autres** - film de Florian Henckel von Donnersmarck (2006) : En 1984 à Berlin-Est, Gerd Wiesler (matricule HGW XX/7), capitaine de la Stasi (la police secrète de la République démocratique allemande) se voit confier la surveillance du dramaturge Georg Dreyman. Wiesler ignore qu'il s'agit d'une intrigue orchestrée par le ministre est-allemand de la culture Bruno Hempf qui, amoureux de son amie, l'actrice Christa-Maria Sieland, souhaite faire disparaître l'écrivain qui vit avec elle. Le lieutenant-colonel Grubitz espère, quant à lui, tirer de cette mission un bénéfice pour sa carrière.

> [Projection du film au Cinéma Le Méliès dans le cadre du festival accès\(s\), le vendredi 14 novembre à 20h](#)

- **Optical Vaccum** - vidéo de Dariusz Kowalski (2008): plusieurs plans de webcams prises sur le net à travers le monde

- **2.4Ghz** - projet de Benjamin Gaillon, artiste hacktiviste (2013) : sous le nom de Recyclism, il dénonce l'obsolescence programmées des objets en leur donnant une seconde vie dans ses installations. 2.4Ghz est un projet qui utilise un récepteur vidéo de surveillance sans fil. Ce dispositif peut être utilisé pour des parents pour contrôler leurs enfants. De tels systèmes deviennent de plus en plus populaires car ils ne sont pas chers mais la plupart des utilisateurs de ces dispositifs ne se rendent pas compte qu'ils émettent un signal.

- **Ni vu, ni connu. Le camouflage face à l'objectif** - Essai de Hanna Rose Shell (2014) : Ce livre est une anthropologie historique et artistique du concept de « camouflage ». Cet ouvrage trace une généalogie culturelle de ce concept : qu'il s'agisse de militaires, de photographies truquées (aujourd'hui passées aux filtres de Photoshop), d'artistes jouant sur les codes de la dissimulation ou encore d'objectifs optiques destinés à la surveillance... L'Essai dévoile les conditions de production et de diffusion en masse des techniques de camouflage dont l'histoire est consubstantielle de celle de l'un des arts majeurs de la modernité : la photographie.

- Autres artistes contemporains travaillant autour du camouflage : **URME Surveillance** (« U R ME » : tu es moi) de Leo Selvaggio, **Facial Weaponization Suite** de Zach Blas, **CV Dazzle** de Adam Harvey et pour ce qui est du camouflage prêt à porter **Stealth Wear** de Adam Harvey, **Realface Glamouflage** de Simone C. Niquille.

- **Antoinette Rouvroy** - (France) **Quand les algorithmes décident à notre place**

Antoinette Rouvroy est chercheuse au centre de Recherche en Information, Droit et Société au FNRS (Fonds de la Recherche Scientifique, Belgique). Elle interroge le mode de gouvernance inédite qui résulte de la reconfiguration incessante, en temps réel, des environnements informationnels et physiques en fonction de «l'intelligence des données numériques». Appliquée dans les domaines du marketing, de la finance, de l'éducation, de la sécurité, de l'armée, cette stratégie de neutralisation vise à exercer un contrôle entier et définitif sur les corps sur le mode du profilage et de la standardisation.

**Les appareils et accessoires de la gouvernementalité algorithmique**

La «gouvernementalité algorithmique» ne repose pas tant sur des machines qui «fabriquent» des choses, que sur des interfaces cognitives, qui nous font faire des choses ou au contraire éloignent de nous la possibilité de ne pas faire des choses. Ces dispositifs technologiques deviennent des «appareils de gouvernement» (c'est Bernard Stiegler qui parle d'«appareils», évoquant le phénomène de prolétarisation accompagnant la sous-traitance de nos fonctions cognitives à ces systèmes informatiques). Ces appareils de gouvernement font de nos «puissances» (ce que nous pourrions faire, ce que peuvent nos corps, nos capacités), leur cible principale.

> [Rencontre avec Antoinette Rouvroy \(sous réserve\) pendant le festival accès\(s\) du 13 au 16 novembre 2014 au Bel Ordinaire Renseignements par mail : \[quitterie.access@gmail.com\]\(mailto:quitterie.access@gmail.com\) ou par tél : 06 37 16 70 91](#)

# DISNOVATION

## – ateliers

) (

Voici quatre 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)**

### **atelier codage - en écho à l'oeuvre de RYBN (dès 13 ans)**

L'atelier aborde un outil primordial dans toute technologie informatisée : « l'algorithme » et vise à la représentation esthétique de l'information.

- Dans un premier temps, une explication ou un rappel de ce qu'est l'algorithme et de son utilisation, illustrée d'exemples et de jeux comme celui de créer son propre « code secret » (chiffrage).

- Dans un second temps, ces notions seront mise en pratique de façon ludique. En mettant au point des méthodes d'automatismes s'apparentant aux algorithmes, les élèves créeront une représentation associant dessin, collage et écriture, et illustrant des données propres aux technologies (ex : chiffres de production de téléphone portable, d'ordinateurs, etc). L'objectif sera de parvenir à une illustration plastique de ces données.

**> Intervenant : Arnaud Lanusse (photographe / projectionniste )**



# 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](http://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.

[Des rencontres avec les artistes, des conférences et des débats avec des théoriciens, des projections, des performances et des ateliers auront lieu du 13 au 16 novembre pendant le temps fort du Festival D I S N O V A T I O N au Bel Ordinaire.](#)

# 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 (Barcelone), 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**

