

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

**festival #17  
—**

**automne 2017  
pau & billère**

**dossier de presse**  
(  
)

**festival  
accès)s(  
# 17**

**machines  
sensibles**

**accès-s.org**

# Machines sensibles – éditorial

Les machines, mécaniques, électriques ou électroniques, sont généralement programmées pour réaliser une tâche précise, qu'elles exécutent sans (dé)faillir, n'ayant ni faim, ni soif, ni sommeil, n'étant envahies d'aucun doute existentiel, et étant généralement dépourvues de toute forme d'humour.

On les associe volontiers à une forme de rationalité poussée à l'extrême, à l'opposé de l'univers des sentiments, des émotions et de la sensibilité. Pourtant, certains artistes ont décidé de consacrer leur pratique à la construction de machines, leur attribuant des capacités d'évocation oniriques ou même métaphysiques.

D'où vient la sensibilité que nous prêtons à certaines machines ?

D'une imperfection réelle ou simulée ? De l'inutilité, voire de l'absurdité de la tâche qu'elles auraient à accomplir ? De leur fragilité apparente qui les condamnerait à une mort certaine ? D'une forme d'autonomie d'action qui suggérerait une volonté propre ? D'une apparente capacité de créer, en dessinant des objets ou en inventant des compositions musicales ?

Les machines « sensibles » sont celles qui provoquent chez nous un phénomène d'identification, voire même de projection, en étant le miroir de nous-même. Elles nous renvoient à notre fragilité, à nos joies, à nos peurs, à nos angoisses, à nos désirs, à tous les comportements absurdes que nous mettons en place pour tenter de contourner nos faiblesses. Elles nous confrontent à la beauté et à l'absurdité de la condition humaine.

Mais cette sensibilité n'est-elle pas aussi source d'angoisse ?

Jusqu'où pouvons-nous accepter qu'une machine nous ressemble ? Une machine trop humaine pourrait revendiquer des droits en tant qu'« espèce », dans un but d'émancipation, voire de domination de son créateur. Est-ce pour cette raison qu'au-delà d'un certain seuil de ressemblance, un robot humanoïde finit par nous glacer d'effroi et provoquer un phénomène de rejet ?

Dans le contexte de la dépendance que nous avons noué avec les machines, dont le bug de l'an 2000 marqua l'expression soudaine et névrosée d'une prise de conscience planétaire, est-ce que nous n'attendons pas aussi d'une machine qu'elle soit fiable, rassurante et profondément « inhumaine » ?

D'où peut-être le rapport ambiguë, voire conflictuel qui se tisse parfois entre les machines et leur créateur.

—

**Commissaire invité, Christian Delécluse**

—

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

# Machines sensibles

## – programme

**mardi 10 octobre**

– Bel Ordinaire - Billère

**19h** Vernissage

exposition *Machines sensibles*

**mercredi 11 octobre**

– Médiathèque André Labarrère - Pau

**14-17h** Conférence

*Les machines artistes*

**14-17h** Ateliers et démos robots

**18h** Vernissage

exposition *Machines utopiques*

– Espaces Pluriels - Pau

**20h30** Performance

*Con Grazia* - Martin Messier & Anne

Thériault (9 à 15 €)

**jeudi 12 octobre**

– Médiathèque André Labarrère - Pau

**14-17h** Conférence

*L'avenir des machines : entre science et fiction ?*

**samedi 14 octobre**

– Médiathèque André Labarrère - Pau

**12h30 - 14h** Conférence

*Des machines et des hommes*

– Bel Ordinaire - Billère

**16h** Visite guidée

exposition *Machines sensibles*

par Christian Delécluse, commissaire

– Route du son - Billère

**21h** Concerts (12 à 15 €)

*Quiet motors* de Pierre Bastien

+ Krikor

+ In Aeternam Vale

**mardi 17 octobre**

– Cinéma Le Méliès - Pau

**20h15** Projection

*Ikarie XB1* - Jindrich Polák

(4 à 7,60 €)

**vendredi 20 octobre**

– Cinéma Le Méliès - Pau

**20h** Projection

*Her* - Spike Jonze

(4 à 7,60 €) / restauration sur place

avec le Black Cat Food Truck

**vacances Toussaint**

– Agora - Billère

**15h** Atelier

Circuit Bending - Alexandre Lefaix

**samedi 2 décembre**

– Bel Ordinaire - Billère

**17h** Atelier

Programmation robots - Lacq Odysée

**samedi 9 décembre**

– Chapelle des Réparatrices - Pau

**20h** Performance

*La capture de l'inaudible* - Matthieu

Saladin

**21h30** Concert

Sélection musicale Artkillart (5 à 8 €)

# **– exposition** **Machines sensibles**

En partenariat avec le Bel Ordinaire

**du 11 octobre au 9 décembre 2017**

**du mercredi au samedi de 15h à 19h )( entrée libre & gratuite  
Bel Ordinaire, grande galerie – Billère**

**– vernissage le mardi 10 octobre à 19h )( entrée libre & gratuite**

**– visites guidées les samedis 14 octobre, 4 novembre,  
2 & 9 décembre à 16h )( gratuit sur réservation**

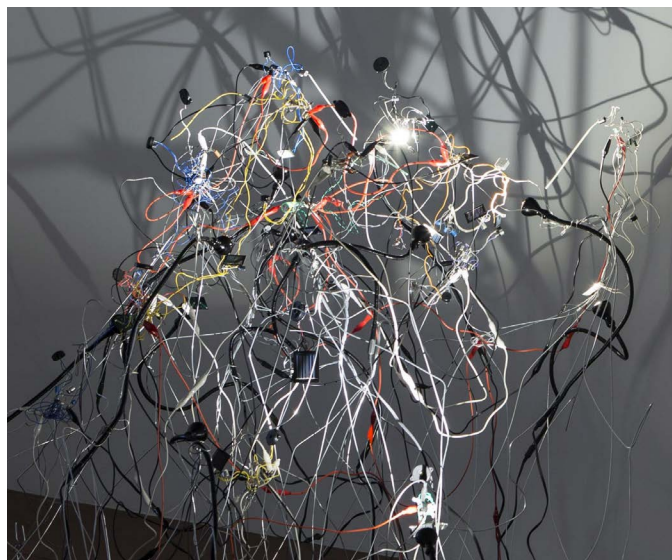
**exposition tout public & accessible aux personnes à mobilité réduite**

– **salle 1**  
**créatures numériques**

*Creatures Cluster*

**Katerina Undo** (GR)

installation sonore et lumineuse /  
création in-situ - 2017



© Katerina Undo

*Creatures Cluster* est une combinaison sans fin de modules / appareils, composés de robots miniatures qui vivent de façon autonome, reçoivent leur énergie de sources lumineuses intégrées et génèrent une variété de sons doux et de petits mouvements. Chaque module est unique et interagit organiquement avec les autres à la manière du fonctionnement d'un système nerveux, ou d'une organisation sociale. Le cluster -véritable sculpture spatiale- réagit en permanence aux différentes ambiances lumineuses, crée de nouveaux modèles selon un raisonnement causal et oscille entre chaos et homéostasie.

[voir une vidéo](#)

Katerina Undo est une artiste qui s'intéresse à l'exploration des frontières de l'acoustique. La notion d'organe auditif est l'axe principal de son travail en cherchant les interrelations entre sujets - objets, intérieur - extérieur et structures de résonance, par génération, transmission et perception du son. Ses projets récents se rapportent à l'échange fluide de signification lorsque le son est transmis directement à l'oreille interne de l'auditeur.

Katerina vit et travaille à Athènes et Bruxelles.

[site de l'artiste](#)

– **salle 2**  
**machines désirantes**

*Game over and over*

**Fabien Zocco** (FR)

installation / jeu vidéo pour robots  
- 2016



© Fabien Zocco

Au milieu d'un espace sombre, deux robots, chacun placé en face d'un écran, s'affrontent au cours de la partie infinie d'un jeu vidéo minimaliste et absurde. Cette confrontation se poursuit sans fin : les deux adversaires traversent respectivement un champ d'astéroïdes sur lesquels ils tirent frénétiquement, sans que le jeu n'aboutisse à aucune fin.

[voir une vidéo](#)

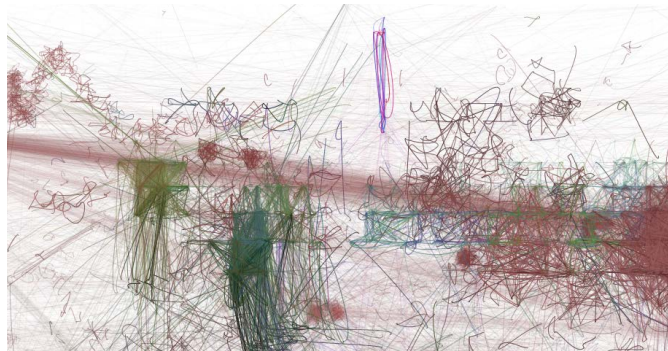
« Fabien Zocco explore le potentiel plastique de la dématérialisation informatique, des applications et autres logiciels. Jouant des infinies possibilités offertes par le réseau digital, il reprend les icônes de la culture populaire numérique et l'esthétique virtuelle, pour créer des architectures, des formes ou des récits futuristes. Non sans une pointe de dérision, il interroge notre rapport aux nouvelles technologies qui ont envahi notre quotidien et sonde notre rapport au virtuel. » (Sonia Recasens, catalogue Jeune Création 2014). Son travail a notamment été présenté en France (Le Fresnoy, FRAC Poitou Charentes...), au Mexique (Institut Français d'Amérique Latine, Mexico), au Canada (galerie de L'UQTR, Trois-Rivières), en Pologne (programme A-I-R, Wroclaw), en Belgique (Transcultures, Mons) et en ligne (The Wrong - New digital art biennale). Fabien Zocco est diplômé du Fresnoy-Studio National des Arts Contemporains (2016, félicitations du jury).

[site de l'artiste](#)

## Computers Watching Movies

**Benjamin Grosser (USA)**

vidéo - 2013



© Benjamin Grosser

*Computers Watching Movies* montre ce qu'un ordinateur voit quand il regarde les mêmes films que nous. À partir de six extraits de films célèbres (*2001 : l'Odyssée de l'espace, American Beauty, Inception, Taxi Driver, The Matrix et Annie Hall*), l'oeuvre reproduit la vision de la machine sous la forme de croquis temporels, synchronisés avec l'audio du film original. S'appuyant sur leur propre mémoire visuelle, les spectateurs sont amenés à se demander comment la vision de l'ordinateur diffère de la vision humaine, et ce que cette différence révèle de l'influence culturelle des outils technologiques sur nos manières de regarder.

[voir une vidéo](#)

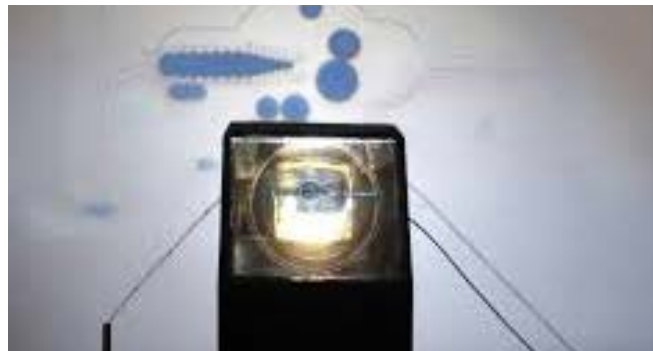
L'artiste Benjamin Grosser se concentre sur les effets culturels, sociaux et politiques des logiciels. Il construit des expériences interactives, des machines et des systèmes qui rendent le familier inconnu, révélant les manières dont le logiciel prescrit notre comportement et change ce que nous sommes. Internationalement reconnu pour ses recherches artistiques sur la vie artificielle, Grosser, dont le travail est qualifié de « désobéissance civile créative à l'ère numérique », enseigne les nouveaux médias à l'Université de l'Illinois et au Centre for Advanced Study.

[site de l'artiste](#)

## Trafic 2.0

**Dominique Peysson (FR)**

art et science microfluidique - 2016



Trafic 1 © Dominique Peysson

*Trafic 2.0* est une machine qui projette l'image de la matière en mouvement, comme s'il s'agissait d'un film. Non pas « un » fluide, mais les gouttes d'un fluide dans un autre, qui s'écoulent sous nos yeux. Multipliées par deux, quatre, cent... elles passent sans relâche, parfaites, opaques, puis disparaissent si tôt remplacées par d'autres. Un trafic ininterrompu et terriblement régulier de gouttes-individus qui circulent dans des canaux microscopiques, dont l'épaisseur fait la taille d'un cheveu. Elles peuvent être observées grâce à un système de projection optique, qui grossit l'image cent fois. Un mouvement sans fin très régulier, digitalisé, qui rappelle les visuels des jeux informatiques des premiers temps. Lorsqu'elles parviennent dans le girond d'une cavité placée là, les gouttes ralentissent, s'étirent, enflent ; libres. Elles se déforment alors, se fondent... une vue sur l'originaire.

Design avec Adrien Bonnerot. / Conseil Scientifique Patrick Tabelling et Fabrice Monti, laboratoire MMS, ESPCI / Dans le cadre du programme Responsive Matter, groupe Reflective Interaction/EnsadLab (Laboratoire de recherche de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs) / Avec le soutien de PSL

[voir une vidéo](#)

Dominique Peysson est artiste plasticienne, après avoir été chercheuse en science des matériaux. Elle propose des installations, vidéos et performances mettant en jeu des matériaux « responsifs », pour une interactivité avec le public ou l'environnement qui ne passe pas par l'informatique mais par la matière elle-même. Titulaire de deux thèses, l'une en physique et l'autre en art contemporain, elle encadre également des travaux de recherche d'étudiants du programme art-science Reflective Interaction (EnsadLab) à l'École Nationale Supérieure des Art Décoratifs. Elle y développe des projets en lien avec des laboratoires de physique, chimie et biologie.

[site de l'artiste](#)

– salle 3  
no return

*No return*

**Malachi Farrell (IE)**  
installation - 2015



*No Return* met en scène et anime des objets issus de l'univers des gangs. Cagoules, couteaux, kalachnikovs et dollars y prennent vie dans une chorégraphie collective qui n'est pas sans rappeler la parade nuptiale des paons. Ce qui est visible et explicite dans les gangs régit également l'ensemble des sociétés occidentales. Une façon de rappeler que sexe, argent et pouvoir y sont les motivations fondamentales des comportements humains.

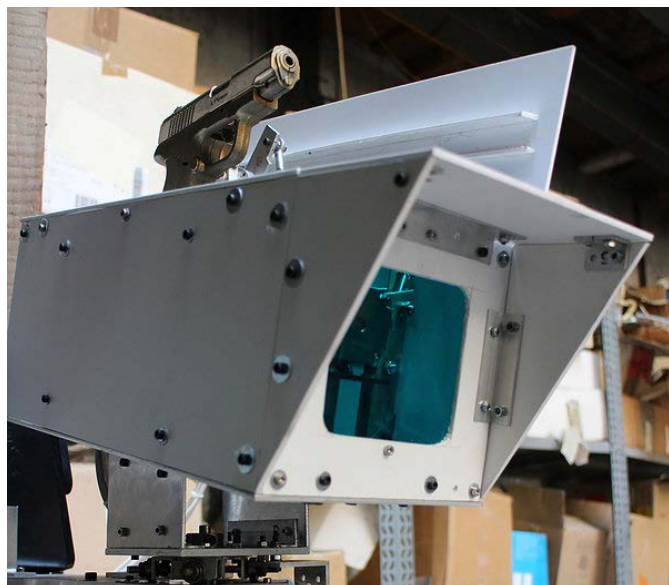
[\*\*voir une vidéo\*\*](#)

Éclairées par des titres qui renvoient à un fait de société, un événement politique ou un drame historique, les installations théâtrales, frénétiques et tonitruantes du plasticien d'origine irlandaise Malachi Farrell prennent la forme d'assemblages électriques, façonnés à partir d'objets du quotidien et de rebuts technologiques qui s'animent sur le rythme d'une bande sonore originale. Elles dénoncent le conformisme, les injustices, la barbarie humaine et toutes formes d'aliénations contemporaines. L'art pour l'art n'a pas lieu d'être pour Farrell. La création est en priorité un moyen d'expression, tranché, direct, violent, sans ambivalence dans un rapport ténu et immédiat avec le monde actuel. Les machines infernales et burlesques de Farrell sont rodées avec une extrême précision et les bruitages métalliques, mécaniques, parfois naturels, dans tous les cas effroyables, maintiennent le visiteur en état de choc avant et longtemps après la « vision » des œuvres.

[\*\*site de l'artiste\*\*](#)

*Qui qui fait quoi ?*

**Malachi Farrell (IE)**  
installation / création - 2017

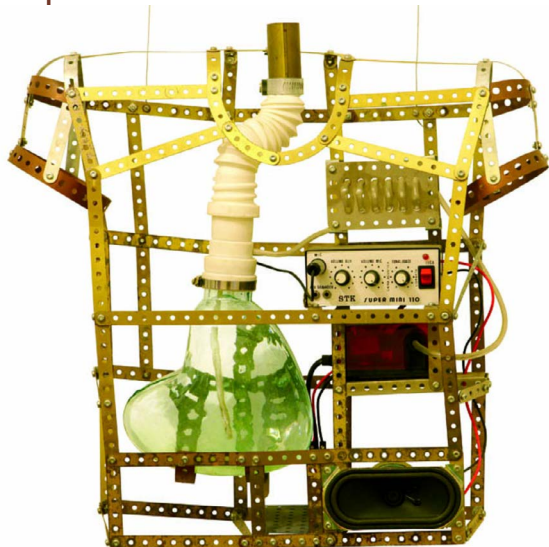


Actuellement en création, *Qui qui fait quoi ?* évoque l'omniprésence de la surveillance dans les espaces publics. Les caméras de surveillance se personnifient en passant à l'acte. Elles révèlent ainsi les motivations des personnes qui regardent à travers elles, questionnant la place du collectif et de l'attention à l'autre dans une société devenue ultra individualiste.

[\*\*voir une vidéo\*\*](#)

– salle 4  
beyond machines

*The spleen 2.2*  
Zaven Paré (FR-BR)  
sculpture - 2010



© Zaven Paré

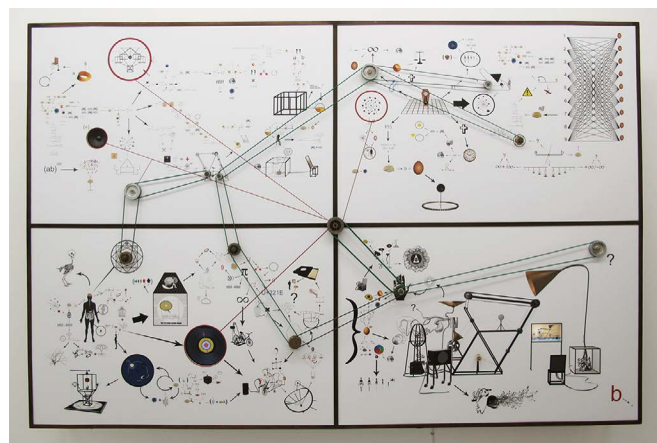
« Les robots de Zaven Paré nous renvoient à notre propre fonctionnement en tant que machine sensible, à nos vies souvent mécaniques et répétitives, avec humour mais aussi mélancolie. » *The Spleen 2.2* tente de reproduire le bruit de nos intestins, des gargouillis électroniques qu'une machine ne peut à priori pas faire. « Composé de pièces de mécano, assemblées de bric et de broc, on voit la machine en fonctionnement et c'est cette fragilité, cette altérité, qui fait capacité à émouvoir. » Yann Lieby

[voir une vidéo](#)

Artiste chercheur, Zaven Paré est pionnier de la robotique dans les arts visuels. Son esprit foisonnant et le coup de crayon à l'origine de ses premiers rêves, l'amènent à concevoir des dispositifs vulnérables et fragiles à contre-courant des arts numériques et frôlant poétiquement avec l'idée de la panne. Il imagine ainsi des objets à mi-chemin entre des sculptures mécaniques en morceaux et des installations de fragments de machines. A l'univers des Meccanos, il emprunte à ce jeu l'utilisation de pièces détachées de constructions permettant l'assemblage d'instruments d'optiques, d'appareils mécaniques, de dispositifs pneumatiques et électroniques.

[site de l'artiste](#)

*Panoeuptique*  
Loïc Pantaly (FR)  
sculpture - 2014



© Loïc Pantaly

L'œuvre est présentée comme une structure mentale. Pour montrer le processus de la construction de l'œuvre en même temps que l'évolution mentale du créateur, Pantaly crée un univers autonome où sont étroitement liés principes de gestation et mouvement perpétuel. Le processus de création apparaît comme une machinerie incluant écritures, dessins, sons, vidéos, courroies, etc., le tout sans logique de lecture, mettant le regardeur dans la position d'enquêteur, de chercheur de sens.

[en savoir plus](#)

Né en 1982 à Pertuis, Loïc Pantaly est diplômé de l'Ecole Supérieure d'Art d'Avignon et de la Villa Arson à Nice. Artiste fantasque et rêveur, il élabore de façon unilatérale une science expérimentale où l'absurdité côtoie la mécanique et la poésie. Œuvre bricoleur, ses créations sous forme de poèmes-rébus graphiques et de folles sculptures-machines aux rouages improbables et maîtrisés, mettent en scène les processus d'élaboration de ses idées et accompagnent avec humour le visiteur dans les circonvolutions de la pensée de Pantaly. Lecteur de Jarry et de Topor, il s'inscrit dans la lignée des pataphysiciens – et de la science des solutions imaginaires – et construit son propre univers schématique, bricolé, lumineux, drôle, bavard et synthétique.

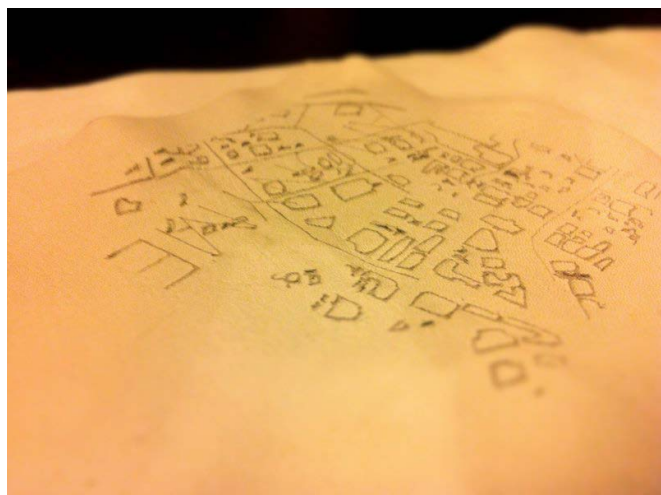
[site de l'artiste](#)



Dakar 3972

OTNE (FR-GR)

installation interactive / création - 2017



© Matthieu Kavyrchine & Benoit Durandin

Un vêtement posé sur un mannequin est agité de spasmes et de convulsions, tantôt imperceptibles, tantôt frénétiques. Ces mouvements rappellent ceux de la transe, ou d'un corps sous l'emprise d'un rituel. Ce grand tablier de cuir, dont on n'a pu reconstituer l'usage utilitaire ni les fonctions cérémonielles, est orné d'une carte de la ville de Dakar gravée ou tatouée sur sa surface. Les mouvements sont actionnés par une multitudes de micro-mécanismes cachés dans la doublure ; ils ne semblent répondre à aucune logique ou régularité. L'hypothèse la plus probable est qu'ils sont le relais de capteurs placés dans la ville. Le cuir est troué au niveau de l'abdomen, le porteur du vêtement ayant été probablement blessé. Cette béance laisse apparaître différentes couches de matière ainsi qu'une partie de la machinerie. L'inscription Dakar 3972 est gravée sur une plaque métallique accrochée au tablier.

Fruit d'une résidence d'O.T.N.E. au Sénégal, **Dakar 3972** se situe dans un temps incertain, celui d'une archéologie d'un futur possible et de la science-fiction africaine.

**OTNE** est un laboratoire de recherche créé par Matthieu Kavyrchine (performance, vidéo et photo) et Benoit Durandin (designer et chercheur) en 2004. Il a pour but d'interroger les questions relatives au tourisme, au territoire et à la fabrication des croyances et des représentations collectives. Il conçoit des dispositifs intégrant éléments mécaniques et électroniques.

[site du projet](#)

Refunct Modular

Benjamin Gaulon (FR)

sculpture - 2017



© Benjamin Gaulon

*Refunct Modular* est une série de sculptures multimédia qui (re)utilise de nombreux dispositifs électroniques « obsolètes ». Ces dispositifs sont piratés, mal utilisés et combinés dans une chaîne volontairement complexe et instable d'éléments. Pour utiliser une analogie écologique, ils « interagissent » dans différentes relations symbiotiques telles que le mutualisme, le parasitisme et le commensalisme. *Refunct Modular* ne propose pas de réponses aux questions soulevées par les déchets électroniques, l'obsolescence planifiée et les stratégies de conception durable. L'oeuvre expérimente et explore notre relation avec les technologies et la consommation.

[voir une vidéo](#)

Benjamin Gaulon aka Recyclism est artiste, chercheur, enseignant à Parsons Paris The New School for Design. Dans chacune de ces activités, il s'attache à développer une approche créative et critique autour de la technologie, des médias et des modes de consommation qu'ils génèrent. Il organise également depuis 2005 des « e-waste workshop » où le public s'initie au circuit bending, au hardware hacking, ainsi qu'aux problématiques liées à l'obsolescence programmée : on y détourne du matériel en apparence obsolète pour recomposer ainsi de nouveaux objets électroniques. L'expérimentation pédagogique, envisagée comme mode de recherche, vient compléter l'arsenal des tactiques de cet artiste qui recycle, hack et détourne.

[site de l'artiste](#)

## The Centrifuge Brain Project

**Till Nowak** (ALL)

vidéo et plans - 2011



© Till Nowak

*The Centrifuge Brain Project* est un documentaire fictionnel sur les travaux de l'Institut pour la Recherche Centrifuge, où le dernier de ses fondateurs et actuel PDG, le Dr Nick Laslowicz, analyse rétrospectivement les attractions foraines extrêmes issues de ces recherches. Des machines à sensations imaginaires, censées développer l'esprit humain par l'action de la force centrifuge.

**le film**

**voir une vidéo**

Né en 1980 à Bonn dans une famille d'artistes (son père et son frère), Till Nowak passe son enfance à Mayence. En 2000, il crée l'agence de graphisme frameboX. En parallèle, entre 2000 et 2005, il étudie le « design média » à la faculté de Mayence. Le film d'animation *Delivery*, son film de fin d'études, a remporté une moisson de prix. De même que *The Centrifuge Brain Project* (2012), récompensé dans plusieurs festivals dans le monde.

**site de l'artiste**

---

## Cedro vs Caxeta

**Roberto Freitas** (BR)

sculpture - 2015



© Roberto Freitas

La sculpture *Cedro vs Caxeta* est une étude comportementale, chorégraphique et plastique du combat, sous la forme d'un choc mécanique entre deux boîtes en bois. En écho aux débuts de la photographie au vingtième siècle, ces deux boîtes s'attaquent et se défendent tour à tour, telles deux combattants dans une lutte dont on ne connaît pas l'issue. Le combat, répété de manière cyclique tout au long de la période d'exposition, s'achèvera par la destruction complète de l'un des adversaires. Réalisées à la main par l'artiste, ces constructions fragiles faites de bois et d'électronique, constituent selon lui, la partie la plus plaisante de son travail.

**voir une vidéo**

Né en 1977, Roberto Freitas vit et travaille entre Florianopolis et Sao Paulo.

Conçues avec de multiples techniques, les oeuvres du plasticien se jouent d'un dialogue constant avec le cinéma, la danse, la sculpture, la performance, le dessin et la peinture. Diplômé d'une licence en arts en plastique et d'un master en théorie de l'art, il enseigne le dessin et assure la direction artistique de la galerie d'art contemporain ARC de 2003 à 2008. Depuis, il se consacre à la diffusion de son travail d'artiste et a été récemment exposé à la Biennale SESC Pompéia, au Museu Victor Meirelles et dans de nombreuses galeries au Brésil.

**site de l'artiste**

---

# – exposition

# Machines utopiques

Production accès(s), Lieu Multiple, Bel Ordinaire, avec le soutien de la Gaîté Lyrique et de Crossed Lab.  
En partenariat avec la Médiathèque André Labarrère

**du 11 au 28 octobre 2017**

**du lundi au samedi de 10h à 19h )( entrée libre & gratuite**

**Médiathèque André Labarrère, Patio, Atrium, Salle d'expo – Pau**  
**– vernissage le mercredi 11 octobre à 18h**

**exposition tout public & accessible aux personnes à mobilité réduite**

Avant d'envahir notre quotidien, les machines ont d'abord habité nos pensées, à l'image des engins volants de Jules Verne ou des machines célibataires de Duchamp. Peut-on considérer pour autant que les machines aient une âme (celle de leur auteur) et qu'elles nous construisent autant que nous les construisons ?

L'exposition présente des machines nées de l'imaginaire de jeunes artistes et designers, invités en résidence de création à la Gaîté Lyrique (Paris - mai) et au Bel Ordinaire (Billère - juin) suite à un appel à projet.

Des machines tantôt sophistiquées, tantôt low-tech, intégrées dans la vie de tous les jours ou purs objets de désir. Des machines utopiques qui révèlent ou extrapolent la relation que nous entretenons (ou que nous pourrions entretenir dans le futur) avec les machines. Certaines à l'état à l'état de projet, d'autre devenues réelles et fonctionnelles.

L'exposition s'accompagne de vidéos de conférences de philosophes, historiens de l'art, roboticiens qui abordent la place grandissante des machines dans notre société, les progrès de la robotique et des intelligences artificielles, et le regard que portent les artistes sur ces sujets.

Avec Pascal Chabot, philosophe et écrivain, Tristan Bera, critique et commissaire d'exposition, Antoine Schmitt, artiste, Emmanuel Grimaud, anthropologue et chercheur au CNRS, Laurence Devillers, professeur en informatique et chercheuse au CNRS, Raja Chatila, directeur de recherche au CNRS, Nicolas Sadirac, directeur général de l'école 42.

## – les oeuvres

### Marie Rousseau

#### *Loading*

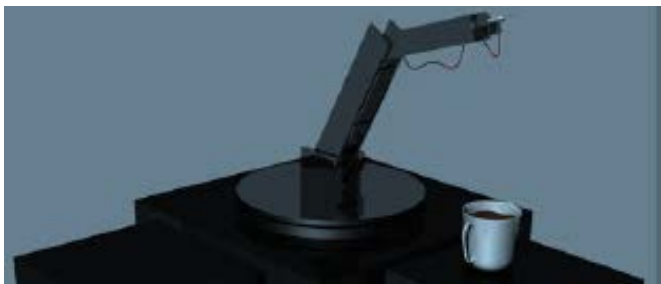
en résidence du 6 au 30 juin

Inspirée de l'univers cyberpunk, *Loading* est une machine à attendre. Métaphore de l'ordinateur, cette boîte noire dont le fonctionnement et la vitesse de calcul de nous échappe, dévoile un fonctionnement mécanique sophistiqué.

### Laura Haie

#### *Confiez leur vos désirs*

en résidence du 12 au 24 juin



© Laura Haie

Premier né d'une série de robots effectuant des gestes « inutiles mais source de plaisir », ce robot invite le public à lui offrir un sucre pour se faire un canard de café.

### Julie Brugier, Filipe Païs & Olivain Porry

#### *L'assemblée des objets*

en résidence du 23 au 30 juin



© Julie Bergier

Des objets abandonnés mécontents de leur sort, s'unissent en un cortège mobile pour manifester et nous interpeller sur les questions écologiques.

### Romain Barthélémy & Fabien Bourlier

#### *Symbiotes*

en résidence du 21 au 30 juin

S'infiltrant dans les espaces de circulation de la médiathèque, la colonie des symbiotes -organismes sonores vivants- entrent en symbiose avec le paysage sonore existant.

## – les projets

### Raphaël Isdant & Alexandra Billant

#### *Trespascan*

Un dispositif interactif tragi-comique inspiré d'une machine du quotidien, la caisse enregistreuse. Scanné comme un simple article, l'humain se convertit en un ticket de caisse correspondant à la quantité d'objets et de nourriture pouvant résulter de l'exploitation de son corps.

### Kevin Primicerio & Adam Novak

#### *Miega*

Faire entendre la mélodie de notre cerveau, telle est l'ambition de ce projet grâce à un bandeau captant nos ondes cérébrales et les transformant en musique, à l'aide d'un groupe de neurones artificiels. Une recherche sur la signature sonore d'un individu.

### Calin Segal, Tiffany Attali & Joaquin Villaba

#### *A dialog*

Une machine offrant une matérialisation visuelle de l'activité cérébrale du cerveau des visiteurs et créant ainsi un phénomène de feedback mental.

—

# - performances

*Con Grazia*

**Martin Messier & Anne Thériault (CA)**

performance Musique, Danse - 2015

En partenariat avec Espaces Pluriels, Scène conventionnée



© Martin Messier

Maîtres dans l'art de faire voir les sons, virtuoses touche-à-tout, les orfèvres du geste Martin Messier et Anne Thériault s'attellent sur scène à la destruction méticuleuse et performative d'objets. Sonnant le glas de la matière, ils manipulent, cassent, pulvérisent, suivant une partition précise qui génère une hécatombe musicale et rythmique intensément sensorielle. Dans l'ombre de cette démolition, des machines grondent, prêtes à exécuter le chaos.

*Con Grazia* libère cet exquis et primitif appétit de destruction à l'aide d'une orchestration où arts visuels, son, lumière et mouvement s'harmonisent comme on le voit rarement sur scène.

Une création de 14 lieux + L'organisme  
Coproduction Festival TransAmériques  
Résidences de création : Circuit-Est Centre chorégraphique  
+ Théâtre Hector-Charland (L'Assomption)  
Support : CALQ, CAC, CAM

**teaser**

**Martin Messier** est compositeur, performeur et vidéaste. Si le son est le moteur de toutes ses créations, Messier s'ouvre rapidement à la rencontre entre la musique électroacoustique et les autres formes d'art, ainsi qu'aux collaborations artistiques. Ses œuvres en viennent à se concrétiser dans un rapport entre le son et la matière, matière objet ou vivante. Il fait vivre le son dans des objets aussi divers que des machines à coudre, des crayons, des réveille-matin et des machines inventées. Au fondement de cette rencontre, il y a l'idée de pousser toujours un peu plus loin l'imaginaire du quotidien, de magnifier ces objets en leur donnant la parole et en réinventant leur usage. Au fondement du dialogue entre le son et les corps en mouvement, il y a le désir de renverser le rapport hiérarchique habituellement entretenu entre musique et chorégraphie pour que le son devienne le moteur des gestes. En 2010, Messier fonde 14 lieux, compagnie de production d'œuvres sonores pour la scène, afin de donner une plateforme à ce nouveau type de créations sonores.

**site de l'artiste**

Dans sa pratique chorégraphique, **Anne Thériault** sculpte les clairs-obscurs avec un minimalisme du geste. Sa collaboration avec Martin Messier, amorcée en 2009 pour *La physique*, exacerbe l'ambiance sonore, souvent inquiétante, de l'œuvre. Interprète de ses propres pièces, elle nourrit une recherche kinesthésique de l'intérieur, au plus près des choses, et partage une vaste palette sensorielle avec les spectateurs. Complice de nombreuses aventures collectives, elle collabore au Cabaret Gravel (2011, 2015) et à *La nuit de la marmotte* (2013). Interprète d'exception, elle danse notamment pour Dave St-Pierre, Danièle Desnoyers, Nicolas Cantin et Jean-Sébastien Lourdais ainsi que pour Marie Brassard dans *La fureur de ce que je pense* (2013).

**en savoir plus**

—

## *La capture de l'in audible*

**Matthieu Saladin (FR)**

présentation du logiciel  
et performance - 2017

Co-production accès)s(, Synesthésie, Artkillart, ESAP

En partenariat avec le Conservatoire Pau-Pyrénées

A l'occasion de sa sortie sur le label Art Kill Art, Matthieu Saladin présente le logiciel *La capture de l'in audible*. Fruit d'une réflexion esthétique, sociale et politique, ce projet questionne la norme de compression MP3 du son. « (...) le MP3 pré-suppose que le sens de l'ouïe écarte la majeure partie du son qu'il rencontre, il essaie donc d'imiter le processus par lequel le corps humain écarte certaines ondes sonores durant les processus de perception. » Johnatan Sterne.

*La capture de l'in audible* est un logiciel qui agit de manière exactement inverse au traitement du signal que réalise habituellement un encodeur MP3 : il ne conserve que les fréquences que supprime l'encodage MP3, c'est-à-dire l'in audible selon l'idéologie qui gouverne cette technologie. L'in audible entendu comme se situant en-deçà ou au-delà du spectre audible par l'oreille humaine, masqués par d'autres sons plus forts ou dépassant l'entendement d'une communauté ou d'une société.

**Matthieu Saladin** est artiste et musicien. Sa pratique s'inscrit dans une approche conceptuelle de l'art, réfléchissant, à travers un usage récurrent du son, sur la production des espaces, l'histoire des formes et des processus de création, ainsi que sur les rapports entre art et société du point de vue économique et politique. Elle la forme d'installations, de performances, de publications, de vidéos et de créations de logiciels.

Il est également maître de conférences en arts plastiques à l'Université Paris 8, membre de l'équipe TEAMeD au sein du laboratoire Arts des images et art contemporain (AI-AC).

Sa recherche théorique porte principalement sur les arts sonores et les musiques expérimentales.

Il codirige la collection Ohcetecho aux presses du réel, participe aux comités de rédaction des revues Volume! et Revue et Corrigée, et est directeur de rédaction de la revue de recherche TA-CET. Son travail est représenté par la galerie Salle Principale.

[site de l'artiste](#)

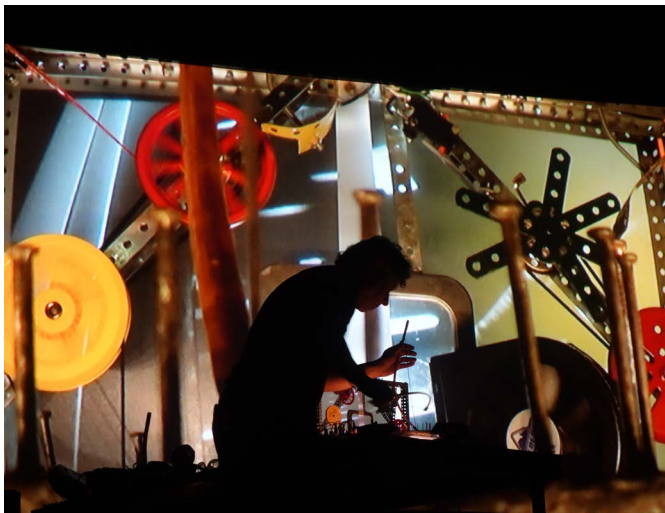
# - concerts

## Quiet Motors

**Pierre Bastien (FR)**

2016

En partenariat avec Ampli, Scène Musiques Actuelles



© Studio Walter

Discrétion : c'est le premier mot qui vient pour Pierre Bastien, pourtant actif sur la scène musicale française et internationale depuis plus de 40 ans. Depuis l'improvisation libre et la scène jazz inventive jusqu'aux cercles électroniques, Pierre Bastien est un musicien et un artiste dont la grille créative unique le laisse libre, à la lisière des scènes.

Le dispositif musical de Pierre Bastien, articulé autour d'instruments traditionnels, de moteurs, d'objets et de papier, est à la croisée de la musique savante et populaire. Savante car le territoire de Pierre Bastien est d'abord un territoire littéraire, nourri de surréalisme et de toute une littérature qui, d'André Breton à Raymond Roussel, des poèmes dessinés de Francis Picabia aux pays imaginaires d'Henri Michaux, opère à sa façon un renversement du réel. Mais populaire, également, car les airs instrumentaux qui s'y déroulent, les espaces poétiques ainsi ouverts, touchent à la part d'enfance, à l'émerveillement, des musiques traditionnelles africaines au jazz primitif de Joe King Oliver, en passant par les gestes musicaux d'artistes comme Moondog, singuliers et outsiders.

[site de l'artiste](#)

## Krikor (FR)

En partenariat avec Ampli, Scène Musiques Actuelles



© Gilles Gustine

Issu de la French Touch, Krikor vient fêter à Pau la sortie de son dernier LP Pacific Alley (le 2 octobre sur L.I.E.S.). Devenu plus hybride que jamais, le style musical de Krikor est une synthèse de ses obsessions musicales : le groove et les vieilles machines à tambours de Chicago House, les sons abstraits de la techno minimale, l'envie et l'énergie du Rock (abilly), la dureté de la musique industrielle, le sombre romantisme des anti-héros folkloriques des années 60 et la pensée avancée des rats de laboratoire du GRM (Pierre Schaeffer, Pierre Henry ...). Krikor développe à partir de 2002, France Copland, un projet techno de ghetto étrange influencé par Detroit aux côtés de Morando. En parallèle, il s'intéresse aux recherches musicales de l'IRCAM, fréquente les cours du compositeur de musique contemporaine d'Octavio Lopez au conservatoire et explore les techniques électro-acoustiques qu'il incorporera plus tard dans ses productions. En 2006, il crée son propre label, Omerta Registrazione (Pilooski, France Copland, etc.) Il collabore également avec différents labels tels que Tigersushi, Kill The DJ Records, Dark & Lovely. En 2008/2009, il propose Plein Soleil, un duo avec Chloé, sorti sur le célèbre label club allemand Resopal Red. Krikor est aussi connu sous le nom de Crackboy, actif dans le paysage house français comme un objet non identifié.

[site de l'artiste](#)  
[soundcloud](#)

## In Aeternam Vale (FR)

En partenariat avec Ampli, Scène Musiques Actuelles



© Zbigniew Tomasz Kotkiewicz

Si le nom d'In Aeternam Vale n'est pas inconnu, c'est tout simplement parce que le projet de Laurent Prot, dont la renommée résonne dans l'underground depuis le milieu des eighties, effectue un retour lumineux au sein de l'écurie Minimal wave, plébiscité tour à tour par Silent Servant, Regis, etc. Source discographique inépuisable jonglant entre minimalisme électronique, post-punk et techno industrielle, la logique est d'aller à l'encontre des codes musicaux établis, rien n'est construit si ce n'est dans l'instant. La production sonore est donc très éclectique et se ballade entre des morceaux bruitistes ultra violents et des séquences minimales obsédantes martelées par des rythmiques plombantes où les paroles si il y en a sont égrenées comme des mantras quand elles se synchronisent avec la musique.

[soundcloud de l'artiste](#)

## Sélection Artkillart

### Kevin Bartoli (FR)

En partenariat avec le Conservatoire Pau-Pyrénées

ART  
KILL  
ART

Artkillart est un label basé à Paris et à Berlin depuis 2007 spécialisé dans l'art audiovisuel et sonore expérimental. En réaction à la musique dématérialisée, les artistes du label conçoivent des objets sonores explorant la qualité, la complexité et les limites des différents médias (y compris le dvd, le cd et le vinyle).

[site du label](#)



# - projections

En partenariat avec le Cinéma d'art et d'essai Le Méliès

## *Ikarie XB1*

**Jindrich Polák (CZECH)**

1963, version restaurée 2017

Avec Zdenek Stepanek, Radovan Lukavsky, Dana Medricka



En 2163, le vaisseau spatial Ikarie XB-1 est en mission à la recherche d'une mystérieuse « Planaète blanche » en orbite autour de l'étoile Alpha du Centaure.

Si le voyage ne dure que 28 mois, 15 ans auront passé sur terre au moment où la mission parviendra à destination. Au cours de ce voyage, une quarantaine de scientifiques de tous pays apprennent à vivre ensemble et doivent faire face à quelques péripéties, telles que la rencontre avec un appareil spatial du XXème siècle, l'instabilité mentale d'un des passagers ou l'apparition de symptômes liés à une « étoile noire » radioactive.

*Ikarie XB1*, demeure l'un des films de science-fiction les plus originaux et passionnants jamais réalisés. Adapté de *Le Nuage Magellan* (1955) de Stanislas Lem, le film fut récompensé au festival de Trieste (ex-æquo avec *La Jetée* de Chris Marker) et inspirera les auteurs de *2001 l'odyssée de l'espace*, de *Solaris* ou de *Allien*.

### teaser

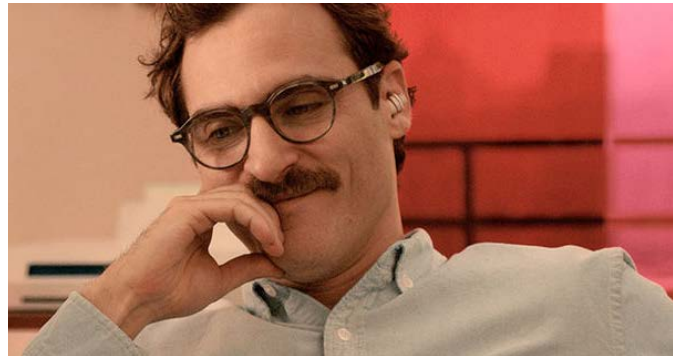
Jindrich Polák est un réalisateur de la nouvelle vague tchécoslovaque (1925-2003), auteur des films *Zítva Vstanu un oparím se cajem* (1977) et *Návstevníci* (1983). Il collabore pour *Ikarie XB1* avec le peintre et scénographe Zdeněk Seydl pour les costumes, et Josef Istler, un des plus importants peintres surréalistes tchèques, qui conçoit le design des armes. Durant sa carrière, libre et exigeante, il alterne séries télévisées, films pour enfants de très haute facture, polars et films de science-fiction.

## *Her*

**Spike Jonze (USA)**

2014

Avec Joaquin Phoenix, Amy Adams, Rooney Mara et la voix de Scarlett Johansson



Dans un futur proche à Los Angeles, Theodore Twombly, un écrivain public, sort d'un divorce douloureux. Il fait alors l'acquisition d'un programme informatique ultramoderne, capable de s'adapter à la personnalité de chaque utilisateur. En lançant le système d'exploitation, 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.

« Le dialogue avec la machine se transforme peu à peu en relation inédite : assistante omnisciente, puis psy patient, puis amie fidèle, Samantha devient un beau jour l'amante de Theodore. Virtuelle, certes, mais amante, et le plaisir semble partagé... » Telerama

### teaser

Spike Jonze débute comme photographe dans le magazine de BMX Freestylin' puis réalise des vidéos de skateboard, des courts métrages et des clips. Il est intéressé par les projets décalés qui se retrouvent ensuite dans deux parties très distinctes de son travail : d'un côté ses réalisations pour le cinéma, et de l'autre son travail en tant que créateur et producteur du programme télévisé *Jackass* pour MTV.

Au cinéma, il connaît un succès critique et public immédiat grâce à son premier long métrage, *Dans la peau de John Malkovich*.

# - conférences

En partenariat avec la Médiathèque André Labarrère

## Conférence

### *Les machines artistes*

Les machines se perfectionnent, développent des capacités d'analyse et d'autonomie sans précédent, grâce notamment aux progrès accomplis dans les domaines de la robotique et de l'intelligence artificielle. Certaines machines sont capables d'effectuer des gestes de création à la place des humains, voire des les imiter en y ajoutant une touche « personnelle ». S'agit-il d'œuvres d'art ? Y-a-t-il un avenir pour un art des machines ?

Intervenants : Julien Drochon et Jean-Marie Blanchet (Ecole Supérieure d'art des Pyrénées, *Projet Soft Machines*), Diemo Shwarz (IRCAM), Charles Carcopino (curateur exposition *Machines artistes*, Le Havre), Filipe Pais (ENSAD Lab), Laura Haie

—

## Conférence

### *L'avenir des machines : entre science et fiction ?*

De nombreuses machines emblématiques (l'avion, la fusée spatiale, le robot humanoïde...) furent initialement des créations littéraires avant d'être fabriquées par les humains, parfois des siècles plus tard. Quel rôle la création artistique et la science-fiction jouent-elles dans la construction de nos représentations du futur, notamment par le biais des machines fictionnelles qu'elles font vivre dans notre imaginaire ? A l'inverse, existe-t-il des machines dont on ne parle pas (ou peu) mais dont l'impact sur l'évolution de nos modes de vie risque d'être considérable ? Les machines du futur ne seraient-elles pas aussi en germe dans les expériences menées actuellement en nanotechnologies et en biologie de synthèse ? Quel est l'avenir des machines (et notre propre avenir) ?

Intervenants : Malachi Farrell, Dominique Peysson, Gwénola Wagon, Marc Atallah, Marie Rousseau, Romain Barthélémy et Fabien Bourlier

—

## Conférence

### *Des machines et des hommes*

L'histoire de l'humanité est l'histoire de sa relation aux machines. Des plus anciennes, telles que le feu ou la roue, jusqu'aux technologies les plus récentes, elle est impensable sans prise en considération des prothèses techniques sans lesquelles l'humanité n'est pas l'humanité. De sorte qu'on pourrait soutenir que le plus humain dans l'humain est la technique qui rend possible sa subsistance, ses plaisirs, son organisation - c'est-à-dire sa vie. En traversant l'histoire de nos relations aux machines à l'aide des histoires auxquelles celles-ci ont donné lieu, la présente conférence vise à donner à ressentir plutôt qu'à comprendre combien nous n'avons jamais cessé d'être des machines.

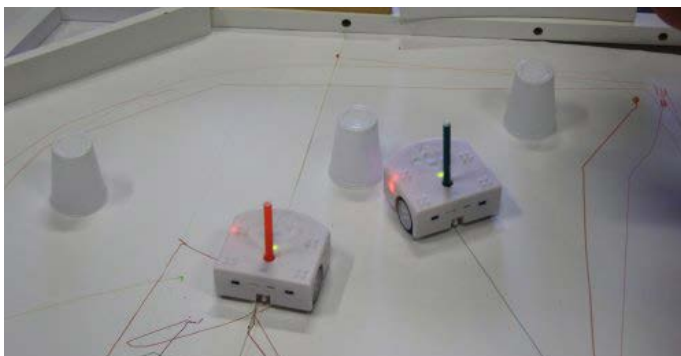
Intervenant : Laurent de Sutter

—

# - ateliers

En partenariat avec la Médiathèque André Labarrère

## Robotique & démos de robots



L'atelier propose plusieurs espaces de découverte et d'expérimentation :

- démonstration et découverte des bases de la programmation autour des robots Tymio II, Gopi-go, Dash, Légo Mindstorm et de drones.
- construction de Draw bots (Machines à dessiner)

Intervenants : Jean Carfantan (animateur du réseau des médiathèques, Pau-Pyrénées), Sacha Notey (étudiant à l'École Supérieure d'Art des Pyrénées), Lacq Odyssee (sous réserve)

Cet événement s'inscrit dans La fête de la science.

# – actions culturelles

En partenariat avec le Bel Ordinaire & l'Agora



– atelier Circuit Bending  
vacances de la Toussaint : jeudi 2 novembre )( 4 €  
Agora – Billère

– atelier Programmation de robots  
samedi 2 décembre à 17h )( gratuit sur réservation  
Bel Ordinaire – Billère

– visites guidées et ateliers proposés pour les groupes :

- atelier Programmation de robots (dès 6 ans)
- atelier Circuit Bending (dès 8 ans)
- atelier Construction d'un Robot Idiot (8/12 ans)
- atelier Light Painting (dès 8 ans)
- atelier Mini Studio Screen-Motion (4/8 ans)

**réservations au 05 59 13 87 44  
ou à [communication@acces-s.org](mailto:communication@acces-s.org)**

# l'association accès)s( cultures électroniques

accès)s( est une association loi 1901 dont l'action est de promouvoir la création artistique électronique et numérique dans le champ des arts plastiques, de la vidéo, du cinéma, de la musique et du spectacle vivant. Au travers de ce courant artistique, accès)s( interroge les effets de la généralisation des technologies sur nos cultures et nos sociétés. Privilégiant une approche artistique, culturelle et anthropologique, accès)s( propose en partage les enjeux du monde de demain.

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 événements sont proposés de janvier à juillet, 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'actions d'éducation artistique et culturelle au numérique, dédié à des pratiques, des artistes et des penseurs les plus significatifs aujourd'hui, provenant de différents pays.

Les démarches artistiques liées aux technologies inventent de nouvelles formes esthétiques conjuguant plasticité, son et mouvement. Le projet accès)s( repose sur cette pluridisciplinarité, trait majeur des cultures électroniques, et s'attache à une mise en perspective historique des œuvres et projets présentés.

accès)s( est reconnue d'intérêt général, membre du RAN (Réseau international Arts Numériques) et de Fusée (Réseau de l'art contemporain en Aquitaine).

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

## artiste-commissaire invité Christian Delécluse

Artiste, architecte et enseignant à l'École Spéciale d'Architecture à Paris, il développe depuis 2005 un travail d'installations artistiques et de dispositifs scéniques, seul ou en collaboration avec d'autres artistes, notamment au sein du collectif digital flesh qu'il a co-fondé en 2007 avec Armando Menicacci. Son travail cherche à renouveler notre regard, en partant d'une approche sensible et sensorielle, tout en révélant les logiques à l'œuvre dans le fonctionnement de nos perceptions. Les décalages perceptuels, le hasard et la complexité, la confrontation des subjectivités et des désirs des individus sont les matières premières de ses œuvres.

Son travail a été présenté dans différents lieux dédiés à la création contemporaine (Manège de Reims, Palais de Tokyo, Centre National de la Danse, Musée d'art Moderne à Fortaleza, Duncan Center à Prague, CIANT à Prague, RadialSystem à Berlin, pista digital à Seville, etc.) et festivals internationaux (Bains Numériques à Enghien-les-bains, E-Fest à Tunis, Rencontres Chorégraphiques de Carthage, City Sonics à Mons, Bodig à Istanbul, Mostra de arte à Sao Paulo, Bienal de dança do Ceara, etc.).

En tant qu'enseignant, il se positionne à la frontière entre l'art numérique et l'architecture. Il encourage les élèves à expérimenter avec les nouvelles technologies de façon critique, en renonçant à la naïveté du technophile, et en échappant aux positions réactionnaires technophobes. Professeur associé à l'ESA depuis 2010, il donne régulièrement des workshops / conférences sur les enjeux de la création artistique numérique et des mutations identitaires.

[site de Christian Delécluse](#)

# informations pratiques

---

## pour venir :

- en voiture : Autoroute A64, sortie 10 Pau centre
- en train : Pau Gare SNCF
- en avion : Aéroport Pau-Pyrénées

## Pau :

- Médiathèque André Labarrère, place Marguerite Laborde, lignes 1, 2, 3, 5, 7, 8 & 12 arrêt Halles
- Espaces Pluriels, 17 avenue de Saragosse, ligne 1 arrêt Nandina Park
- Cinéma d'art et essai Le Méliès, 6 rue Bargoin, lignes 1, 2, 4, 6, 12, 20, 21 arrêt Pasteur
- Chapelle des Réparatrices, 3 rue des Réparatrices, ligne 7 arrêt Lycée St Cricq

## Billère :

- Le Bel Ordinaire + La Route du Son, les abattoirs, allée Montesquieu, lignes 7 & 8 arrêt Mairie de Billère
- Agora, 31 avenue Béziou, lignes 3 & 5 arrêt Montardon

## pour se loger :

- Office du Tourisme, place Royale à Pau | 05 59 27 27 08 | [pau-pyrenees.com](http://pau-pyrenees.com)
- Airbnb | [www.Airbnb.fr](http://www.Airbnb.fr)

# partenaires

---

Communauté d'Agglomération Pau-Béarn-Pyrénées | Conseil Départemental des Pyrénées-Atlantiques | Conseil Régional Nouvelle-Aquitaine | DRAC Nouvelle-Aquitaine | Fête de la science.

Bel Ordinaire – Espace d'art contemporain de la Communauté d'agglomération Pau-Béarn-Pyrénées | SMAC Ampli | Espaces Pluriels – Scène conventionnée Danse | Médiathèque André Labarrère | Cinéma d'art et d'essai Le Méliès | École Supérieure d'Arts des Pyrénées | Conservatoire à rayonnement départemental Pau-Béarn-Pyrénées | Agora | Gaîté Lyrique | Synesthésie | Lieu Multiple | Crossedlab | RAN | Idelis | Parcours des arts | Digitalarti | Tsugi | Nova.

# contact presse

---

**Quitterie Charpentier**

**05 59 13 87 44**

**[communication@acces-s.org](mailto:communication@acces-s.org)**

---

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