

accès)s(
culture(s)
électronique)s(

↘
du 12 au 16
oct. 2016 +
↳ Pau & aggro exposition
↳ Lacommande jusqu'au 10
↳ Tarbes déc. 2016
↳ Bel Ordinaire
↙

festival accès)s(#16 frontières & projections

feuille de salle de l'exposition



www.acces-s.org
↗



éditorial

Considérant que, a contrario de la célèbre phrase de Yves Lacoste, déclarant que « la géographie, ça sert d'abord à faire la guerre », dessiner ce qui se joue à la surface de la Terre est avant tout un geste poétique,

considérant que la carte, même si elle « n'est pas le territoire », peut agir sur le territoire, le réinventer, le reformuler à l'aune de considérations politiques, poétiques et prospectives,

considérant que les frontières ne sont pas seulement des lignes de fractures et d'affrontements, mais des espaces de frictions et de rencontres sans cesse en mutation, et constituent ainsi les coutures qui font se tenir ensemble la trame du monde,

considérant que les artistes et chercheurs vont à l'encontre des usages militaires, des logiques de contrôle et de détermination des territoires comme des récits nationaux élaborés par les différents pôles de pouvoir qui visent l'hégémonie et l'impérialisme,

l'édition 2016 du Festival accès(s) explore les notions de frontières et de cartographies -profondément renouvelées par les technologies numériques et les réseaux- comme moyens de création, d'intervention et de compréhension des enjeux de notre monde contemporain.

Hortense Gauthier et Philippe Boisnard
Artistes-commissaires invités

↘ salle 1

Playground

dispositif cartographique et numérique
autour de l'histoire du jeu vidéo

Les jeux vidéo nous invitent souvent à parcourir des cartes, à arpenter et conquérir des territoires. Ils semblent reproduire la logique du monde réel et des guerres qui ont constitué notre histoire. Pourtant, ils en projettent une image simplifiée, marquée par des dualités type «ami-ennemi», «conquête-destruction». Les peuples et les habitants sont généralement considérés comme de simples pions au service d'un conflit ou du développement de la puissance économique d'un territoire dans une logique capitaliste. À l'inverse de ce parti pris majoritaire, certains jeux explorent la carte et le territoire selon d'autres intentionnalités, telle l'imagination de la fantasy ou bien l'inspiration poétique.

La carte présentée sur votre droite, est une œuvre graphique qui interroge de manière ludique et poétique le jeu et ses frontières. Sans réel sens de lecture, elle invite l'esprit à des télescopages de concepts philosophiques, esthétiques et cognitifs quant à l'organisation de l'espace des jeux et du rôle assigné au joueur. Cette carte entre en dialogue avec l'œuvre interactive vidéo projetée au mur qui offre une navigation chronologique dans diverses vidéos de jeux afin d'en comprendre les mécanismes.

Jeux jouables



Papers Please

sur ipad – 2015

L'État communiste de Arstotzka a mis fin à une guerre de 6 ans avec le Kolechia voisin et a repris la moitié de la ville frontalière de Grestin. Votre travail comme inspecteur de l'immigration est de contrôler la circulation des personnes, depuis la partie Arstotzka de Grestin jusqu'à Kolechia. Parmi la foule des immigrants et des visiteurs en quête de travail se sont glissés des passeurs, des espions et des terroristes. En utilisant uniquement les documents fournis par les voyageurs et les premières enquêtes menées par le Ministère de l'admission grâce à un système d'empreintes digitales, vous décidez qui peut entrer en Arstotzka et qui sera détourné ou arrêté.



Myst I

sur ipad – 1993

Vous incarnez «l'Étranger», un personnage à l'identité inconnue qui se retrouve sur l'île de Myst grâce à un livre que vous avez découvert et qui vous a permis de vous téléporter sur cet endroit inhabité. Sur l'île, vous devez découvrir d'autres livres similaires au premier qui à leur tour, vous permettent de vous téléporter vers de nouveaux mondes. L'exploration de chacun d'eux permet de comprendre petit à petit l'histoire et le caractère des personnages qui ont vécu dans cet univers mystérieux avant vous. Le jeu dispose de quatre fins différentes en fonction des choix que vous opérez.



SimCity

sur Super NES – 1989

Vous êtes un maire en charge de l'aménagement d'un territoire en devenir et du bien-être de ses citoyens : création de zones résidentielles, commerciales et industrielles, gestion de la distribution d'eau et d'électricité, du traitement des déchets, d'infrastructures publiques (routes, écoles, hôpitaux), etc. Premier jeu vidéo sans fin de l'histoire, *SimCity* offre la possibilité de concevoir toute la richesse d'une vie urbaine.



Populous

sur Super NES – 1989

Vous incarnez une divinité toute puissante à la tête d'un peuple qu'il vous faut guider contre celui de la divinité adverse en manipulant le paysage, en faisant croître la civilisation et en utilisant diverses stratégies contre l'ennemi.



Armor attack, Clean sweep, Scramble

sur Vectrex – 1980

Jeux type *Shoot Them Up* très populaires dans les années 80, que l'on peut traduire par «descendez les tous». Ce genre de jeu se caractérise par un véhicule armé que vous dirigez face à une horde d'ennemis arrivant par vagues au sein de territoires type labyrinthes ; ou d'obstacles que vous évitez au sein d'univers graphiques dynamiques et colorés.

Pour des raisons indépendantes de notre volonté, Warcraft III ne peut être présenté.

↘ salle 2

Perfect Skin II

Grégory Chatonsky (Fr)

vidéo – 74 min – 2015

Une navigation à travers les collines et les vallées infinies du visage de Kim Kardashian. L'artiste Grégory Chatonsky a conçu un programme informatique qui collecte, traite et filtre en temps réel toutes les photos Instagram de Kim Kardashian, et génère automatiquement un modèle de peau 3D, à partir de plus de 58 000 images de la star.

En prenant comme sujet cette égérie des réseaux et de la télé-réalité représentative des médias dans l'ère d'Internet, Chatonsky s'attaque à un reflet de notre époque marquée par une célébrité dénuée de talent tangible et une culture populaire adepte du vide. *Perfect Skin II* dessine ainsi une topographie paradoxale de la platitude d'Internet à l'ère des réseaux sociaux et du relief de leur peopolisation.

Sharing faces

Kyle McDonald (USA)

installation vidéo interactive – 2013

Sharing Faces est une installation qui permet à des individus éloignés d'entrer en contact par l'échange de portraits. Prenant place devant un écran vidéo qui fonctionne comme un miroir interactif sur le principe de la reconnaissance faciale et comportementale, vous observez un autre visiteur ayant lui-même expérimenté cette installation et adoptant la même position que vous. Au gré de vos déplacements, vous faites face à une multiplicité de morphing de personnes suivant chacun de vos mouvements. *Sharing Faces* questionne notre relation à l'Autre, à l'inconnu et au désir de rencontre.

Google Earth Movies

Emilie Brout + Maxime Marion (Fr)

installation vidéo interactive – 2009-2013

collection FRAC Aquitaine

Google Earth Movies rejoue quelques scènes mythiques du cinéma populaire dans le logiciel Google Earth, en reproduisant les mouvements de caméra sur les lieux mêmes de tournage, en parfaite synchronisation avec la musique des films. Dans ces territoires vidés de toute présence humaine, vous observez alors les choix de cadrage et de montage. Muni d'un joystick, vous pouvez également découvrir le paysage hors-champ des films et opérer une passerelle entre les espaces filmique, physique et virtuel.

Google Earth Movies se compose de dix séquences d'après les films suivants : *The Shining*, Stanley Kubrick (1980) – *West Side Story*, Robert Wise & Jerome Robbins (1960) – *Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola (1979) – *Jaws*, Steven Spielberg (1975) – *Fellini Roma*, Federico Fellini (1972) – *Rocky*, John G. Avildsen (1976) – *Blow Up*,

Michelangelo Antonioni (1966) – *Once upon a time in America*, Sergio Leone (1984) – *Easy Rider*, Dennis Hopper (1969) – *Les Quatre Cents Coups*, François Truffaut (1959).

Hyper Geography

Joe Hamilton (AUS)

Jean Boîte Éditions – 2014

À l'origine œuvre de net-art conçue pour être vue sur un écran, *Hyper Geography* est devenue un livre-paysage monumental qui se déploie comme la carte d'un nouveau Monde inexploré : un agencement d'images du Web qui nous plonge dans un paysage numérique et mental inédit, dont le flux se répète et varie à l'infini.

↘ salle 3

**46 ° 41'58.365 «lat. -91 ° 59'49.0128»
de long. @ 30m**

David Bowen (USA)

sculptures du mouvement de l'eau – 2015

À l'aide d'un véhicule aérien autonome planant à 30 mètres au-dessus d'un lac, déployé au même emplacement sur plusieurs jours et dans différentes conditions climatiques, l'artiste obtient des images figées des mouvements dynamiques des vagues et de l'ondulation de l'eau. Converties en modèles 3D grâce à des logiciels open source, puis découpées sous la forme de cylindres avec une machine à commande numérique, ces sculptures présentent un mouvement suspendu, tel un relevé géologique d'une matière changeante.

Landscape

David Bowen (USA)

vidéo en streaming – 2015

Landscape connecte deux espaces éloignés : un paysage aux États-Unis est filmé en direct et « mesuré » dans ses conditions environnementales grâce à une caméra 3D qui collecte des données ; puis offert à notre regard à Billère. La vidéo se compose de plus de 250.000 pixels dont la couleur évolue du bleu, au rouge et au vert en fonction de la distance des éléments captés par rapport à la caméra. Ce changement de couleur illustre la profondeur de champ dynamique en trois dimensions et produit un contraste entre les formes naturelles de la scène originale et celles artificielles, véhiculées par le système numérique.

Sillage

Cécile Beau + Nicolas Montgermont (Fr)

sculpture audiovisuelle d'ondes sismiques – 2012

La topographie du Chili projetée sur le mur se reflète dans une surface rectangulaire remplie d'un liquide sombre. Ponctuellement, des ondes concentriques se dessinent dans l'eau et déforment l'image murale. La topographie de la zone sismique se plisse et ondule en réaction au grondement qui se fait entendre : l'enregistrement sismique d'un tremblement de terre est rejoué. Comme l'écho d'une vibration lointaine, retranscription d'une activité intra-terrestre remontant à la surface, Cecile Beau et Nicolas Montgermont donnent à voir et à entendre ces forces telluriques invisibles.



salle 4

Still processing

Gaëtan Gromer (Fr)

installation multimédia interactive – 2014

L'œuvre interroge les statistiques de mortalité dans les conflits armés contemporains : flot incessant diffusé par les mass média et qui demeure pourtant abstrait, la réalité du nombre de victimes voudrait ici trouver une forme plus sensorielle. Les notes, les sons, le rythme ainsi que l'animation graphique sont construits à partir de ces statistiques. Au cœur du dispositif, vous observez leur traduction visuelle et sonore, et pouvez ainsi mieux saisir la terrible réalité.

Conception, scénographie, programmation et musique :

Gaëtan Gromer / motion design : Henri Gander /

programmation et électronique : Benoît Jester / menuiserie :

Gabriel Osswald / production : Les Ensembles 2.2 / création

au musée Pierre Noël de Saint-Dié le 17 octobre 2014

69°43'N + Devenir graine

Magali Daniaux + Cédric Pigot (Fr)

installations vidéos et textes – 2014

Depuis 2010, Magali Daniaux et Cédric Pigot travaillent régulièrement en Arctique pour questionner les enjeux politiques, économiques et géostratégiques à l'œuvre dans la région des Barents au nord de la Norvège, à la frontière russe. Leurs

voyages et explorations de terrain nourrissent leur démarche au croisement du documentaire, de la science-fiction et de la poésie.



69°43'N est un poste d'observation vidéo en temps réel du port et de la ville de Kirkenes, au nord de la Norvège. Un point stratégique sur la mer de Barents, notamment pour la prospection de gisements de gaz et de pétrole. « Kirkenes », qui est le seul port en eaux profondes de la région, semble toute indiquée pour en devenir le hub commercial d'autant que le réchauffement climatique entraînant la fonte des glaciers ouvre des couloirs de transport vers l'Asie jusque-là impraticables. Nous y avons installé un poste d'observation vidéo pour documenter au fil des années le développement urbain et industriel de la ville. » M.D



Devenir Graine (10 min) est une action poétique menée par les artistes devant le Global Seed Vault, un bunker souterrain ultra-sécurisé -propriété du gouvernement norvégien- où sont sauvegardées les semences de toutes les plantes utiles à l'alimentation humaine mondiale. Situé sur l'archipel du Svalbard à l'intérieur du cercle arctique, ce vaste coffre-fort pouvant accueillir jusqu'à 2,25 milliards de graines, se présente comme une assurance face à l'éventuelle défaillance des banques de semences nationales. Sorte de copie de sauvegarde, il entend également palier à la disparition progressive de la diversité des cultures. Malgré leurs efforts, Daniaux et Pigot ne sont jamais parvenus à entrer dans le Vault, et cherchent au travers de cette action à « devenir graine », à tendre vers un devenir végétal – clin d'œil au devenir animal proposé par les philosophes Deleuze et Guattari.

The left to die boat case + Pattn

Forensic Architecture (GB – Allemagne)

vidéo (17 min 59) et documents – 2014



The left to die boat case. En détournant l'utilisation habituelle de technologies de surveillance, ce collectif d'architectes et d'artistes reconstitue le déroulement du naufrage en mer Méditerranée d'un « bateau-cercueil » avec 63 migrants à son bord, alors même que la zone est étroitement surveillée par une coalition d'intervention en Libye dirigée par l'OTAN.

Ils montrent comment les acteurs en présence se jouent de la complexité et de la superposition des juridictions pour échapper à leur responsabilité face à cette non-assistance à personne en danger. À l'intersection de la cartographie, l'expertise judiciaire et l'océanographie, Forensic Architecture redéfinit les notions de preuve et contribue à modifier le droit international. Ce travail a permis l'établissement d'actions judiciaires déposées contre les États membres de l'OTAN.

Inspiré du « Rapport sur le bateau-cercueil » de Charles Heller, Lorenzo Pezzani et Situ Research, 2011 (avec le soutien technique de Donald Feurgusson, Lawrence Fox III, Richard

Limeburner, Rossana Padeletti).

Graphisme et animation: Samaneh Maofi et Jimenez Garcia /
musique: «Music For Loom» de James Wyness et samples
extraits de «Listen to the deep ocean environment» (Lido),
laboratoire d'application bio-acoustique, Barcelonatech /
design sonore: Usf Prod et Goon Kid. / produit avec l'aide
de: La Maison de la culture du monde, Berlin et Forensic
Architecture (ERC), Goldsmiths, Université de Londres.

+

Le site internet **Pattn** est une base de données cartographiques contributive, permettant à tout un chacun de partager des informations et des médias (vidéos, tag, coordonnées spatiales et temporelles) prélevés sur des terrains de guerre. Il est associé à une plateforme de visualisation en ligne donnant accès à une représentation globale d'une situation en cours.

Emborders

Nicola Mai (It – GB)

installation vidéo en dyptique – 2013-2015

Ce projet sociologique et ethnographique met en lumière les récits de souffrance qui permettent aux demandeurs d'asile d'obtenir une protection humanitaire. Nicola Mai interroge le rapport entre la crédibilité de ces récits et l'octroi des demandes d'asile par les administrations occidentales. C'est seulement s'ils présentent leurs propres vies selon des répertoires standardisés de souffrance et victimisation que les migrants ont une petite chance d'éviter l'expulsion, la stigmatisation, la persécution et parfois la mort dans leurs pays d'origines. À partir d'enquêtes de terrain, rejouées ici par des acteurs, les films *Samira* et *Travel* mettent en évidence les «différentes versions de soi» des migrants travailleurs du sexe, où comment chacun adapte son histoire de vie pour tenter de faire entendre sa situation.

↓

Samira (25 min). Karim est un immigrant algérien vendant son corps en tant que Samira, la nuit à Marseille. Il a quitté l'Algérie adolescent et s'est enfuit en Italie quand ses seins commencèrent à se développer suite à la prise d'hormones. Dix ans plus tard, Karim obtient l'asile politique en France grâce à ses seins qui lui permettent de défendre son cas comme celui d'une femme transgenre risquant le meurtre si on la rapatrie en Algérie. Vingt ans plus tard, Karim subit une ablation chirurgicale pour recevoir de son père mourant, le statut de chef de famille. Il se marie alors avec une femme pour obtenir un nouveau passeport lui permettant de retourner en Algérie pour assumer son nouveau rôle.

Samira été produit par l'Institut Méditerranéen d'Études Avancées et le Département Sciences Arts et Techniques de l'Image et du Son de l'Université Aix-Marseille.

+

Travel (63 min). Joy, une femme nigériane, se prostitue au Bois de Vincennes à Paris. Joy a quitté le Niger pour aider sa famille après la mort de son père. Elle savait avant de partir qu'elle aurait à se prostituer mais n'avait aucune idée des difficultés

des conditions de vie et de travail qu'elle aurait à surmonter en France. Après avoir enduré plusieurs mois d'exploitation, Joy décide de réinventer son histoire de migration et de la transformer en histoire de trafic. Avec l'aide d'une association, elle obtient la protection humanitaire, mais pour continuer à aider sa famille et à vivre sa vie, elle continue de vendre son corps.

↘

couloir

La société nuage

Gwenola Wagon + Stéphane Degoutin (Fr)

tirage photographique – 2016

L'humain est pris dans les réseaux et vit dans un univers de communication généralisée, matérialisée par les datacenters qui colonisent la planète. Ils représentent les pôles de centralisation et de dispersion de l'ensemble des données échangées à l'échelle planétaire, tissant un réseau mondial que Degoutin et Wagon considère comme un cerveau global dont nous serions les neurones. Ces lieux impénétrables mettent en évidence la spatialité du numérique et deviennent de nouveaux territoires pour l'imaginaire.

Ce travail est une extension du film *World Brain* (2015) réalisé par les artistes et visible ici : www.worldbrain.arte.tv

Un Atlas des priorités, cartographe les pouvoirs, cartographe les communs Bureau d'Études (Fr)

affiches cartographiques et édition – 2015-2016

Cet atlas politique, social et économique donne à voir la complexité des structures et réseaux qui gouvernent le monde – les paysages cachés de notre société –, et constituerait un guide pratique pour une nouvelle citoyenneté émancipatrice.

La conquête du Grand Nord, géopolitiques des ressources énergétiques et minières Bureau d'Études

– 2009

Avec le réchauffement climatique, l'Arctique est devenue une zone stratégique. La fonte des glaciers offre l'opportunité d'ouvrir de nouvelles routes pour les transferts massifs de marchandises depuis l'Asie jusqu'à l'Europe. Disposant d'importantes ressources minières (or, pétrole, etc.), elle est également une zone d'expérimentation à l'échelle 1:1 pour les télécommunications et des dispositifs militaro-scientifiques issus de la géo-ingénierie

(ensemble des techniques qui visent à manipuler et modifier le climat et l'environnement de la Terre). Cet enchevêtrement de problématiques est figuré sur la carte qui juxtapose les multiples enjeux géostratégiques de la zone, point de jonction immédiat entre les grands continents.

World government

Bureau d'Études

– 2013

La carte est divisée en deux parties.

À gauche, différentes composantes du pouvoir économique mondial tel qu'il a été mis en place par l'empire américain : on y trouve le système de zones de libre-échange progressivement mis en place depuis 1945 dans la continuité de l'organisation britannique ; les différents cartels et oligopoles qui contrôlent des secteurs de production et leurs modes de développement ; le cœur financier mondial et le complexe institutionnel. À droite, les composantes du pouvoir politico-militaire et de sécurité, avec ses accords internationaux qui sont les pendants de l'organisation internationale des échanges. Y est également placé le soft power des médias et de l'industrie du spectacle, considérés par les auteurs comme éléments des dispositifs de maintien de la paix. La carte présente donc la constellation de différentes structures de pouvoir dont le maillage forme le gouvernement mondial. Il n'y a pas de dictateur au centre, mais plutôt un réseau, un système composant une classe de contrôle, qui le compose en retour consciemment ou inconsciemment et contribue ainsi à se reproduire elle-même.



Une sélection de ressources documentaires jeunesse et adulte vous attend dans l'espace documentaire du Bel Ordinaire.

Remerciements au Réseau de Lecture publique de la Communauté d'Agglomération Pau-Pyrénées.



**visites guidées à 16h
les samedis 29 octobre
et 3 décembre**



**atelier Light Painting
à 17h le samedi 29 octobre**



**infos & accueil de groupes
sur réservation au 05 59 13 87 44
ou à communication@acces-s.org**

accès(s)
culture(s)
électronique(s) 05 59 13 87 44
fb: accès(s)
cultures
électroniques
www.acces-s.org

