festival accès)s(#21
la
chose mentale
des NFT
à l'œuvre...
acces-s.org
du 4 oct au 27 nov
2021
Bel Ordinaire - Billère
feuille de salle
exposition
accès)s(
culture(s)
électronique)s(

des NFT à l'œuvre.... *en jouant sur le double sens du mot «œuvre» (art et travail), la CHOSE mentale démontre que si l'acronyme NFT se prend pour le phénomène artistique de ce 21e siècle ce n'est pas son côté artistique qu'il faut regarder mais comment il devient la variable d'ajustement d'un échosystème spéculatif de l'art face à la conjoncture disruptive sanitaire, écologique et financière. Car comme le pointait le philosophe Bernard Stiegler : dans la disruption tout s'use sauf l'art.*
Ainsi à travers une dizaine d'œuvres émergentes et historiques, la CHOSE mentale propose sa vision des NFT appliquée à un spectateur acteur d'une prise de risque artistique chaque fois renouvelée. Que ce soit de Matt Mullican à Maurice Benayoun, de Stéphanie Solinas à Tania Mouraud en passant par Stéphane Trois Carrés, cette exposition propulse l'artiste contemporain comme valeur refuge d'un savoir inaltérable : Valeur des Valeurs d'un 21e festival accès)s(où musiques, films, performances, sons, sculptures, expériences et débats vont observer les choses de l'esprit qui relient le spectateur à l'œuvre. Jean-Jacques Gay

exposition *la CHOSE mentale*

grande galerie
du 6 octobre au 27 novembre
du mercredi au samedi de 15h à 19h

visites guidées
samedi 9 oct. & 6 nov. à 16h
➔ gratuit sur réservation

ateliers de pratique artistique
samedi 9 oct. & 6 nov. à 17h
➔ gratuit sur réservation

scolaires :
visites guidées et ateliers de pratiques artistiques, du primaire à l'enseignement supérieur
➔ sur réservation

➔ renseignements et réservations :
communication@acces-s.org
05 59 13 87 44

Value of Values by Brain Factory Maurice Benayoun

galerie éphémère
du 4 au 30 octobre
du mercredi au samedi de 15h à 19h

➔ expérimentations de 15 minutes destinées au public
➔ gratuit sur réservation

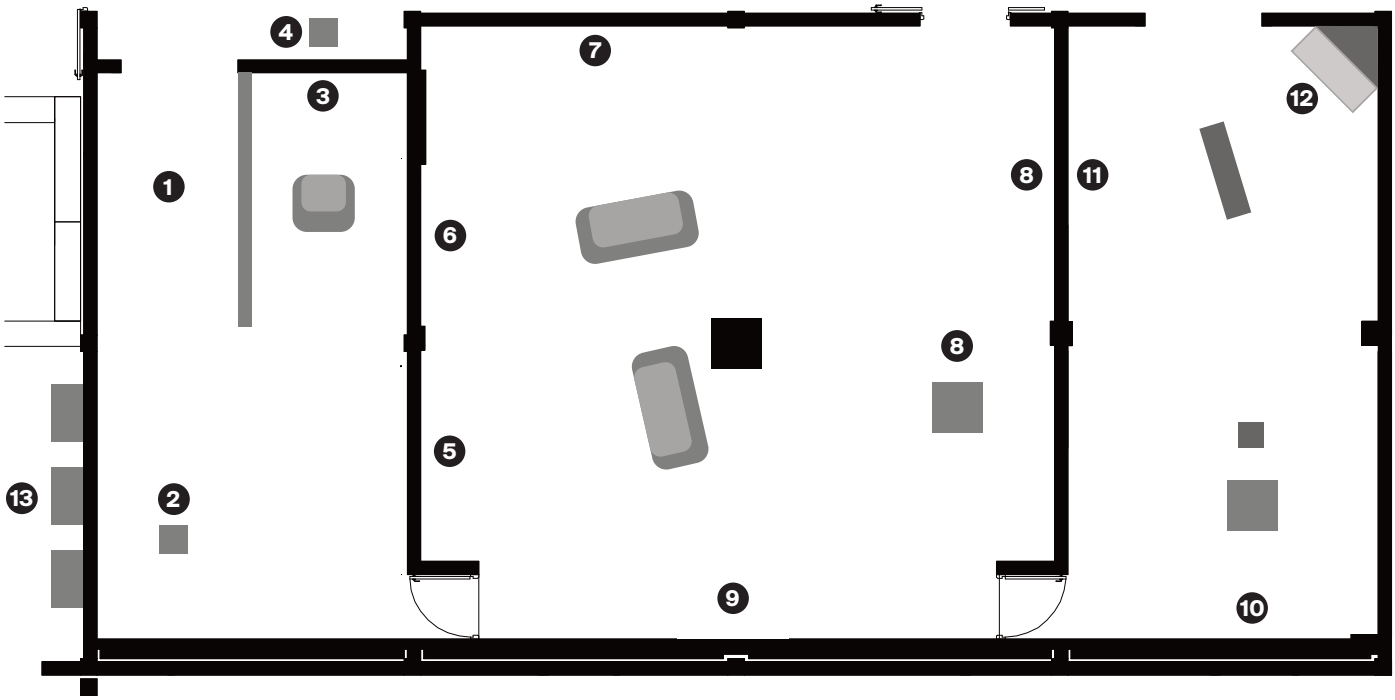
➔ renseignements et réservations :
festival@acces-s.org
05 59 13 87 44

Vous pouvez soutenir l'association en adhérant ou en faisant un don.
Plus d'infos : www.acces-s.org > rubrique À propos

PLAN DES EXPOSITIONS

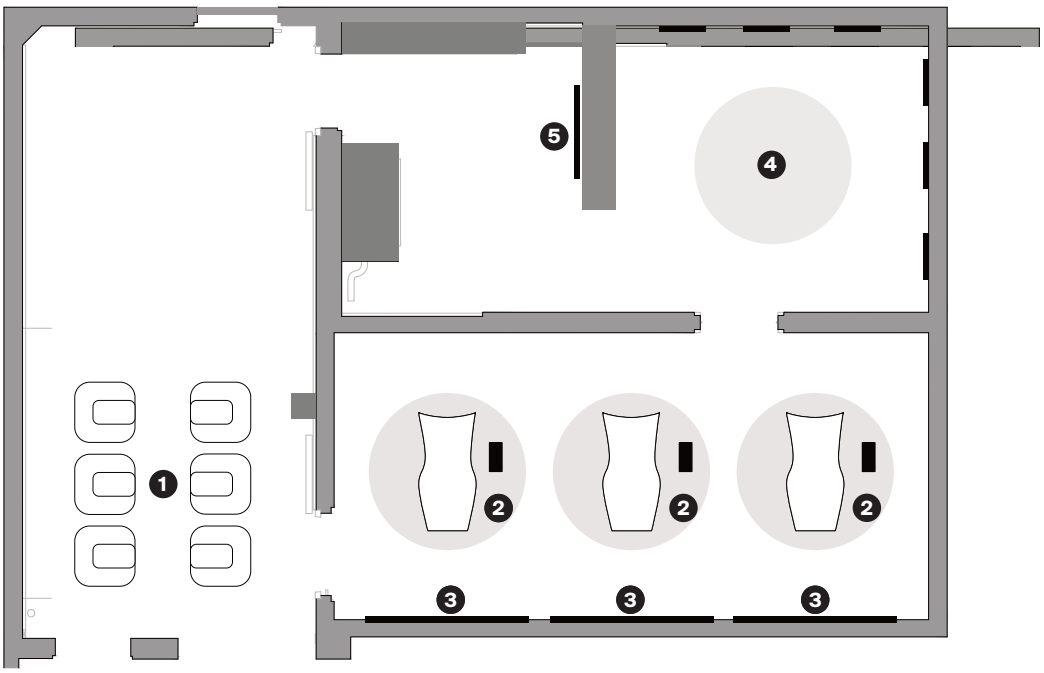
grande galerie

1. Machine à enregistrer la télépathie Homme/Animal 9
2. Cogito Ergo Sum
3. Five into one
4. White Cube
5. Shmue
6. Parcelle Réseau/NFT-Archéology
7. Hors Cadre
8. Sexus Fleurus
9. Offuscations
10. Iris
11. Revenants + Voile d'extase = l'inexpliqué
12. Boîte en Valise
13. Si c'est pas toi ce sera une autre



galerie éphémère

1. acceuil des Brain Workers
2. Brain Factory
3. Projections
4. Twodees by MoBen
5. Blockchain

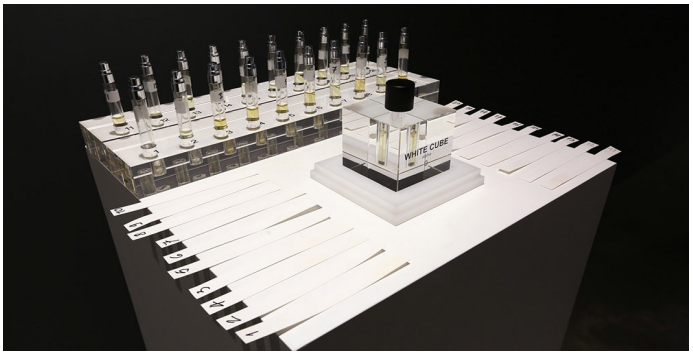


accueil

Si c'est pas toi ce sera une autre – 2020
Lou Cohen (Fr)
Lou Cohen n'en finit pas de dé-peindre ses contemporains dans une œuvre mixte. La peinture et le cinéma, ses deux passions, plus que jamais indissociables, dialoguent dans une curieuse installation en triptyque qui rebat les cartes des esthétiques performatives et se rapproche des réseaux sociaux. *Si c'est pas toi ce sera une autre* propose un protocole où l'on voit le tableau comme un objet de bureau (au même titre qu'une agrafeuse ou un rouleau de scotch). A une époque où la notion même de bureau est mise en abîme avec le télétravail et l'écran du PC qui hante les lieux de vie, cette jeune iconoclaste repense le musée.

grande galerie

entrée

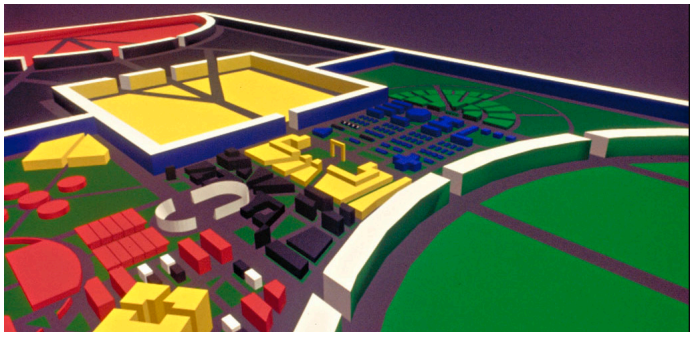


White Cube – 2015
Maurice Benayoun (Fr)
En cherchant le dénominateur commun de toutes les œuvres d'art contemporain, Maurice Benayoun parvient à la conclusion que ce devrait être un parfum. Celui de la galerie d'art fraîchement repeinte en blanc avant vernissage. Le *White Cube* idéal, qui de la note de tête à la note de fond, crée une œuvre olfactive qui nous raconte l'histoire de l'addiction esthétique.
Il importe alors d'identifier les propriétés limites de ces signes extérieurs de contemporanéité qui font qu'immédiatement un critique, un commissaire ou un collectionneur se sente en terrain connu avec juste ce qu'il faut de frisson pour entrevoir un danger possible... dit l'artiste qui propose de rechercher l'équivalent artistique, d'en faire œuvre et d'atteindre ainsi *l'essence de l'art contemporain*.

salle 1

Telepathic Video Station – 2006 / 2008
Art Orienté Objet (Fr)
En 2007, le duo d'artistes *Art Orienté Objet,* Benoît Mangin et Marion Laval-Jeanet, imagine en collaboration avec le laboratoire d'une université allemande de créer *La machine à enregistrer la télépathie homme–animal*. De cette expérience naissent quatre images où l'artiste échange ses états émotionnels avec son chat Hadji à travers des espaces différents. Ainsi ces quatre captures photographiques entrent en dialogue et marchent sur les traces des "photographies des sentiments" de Louis Darget (1896) ou des *psychicones* (projection d'états d'âmes) d'Hippolyte Baraduc (1894).

Cogito Ergo Sum – 2017
Scenocosme (Fr)
Un crâne de sel est inervé de zones interactives, et offre un paysage sonore qui évolue en fonction des contacts électrostatiques du spectateur-promeneur. Miroir entre ce crâne de sel et celui du spectateur, cette œuvre propose une exploration méditative, intuitive et sonore de ce lieu géographique et inconnu qui abrite notre pensée. Cette sculpture interactive, dont chaque partie influe sur la texture sonore en fonction de la qualité du toucher électrostatique, invite au dialogue l'objet et le lieu de notre pensée par le biais d'une simple interaction tactile.



Five into one - 2 – 1989
Matt Mullican (Fr) / Jean-Louis Boissier (Fr)
Cette installation est une proposition de réification d'une des premières œuvres VR réalisée par un artiste, une œuvre qui aujourd'hui a totalement disparu : *Five into one - 2.* De cette pièce financée par le Centre National des Arts Plastiques, et qui en 1990 faisait appel à un appareillage de télé-présence des plus sophistiqué (Casque de visualisation et Joystick développé pour la NASA), il ne reste qu'une vidéo de Jean-Louis Boissier et des dessins préparatoires de l'artiste, conservés au CNAP. A nous, spectateurs de 2021, de performer mentalement cette œuvre, à la façon de Matt Mullican, dans un voyage mental et de recréer ainsi *Five into one* en devenant avec l'artiste le N° « 2 » de cette immersion VR.

salle 2

UDWS – Ligne 1 (under your white stars) - 2020
Tania Mouraud (Fr)
Alors qu'elle cherchait une nouvelle série de manipulations des mots, cette série de bas-relief s'est imposée à Tania Mouraud avec ce mot : *Shmues* (conversation en Yiddish). Si bien que l'artiste y voit un signe. Une conversation avec l'inexpliqué, qui ponctue son histoire et son combat contre ce patriarcat qui foule du pied femmes et sans grades jusque dans la langue. Car cette amoureuse de la respiration rythmique des mots et de leur musicalité en est sûre : pour percer à jour leur message, il faut prendre le temps d'échanger une conversation avec chacun d'eux : *comme lorsque l'on rencontre un, ou une, ami-e...*

NFT-Archeology.org - 2021
Fred Forest (Fr)
Fred Forest est un pionnier. Il présente ici le NFT de son œuvre *Parcelle Réseau*. Vendu aux enchères à Drouot en 1996, cet objet virtuel accessible sous forme d'un code, ce proto NFT conçu bien avant l'époque de la Blockchain (2008), puis perdu, ressort aujourd'hui d'après l'épreuve d'artiste mise en vente à 69,3 millions de $ + 1 $ (Un $ de plus que *Everydays* de l'artiste Beeple, soit l'œuvre numérique la plus chère au monde). La vente de *NFT-Archeology.org* aura lieu sur la plateforme Opensea au profit de structures associatives.

Offuscation – 2019 / 2020
Stéphane Trois Carrés (Fr)
L'*Offuscation*, assombrissement, obscurcissement ou brouillage est une stratégie de gestion de l'information qui vise à perturber le sens qui peut être tiré d'un message. Cette stratégie peut être intentionnelle ou involontaire. Alors que le spectateur aime photographier à tout va, Stéphane Trois Carrés place entre l'œuvre et l'appareil photo une trame jouant des analogies formelles que produisent les œuvres. Amplifiant l'espace d'exposition, l'artiste propose une installation participative pour *jouer* avec la CHOSE mentale. Une fois prise, la photographie est envoyée à une adresse email 2020@offuscation.com.

Hors Cadre – 2015
Samuel Bianchini & Didier Bouchon (Fr)
Un cadre est accroché à un mur. Il est vide, sobre, sans contenu. En bois brut, il est objet sans fonction. Pourtant, par intermittence, il bouge. Subtilement il se tort sur lui-même, ses mouvements se font plus brusques, comme s'il subissait des charges émotives, voire une crise d'hystérie proposée au regard contemplatif du spectateur qui l'observe comme un animal à l'anthropie révélée. Le cadre est œuvre, vie et pour la première fois sculpture à part entière qui en réagissant à la fatigue de sa mécanique, nous ferait prendre conscience du caractère expérimental d'un White Cube qui proposerait non seulement un face à face homme/machine, mais aussi une vie à l'œuvre.

Projet conçu et prototypé dans le cadre de l'axe de recherche *«Behavioral Objects»* de l'équipe *Reflective Interaction d'EnsadLab* (laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs), avec le soutien du *Labex Arts-H2H* et de la *Fondation Bettencourt Schueller*, Chaire Innovation et Savoir faire. Réalisation matérielle : Adrien Bonnerot et Ely Bessis. Réalisation logicielle : Didier Bouchon.

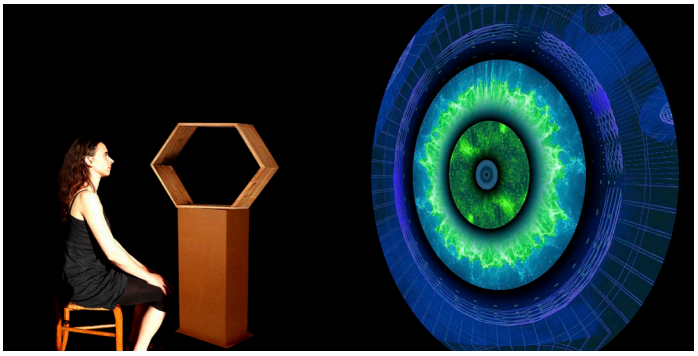
Sexus Fleurus – 2021
Yosra Mojtahedi & Stefan Escaida Navarro (Fr)
La dernière création de Yosra Mojtahedi nous livre une nouvelle forme de vie artistique à travers la soft robotique et le dessin. Réalisée en collaboration avec deux laboratoires lillois, *Sexus Fleurus* n'est pas forcément faite pour être palpée, mais l'attitude de l'œuvre elle-même brise les tabous et établit tout de suite une connexion inconsciente avec le visiteur qui a envie de briser les interdits, de toucher la sculpture, de la sentir vibrer à travers un dialogue qui le projette au plus près d'une organogénèse propre à la reproduction... de ses fantasmes.

Projet est en partenariat avec *INRIA* (Institut national de recherche en informatique et en automatique) - *DEFROST* (Déformable Robotic Software).

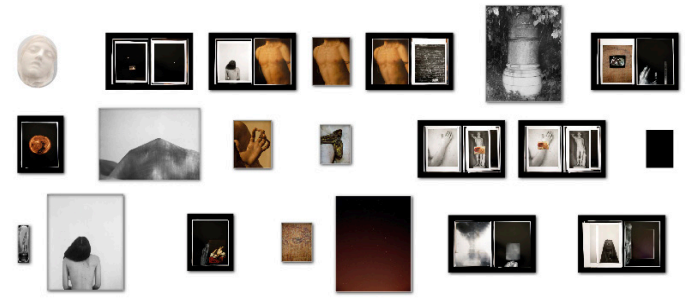
I Will sleep when I'm dead – 2020
Jeanne Susplugas (Fr)

Jeanne Susplugas pratique le dessin comme la sculpture, l'installation et la photographie. Artiste multimédias, elle s'immerge aujourd'hui dans la VR pour tenter de mieux comprendre notre cerveau, et en représenter sa complexité et ses potentialités infinies. Un travail protéiforme, transversal, très cohérent et précis qui met le regardeur face à des sensations contradictoires - troublé et rassuré, inquiet et serein. Engagée, la démarche de Jeanne Susplugas s'en prend à toutes les formes et toutes les stratégies d'enfermement. Cette artiste n'a de cesse d'interroger les relations de l'individu avec lui-même et avec l'autre, face à un monde obsessionnel et dysfonctionnel.
Et si accès)s(la met au coin c'est pour mieux nous immerger et nous projeter dans la partie VR de cette œuvre présentée à la médiathèque de Pau pour explorer notre cerveau avec un nouveau regard.

salle 3



Iris– 2020
Scenocosme (Fr)
Iris est une œuvre interactive visuelle et sonore qui se révèle et se modifie avec le regard du spectateur. Lorsqu'un visiteur se place en face d'elle pour la regarder la sculpture s'éveille. L'œil devient ici le moteur de l'œuvre. Tant que le regard est maintenu, des formes kaléidoscopiques se révèlent et évoluent en fonction du mouvement des iris. Alors face à une projection de son regard, le spectateur peut éprouver un sentiment d'appropriation et de toute puissance. Telle Gorgone la méduse, il prend pleine possession de l'objet regardé, acquiert le pouvoir de le transformer, de l'exploser ou de le mettre en sommeil.



L'inexpliqué - Revenants - 2018 / 2020
Stéphanie Solinas (Fr)
Stéphanie Solinas remet le sacré au cœur de l'art comme un fait anthropologique que nous avons tendance à conjurer, ou à reléguer dans le domaine de la fiction. Il s'agit avec ce mur d'images d'ouvrir les consciences à l'ineffable, d'explorer notre culture de l'irrationnel pour la rendre familière, et de trouver avec *L'Inexpliqué – Revenants* l'actualité de ce que l'on appelle un miracle. Le fait que l'artiste ait travaillé avec la chambre photographique de Sainte Thérèse de Lisieux est l'un de ces petits miracles où la photographie s'explique avec l'inexplicable.

Boîte-en-Valise Série F + Série G -6% - 1966 - 2015
Marcel Duchamp & Mathieu Mercier (Fr)
Je veux faire quelque chose, un album d'à-peu-près tout ce que j'ai réalisé disait Marcel Duchamp en imaginant dès 1935 ses *Boite-en-valise* (condensées muséographiques de reproductions de ses œuvres). Jusqu'en 1968, il en réalisera sept versions. En 2015, fort des 15000€ de son Prix Marcel Duchamp, le jeune artiste Mathieu Mercier réédite une série de La Boîte-en-valise réduite de 6% *pour éviter toute confusion avec l'originale* et proposant une nouvelle projection mentale de l'idée primaire de Duchamp.

galerie éphémère

Value Of Values by Brain Factory 2016 - 2021
Maurice Benayoun (Fr) avec Tobias Klein (DE)

Présentée pour la première fois en France à l'occasion d'accès)s(#21, cette version de *Value Of Values* est une chaine de création qui, de la Brain Factory à la Blockchain, en passant par la poésie transactionnelle, la co-création, et les Twodiees, propose à son spectateur-visiteur de donner lui-même forme, par sa pensée, aux valeurs humaines, en devenant un *Brain Worker* au sein d'une *Brain Factory*, usine de formes artistiques.
En coiffant un casque EEG chaque *Brain Worker* contribue à l'évolution d'une forme, produite par ses ondes cérébrales à travers un champs de données de satisfaction ou/et de di-satisfaction émises par son cerveau. Il en résulte un modèle tri-dimentionel qu'il transmet au *Brain Worker* suivant afin de proposer un archipel de formes travaillées et validées collectivement comme une *collection* et une monnaie, échangeable, négociable, collectionnable et imprimable à façon.

Chacun devient alors propriétaire de la forme à laquelle il vient de donner vie à partir d'un face à face spectateur avec FREEDOM, POWER, LOVE, INTEGRITY.... Chaque BrainWorker *frappe* alors un VoV, une *monnaie artistique*, un Token, qui, sur la Blockchain, appelle une transaction, entre finance, collection et poésie : www.v-o-v.io

Porté par l'association accès-s cutures électroniques, c'est au Bel Ordinaire que nous débuterons la tournée française de VoV comme une suite de mises en place d'usines de neuro-création de Pau à Saragosse, de Paris, de Clermont Ferrand, en passant par Avignon.

accès)s(culture(s) électronique)s(

05 59 13 87 44
fb : acces(s) cultures electroniques
twitter : acces)s(@cultureselectro
insta : @accesscultures
acces-s.org