

X	accès(s) cultures(s) électronique(s)	<b>05 59 13 87 44</b> <b>fb : acces(s) cultures electroniques</b> <b>twitter : acces(s)@cultureselectro</b> <b><a href="http://www.acces-s.org">www.acces-s.org</a></b>
---	--	--

Un événement de la saison hiver et enchantier

fête de la Science	BO le Bel Ordinaire	AMPLI	ESPA CES PLUS TELS
médiathèques	MÉLIÈS	École supérieure d'art des Pyrénées Pau Tarbes	
Lo Gaste Lyrique	Synesthésie	LIEU MULTIPLE	crossediab
	IDE LIS	arts	digitalarti
tsugt	nova		

**festival  
accès(s)  
# 17**

***machines  
sensibles***

↓  
**du 11 oct.  
au 9 déc.  
↳ Bel  
Ordinaire  
– Billère**

**↓ [www.acces-s.org](http://www.acces-s.org) ↑**

*machines  
sensibles*

Les machines « sensibles » sont celles qui provoquent chez nous un phénomène d'identification, voire même de projection, en étant le miroir de nous-mêmes. Elles nous renvoient à notre fragilité, nos joies, nos peurs, nos angoisses, nos désirs, à tous les comportements absurdes que nous mettons en place pour tenter de contourner nos faiblesses. Elles nous confrontent à la beauté et à l'absurdité de la condition humaine.

Mais cette sensibilité n'est-elle pas aussi source d'angoisse ? Jusqu'où pouvons-nous accepter qu'une machine nous ressemble ? Une machine trop humaine pourrait revendiquer des droits en tant qu'« espèce », dans un but d'émancipation, voire de domination de son créateur. Est-ce pour cette raison qu'au-delà d'un certain seuil de ressemblance, un robot humanoïde finit par nous glacer d'effroi et provoquer un phénomène de rejet ?

Dans le contexte de la dépendance que nous avons nouée avec les machines – dont le bug de l'an 2000 marqua l'expression soudaine et névrosée d'une prise de conscience planétaire – est-ce que nous n'attendons pas aussi d'une machine qu'elle soit fiable, rassurante et profondément « inhumaine » ?

D'où peut-être le rapport ambigu, voire conflictuel qui se tisse parfois entre les machines et leurs créateurs.

**Christian Delécluse**  
– commissaire

↳  
**visites guidées**  
**tout public ↳ 16h**

**samedi 14 octobre**  
**+ samedi 4 novembre**  
**+ samedis 2 & 9 décembre**

↳  
**ateliers de pratique artistique**

**Programmation de robots**  
**→ samedi 2 décembre ↳ 17h**  
**↳ Bel Ordinaire**  
**+**  
**Circuit Bending**  
**→ vacances de la Toussaint**  
**↳ L'Agora**

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

*machines sensibles*  
est organisé avec le soutien de  
Communauté d'agglomération Pau Béarn Pyrénées |  
Conseil Départemental des Pyrénées-Atlantiques |  
Conseil Régional Nouvelle-Aquitaine | DRAC Nouvelle-  
Aquitaine | CNC / DICRéAM  
Bel Ordinaire – Espace d'art contemporain de la  
Communauté d'agglomération Pau Béarn Pyrénées |  
Espaces Pluriels | SMAC Ampli | Cinéma d'Art et  
d'Essai le Méliès | Médiathèque André Labarrère |  
Agora | Conservatoire Musique et Danse Pau Béarn  
Pyrénées | Ecole supérieure d'art des Pyrénées | Lieu  
Multiple – Espace Mendès France | Gaîté Lyrique |  
Crossed Lab | Synesthésie | IDELIS | Radio Nova |  
Parcours des arts | Digitalarti | Tsugi

)( Relation biologique entre deux êtres vivants dans laquelle  
l'hôte fournit une partie de sa propre nourriture au commensal.  
Le commensalisme est une exploitation non parasitaire d'une  
espèce vivante par une autre espèce.

)( Science des solutions imaginaires, terme inventé  
par Alfred Jarry en 1897 – 1898.

8

**Refunct Modular****Benjamin Gaulon [FR]****: installation \ détournement d'objets électroniques obsolètes → 2017**

*Refunct Modular* est une série de sculptures multimédia qui (ré)utilise de nombreux dispositifs électroniques « obsolètes ». Ces dispositifs sont piratés, mal utilisés et combinés dans une chaîne volontairement complexe et instable d'éléments. Pour utiliser une analogie écologique, ils « interagissent » dans différentes relations symbiotiques telles que le mutualisme, le parasitisme et le commensalisme )1(. *Refunct Modular* ne propose pas de réponse aux questions soulevées par les déchets électroniques, l'obsolescence planifiée et les stratégies de conception durable. L'œuvre expérimente et explore notre relation avec les technologies et la consommation.

9

**Dakar 3972****OTNE [FR/GR]****: installation interactive \ création → 2017**

Agités de spasmes et de convulsions, tantôt imperceptibles, tantôt frénétiques, les mouvements du vêtement rappellent ceux de la transe ou d'un corps sous l'emprise d'un rituel. Ce grand tablier de cuir, dont on n'a pu reconstituer l'usage utilitaire ni les fonctions cérémonielles, est orné d'une carte de la ville de Dakar gravée ou tatouée sur sa surface. Les mouvements sont actionnés par une multitude de micro-mécanismes cachés dans la doublure ; ils ne semblent répondre à aucune logique ou régularité. L'hypothèse la plus probable est qu'ils sont le relais de capteurs placés dans la ville. Le cuir est troué au niveau de l'abdomen, le porteur du vêtement ayant été probablement blessé. Cette béance laisse apparaître différentes couches de matière ainsi qu'une partie de la machinerie. L'inscription « Dakar 3972 » est gravée sur une plaque métallique accrochée au tablier. Fruit d'une résidence d'O.T.N.E. au Sénégal, *Dakar 3972* se situe dans un temps incertain, celui d'une archéologie d'un futur possible et de la science-fiction africaine.

10

**Cedro vs Caxeta****Roberto Freitas [BR]****: sculpture mécanique → 2015**

Cette sculpture est une étude comportementale, chorégraphique et plastique du combat, sous la forme d'un choc mécanique entre deux boîtes en bois. En écho aux débuts de la photographie au XXe siècle, ces deux boîtes s'attaquent et se défendent tour à tour, tels deux combattants dans une lutte dont on ne connaît pas l'issue. Le combat, répété de manière cyclique tout au long de la période d'exposition, s'achèvera par la destruction complète de l'un des adversaires. Réalisées à la main par l'artiste, ces constructions fragiles faites de bois et d'électronique, constituent selon lui, la partie la plus plaisante de son travail.

11

**The Centrifuge Brain Project****Till Nowak [ALL]****: vidéo et plans de machines à sensation → 2011**

*The Centrifuge Brain Project* est un documentaire fictionnel sur les travaux de l'Institut pour la Recherche Centrifuge. Un de ses derniers fondateurs et actuel PDG, le Dr Nick Laslowicz, analyse rétrospectivement les attractions foraines extrêmes développées par l'Institut depuis la fin des années 70. Doutant des lois de la physique traditionnellement admises et prenant appui sur des travaux scientifiques révélant que les aires de jeux favorisent la créativité chez l'enfant, il présente les prototypes de sept manèges de sa conception, censés développer l'esprit humain par l'action de la force centrifuge : des machines à sensations défiant les lois de la gravité, envoyant leurs passagers en haute altitude à une vitesse jamais égalée. Le futur des parcs d'attraction.

12

**Panoeuptique****Loïc Pantaly [FR]****: sculpture animée → 2014**

Une œuvre présentée comme une structure mentale. Artiste fantasque et rêveur, Loïc Pantaly élabore une science expérimentale où l'absurdité côtoie la mécanique et la poésie. « Œuvres bricolagiques », ses créations sous forme de poèmes-ribous graphiques et de machineries aux rouages improbables, mettent en scène avec humour les processus de création et de réflexion de l'artiste. Le visiteur se fait enquêteur, ainsi mis face aux circonvolutions de la pensée de Loïc Pantaly, lecteur de Jarry, de Topor et amateur de pataphysique )2(.

13

**The spleen 2.2****Zaven Paré [FR/BR]****: sculpture électro-mécanique → 2010 – 2013**

Artiste chercheur, Zaven Paré est pionnier de la robotique dans les arts visuels. Son esprit foisonnant et le coup de crayon à l'origine de ses premiers rêves, l'amènent à concevoir des dispositifs vulnérables et fragiles à contre-courant des arts numériques et frôlant poétiquement avec l'idée de la panne. Il imagine ainsi des objets à mi-chemin entre des sculptures mécaniques en morceaux et des installations de fragments de machines. Il emprunte au jeu de Meccano®, l'utilisation de pièces détachées, de constructions permettant l'assemblage d'instruments d'optiques, d'appareils mécaniques, de dispositifs pneumatiques et électroniques.

1

Cette frise chronologique présente les grandes découvertes technologiques et scientifiques, et l'évolution de nos modes de vie au regard du développement des machines.

2

**Creative Cluster****Katerina Undo [GR]****: installation sonore et lumineuse création in-situ → 2017**

Une combinaison sans fin de modules composés de robots miniatures qui vivent de façon autonome, reçoivent leur énergie de sources lumineuses intégrées et génèrent une variété de sons doux et de petits mouvements. Chaque module est unique et interagit organiquement avec les autres à la manière du fonctionnement d'un système nerveux, ou d'une organisation sociale. Le cluster – véritable sculpture spatiale – réagit en permanence aux différentes ambiances lumineuses, pour favoriser l'équilibre dans cet écosystème ou au contraire, engendrer du chaos.

3

**Computers Watching Movies****Benjamin Grosser [USA]****: vidéo → 2013**

*Computers Watching Movies* montre ce qu'un ordinateur voit quand il regarde les mêmes films que nous. À partir de six extraits de films célèbres (*2001: l'Odyssée de l'espace*, *American Beauty*, *Inception*, *Taxi Driver*, *The Matrix* et *Annie Hall*), l'œuvre reproduit la vision de la machine sous la forme de croquis temporels, synchronisés avec l'audio du film original. S'appuyant sur leur propre mémoire visuelle, les spectateurs sont amenés à se demander comment la vision d'un ordinateur diffère de la leur, et ce que cette différence révèle de l'influence culturelle des outils technologiques sur nos manières de regarder.

4

**Game over and over****Fabien Zocco [FR]****: installation \ jeu vidéo pour robots → 2016**

Au milieu d'un espace sombre, deux robots, chacun placé en face d'un écran, s'affrontent au cours de la partie infinie d'un jeu vidéo minimaliste et absurde. Cette confrontation se poursuit sans fin : les deux adversaires traversent respectivement un champ d'astéroïdes sur lesquels ils tirent frénétiquement, sans que le jeu n'aboutisse jamais.

5

**Trafic 2.0****Dominique Peysson [FR]****: art et science microfluidique → 2016**

*Trafic* est une machine qui projette l'image de la matière en mouvement, comme s'il s'agissait d'un film. Non pas « un » fluide, mais les gouttes d'un fluide dans un autre, qui s'écoulent sous nos yeux. Multipliées par deux, quatre, cent... elles passent sans relâche, parfaites, opaques, puis disparaissent sitôt remplacées par d'autres. Un trafic ininterrompu et terriblement régulier de gouttes-individus qui circulent dans des canaux microscopiques, dont l'épaisseur fait la taille d'un cheveu. Elles peuvent être observées grâce à un système de projection optique qui grossit l'image cent fois. Un mouvement sans fin très régulier, digitalisé, qui rappelle les visuels des jeux informatiques des premiers temps. Lorsqu'elles parviennent dans le girond d'une cavité placée là, les gouttes ralentissent, s'étirent, enflent ; libres.

6

7

**No return & Qui qui fait quoi ?****Malachi Farrell [IE]****: installations \ machines animées → 2015 & 2017**

Éclairées par des titres qui renvoient à un fait de société, un événement politique ou un drame historique, les installations théâtrales, frénétiques et tonitruantes du plasticien Malachi Farrell prennent la forme d'assemblages électriques, façonnés à partir d'objets du quotidien et de rebuts technologiques qui s'animent sur le rythme d'une bande sonore originale. Elles dénoncent le conformisme, les injustices, la barbarie humaine et toutes formes d'aliénations contemporaines. Si *No return* s'appuie sur l'univers des gangs et déploie une chorégraphie qui n'est pas sans rappeler la parade nuptiale des paons, c'est pour souligner à quel point sexe, argent et pouvoir constituent les motivations fondamentales des comportements humains. *Qui qui fait quoi ?* évoque l'omniprésence de la surveillance dans les espaces publics dans une société devenue ultra individualiste.

