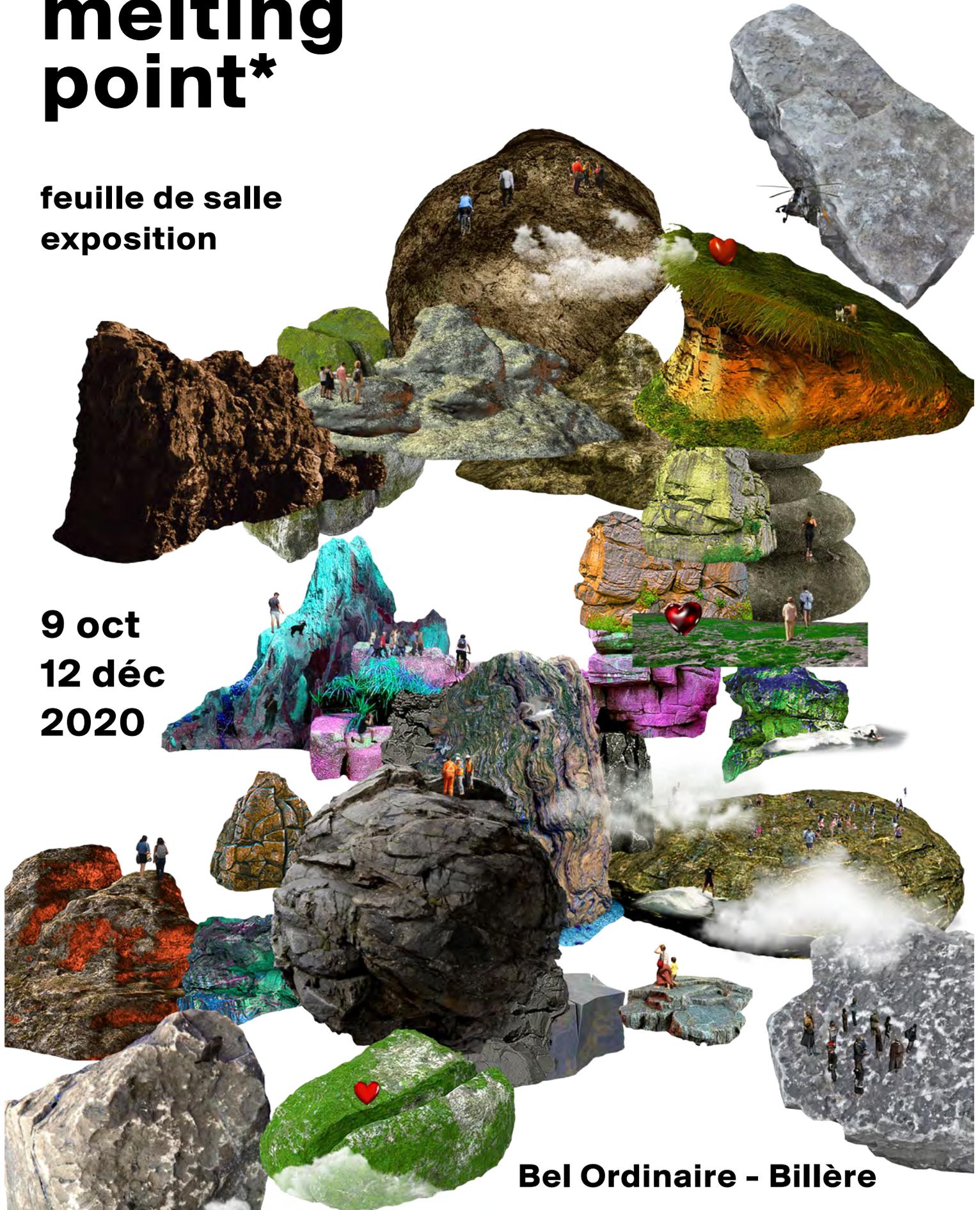


**festival accès)s( #20**

# **melting point\***

**feuille de salle  
exposition**



**9 oct  
12 déc  
2020**

**Bel Ordinaire - Billère**

***Melting Point\** met à jour comment le développement et la créativité des internets se sont appuyés sur des principes communs nés de la collision des flux et des technologies contemporaines. Ce qui permet de constater qu'aujourd'hui l'internet 2.0 se conjugue au pluriel et fusionne utilisateurs, spectateurs et fonctionnalités. Et c'est au cœur de ce point de fusion que *Melting Point\** nous entraîne pour explorer ces différentes formes, entre rencontre et mélange, arts et technologies, solide et liquide, entre usages, usagers et outils du web...**

**Autant de propositions pour tenter d'écrire un certain espace temps et de décrire une mythologie des Flux. Autant d'œuvres pour scruter l'ubiquité de l'artiste et décrypter les émotions du monde. Autant de réflexions enfin, pour esquisser la manière dont les internets performant l'Autre, comment ils fragmentent le monde en oscillant entre data chamanisme et vie programmée pour hybrider un environnement né autant de nous que des machines.**

**À la rencontre des artistes des internets, vigies et lanceurs d'alertes, *Melting Point\** dresse une cartographie des pratiques et présente des œuvres qui imaginent, profanent, manipulent un internet(s) (rendu matière, un médium qui cristallise un art à l'état gazeux pour panser l'après d'une Révolution industrielle et projeter une Nouvelle Renaissance.**

## **exposition *Melting Point\****

**grande galerie**

**du 9 octobre au 12 décembre**

**du mercredi au samedi de 15h à 19h**

### **visites guidées**

samedi 10 oct., 7 nov., 5 & 12 déc. à 16h

→ gratuit sur réservation

### **ateliers de pratique artistique**

samedi 7 nov. et 5 déc. 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

## **atelier Ordinatrice**

**petite galerie**

**du 9 octobre au 7 novembre**

**du mercredi au samedi de 15h à 19h**

### **rencontres à la Médiathèque A. Labarrère**

vendredi 9 oct à 11h : introduction des ateliers

les *Jeudis Ordinatrice* à 18h :

> 15 oct : Anne Horel

> 22 oct : Andrès Lozano a.k.a. Loz

> 29 oct : Olivier Michel

> 5 nov : Thomas Cheneseau

→ gratuit sur réservation

au 05 47 05 10 00 ou m.adrau@agglo-pau.fr

### **restitutions d'ateliers au B.O**

les vendredi 16, 23, 30 oct & 6 nov à 18h

→ entrée libre et gratuite

**Vous pouvez soutenir l'association en adhérant ou en faisant un don.**

**Plus d'infos : [www.acces-s.org](http://www.acces-s.org) > rubrique À propos**

# PLAN DES EXPOSITIONS

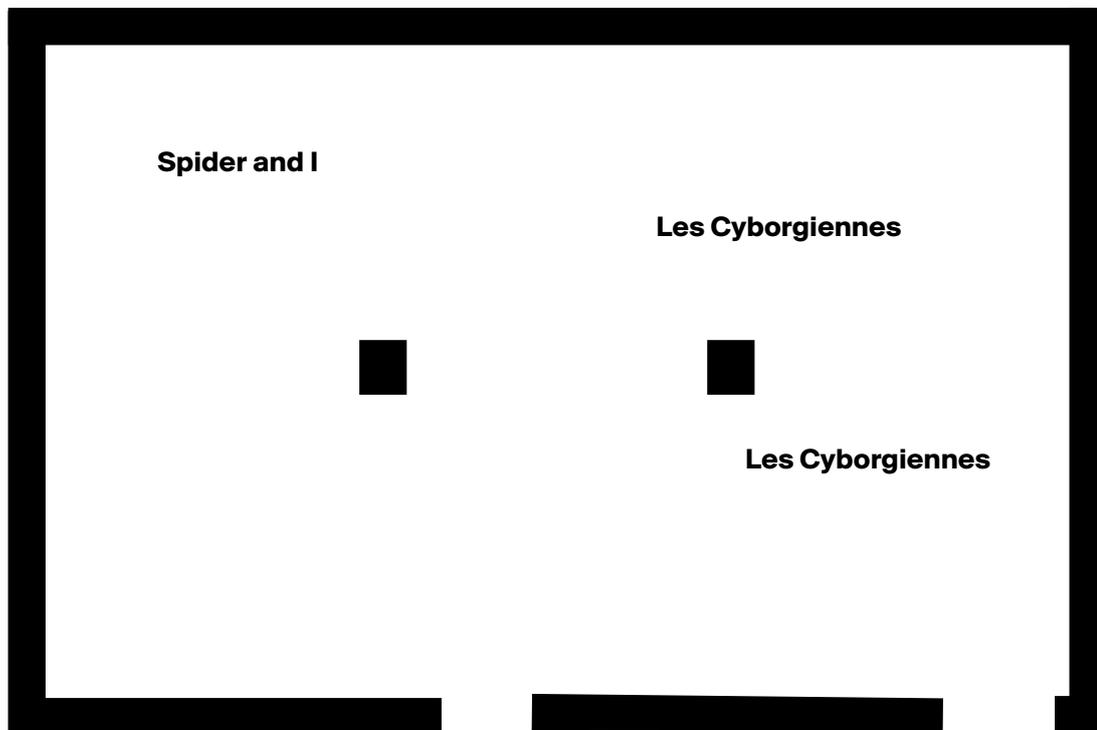
## hall d'accueil

Camera 2067

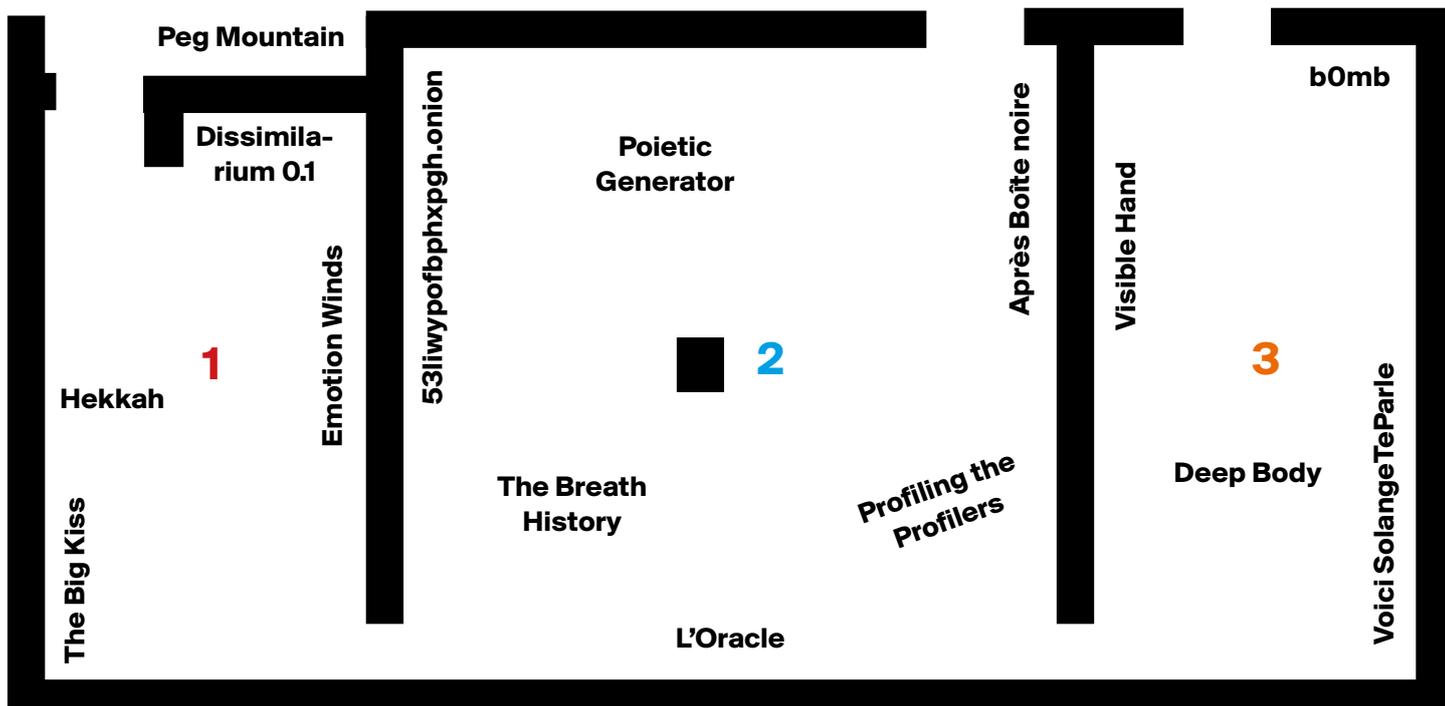
Comeback

Mark

## petite galerie



## grande galerie



## hall d'accueil

**Camera 2067 – 2012**  
**David Guez ( Fr )**

*Caméra 2067* est un appareil qui permet à chaque visiteur de se prendre en photo et d'envoyer son image dans le futur, en 2067. Les photos sont envoyées immédiatement sur internet, le Cloud 2067, où elles seront stockées pour ensuite être révélées dans le futur de chaque utilisateur. Les photographies ne restent pas dans l'appareil et ne seront donc pas visibles avant 2067. *Camera 2067* est vue comme un objet intime, relais de transmission entre Présent et Futur, réflecteur temporel où le réseau internet devient le garant d'une mémoire enregistrée puis restaurée dans le temps pour nous dessiner, non pas ce que nous serons en 2067, mais ce que nous avons été en 2020.

**Comeback – 2009 / 2020**  
**Aurélien Bambagioni ( Fr )**

Depuis 2009, par le biais de captures d'écrans de l'application Maps, Aurélien Bambagioni a pris l'habitude de photographier sa présence au monde. Sur le site *Comeback*, l'artiste nous livre plus de 1000 témoignages de ses présences. Il est ce point bleu, cette vanité. Et on l'imagine regardant ainsi ses images comme autant de selfies réalisés par l'un des satellites du dispositif photographique de Google. Et si l'artiste transforme le spectateur en enquêteur paysagiste, dans *Melting Point\** il propose à chaque visiteur de se laisser capturer sur les points factuels bleus et blancs palois qu'il dresse comme des statues de ses présences aux 20 ans d'accès(s).

**Mark – 2018**  
**Marion Balac ( Fr ) & Carlos Carbonell ( Es )**

À travers une succession de chansons hétéroclites, la vidéo musicale *Mark* est un film qui nous fait traverser la vie de Mark Zuckerberg, de sa naissance à l'irruption de la singularité technologique. Dans cette animation anticipée, Zuckerberg parvient à séduire les foules grâce à sa réussite de PDG de Facebook, au point de devenir président des États-Unis - bien qu'il soit toujours considéré comme une personne socialement maladroite. Dans *Mark*, le chœur, Zuckerberg et l'IA chantent leurs sentiments et leurs pensées de trajectoires entrelacées au fil des ans. Ces montagnes russes musicales sur le pouvoir, l'acceptation et la collaboration nous font alors découvrir le point de vue de trois entités liées dans une odyssée technologique où les sentiments dansent avec le progrès.

## grande galerie

### entrée

**Peg Mountain – 2013 / 2020**  
**Albertine Meunier & Julien Levesque ( Fr )**

« S'approprier ce symbole d'internet et le faire circuler entre de bonnes mains, c'est hacker notre quotidien de citoyen vache à lait digitale. » Bien avant que la Blockchain soit mise en place, ou même qu'Amazon pense à sa monnaie, le collectif Microtruc (Jérôme Alexandre, Caroline Delieutraz, Julien Levesque) et Albertine Meunier imaginent cette nouvelle monnaie : le

Pegman coin dit Peg coin. Monnaie alternative, le Peg coin est un petit bonhomme en métal, inspiré du Pegman de Google Street View. « Comme celui de Google, notre Pegman a vocation à parcourir le monde. Nous cherchons à le répandre comme une monnaie d'échange réelle ». En 2013, 1 Pegman valait 5 baguettes de pain... aujourd'hui l'armée de Peg coin nous rappelle que le monde digital est le quotidien de chaque citoyen.

### salle 1

**Dissimilarium 0.1 (cité des antennes) – 2019**  
**Golnaz Behrouznia ( Iran ) & François Donato ( Fr )**



Entre sculpture, maquette d'architecture, décor de cinéma d'animation et création générative, *Dissimilarium 0.1* se revendique comme un diorama transmédia dédié aux nouvelles technologies. Cinq paysages miniatures de tailles et de formes différentes sont augmentés par des dispositifs sonores et lumineux génératifs : machine organique, paysage cumulatif, culture glaciaire, architectures automatiques, squelettes-armatures de la cité des antennes. Cette sculpture, sur les traces de Gulliver, propose une brèche dans l'espace-temps et projette l'imagination du visiteur vers des mondes possibles à investir et l'intègre même comme habitant potentiel de ce monde rêvé.

**Emotion Winds – 2013 / 2015**  
**Maurice Benayoun ( Fr )**



Cette vidéo est issue d'une collecte des requêtes des internautes et dresse une carte en mouvement de l'utilisation du web dans le monde. Matérialisées par des points lumineux, Benayoun les mêle aux vents transcontinentaux et nous donne à voir avec poésie une sorte de système nerveux planétaire du web. En 2013, *Emotion Winds* écrivait alors un nouvel opus à la grande œuvre de Benayoun sur la mécanique des émotions d'un monde, dont l'hyperconnexion dessine une nouvelle ère entre pollution et nouvelle écologie de l'émotion.

**Hekkah – Je publie donc je suis ! – 2012 / 2020**  
Thomas Cheneseau & Raphaël Isdant ( Fr )

Cette œuvre gère en direct le reflet du visiteur devenu avatar des traces numériques composées de flux Facebook, Twitter et Instagram de façon interactive. Sculpture informationnelle, *Hekkah* incarne la quintessence de l'identité web 2.0 et met en scène le devenir de l'identité contemporaine : un agrégat de traces sur des activités numériques, des changements de statut, des billets publiés par vous et par vos amis Facebook. L'identité numérique devient alors la possibilité de consolider une réputation et l'image numérique de soi, en donnant l'illusion d'en maîtriser enfin les marqueurs sociaux.

**The Big Kiss - archive 2008**  
Annie Abrahams ( NI )

Dans cette œuvre, les deux interprètes tentent de s'embrasser par le biais du réseau. Grâce à leur webcam, cette performance permet aux protagonistes de se « toucher » avec une distanciation physique qui explore l'idée de l'étreinte télématique. Conçue à partir de la performance éponyme, cette vidéo a été réalisée en direct sur internet en 2008. L'œuvre n'en finit pas de poser des questions sur la puissance de l'image dans un monde où tout est médié par la machine.

**salle 2**

**The Breath of History (1929-1979-2029)**  
- 2015 / 2020  
Christophe Bruno ( Fr )



Sous le titre *The Breath History 1929-1979-2029*, la colonne file le temps à la verticale, par cycle de 50 ans, partant du crash boursier de Wall Street de 1929, jusqu'au COVID 19 et qui s'ouvre sur un avenir proche, en 2029. Aux côtés de la ligne de l'économie politique, courent celles de l'art et de la science. Constituée de trois tabourets « Tam Tam » cette sculpture se dresse du sol : un tabouret vert surmonté de tabourets blancs en partie couverts de mots et de formes au feutre noir, une série de dessins liés aux cycles à ondes longues du capitalisme de Kondratiev. En tournant autour de la colonne, il est alors possible de visualiser les cycles d'expansion/récession du capitalisme et ses interactions entre l'Économie, l'Histoire de l'art et l'Histoire de la science, et d'interroger liens et interactions de ces trois champs.

**53liwypofbphxpg.ionion – 2019**  
Pierre Pauze ( Fr )

En 2019, au cœur de l'installation *Please Love Party* de Pierre Pauze, une vidéo expérimentait la mémoire de l'eau à travers une drogue de l'amour. Elle rendait compte d'une étude clinique durant laquelle un groupe de teuffeurs était invité à boire une bouteille d'eau contenant, ou pas, une nouvelle drogue de synthèse composée de phényléthylamine, d'ocytocine et de sérotonine. Avec l'aide d'informaticiens, l'artiste avait créé un site *.ionion*, sur lequel cette « drogue de l'amour » était en accès libre sur une url du Darknet : cette adresse URL en néon fluo qui surgit, telle un appel à ceux qui oseraient s'aventurer sur la face obscure du web.

**Poietic Generator – 1986 / 2005**  
Olivier Auber ( Fr )

*Le Générateur poiétique* est une œuvre-jeu conçue dès 1986 par Olivier Auber, puis développée à partir de 1987 grâce à de nombreux contributeurs sous le label Free Art. Ce « jeu » se déroule dans une matrice bidimensionnelle dans la plus pure tradition des jeux de société. Son principe, similaire au *Jeu de la Vie* de Conway et au cadavre exquis surréaliste, diffère toutefois de ces modèles car ce n'est pas un algorithme mais des acteurs humains qui contrôlent en temps réel les éléments graphiques d'une matrice globale partagée. Toutes les actions des joueurs sont visibles à tout moment par tous, avec le but de dessiner collectivement des formes, et en observant comment nous les créons dans un commun partagé.

**Après Boîte noire – création 2020**  
Thibault Brunet ( Fr )



L'univers de Thibault Brunet se fonde sur les univers virtuels qu'il habite ; que ça soit dans des jeux vidéo, des images de Google Earth ou encore dans la production d'environnements numériques à l'aide d'un scanner 3D. Directement inspiré de l'ambiguïté des images médiatiques qui nous parviennent de la Syrie en guerre, *Boîte Noire* est née du flux d'informations qui illustre le conflit syrien, flot ininterrompu que les réseaux sociaux empêchent de hiérarchiser et parfois même de décrypter. Une expérience photographique qui nous place à la fois du côté de ceux qui captent ces images et du spectateur confronté à la destruction inéluctable d'un pays qui retourne au sable.

## Profiling the Profilers – 2018 / 2019 DISNOVATION.ORG (Fr)

En réponse à l'asymétrie de l'information liée à « l'industrie de l'influence » mise en place par les entreprises Big Tech, Nicolas Maigret et DISNOVATION.ORG s'emparent des moyens de l'analyse des données pour créer une série de profils psychologiques, culturels et politiques des GAFAM, NATU, BATX... L'algorithme des artistes exploite alors des techniques d'analyse des Big Data afin d'en extraire les corrélations cachées à partir de grands ensembles de données accessibles au public (Wikipédia par exemple). Au sein d'une sculpture factuelle, ces données de contre-profilage sont diffusées en continu sur une plateforme dédiée sous forme de notifications, optimisées par chaque visiteur pour un partage des médias sociaux.

## L'Oracle - création 2020 Anne Horel (Fr)



L'Oracle est un protocole interactif au sens large du terme. Le public peut consulter l'Oracle depuis son Téléphone Intelligent en utilisant le Filtre Instagram en Réalité Augmentée « The Oracle » via le QR Code. Un Autel a été consacré à l'Oracle, Autel comprenant des Objets Glanés autour du Lieu, des Pierres et Herbes de la collection personnelle d'Anne Horel et enfin son Tarot de Marseille revisité. Depuis 2009, Anne Horel travaille autour de la notion d'avatar, le soi physique et le soi self-médiatisé, notamment et en particulier dans l'espace des réseaux sociaux. Partant de l'écriture de chansons en compilant des noms de groupes Facebook, à une success story sur Vine avec plus de 200 000 abonnés, pour arriver plus récemment à la création de filtres sur Instagram, Anne Horel explore l'espace social digital dont l'outil primordial est le média.

### salle 3

## Deep Body ou "Je ressemblerai à ce que vous avez été !" - 2020 Grégory Chatonsky (Fr)

Sculpture d'un étrange visage, *Deep Body* fait partie d'une série de sculptures représentant les fragments d'un corps démantelé et sculpté par une Intelligence Artificielle. Démembré, ou en cours de remembrement, on ne le sait pas vraiment. *Deep Body* hésite entre destruction et résurrection face à un modèle d'homme digital que la machine garderait "en mémoire". *Deep Body* a été creusé sur un logiciel par son double grâce à une opération "booléenne" de type « A not B », comme si les organes, yeux, gorge, en portant la trace d'eux-mêmes (par soustraction) donnaient vie à un être hybride. *Deep Body* réactualise la question de

la contre-forme en moulage et cette dualité plein/vide incompréhensible pour une intelligence machinique qui en tire un glitch art SUR naturel.

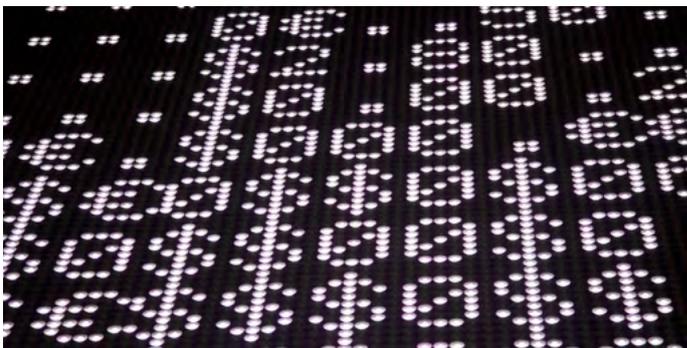
## Voici SolangeTeParle - 2011 / 2020 Ina Mihalache (Ca)

Ina Mihalache se présente sur sa chaîne YouTube comme Solange, personnage excentrique à travers lequel elle discute avec ses abonnés, de sa vie et d'autres sujets tels que la culture, l'art, la sexualité et les sentiments qui la plongent dans des affaires réflexives foudroyantes. En rassemblant ces Solanges, la youtubeuse engage un dialogue. Nous sommes les témoins privilégiés de l'entrée de Solange au Musée.

## b0mb - 2018 Émilie Brout et Maxime Marion (Fr)

Vidéo générative en ligne, *b0mb* présente un film différent à chaque visionnage, différents montages de plusieurs centaines d'images de toutes natures présentes sur internet, au rythme d'une bande son unique où la voix de Gregory Corso lit son poème *Bomb* (1958). Ce contenu textuel est traduit par les artistes en requêtes pour moteur de recherche d'images, montrant automatiquement le résultat image des recherches sélectionnées selon des algorithmes. À chaque visionnage, les images sont renouvelées et le film évolue dans le temps et au fil de l'actualité du web.

## Visible Hand - 2020 Samuel Bianchini (Fr)



*Visible Hand* est une œuvre d'art en ligne basée sur l'image d'une main composée de caractères typographiques à la manière de l'art ASCII (art qui utilise les lettres et caractères spéciaux du code ASCII pour réaliser des images). Les chiffres et les lettres qui composent l'image de cette main visible sont dynamiques et ne cessent d'évoluer. Générés en temps réel en suivant les hausses et les baisses des indices boursiers du monde entier, ils donnent vie (visibilité) à cette icône de main. Coincée entre le numérique et le financier, entre deux formes de représentation d'un flux visible, cette main virtuelle semble constamment lutter pour sa visibilité et contre sa réalité incertaine.

## petite galerie du 9 octobre au 7 novembre

### *Spider and I - 2019* Fabien Zocco ( Fr )



Tel un miroir, le robot devient le dépositaire de l'état émotionnel de l'artiste, retranscrivant les micro-variations d'intensité d'émotions ou d'activité qu'il traversera dans une journée. *Spider and I* permet de développer un langage à travers les gestes de la machine et la télé-présence de l'artiste, de chorégraphier une nouvelle forme de poésie en explorant de façon originale la question de l'avatar numérique ainsi que la manière dont on peut se mettre en scène à travers la vitrine des réseaux sociaux et de sa vie-même.

### *Les Cyborgiennes - 2019* Agnès de Cayeux et Laura Mannelli ( Fr )

Deux sculptures robotiques proposent de répondre à nos questions via des galets Google (enceintes intelligentes) élevés à hauteur de nos voix. C'est à l'attention de ces deux assistantes connectées que les deux artistes ont lu, chacune de leur côté, des extraits de sciences-fictions : *Superluminal* de Vonda McIntyre (1983) où Laenea, devenue voyageuse interstellaire, sacrifie vie naturelle et sanguine pour une amante cyborgienne, et *The Female Man* de Joanna Russ (1975) où seules les femmes survivent à une épidémie, enterrent les morts, les oublient, puis rebâtissent un autre monde. Ces deux livres, féministes, font partie de la liste H établie par Ian Larue à partir de ceux utilisés par Donna Haraway pour la rédaction de son Manifeste cyborg (1984), essai lui aussi féministe.

Ces galets, artificiels et réels sont-ils d'obéissants lecteurs ? Et si l'on observe bien avec la lampe torche suspendue, on peut découvrir un hologramme de vaisseau spatial...

## ATELIER ORDINATRICE

“De vieilles machines, de récents programmes, quelques établis de fabrication, entre frères robots et langages python ou html5, de nos traçantes et traçees, à nos objets désuets ou formidables... et en réseau - les artistes et intervenant.e.s imaginent pour le public de *Melting Point\** et les 20 ans d'accès)s( la forme d'un supra-atelier, une forme d'utopie : l'atelier ORDINATRICE.”

Durant 5 semaines, cette exposition *in progress* fabrique quelques rêveries autour de machines connectées d'Agnès de Cayeux & Laura Mannelli (*Les Cyborgiennes*), de Thomas Cheneseau (*Hekkah*), d'Anne Horel (*L'Oracle*), ou des robots et autres tables traçantes d'Olivier Michel et Loz.

Cette année le festival accès)s( et ses partenaires (Simplon-Pau, MipsLab, la Maison des éditions et le Bel Ordinaire) ouvrent un atelier évolutif aux artistes, aux étudiants du Grand Huit et leurs enseignants, aux ingénieurs et aux programmeurs - un lieu de réflexivité, de pratiques et d'expositions dédiées au Commun à travers le collaboratif, le numérique et les réseaux. Chaque semaine, un nouvel artiste interviendra en atelier autour d'une réflexion publique. Cette série de workshop sera filmée et fera l'objet d'une mise en ligne hebdomadaire, proposant ainsi des fenêtres sur le web et un dialogue en Nouvelle-Aquitaine et toute école d'art intéressée.

Cet atelier Ordinatrice imaginé par Agnès de Cayeux veut rassembler et permettre aux artistes, ingénieurs, bricoleurs et praticiens de tout poil de partager des expériences de création : fabrication web, sonore, interactive, geek, archivistique, graphique, éditoriale, littéraire, documentaire, enjouée.

### – intervenant.e.s et artistes

introduction des ateliers du 7 au 10 oct > Agnès de Cayeux

Semaine #1 du 12 au 16 oct > Anne Horel

Semaine #2 du 19 au 24 oct > Andrés Lozano a.k.a. Loz

Semaine #3 du 26 au 31 oct > Olivier Michel

Semaine #4 du 2 au 7 nov > Thomas Cheneseau

& avec Sacha Notey.

### Abandon Ciels

L'atelier Ordinatrice invite la Médiathèque A. Labarrère à investir ses établis informatiques : Abandon Ciels propose au public geek et moins geek une expérimentation de modding à partir de jeux vidéos des années 90 : créer, détourner, bidouiller, toaster et prendre plaisir à jouer ensemble.

**Les samedis d'octobre : en présence de son artisan Fabrice Aubert.**

# 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



médiathèques

MIPS

