

Festival accès)s(#25

IA: Intelligences artistiques*

Commissariat : Sacha Notey & accès)s(

Avec :

Clara Schweers, Rafa Roeder, Clemens Fischer,
Teresa Fernández Pello, Pierre Pauze, Lola Rossi
& Chris Hastings

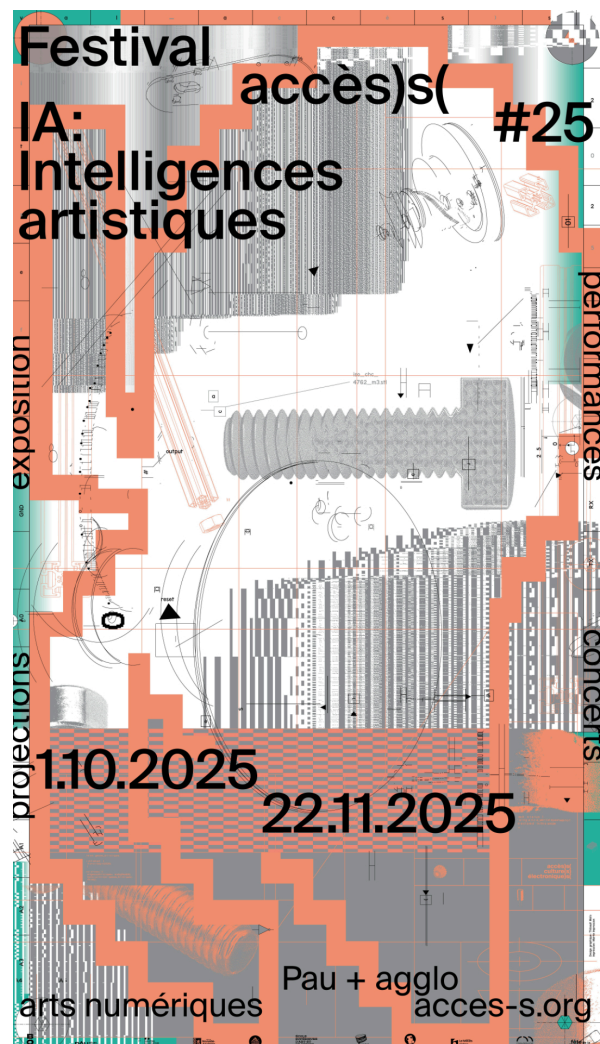
Cette année 2025 marque le quart de siècle de l'existence de l'association accès)s(cultures électroniques née au pôle culturel intercommunal (actuellement le Bel Ordinaire) en 2000. La même année naissait une autre institution qui a largement contribué à l'essor de l'art numérique : les Fablabs (Fabrication Laboratory), ces structures conceptualisées dans les années 90 par le professeur de physique du MIT Neil Garshenfeld.

Le Fablab obéit à la règle du DIY (Do It Yourself) qui prône le développement technique de compétences dans une éthique participative. Plutôt que d'acheter ou de racheter des objets, réparons-les ou fabriquons-les, et si nous n'avons pas les compétences pour le faire, quelqu'un qui les a nous aidera à le faire nous-mêmes. Dans cette même optique, les artistes du champ des arts numériques ont été des pionniers dans cette mouvance, ré-accommodant des objets technologiques du quotidien afin de critiquer, dénoter et parler de sujets de société. Il s'agit aussi de mettre en lumière les nouvelles technologies qui nous permettent de prendre notre indépendance technologique, comme l'intelligence artificielle (IA). En effet, de nos jours, même si nous ne sommes pas spécialistes en code ou en électronique, l'IA nous fournit des éléments de réponse et des solutions aux problèmes techniques auxquels nous sommes confrontés.

Comment les artistes s'approprient ces nouvelles technologies dans leur art, pour développer des pièces plus complexes ou inventer de nouvelles formes d'interaction ? Comment ces technologies démocratisent et ouvrent la production littéraire, graphique ou plastique ? Comment les artistes s'émancipent des techniciens ou à l'inverse les techniciens des artistes ? Comment promouvoir les valeurs d'open source et de partage, fondamentales dans le DIY et les FabLabs, face à la tendance à la privatisation technologique (IA propriétaire) ?

L'exposition IA : Intelligences Artistiques invite des artistes qui pratiquent le « fais-le toi-même » (Do It Yourself) avec des esthétiques assumées de robotique où la technique est visible, compréhensible et didactique afin d'éviter l'effet de prestidigitation que certaines œuvres font ressentir en occultant la manière dont elles fonctionnent.

Elle rend hommage à ces artistes créateurs de chimères entre art, technologie et mécanique qui questionnent les problématiques éthiques, socio-économiques et écologiques. À travers cette proposition, Accès)s(invite le public à s'interroger sur le rapport artiste/technicien, sur les valeurs de l'open source et du partage fondamentales dans le DIY et les FabLabs, confrontées à la tendance à la privatisation technologique avec l'IA propriétaire.



Rafa Roeder

Rafa Roeder est une artiste interdisciplinaire basée à Londres, travaillant avec la technologie numérique sur des installations et des performances immersives. Son travail explore les idées de temps incarné, de mémoire et de subjectivité en mélangeant instruments technologiques et corps. Ses préoccupations découlent de la manière dont les humains perçoivent et interagissent avec les systèmes qui les entourent : technologiques, politiques, émotionnels et scientifiques. Ces relations s'articulent à travers divers processus technologiques : image animée 3D, capture de mouvement, réalité virtuelle, IA, art génératif et électronique. Attirant l'attention sur l'interaction du corps et de l'esprit à travers une lentille numérique, elle examine l'identité à travers l'auto-représentation et se consacre à rendre la technologie et les idées complexes accessibles.

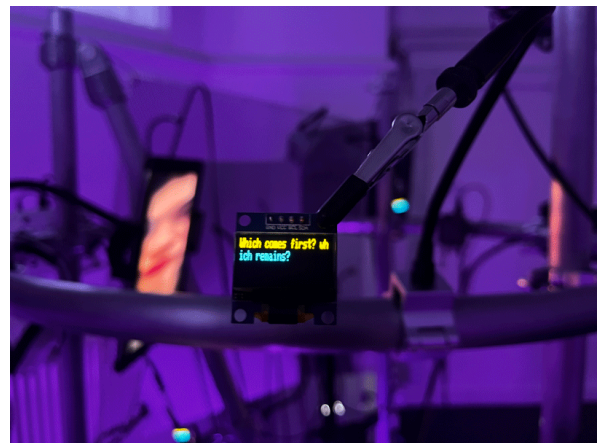
1. *The Screen is the brain*, 2025

Installation vidéo multi support et motion capture, IA, 2025

The screen is the brain est une installation performative qui explore le lien entre gestes quotidiens inconscients et mémoire. Dans ce travail, l'artiste simule le flux et le reflux de la présence mentale en interagissant avec une machine comme si elle était son propre cerveau. L'installation représente visuellement la nature de ses souvenirs personnels, combinant des images en mouvement, du texte, pour créer une machine dynamique et mémorielle. Grâce à l'utilisation des technologies de capture de mouvement, de l'électronique, de l'IA et des protocoles de réseau, la créatrice s'engage avec la machine en temps réel, créant une expérience intime qui étend les limites de l'art vidéo, dans une exploration fluide et immersive de la conscience et de la mémoire.



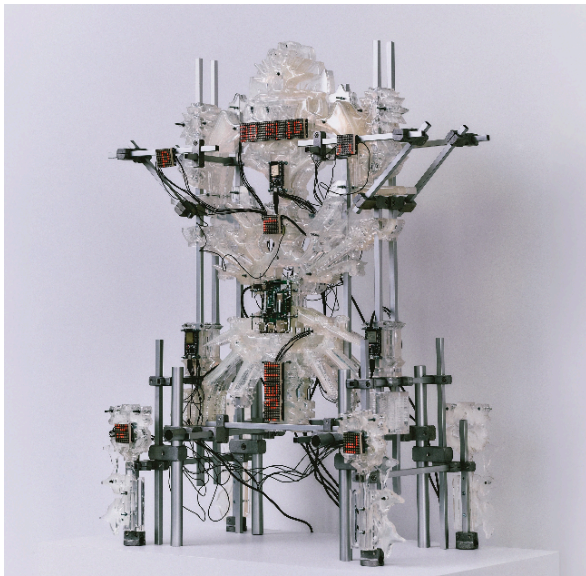
The screen is the brain, 2025 © Rafa Roeder



Teresa Fernández Pello

Teresa Fernández Pello est une designer espagnole basée aux Pays-Bas. Son travail se situe à l'intersection de l'art fonctionnel et des technologies créatives. Combinant fabrication numérique, technologies électroniques et codage créatif dans des installations et sculptures, elle explore la relation entre progrès technologique et évolution des récits spirituels dans la société contemporaine.

Ses travaux les plus récents explorent les liens entre les technologies informatiques avancées et les anciennes traditions mystiques, réimaginant la manière dont les sociétés numériques interagissent avec le mystère et l'inconnu.



Comp Core. Sacra, 2024 © Teresa Fernández Pello

2. Comp. Core. Sacra, 2024

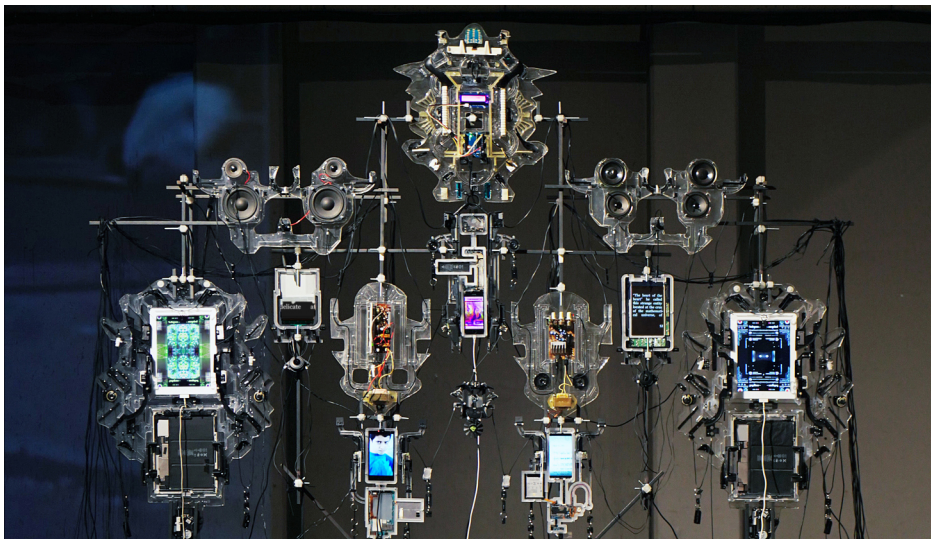
Impression 3D, acier, électronique et IA

3. The Heart of the Heart, 2022

Sculpture, appareils électroniques recyclés

Comp. Core. Sacra est un retable électronique conçu pour abriter un panthéon dynamique de divinités, façonné par les possibilités infinies de données d'entrée pouvant être intégrées à son système et continuellement recombinaison selon des paramètres prédéfinis. Au sein de ses circuits, le processus de sélection et de connexion des données devient sacré, conférant une sainteté à l'acte de définition des paramètres analytiques plutôt qu'aux résultats générés à l'infini.

The heart of the Heart est un retable conçu pour un monde où certaines technologies numériques et systèmes électroniques sont considérés comme l'incarnation du progrès. Représentant un système de croyances en réseau, une série de téléphones portables, d'enceintes et de tablettes sont déconstruits et réorganisés selon des motifs géométriques, connectés entre eux, leurs supports numériques se transformant en flux lumineux et vibratoires rythmés. Ainsi, l'œuvre vise à représenter et à re-narrer l'ordre technologique contemporain comme une expérience de transe transitoire, considérant les technologies du quotidien comme le reflet de nos croyances les plus existentielles. Parallèlement, elle présente également des outils et pratiques spirituels comme des dispositifs technologiques, particulièrement utiles dans un monde en constante évolution.



The Heart of the Heart, 2022 © Teresa Fernández Pello

Clara Schweers

Clara Schweers entremêle habilement le numérique et le tactile, repoussant les limites de l'art et du design contemporains. Sa pratique existe comme un dialogue entre le virtuel et le tangible. Cette exploration a commencé pendant sa période influente à la Design Academy Eindhoven. Là-bas, elle a exploré les capacités et les limites des formulaires générés par ordinateur. Son travail transforme et réinterprète le mouvement de figures pré-modélisées. Il dévoile de nouvelles qualités comportementales qui semblent émerger directement de leurs racines numériques.

Dans son travail, Clara Schweers mélange harmonieusement divers médiums, notamment le verre, la céramique et les textures polies des rendus numériques. Le verre sert d'élément cohérent, guidant son exploration de la fluidité et de la permanence. Ce matériau devient une scène où des formes fugaces sont capturées sous forme de bas-reliefs complexes, chaque œuvre offrant une interaction unique entre distorsion et définition. Ses installations fusionnent des techniques ancestrales avec une vision contemporaine.



Lucid figurals, 2024 © Clara Schweers

4. Lucid Figurals, 2024

Impression 3D, vidéo, IA

5. A bit of love, 2025

Sculpture en verre et néon

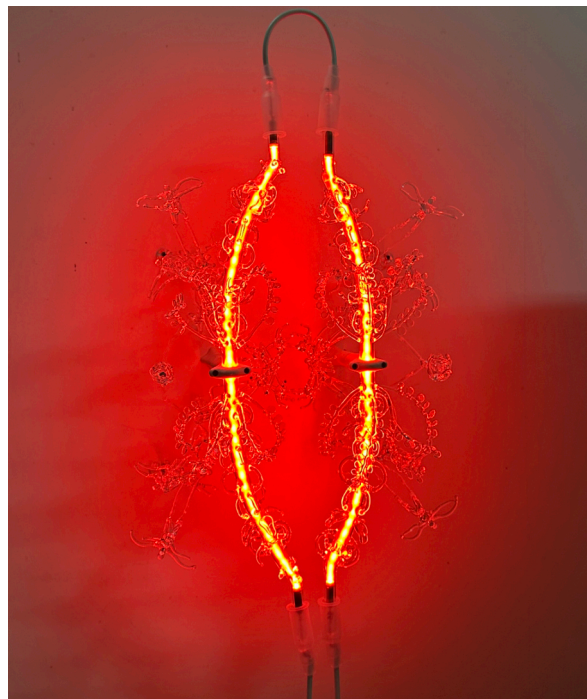
Lucid figurals mêle installation vidéo et sculpture. La vidéo montre des corps en 3D animés, issus d'une bibliothèque de modèles 3D et servant initialement dans la confection de jeux vidéos.

Ici les corps se mêlent dans un ballet sensuel presque érotique, mais ces corps n'ont pas été conçus pour ça. On y découvre une sensualité buguée/glitchée car ils ont été modélisés pour la guerre et non pas pour l'amour. Alors une fracture s'opère quand on les oblige à se caresser.

Présentée pour la première fois, A bit of love représente des réseaux d'êtres de verre s'embrassant et/ou s'entrelaçant semblant flotter. Ce ballet évoque une séquence animée.

Cette œuvre contraste avec les personnages générés artificiellement ou programmés de Lucid figurals.

L'intensité et la forme du néon évoquent la passion et l'intime.



A bit of love, 2025 © Clara Schweers

Lola Rossi Kris Hastings

6. *Cyborg rituals*, 2025
Installation vidéo et IA

Lola Rossi est une artiste dont la pratique se situe à l'intersection des sciences cognitives et des supports d'image – films, installations et expériences immersives. Elle explore les états modifiés de conscience à travers les arts numériques, visuels et les pratiques technorituelles. Plutôt que d'adopter une critique dualiste de la technologie, elle l'envisage comme un vecteur de perception et d'introspection, dans une approche cyberféministe.

Kris H. Raumli (né en 1998) est un passionné des médias et un enseignant basé à Hamar. Fort d'une formation en médias et en conception de jeux vidéo, il poursuit actuellement un master en communication et culture numériques, axé sur l'intersection entre l'art et l'intelligence artificielle (IA).

Cyborg Rituals invite le public à assister à une cérémonie orchestrée par une IA, réalisée simultanément par visioconférence par Lola Rossi et Kris Hastings. Ce rituel vise à invoquer une entité numérique grâce à une cérémonie élaborée à partir de données issues de la mythologie nordique et de l'occultisme français du XIX^e siècle.

*De nouveaux types de rituels émergent dans nos vies modernes : méditation guidée, cérémonies virtuelles, retraites spirituelles en ligne, funérailles numériques... Ces nouvelles pratiques créent des espaces privilégiés pour exprimer des liens communautaires, créant des lieux inclusifs, militants et fluides. *Cyborg Rituals* montre une performance où les deux artistes se soumettent aux directives d'une intelligence artificielle. Leurs corps deviennent des avatars, des entrées, des interfaces qui questionnent le contrôle que nous exerçons ou abandonnons. Vivons-nous une véritable élévation spirituelle ou s'agit-il d'une imitation artificielle créée par des algorithmes ?*



Cyborg rituals, 2025 © Lola Rossi

Pierre Pauze

Pierre Pauze construit des systèmes visuels spéculatifs où science, finance et mythologie se rencontrent. À travers des films, des installations immersives et des protocoles autonomes, il manipule les infrastructures qui régissent la perception contemporaine – qu'elles soient technologiques, économiques ou symboliques. Artiste, inventeur, économiste et technologue, il s'engage dans une pratique où les images ne sont pas des représentations, mais des forces opérationnelles, oscillant entre utopie et dystopie, fiction et architecture fonctionnelle.

7. Draw me a bull, 2025

Toile, peinture sur mur et vidéos sur écrans

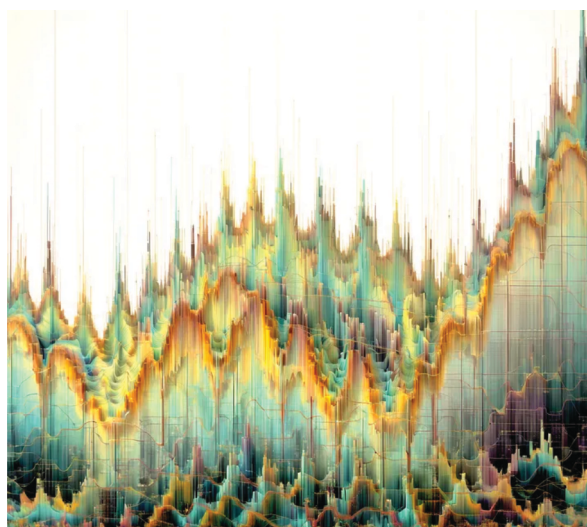
Draw me a bull explore l'intersection entre l'analyse des données graphiques, ses modèles de représentation et la divination algorithmique.

Les œuvres sont générées par des modèles d'IA, mêlant des images réelles de graphiques cryptographiques à des représentations fictives peintes à la main. L'artiste remet en question la distinction entre données brutes et intervention humaine dans la création de ces modèles.

Les graphiques de trading sont représentés comme une toile où la précision mathématique se mêle au mysticisme de la prédiction de l'avenir.



Draw me a bull, 2025 © Pierre Pauze



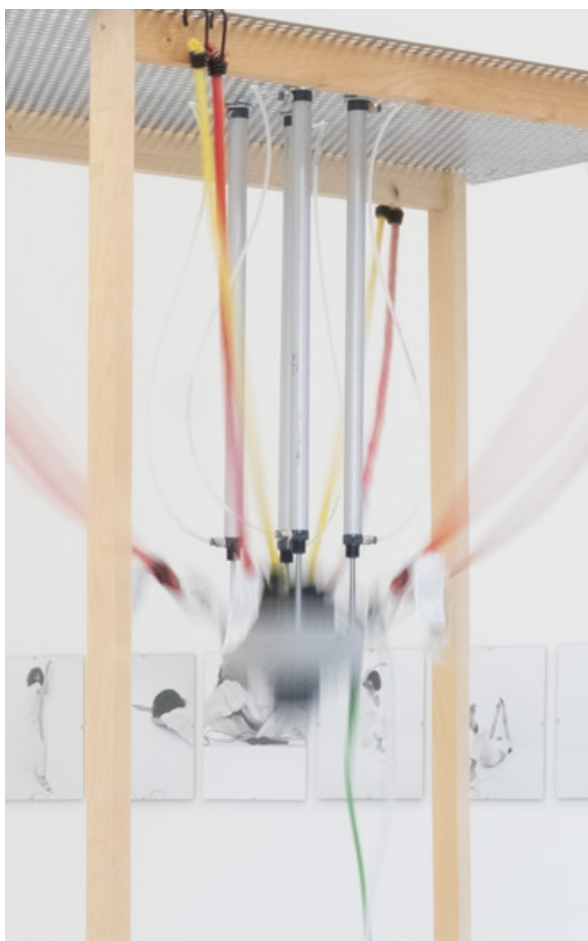
Clemens Fischer

8. Compressor, 2025 Sculpture kinétique, et vidéo

Clemens Fischer est un artiste allemand né dans le New Jersey, aux États-Unis. Il est diplômé de l'Ostkreuzschule für Fotografie de Berlin en 2019, et a obtenu un Master en photographie à l'ECAL/École cantonale d'art de Lausanne en 2022. Il étudie actuellement les arts et les médias à l'Université des Arts de Berlin. Par une approche expérimentale, il questionne la création et la consommation actuelles d'images en créant des automates utilisant divers dispositifs analogiques. Clemens Fischer contourne le médium numérique en adoptant une posture qui privilégie le hasard, l'humour et la surprise.

Cette énorme machine, qui tente sans succès d'enregistrer des images d'elle-même et du public/espace dans une boucle frustrante et sans fin, est un bric-à-brac de la technologie, y compris les caméras de surveillance et les écrans. À la fois comique et ludique, la sculpture demande au public de reconsidérer leur révérence et leur peur de la technologie.

Compressor est une métaphore pataude du process d'apprentissage d'une IA générative. Quand elle approche de son focus, sa vision s'éloigne afin qu'elle puisse élargir les horizons de sa recherche.



Compressor, 2025 © Clemens Fischer



Les rendez-vous au BO

↳ Visites guidées

↳ les 1, 4, 18, 22, 25, 29 octobre
et 1, 8, 15, 22 novembre

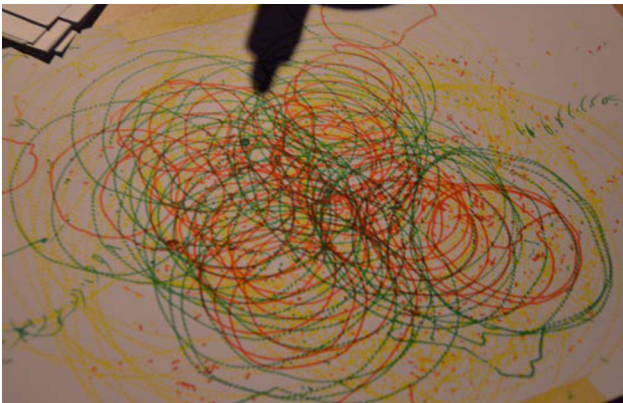
– Le Bel Ordinaire - Billère - 15h - 16h

+ Visite guidée gratuite sur inscription - 1h

+ Ateliers Drawbot – de 7 à 99 ans – 10 places
maximum sur inscription 5€ - 1h

↳ les 18, 22, 25, 29 octobre
et 1, 8, 15, 22 novembre

Munis d'un gobelet, d'un petit moteur et de quelques feutres c'est parti pour l'assemblage d'un robot qui dessine tout seul : en deux temps trois mouvements, chaque participant peut réaliser et personnaliser son propre robot DiY. Une fois les robots assemblés, ils effectuent une chorégraphie collective et tracent des visuels aléatoires.



Visites et ateliers sur réservation à :

Sacha Notey-Pedezert

05 59 13 87 44 / 06 37 16 70 91
communication@acces-s.org

acces-s.org

vidaeo.acces-s.org

facebook.com/art.et.technologies

instagram.com/accesscultures

Avec le soutien de:

Communauté d'Agglomération Pau Béarn Pyrénées + Le Département 64 + Conseil Régional Nouvelle-Aquitaine + DRAC Nouvelle-Aquitaine + Bel Ordinaire – Espace d'art contemporain de la communauté d'agglomération Pau-Béarn Pyrénées + La Centrifugeuse + Cinéma d'art et d'essai Le Méliès + SMAC Ampli + ÉSAD-Pyrénées + Conservatoire Pau-Béarn-Pyrénées + Fête de la science