

)s(

**accès)s(
festival #14**

**du 8 octobre
au 6 décembre 2014**

**—
exposition**

**—
Bel Ordinaire – Billère**

DISNOVATION

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

**une co-réalisation
accès)s(et le Bel Ordinaire**

accès)s(

accès)s(promeut depuis 2000 la création contemporaine liée aux technologies. accès)s(rend compte de démarches qui font preuve d'acuité face au monde contemporain et questionnent les effets de la révolution technologique sur nos cultures et sociétés.

DISNOVATION

Partant de l'hypothèse d'une possible «propagande de l'innovation» comme moteur idéologique de notre temps, l'édition 2014 du festival accès)s(vise à explorer 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 **DISNOVATION** présente une sélection d'œuvres internationales qui 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.

—

Commissariat

Nicolas Maigret et Bertrand Grimault

entrée de la salle 1

L'AMPOULE CENTENAIRE DE LIVERMORE (USA)

Image web-cam du site

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

Depuis 1901, une ampoule électrique d'une puissance de 4 watts est allumée sans discontinuer, jour et nuit, dans la caserne de pompiers de Livermore en Californie. Elle a ainsi traversé un siècle de conflits et d'innovation et témoigne d'une époque où la notion d'obsolescence n'était pas institutionnalisée. Cette ampoule à incandescence fait figure d'objet préhistorique selon les critères de production qui dominent dans les pays industrialisés. C'est en 1924 que le cartel Phœbus, réunissant les fabricants d'ampoules constituait le «comité des 1000 heures», fixant la durée de vie des ampoules afin de relancer la consommation. Aujourd'hui, la luminosité de la Centennial Bulb ne correspond plus qu'à 0,3 % de la valeur d'origine. Son rendement a donc été réduit par 24, ce qui revient à dire que le prix en électricité de la lumière produite est 24 fois plus élevé que la normale. Il s'agit donc d'une ampoule peu économe qui n'éclaire plus guère mais qui en tant que reliquat d'un temps où l'électricité était encore «féérique», souligne l'incroyable augmentation de la vitesse de production, à un rythme si élevé qu'on pourrait parler de «produits jetables». Il a fallu remplacer trois fois la web-cam qui la filme en permanence depuis quelques années. C'est le point de vue de cette web-cam qui introduit l'exposition.

salle 1

THE TRANSPARENCY GRENADE

Julian Oliver (Nouvelle-Zélande / Allemagne)

Installation et projection – 2012

Résine, métal, ordinateur, Arduino Nano,

système embarqué GNU / Linux

Collection Espace Multimédia Gantner, Bourogne

L'absence de transparence dans les décisions gouvernementales est un des sujets les plus controversés de ces dernières années avec notamment les révélations faites par Wikileaks et Edward Snowden sur des sujets brûlants. Cette situation encourage des pratiques contestataires afin d'accélérer la réforme de la politique. *The Transparency Grenade* de Julian Oliver se présente comme une grenade à main, qui contient un micro-ordinateur, un microphone et une antenne wifi. Cette antenne capte le trafic du réseau environnant qu'elle transmet à un serveur dédié, redonnant à voir publiquement sur site l'ensemble des informations interceptées : noms d'utilisateurs, adresses IP, fragments de mail, pages internet, images et sons extraits de ces données.

Figure notoire du hacking, **Julian Oliver** est un des fondateurs de Men in Grey et rédacteurs du manifeste *The Critical Engineer*.

salle 2

THE ALGORITHMIC TRADING FREAK SHOW

RYBN (France)

Installation – 2014

Diapositives, dessin, journaux, fléchettes, documentation

Production Le Bel Ordinaire

Dans un contexte où 80% des ordres d'achat et de vente en bourse sont réalisés par des robots, le collectif RYBN se penche sur le fonctionnement et les implications de l'emploi croissant de ces traders automatisés. Pour ce faire, ils dissèquent les programmes de ces automates afin de mettre en lumière les rouages et les travers des algorithmes financiers. En effet, les stratégies d'investissement reposent essentiellement sur des mécanismes de prédiction *a priori* rationnels, qui deviennent caduques en temps de crise, amenant certains acteurs à se tourner vers des pratiques obliques ou aussi fantaisistes que le recours au jet de fléchettes, aux choix d'investissements réalisés par des singes ou à l'étude de diagramme astrologique datant du XIXe siècle.

L'installation *The Algorithmic Trading Freak Show* se compose d'une série de schémas décrivant des algorithmes rendus publics suite à leur inefficacité avérée. Quatre spécimens de robots boursicotiers sont activés pour permettre au visiteur de mesurer leur degré de performance, rendant visible les fluctuations d'un marché fictif. En parallèle, une base documentaire en libre consultation présente les sources de ces recherches.

RYBN est une plate-forme artistique extra-disciplinaire, fondée en 2000 en tant qu'entité web, disséminée via plusieurs serveurs sur le net et présente physiquement à Paris, Montréal, Berlin et Bruxelles. RYBN.ORG opère par le biais d'installations interactives et en réseau, de performances audiovisuelles mêlant numérique et analogique. Leurs projets se réfèrent également aux systèmes codifiés de la représentation artistique (esthétique, peinture, architecture, avant-garde, musique) ainsi qu'aux phénomènes physiques et socio-politiques, explorant divers champs tels que l'économie, l'analyse de données de masse, la perversion de l'intelligence artificielle, le langage et la syntaxe, la perception sensorielle et les systèmes cognitifs. Leur travail a été présenté dans un grand nombre de festivals, d'expositions d'art contemporain, de musées et d'institutions.

salle 3

WHAT SHALL WE DO NEXT ?

Julien Prévieux (France)

Vidéo, 3'54" – 2006 – 2011

Courtesy Julien Prévieux

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.

«Le travail, le management, l'économie, la politique, les dispositifs de contrôle, les technologies de pointe, l'industrie culturelle sont autant de «mondes» dans lesquels s'imisce la pratique de **Julien Prévieux**. (...) Adoptant sciemment la posture de l'individu confronté à des pans entiers de la société qui, à bien des égards, se retrouvent déshumanisés, Julien Prévieux développe une stratégie de la contre-productivité, ou de ce que le philosophe Elie During nommait, dans un récent texte sur sa pratique, le «contre-emploi.»
— Christophe Gallois, conservateur du Mudam Luxembourg

Cette œuvre a remporté le Prix Marcel Duchamp lors de la FIAC 2014.

ANOMALIES CONSTRUITES

Julien Prévieux (France)

Vidéo HD, 7'41" – 2011

Production Galerie Edouard Manet de Gennevilliers
Collection Frac Centre

La vidéo présente une série de lents travellings, longs et distants comme une esthétique technologique, sur les écrans d'ordinateurs d'un open space affichant comme autant de paysages abstraits, différents logiciels de conception 3D, qui permettent de fabriquer notre environnement. En voix-off, deux narrateurs confrontent leur vision de Google SketchUp, application qui permet notamment de réaliser des monuments en 3D dans Google Earth. L'essai vidéo met en scène la tension entre travail camouflé et loisir créatif. Les deux témoignages rendent compte pour le premier d'une approche de passionné tirant satisfaction de cette activité bénévole qui selon lui profite à tous; l'autre, plus critique, décelant une forme de travail déguisé qui participe pleinement du développement et donc de l'enrichissement du géant de l'informatique mondiale.

ARE YOU HUMAN ?

Aram Bartholl (Allemagne)

Lettres découpées en aluminium – 2009

Courtesy XPO Gallery, Paris

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 cœur du travail du berlinois membre du «Free, Art & Technology Lab», et proche du Chaos Computer Club.

COMPUTER STORE ORIGINAL

Clémence de la Tour du Pin (France / Allemagne)

Échantillons de parfum, vitrine réfrigérée – 2014

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

L'artiste a collaboré avec quatre parfumeurs utilisant le Living@ program afin de tenter de restituer l'odeur spécifique d'un produit de consommation neuf. La senteur obtenue est un mélange entre des emballages industriels et l'air d'un magasin d'informatique. Celle-ci a été synthétisée afin d'être rediffusée dans l'espace d'exposition, disponible sous la forme d'échantillons à emporter. Les visiteurs peuvent ainsi s'approprier cette essence ou la propager dans d'autres contextes.

Diplômée de l'École Boule (Paris) et de Sir John Cass (Londres), **Clémence de la Tour du Pin** dissèque les méthodes de communication marketing et développe un corpus d'œuvres entre ambiguïté de leur présence physique et matérielle et leur aura technologique et virtuelle.

salle 4

LINCOLN 3D SCANS

d'après **Oliver Laric** (Autriche / Allemagne)

Objets en impression 3D – 2014

Casque et ossement

Production accès)s(, en partenariat avec le Festival Gameraz

En collaboration avec la Usher Gallery à Lincoln (GB), Oliver Laric a entrepris de scanner un choix d'antiquités et d'œuvres d'art de la collection sous forme de modèles 3D librement mis à la disposition du public afin de permettre une nouvelle articulation des archives en dehors des murs de l'institution et d'initier de nouvelles réalisations à partir de celles-ci.

Oliver Laric vit et travaille à Berlin. Il explore la nature de l'œuvre d'art, sa reproductibilité et son réemploi.

REFONTE

Dardex (France)

Moulage d'armes blanches – 2014

Production accès)s(

Refonte est une série de pointes de lances et d'armes rudimentaires réalisées à partir de différents métaux 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 suggèrent une refonte de nos sociétés industrielles ; sous un angle post-futuriste, elles rappellent que la guerre est un des socles de l'histoire de l'humanité menaçant l'équilibre de nos systèmes, où la technologie est susceptible de régresser vers un état de violence primitive.

Le collectif **Dardex** a été fondé en 2003 par Quentin Destieu et Sylvain Huguet alors étudiants à l'école supérieure d'art d'Aix-en-Provence. Explorant les média actuels, ils développent en collaboration avec différents artistes et chercheurs des installations et des performances multimédia, utilisant l'interactivité et le jeu. Leur stratégie artistique est basée sur des idées d'appropriation et de détournement de matériaux existants. Leur travail questionne un monde saturé par les médias et la technologie, explorant les frontières et les relations entre technologie et culture populaire. Fondateurs de l'association M2F Créations et du Festival GAMERZ à Aix-en-Provence, ils présentent régulièrement leurs travaux dans différentes expositions et festivals en France et à l'étranger.

GRAND TROC CHILI

Nicolas Floc'h (France)

6 photographies et 13 objets en bois

de récupération – 2008

Collection Frac Bretagne

Nicolas Floc'h invente des processus de création impliquant la collaboration d'autres personnes. «L'atelier des désirs» a permis aux membres d'une communauté défavorisée au Chili de réaliser des objets qu'ils désiraient, à partir de bois et autres matériaux de récupération, chaque participant fabriquant une sculpture d'un objet à l'échelle 1. Ces œuvres co-signées étaient présentées dans le cadre de l'exposition personnelle de Nicolas Floc'h au Centre d'art Matucana 100, à Santiago du Chili, et pouvaient être troquées: on pouvait acquérir la sculpture de son choix en échange de l'objet réel qu'elle représentait, qui était ensuite remis à l'auteur de l'œuvre. DISNOVATION présente une série de six portraits de personnes avec leur «objet de désir», et une sélection d'une dizaine d'objets, allant de la machine à coudre au four micro-ondes en passant par l'ordinateur portable.

Les œuvres de **Nicolas Floc'h**, diplômé de la Glasgow School of Art, invitent à l'appropriation par l'imaginaire et le récit rendant possible un dialogue entre le subjectif et le collectif, le réel et la fiction.

HOOVER CONTRE KAÏSUI

Sloan Leblanc (France)

Installation – 1997

2 aspirateurs, système électronique

Collection Frac Bourgogne

L'installation représente le combat intermittent de deux aspirateurs suspendus dans l'espace d'exposition. Ce duel peu chevaleresque qui brasse de l'air dans le vide, évoque la compétition acharnée que se livre deux marques concurrentes pour un produit absolument similaire, l'une américaine, l'autre française comme son nom ne l'indique pas (Kaïsui, contraction de Akai et Samsui). Dans la réalité, Kaïsui, géant de l'électronique grand public dans les années 80, a été mis en liquidation judiciaire en 1995, alors que Hoover a fêté en 2008 son centenaire au service de l'électroménager, continuant à innover autant sur le plan des performances que du design (aspirateurs robots, aspirateurs sans fil).

«Condensation parfaite des tensions du monde économique et des idéologies véhiculées par l'espace culturel, *Hoover contre Kaïsui* fait cependant plus que mimer uniquement, sur le mode du jeu d'enfant, les modèles de la société libérale.»

– Emmanuel Latreille

salle 4 + extérieur

TURTLE 1

Set Up Shop (Pays-Bas / Ghana)

Voiture composée de pièces détachées de récupération et de pièces produites à Suame Magazine – 2013

10 leçons de système D: vidéo, 27'

Annuaire de la culture automobile: vidéo, 10'

All-fit-one Chassis: vidéo, 2'

Bâche Carte de l'usine automobile à ciel ouvert

Bâche Carte de la chaîne de montage

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, un quartier de la ville de Kumasi au Ghana qui regroupe 200 000 artisans, répartis dans 12 000 ateliers, magasins, manufactures où sont récupérés et réparés les rebuts automobiles en provenance d'Europe. Prototype unique en son genre, *Turtle 1* est un assemblage de pièces usagées provenant de plusieurs marques automobiles. Tout le processus de fabrication a fait l'objet d'une vaste documentation qui est présentée dans l'exposition, en présence du véhicule.

Set Up Shop réunit l'artiste Melle Smets et le chercheur Joost van Onna. Actif comme chercheur, artiste et critique, Melle Smets interroge notamment la relation entre l'homme et son environnement, engageant dans l'espace public une réflexion sur le paysage contemporain. Joost van Onna, après des études en psychologie sociale et en criminologie, s'intéresse aujourd'hui à l'émergence et au succès des systèmes économiques autorégulateurs et informels.

couloir

THE TERMINATOR STUDIES

Jean-Baptiste Bayle (France / Portugal)

Carte – 2011-2014

Production accès)s(

Depuis quelques années, Jean-Baptiste Bayle mène un travail critique autour des articulations entre science-fiction et réalité, et poursuit une recherche documentaire sur de nombreux thèmes comme le cyborg, le voyage dans le temps, la survie, la domination des machines, l'intelligence artificielle, la robotique, la génétique, mais aussi l'anthropologie du futur ou la futurologie. Dans *Terminator Studies*, il s'intéresse à l'influence du film *The Terminator* dans l'imaginaire collectif. Le projet consiste en une immersion dans la littérature et le cinéma de science-fiction, les jeux vidéo ou encore le cyberspace, à la recherche des multiples occurrences de ce film emblématique. Jean-Baptiste Bayle analyse la contamination de l'Histoire par un récit fictionnel et questionne le rôle de la fiction et celui de l'artiste comme producteur de représentations. Il présente une nouvelle cartographie des terreurs technologiques abordées par la thématique DISNOVATION.

Jean-Baptiste Bayle se dédie essentiellement à la collecte d'informations sur les divers modes d'invasion, de persuasion et de domination des technologies contemporaines, qu'il organise et déploie sous la forme de blogs ou de cartographies.

THE FUTURE, AS FORETOLD IN THE PAST

Giorgia Lupi (Italie)

Carte – 2012

La longue histoire du futur tel qu'il a été prédit dans des ouvrages d'anticipation et de science-fiction, est ici proposée sous la forme d'une frise chronologique précisant les scénarios avérés, abandonnés ou restant à confirmer, illustrant ainsi le mot de Paul Valéry, «le futur n'est plus ce qu'il était».

Le travail de **Giorgia Lupi** repose sur la visualisation narrative et métaphorique d'événements, de phénomènes, d'histoires diverses au travers de la collecte et du traitement des données. Après l'obtention d'un diplôme en Architecture à l'Université de Ferrare en 2006, elle s'est impliquée dans des projets pluridisciplinaires autour de l'information et la technologie, utilisant le design et la visualisation de données pour transmettre des systèmes d'informations complexes. Elle est co-fondatrice et directrice de design à Accurat (accurat.it), une entreprise de design de l'information basée à Milan et New York.

FOOD FUTURISM & MEAT MAP

The Center for Genomic Gastronomy (USA)

Cartes – 2012

À partir de la cartographie des controverses alimentaires, Le Centre de Gastronomie Génomique présente des prototypes culinaires alternatifs et imagine un système alimentaire plus juste, respectant la biodiversité. Partant de l'étude de l'histoire alimentaire locale et globale des Pays-Bas, il travaille avec des scientifiques, des nutritionnistes et des particuliers pour imaginer de nouveaux scénarios croisant les modes alimentaires, la culture, l'écologie et la technologie.

The Center for Genomic Gastronomy (Le Centre de Gastronomie Génomique) est un observatoire fondé par un groupe d'artistes qui s'intéressent aux biotechnologies et à la biodiversité des systèmes alimentaires de l'homme. 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 se développe sous forme de conférences, de publications, de repas et d'expositions, qui ont été accueillis aux États-Unis et aux Pays-Bas, à Singapour, en Grande-Bretagne, Allemagne, Inde, Irlande, et aujourd'hui pour la première fois en France dans le cadre de DISNOVATION.

extérieur

DIY DRONE SHADOWS

d'après James Bridle (GB)

Marquage au sol – 2014

Peinture

Production accès)

Les «Drone Shadows» de James Bride reproduisent sur la chaussée et en taille réelle les silhouettes de drones militaires utilisés pour des frappes à distance, souvent inconnus dans nos cieux occidentaux. L'artiste place le visiteur face à une réalité vécue quotidiennement par les populations civiles du Pakistan, de l'Afghanistan et du Yémen, cibles d'attaques militaires régulières de drones menées par les Etats-Unis et le Royaume-Uni. Il s'efforce de matérialiser cet invisible pouvoir destructeur.

Vivant à Londres, **James Bridle** est écrivain, artiste et selon ses propres termes «technologiste». Son activité se dissémine au travers de plusieurs blogs où il analyse le point de vue et le nouveau rapport de force qu'imposent les drones dans leur usage militaire (Dronestagram, Drone Shadows) et plus largement la place de la technologie dans les conflits armés, ainsi que l'influence de la culture numérique dans l'esthétique du quotidien (The New Aesthetic).

THE ILLUSION OF LIFE

Minsu Kim (GB/ Corée du Sud)

Pour des raisons indépendantes de notre volonté, cette installation n'est pas présentée dans l'exposition.

+

Visites guidées de l'exposition

samedis 18 octobre, 8 et 29 novembre 2014
sur réservation au 06 37 16 70 91 – gratuit

blog de recherche

disnovation.tumblr.com

espace de documentation

Une sélection d'ouvrages, de films, de documents divers en lien avec l'exposition est mis à disposition des visiteurs.

documentation hors les murs

Le réseau de lecture publique de l'agglomération Pau-Pyrénées, propose une sélection documentaire dans chacun de ses établissements.

