

Festival accès)s(#23 From Solastalgia

grande galerie
du 4 oct. au 25 nov.

Commissariat : accès)s(

Avec Donatien Aubert, David Bowen, Anne-Charlotte Finel, Yusuf Henni & Hélène Bertin Lauren Moffatt, Elise Morin, Sabrina Ratté, Célia Truel

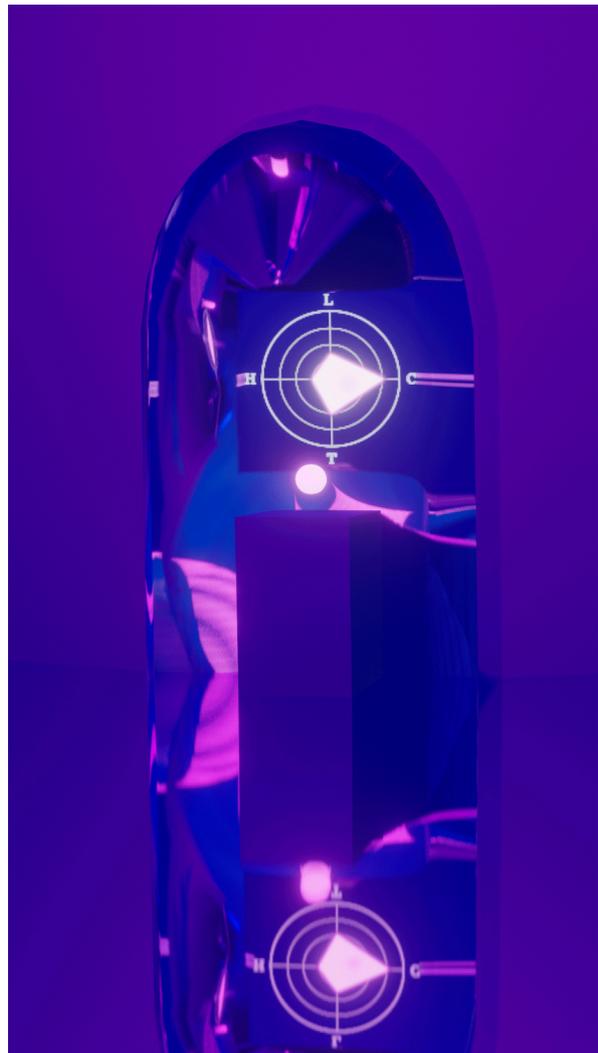
En 2003, le philosophe australien de l'environnement Glenn Albrecht crée et théorise le concept de *solastalgie* qu'il définit comme le résultat des effets cumulatifs des changements climatiques et environnementaux sur la santé mentale, émotionnelle et spirituelle. La peur liée aux changements engendrés par la crise climatique prend de plus en plus d'ampleur dans nos sociétés et chez les individus. Elle touche particulièrement les jeunes générations qui s'emparent du sujet, échangent, communiquent et militent à travers les pratiques numériques (web, réseaux sociaux, création). De cette éco-anxiété naissent des initiatives réparatrices, optimistes et engagées. Elles s'inscrivent dans le sillon de la pensée d'Albrecht vers une ère où les humains vivraient en symbiose avec leur environnement naturel : le Symbiocène.

Quel rôle l'art numérique* peut-il jouer dans cette crise existentielle ? Peut-il participer à ce que les humains renouent des liens avec les autres formes du vivant, en particulier le règne végétal ?

From Solastalgia, édition 2023 du festival accès)s(, nous propose de tourner nos regards vers des artistes qui, témoins de la scission entre humanité et règne végétal, tentent de la réduire ou de la réparer. Cette édition nous invite à retrouver de l'empathie envers le végétal, à en prendre soin, à travers les œuvres sensibles et poétiques d'artistes contemporain.es manipulant le numérique sous ses multiples formes.

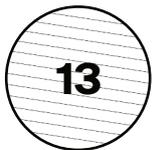
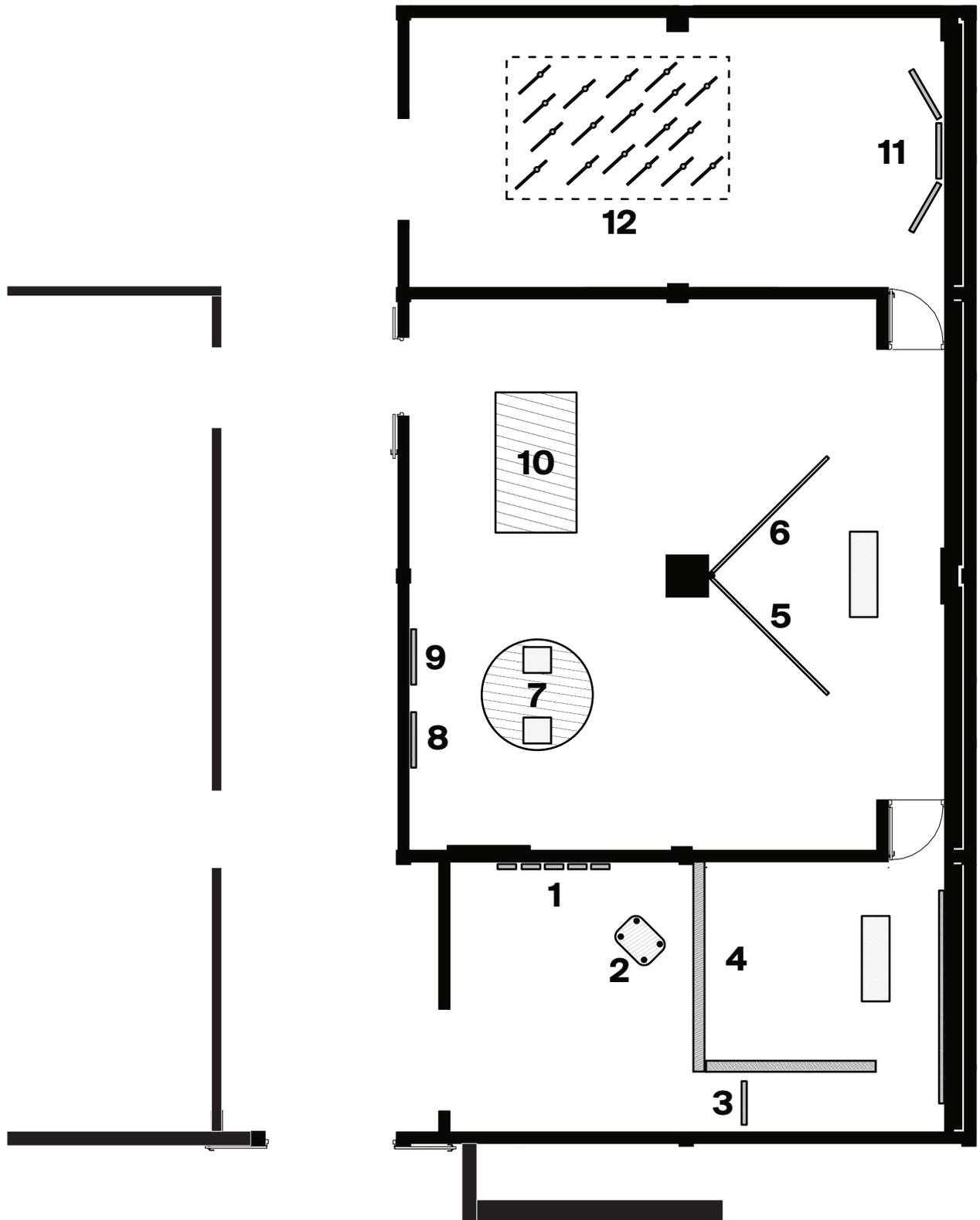
***art(s) numérique(s) :** L'art numérique est une branche de l'art contemporain qui a vu le jour dans les années 1960 avec l'art vidéo puis dans les années 1970 avec l'art par ordinateur. La pratique explose avec l'arrivée d'Internet dans les années 1990 et le numérique devient une culture de masse. L'œuvre d'art numérique se définit par sa technique. Ses médiums propres (l'ordinateur, Internet, le logiciel, le GPS...) sont associés aux médiums classiques de l'art (photo, sculpture, installation...) mais aussi du spectacle vivant (performance, danse, théâtre, musique). Elle dialogue avec d'autres disciplines (sciences, technologies) et peut être le fruit d'une collaboration entre un.e artiste et un chercheur. L'art numérique étant un courant actuel et foisonnant, sa définition ne peut être complètement arrêtée.

Il est d'ailleurs aussi appelé « art informatique », « art multimédia », « art des nouveaux médias ». Le terme « art dit numérique » devient le plus couramment utilisé en France.



Flowrs Lair, 2023 © Célia Truel

accès)s(
culture(s)
électronique)s(



1. *Les Disparues tirages*, Donatien Aubert
2. *Chrysalide n°3*, Donatien Aubert
3. *Stroll*, Donatien Aubert
4. *Fosse*, Anne-Charlotte Finel
5. *Floralia I*, Sabrina Ratté
6. *Floralia IV*, Sabrina Ratté
7. *D'hybrides et de ficelles*, Lauren Moffatt

8. *Compost I*, Lauren Moffatt
9. *Compost VIII*, Lauren Moffatt
10. *M_Plant*, Elise Morin
11. *Flours Lair*, Célia Truel
12. *Tele-present wind*, David Bowen
13. *La table du festin*, Yusuf Henni & Hélène Bertin

Donatien Aubert

Donatien Aubert est un artiste, chercheur et auteur basé à Paris.

Il réalise des œuvres hybrides : vidéos, installations interactives, expériences de réalité virtuelle, sculptures créées par conception et fabrication assistées par ordinateur. Sa pratique artistique prend racine et questionne des formes issues de la culture scientifique et lettrée dite "classique" comme dans les technosciences contemporaines.



Chrysalide n°3, 2020 © Donatien Aubert



Disparues, 2020 © Donatien Aubert

1. Disparues, 2020

rendus, photographies sur verre

2. Chrysalides n°3, 2020

installation lumineuse et sonore

3. Stroll, 2020

vidéo sur panneau LED

Les jardins cybernétiques est une installation composée d'œuvres créées avec différents médiums. Ici, Donatien Aubert questionne les rapports entre les humains et leur environnement naturel, comment les technologies ont remodelé ce rapport et comment elles ont contribué à transformer nos représentations mentales du vivant. Dès son invention au milieu du XX^e siècle, la cybernétique* a été utilisée afin de récolter des données météorologiques et climatiques pour mieux connaître et comprendre notre environnement. Donatien Aubert tisse un lien avec les jardins - notamment ceux de la Renaissance au XVIII^e siècle, dont l'histoire le passionne. Ces espaces de nature contrôlée et organisée ont des fonctions d'ornementation, mais aussi d'observation à des fins de conservation de la biodiversité. Ce collectage peut être apparenté à celui des données scientifiques grâce à la cybernétique de nos jours.

Trois pièces de cette installation sont visibles dans l'exposition. *Chrysalide n°3*, sculpture en métal et plexiglas, héberge des végétaux et diffuse des sons d'espaces naturels qui sont perturbés en présence des visiteurs par une trame électronique. *Stroll*, un panneau LED colore l'espace oscillant entre des teintes bleues et vertes, diffuse des *travellings** filmés à la première personne dans des jardins. Enfin, l'ensemble est accompagné de *Disparues*, photos de végétaux disparus entre l'avènement de la révolution industrielle et le début du XXI^e siècle.

Cet ensemble entre artificialité et liberté, technologie et biologie synthétise les liens qui sont tissés entre cybernétique, informatique et la structure des jardins, tous deux outils/espaces d'observation de la nature.

***cybernétique** : mouvement scientifique de création de logiciels de calcul autonomes afin que les machines puissent reproduire des comportements humains. La cybernétique est à l'origine de l'informatique.

***travelling** : Déplacement de la caméra placée sur un chariot roulant sur des rails et qui est pratiqué pour traduire le mouvement ou réaliser des effets spéciaux.

Anne-Charlotte Finel

Anne-Charlotte Finel est née à Paris en 1986 et est diplômée des Beaux-Arts de Paris avec mention en 2010. En tant qu'artiste vidéo, elle a choisi de travailler dans un interstice permanent : « Je fais mes vidéos la nuit, à l'aube, au crépuscule et à l'heure fatidique ». Des moments incertains et mystérieux, où tout est en suspens.

4. Fosse, 2018
Vidéo HD (3'20)
Musique de Voiski

Dans ses œuvres les plus récentes, Anne - Charlotte Finel effectue des recherches sur les eaux habitées : lac artificiel, réservoir... Elle a ainsi filmé des chutes d'eau, transformant leur mouvement vertical en une image hypnotique. Son intérêt reste vivace également pour la question de la perte des repères – elle a ainsi suivi des chiens blancs, qui deviennent de simples lueurs dans l'obscurité naissante du soir. Dans les deux cas, l'artiste, qui crée toujours à partir d'une vision, d'une image fugitive, nous pousse à imaginer des mondes cachés – car selon elle, « l'obscurité permet de mieux voir ».

Fosse est une vidéo de grand format portée par la musique électronique de Luc Kheradmand (Voiski). Filmées en plan rapproché, des algues flottent lentement dans les eaux d'une source sombre. La nuit, elles apparaissent fluorescentes comme tirées d'un film de science-fiction. Cette vidéo a été tournée dans la fosse Dionne (à Tonnerre dans l'Yonne), fosse naturelle très ancienne dont l'origine et l'approvisionnement en eau sont encore mystérieux. À l'intérieur, se développe un écosystème singulier et prospère qui demeure encore inexploré.



Fosse, 2018 © Anne-Charlotte Finel

Sabrina Ratté

Sabrina Ratté est une artiste canadienne vivant à Montréal. Sa pratique s'intéresse aux multiples manifestations de l'image numérique : la vidéo analogique, l'animation 3D, la photographie, l'impression, la sculpture, la réalité virtuelle et l'installation. L'intégration continue de nouvelles techniques lui permet d'explorer sous des formes sans cesse renouvelées les thèmes qui traversent ses œuvres : l'influence qu'exercent l'architecture et l'environnement numérique sur notre perception du monde, la relation que nous entretenons avec l'aspect virtuel de l'existence, la fusion entre technologie et monde organique. Ses œuvres se situent à mi-chemin entre l'abstraction et le figuratif, le paysage et l'architecture, et sur la fine ligne qui sépare le réel du virtuel.

5. Floralia I, 2021

6. Floralia IV, 2021

installation vidéo sur écran transparent, son

Floralia est une œuvre immersive que l'on peut traverser. Inspirée par les écrits de science fiction et des essais de Donna Haraway*, elle nous plonge dans un futur spéculatif, où des échantillons d'espèces végétales alors disparues sont conservés et exposés dans une salle d'archives virtuelles. Cette salle d'archives se transforme sous l'effet d'interférences provoquées par la mémoire des plantes répertoriées, laissant entrevoir les traces d'un passé qui continue à hanter les lieux.

Floralia sont des simulations d'écosystèmes nés de la fusion entre technologie et matière organique, où passé et futur cohabitent dans une perpétuelle mise en tension du présent.

**Donna Haraway : professeure de sciences humaines et d'histoire de la conscience et des études féministes américaines. Elle est l'autrice du Manifeste Cyborg, essai majeur des théories de genre et du féminisme, publié en 1984.*



Floralia III, 2021 © Aurae, Gaîté Lyrique - Voyez-Vous (Vinciane Lebrun)

Lauren Moffatt

Lauren Moffatt est une artiste d'origine australienne travaillant avec la vidéo, la performance et les technologies immersives. Ses œuvres, souvent présentées sous des formes multiples, explorent l'ambiguïté subjective des corps connectés, et les frictions entre mondes virtuels et mondes physiques. Lauren Moffatt a fait ses études au College of Fine Arts (Australie), à l'Université Paris VIII (France), et au Studio National des Arts Contemporains du Fresnoy (France). Elle vit et travaille entre Berlin et Valence. Son travail a été présenté au Palais de Tokyo (France), Villa Medici (Italie), Sundance Film Festival (Etats Unis), à La Gaîté Lyrique (France)...

7. D'hybrides et de ficelles, 2021

8. Compost I, 2021

9. Compost VIII, 2021

Réalité virtuelle et photographie

Dans *D'hybrides et de ficelles*, environnement en réalité virtuelle depuis un point de vue interne, nous nous trouvons dans une forêt accueillant plantes et étranges créatures. Bientôt, des ficelles bougent autour de nous, connectant les organismes entre eux et avec nous.

Doucement, une vague de géométries surgit entre les enchevêtrements des liens, transformant le paysage.

L'univers de jeu de l'œuvre est créé à partir de données collectées pendant trois jours dans les Vosges françaises en mars 2021. Quatre sondes étaient placées dans la forêt pour y mesurer la lumière, l'humidité, les sons et la température. Ces données sont interprétées par *D'hybrides et de ficelles* qui transpose l'heure du lancement de la réalité virtuelle avec l'heure à laquelle ont été enregistrées les données dans la forêt pour définir les événements que nous rencontrons pendant l'expérience : apparition des cordes, intensité du brouillard, cristallisation de l'environnement. L'expérience est donc influencée par quatre facteurs, ce qui rend chaque visite unique.



Compost VIII, 2021 © Lauren Moffatt

Elise Morin

Elise Morin est née en 1978, vit et travaille à Paris. Elle a été formée à l'enseignement de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris, de la Central Saint Martins College de Londres, puis de la Tokyo National University of fine arts à Tokyo.

Dans son travail, elle développe une pratique interdisciplinaire ancrée dans la pensée écologique qui interroge notre relation au visible et aux modes de coexistence. Les dispositifs de conception et de production génèrent des collaborations avec des scientifiques, des communautés locales, des ingénieur.es, des musicien.es, des philosophes.

Elise Morin a notamment exposé en France au Centquatre, au Jeu de Paume, au Grand Palais, au Musée d'art contemporain de la ville de Bucarest, de Moscou, Pékin et Tokyo.

10. Spring Odyssey M_Plant, 2021

Vidéo

Spring Odyssey est un projet de recherche scientifique et artistique autour de la Forêt Rouge, située à moins d'un kilomètre de la centrale de Tchernobyl, qui doit son nom aux aiguilles de pins devenues rousses suite à l'absorption massive de radiations. Cette zone où l'humanité est bannie, est un terrain de recherches scientifiques depuis 1991 s'intéressant aux êtres vivants occupant toujours la forêt. Par exemple, tandis que les pins ont disparu, un groupe de bouleaux a survécu.

Elise Morin s'associe à Jacqui Shykoff, directrice de recherche au CNRS pour développer une plante, la *Nicotina Tabacum*, et observer ses réactions à la radioactivité en l'amenant dans la forêt rouge. Son évolution biologique et physique ainsi que leur interprétation artistique et poétique sont l'objet du projet *Spring Odyssey*.

M_Plant est une vidéo en timelapse* de la pousse de la *Nicotina Tabacum* où l'on voit la plante grandir et muter face à la radioactivité. L'artiste pose son regard esthétisant sur la plante, valorisant ses imperfections de mutation comme les taches qui apparaissent sur les feuilles. Le choix de lieux et de milieux spécifiques sont des composantes intrinsèques de son travail. Ils permettent d'engager une réflexion sur la relation qu'entretient la création au bien commun, sur le rôle de l'esthétique dans la compréhension d'autres perceptions d'un monde terrestre abîmé.

* **timeplapse** : vidéo accélérée créée à partir de photographies prises à intervalles réguliers diffusées en vitesse accélérée et qui révèle des phénomènes invisibles à l'œil nu.



M_plant, 2021 © Elise Morin

Célia Truel

Récemment diplômée de l'ÉSAD Pyrénées, Célia Truel est artiste et designer graphique. Elle explore le pixel en tant que matière première.

Entre préoccupations environnementales, fascination pour l'organique et pratique du numérique, elle invite à se rappeler et à conserver ce qui est précieux dans notre monde en nous transportant dans d'autres. Sa pratique protéiforme (web design, son, jeu vidéo, 3D, print, vidéos...) incite à prendre soin de notre environnement, de notre monde, mais aussi de sa mémoire.

11. Flowrs Lair, 2023

Triptyque vidéo

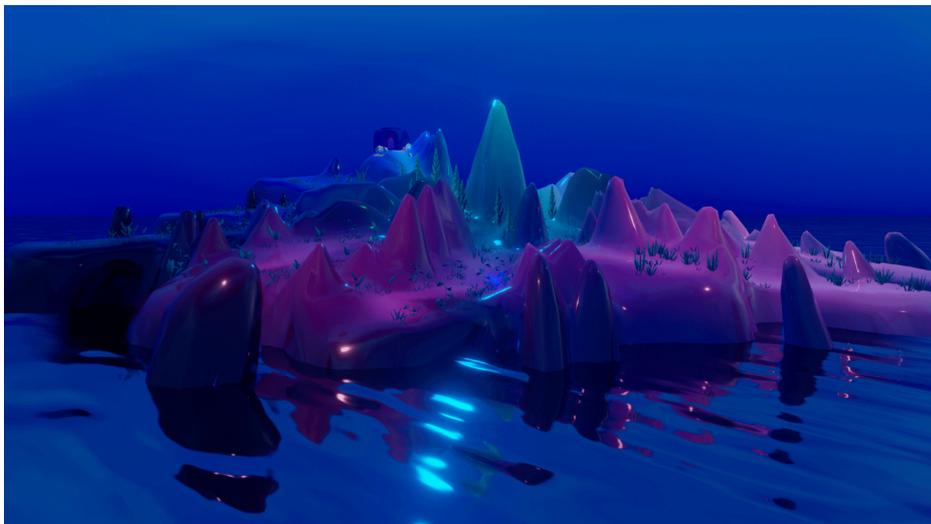
Pour l'exposition *From Solastalgia*, Célia Truel présente différents points de vue de son projet de diplôme : le jeu vidéo *Flowrs Lair*.

Celui-ci se déroule sur une île fictive où le sol a une texture aquatique et où la flore semble cristallisée. L'île accueille plusieurs espèces de fleurs ayant disparu du sol français métropolitain ces dernières années. Après les avoir bien observées et ayant connaissance de l'écologie de chaque biome*, le/la joueur.se pourra y planter des fleurs à l'écologie compatible. En redonnant vie à ces fleurs sur cette île fictive, il/elle pérennise leur mémoire.

Ici trois points de vue sont présentés : une vue d'ensemble de l'île en rotation, une démo d'exploration de l'île depuis le regard du/de la joueur.se et l'herbier regroupant toutes les plantes présentes. Avec ce *care** game*, jeu d'exploration et de contemplation, Célia Truel fait partie de cette jeune génération utilisant sa pratique numérique pour sensibiliser, transmettre des savoirs et militer pour un rapport moins agressif à notre environnement.

***biome** : écosystème dans lequel évolue la plante caractérisé par taux d'humidité, lumière, chaleur...

****care** : prendre soin



Flowrs Lair, 2023 © Célia Truel

David Bowen

Déjà invité en 2016 par accès(s) pour l'exposition *Frontières et projections*, David Bowen (USA) crée des œuvres cinétiques et interactives. Il est artiste et professeur à l'université de Duluth, Minnesota. Son travail, présenté par de nombreux festivals et institutions culturelles internationaux, se situe entre systèmes naturels et mécaniques. Véritable bidouilleur technologique, il mêle dispositifs robotiques, logiciels sur mesure et capteurs pour construire des œuvres imprévisibles et changeantes.

12. Tele-present wind, 2010

Installation

Tele-present wind est une installation composée de 42 appareils mécaniques sur lesquels sont accrochées des longues tiges de fleurs séchées. Sur le toit de l'université de Duluth (où David Bowen enseigne), une branche identique est exposée au vent, reliée à des capteurs. Les dispositifs mécaniques installés au Bel Ordinaire reproduisent le mouvement (la direction et la force) infligé par le vent à la fleur installée à Duluth. Une danse hypnotisante se met en place dans cette forêt artificielle. En questionnant le dedans et le dehors, notre environnement proche et lointain, David Bowen invite à prendre conscience du lien météorologique et climatique qu'il existe entre chaque partie du monde et ses habitants.



Tele-present wind, 2010 © David Bowen, Tallieu Art Office

Yusuf Henni Hélène Bertin

Hélène Bertin revendique une “démarche volontairement bâtarde” qui la positionne comme artiste, curatrice et historienne. Elle vit à Cucuron et développe son travail en tissant des liens, activant toujours la notion d’altérité par la rencontres avec les artistes, associations, artisan.es, familles, paysan.es... Yusuf Henni (Tom Henni) est artiste et designer graphique, basé dans la Drôme.

*Cougourdonnier à ses heures gagnées, il écoute pousser les fleurs, taille le bois, arrose, empile les pierres, bricole, gratouille, siffle, prend le temps de regarder.

* **Cougourdonnier**: artisan qui travaille les Calebasses (ou gourdes) pour en faire des objets décoratifs ou utilitaires

13. Ça va s’écrouler, 2023

– *la table du festin*, installation sonore en bois de cade, cougourdons, peaux, cordes et terre cuite
– Document vidéo (10mn)

Habitant la campagne drômoise, Yusuf Henni apprend le jardin et la musique de ses propres mains, en autodidacte champêtre. La culture du cougourdon, calebasse provençale, donne lieu à des installations vivantes, qui deviennent au fil de la saison des cabanes croulant sous le poids des lourdes courges encore vertes. Une fois sèches, ces gourdes deviennent son matériau de prédilection pour expérimenter une proto-lutherie, ignorante mais curieuse, d’où surgissent des formes archétypales, aux sons universels.

La table du festin, structure en bois de cade du Luberon, présente un ensemble d’instruments fabriqués à partir de courges qu’il faut tenter de jouer à plusieurs, en oubliant les règles académiques de la musique. Elle est accompagnée de la vidéo *Tout va s’écrouler* documentant le jardin où sont cultivées les cucurbitacées présentées.



La table du festin, Yusuf Henni & Hélène Bertin, 2023, © Christophe Levet

Programme

jeudi 5 octobre

– Médiathèque André Labarrère, Pau
13h30 - 17h30 | Conférences animées par
Corinne Melin avec Louise Boisclair,
Donatien Aubert et Elise Morin.

vendredi 6 octobre

– Cinéma Le Méliès, Pau
19h | *In search of old growth #3*
de Chloé Mossessian et Hank Mitnacht.
ReconoceR de Marta L. Lazaro
pour le projet Frontières Nomadas #2.
Rencontre avec les artistes
et moment de convivialité.
Projection de *Little Joe* de Jessica Hausner.

mardi 10 octobre

– Pavillon des arts, Pau
19h | Performance Simon Magimel
et Queenie F. Charles, *Mutualisme*.

jeudi 12 octobre

– Chapelle des Réparatrices, Pau
19h | Performance *Phononiris* par MoTH.

samedi 14 octobre

– La Route du son, Billère
21h - 3h30 | *écho)s*(avec PPaulus & frère,
Sainte Rita, Summer Satana et Anna Kost.

vendredi 20 octobre

– Centre d'art Image Imatge, Orthez
19h | Restitution du Workshop par la collective
La Satellite pour l'ÉSAD-Pyrénées.

mercredi 25 octobre

– Cinéma Le Méliès, Pau
11h | Projection jeune public,
Willy et les gardiens du lac.

Vendredi 10 novembre

– La Centrifugeuse, Pau
20h30 | Sortie de résidence du collectif
Phauna
Réservation obligatoire.

Les rendez-vous

Visites commentées + ateliers :
les 14 | 21 | 25 | 28 octobre et 4 novembre

Samedi 14 octobre à 15h à 17h

Visite commentée à deux voix + atelier avec l'association Ecocène

Accès/s(s'associe à l'association de sensibilisation aux enjeux environnementaux Ecocène, pour vous proposer une visite à deux voix de l'exposition suivi d'un atelier manuel de pratique écologique animé par un.e médiateur.ice scientifique de l'association dans le cadre de la Fête de la science.

Samedi 21 et 28 octobre à 15h à 17h

Visite commentée + atelier
Souvenirs de vacances (tous publics)
animé par Chloé Guillon et Célia Truel (1h)

Création d'une carte postale à partir de tampons, pochoirs et dessins afin de repartir avec un souvenir de votre visite. Vous êtes invité.e à créer votre paysage de toute pièce à partir de matériaux simples. L'atelier fera la part belle au monde souterrain, territoire invisible donc méconnu, craint ou fantasmé mais pourtant essentiel à l'équilibre terrestre.

Mercredi 25 octobre et samedi 4 novembre de 15h à 18h

Visite commentée + atelier
Coder un paysage (à partir de 14 ans - 6 places)
animé par Thibault Junca (2h)

Venez créer un paysage virtuel 3D tout en apprenant les rudiments du code informatique ! Vous êtes amené.e à réfléchir et imaginer collectivement un environnement naturel idéal. Dans un espace virtuel accessible à tous, il est possible de s'entraider afin de créer des structures collectives ou bien d'agir indépendamment les uns des autres. Paysage réaliste, fictif, rêvé ou même utopique, tout est possible dans cette expérience de création collective.

Visites et ateliers gratuits sur réservation à :

Emma Bourras Carrere

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 | Image/Imatge | Cinéma d'art et d'essai Le Méliès | SMAC Ampli | Réseau des médiathèques de la Communauté d'agglomération Pau Béarn Pyrénées | Conservatoire Pau-Béarn-Pyrénées | ÉSAD-Pyrénées | Scrim Université de Bordeaux | Etopia_ | Fundación Zaragoza | Festival des transitions | La Centrifugeuse | Festival des Transitions | La Forge Moderne