

festival accès)s(# 18

12 oct. ∨ 8 déc. 2018

paysage fiction

commissariat : Charles Carcopino

co-production : le Tetris, dans le cadre de « Un été au Havre »

art & technologies
accès-s.org

feuille de salle
de l'exposition

Bel Ordinaire
Billère

À la manière d'un voyage, cette exposition vous invite à découvrir des installations et des vidéos immersives, augmentées et interactives qui célèbrent la nature et ses éléments.

Des paysages à explorer, à habiter comme autant d'histoires dont vous êtes l'auteur et qui révèlent les corrélations subtiles et ambiguës qui lient le destin de l'homme à son environnement naturel.

Grâce aux avancées des techno-sciences, nous disposons d'une compréhension et d'une maîtrise de la nature jusqu'ici inégalée, alors même que la menace que nous faisons peser sur elle est au plus haut.

Les 23 œuvres présentées soulignent ce paradoxe, entre sublimation, ré-invention du paysage de manière poétique et onirique ; et témoignage du pouvoir de nuisance de l'humanité sur la planète.



**Retrouvez le plan de la grande galerie
et le sens de circulation de l'exposition en fin de dossier**

1

Screencatcher, Justine Emard, 2011-2015
dessins et réalité augmentée



Screencatcher a pour point de départ l'enquête menée par Justine Emard en 2008 sur la disparition des cinémas de plein air américains.

L'installation se compose de dessins au feutre de *drive-in theaters* laissés à l'abandon, que le spectateur est invité à regarder à travers l'écran de son téléphone ou d'une tablette. Grâce à un logiciel, des vidéos se superposent aux dessins manuels augmentant l'espace dessiné d'une réalité virtuelle. Le logiciel agit tel un filtre, à la manière des *dreamcatchers* chez les Indiens Navajos qui évacuaient les cauchemars pour ne garder que les images positives des rêves et auxquels le titre de l'œuvre fait référence. En associant dessins et réalité augmentée, l'installation fusionne différents niveaux de réalité et propose ainsi une expérience inédite du paysage.

Mêlant des écrans dessinés et des écrans réels, *Screencatcher* offre une mise en abîme de l'image et transforme la position du spectateur qui devient acteur à part entière du dispositif.

pour voir la réalité augmentée :

- sur votre téléphone, téléchargez l'application à l'aide des QRC codes ci-dessous ou cherchez l'APP Screencatcher dans votre store
- empruntez une tablette à l'accueil du Bel Ordinaire

IOS- APP STORE



Android- GOOGLE PLAY



Documentary Nostalgia, Yeondoo Jung (corée) - 2007
vidéo, 84'



Ici le paysage s'envisage tel un décor, un agencement de tableaux successifs créant l'illusion du naturel. L'œuvre fait référence aux films populaires généralement construits par le montage. Entièrement tournée au Musée National d'Art Contemporain de Séoul grâce à la construction d'une série de plateaux, la vidéo explore six lieux de l'enfance de son réalisateur (la maison de ses parents,

la rue de la pharmacie de son père, une rizière, un pâturage, une forêt et le sommet d'une montagne) alors même que la caméra est posée en un point fixe durant toute la durée du film.

« Dans *Documentary Nostalgia*, c'est presque comme si la Terre était immobile et que tout l'univers lui tournait autour. Si je veux changer d'angle, je demande à tout le monde sur le plateau de se lever avec sa table et sa chaise et de les changer de sens, puis l'équipe technique déplace les murs et les change de sens pour créer un nouveau point de vue. » Y. Jung.

2

La Fenêtre, Laurent Pernot (france) - 2010
installation
vidéo 8'



Deux rideaux blancs sont suspendus dans une pièce, agités par le vent. Ils révèlent la présence d'une fenêtre. Le son nous suggère un environnement traversé par des rafales de vent. L'illusion d'une séparation entre un monde extérieur et un espace intérieur est créée, révélant un paysage qui oscille constamment entre le jour et la nuit. La fenêtre délimite un cadre, une perspective et symbolise cette frontière entre plusieurs univers : l'intérieur, la lumière et la conscience.

Tenir la mer, Laurent Pernot (france) - 2015

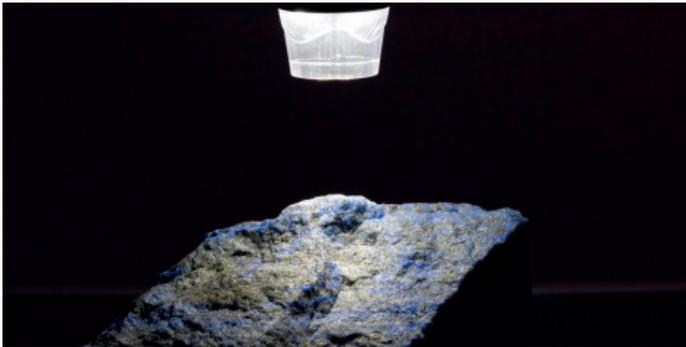
installation vidéo
boule de cristal 20 cm, main en résine, gant, moniteur vidéo, vidéo 20'35''



Une main figée sort du mur et tient une boule de cristal. En s'approchant d'elle et en scrutant minutieusement son centre, on perçoit au loin un horizon et la mer qui projette son roulis sur le sable. Cette vision apaisante nous ramène au temps de la bonne aventure et de la cartomancie. En jouant avec les symboles qu'il mêle, Laurent Pernot crée un langage poétique avec l'apparition d'un horizon reconfortant au travers du prisme de la magie.

Outretemps, Atsunobu Kohira (japon) - 2013

installation lumineuse
moniteur LED, microscope, lapis-lazuli, flight case, ordinateur



La lumière est une composante essentielle d'un tableau. Les peintres cherchent les couleurs afin d'exprimer leur propre lumière. L'essentiel de leur lumière se trouve dans les pigments de la peinture. À l'origine des pigments en poudre, on trouve des minéraux, des plantes, des animaux, etc. Le pigment d'Outremer notamment, est une couleur précieuse pour les peintres. Cette couleur est extraite du lapis-lazuli, pierre rare importée d'Afghanistan, ainsi nommée « Outremer » car venue d'au-delà de l'océan. *Lapis* signifie « pierre » en latin et *lazuli* « azur » en persan. Ses pigments ont souvent été utilisés pour peindre le ciel. Les peintres flamands comme Jan Van Eyck ou Vermeer ont favorisé cette couleur afin d'exprimer leur lumière.

La couleur du lapis-lazuli transforme la lumière LED qui enveloppe entièrement l'espace. La lumière est ici matérialisée telle une sculpture : la pierre renvoie à la sculpture classique tandis que l'écran LED constitue un objet industriel contemporain. Ces deux matières lumineuses se répondent l'une à l'autre afin de créer un espace azur de siècles différents.

Les Ambassadeurs, David de Tscherner (suisse) - 2016

sculptures mobiles, techniques mixtes, plexiglass, dimensions variables
courtesy Galerie Escougnou-Cetraro



Les Ambassadeurs est une série de mobiles constitués d'images glanées sur Instagram, formant une forêt d'images évoquant une végétation organique. Ces morceaux de clichés extirpés de leur contexte et des réseaux sociaux sont assemblés, transposés en volume puis vitrifiés. Les images choisies trouvent une seconde vie, dégagées du flux ininterrompu qui inonde la toile, affranchies de leur auteur, des commentaires et autres hashtags. Leur agrandissement, découpe et recombinaison en suspension les rendent difficilement identifiables, laissant libre cours à l'interprétation du visiteur.

Souvent composées de formes végétales ou organiques, les réalisations de David de Tscherner associent photographie, sculpture et peinture.

Vielle-Saint-Girons, n°3 et Buccleuch Church on the Kirk Burn, n°3, Jacques Perconte (france) - 2016

dyptique vidéo générative
film infini, compressions dansantes de données vidéo montées à la volée



Centré sur la notion de paysage, le travail de Jacques Perconte consiste à ressaisir la nature, notamment dans le rapport culturel et technique que nous construisons avec elle. Ces vidéos génératives sont des films infinis, où l'image numérique devient une matière picturale vivante. Une vibration s'installe ; le paysage se métamorphose et s'abstrait. La nature se fait tableau vivant dans un mouvement qui emporte l'image du net au flou, du littéral au littéraire, du naturel au pixel.

« La tombe du duc de Buccleuch est abandonnée. Elle est là depuis longtemps au bord d'un ruisseau sous d'immenses pins. La chapelle a été démantelée et les pierres certainement utilisées ailleurs. L'exploitation du bois est intense dans une zone plus grande que Londres et sa banlieue. La parcelle de forêt juste au-dessus de la tombe a été rasée l'année dernière. Et au premier grand coup de vent, beaucoup d'arbres se sont cassés et sont tombés. L'endroit qui était étrangement romantique s'est transformé. Les rayons du soleil touchaient rarement le sol, les percées de lumières rencontraient les brumes humides du sol. Mais aujourd'hui, c'est un amas de troncs, et la scène tend vers le paysage apocalyptique. »
J. Perconte

Exploded Views, Naïmé Perrette (belgique) - 2016-2017

impressions sur verre acrylique et polyester, métal, sable. Tirages op acryl platen
+ *Devouring Cartography, Naïmé Perrette, 2018*
vidéo



La modélisation 3D est aujourd'hui très répandue et il est devenu banal de se promener virtuellement dans des environnements vectoriels : logiciels de création 3D, Google Map, jeux vidéos ou même systèmes GPS. Ils intègrent tous des moteurs de calculs avec une navigation en temps réel qui permet de déambuler dans des structures 3D plus ou moins réalistes.

Naïmé Perrette s'inspire de son expérience en animation, où une séquence d'images suggère un mouvement. Des vues et des points de vues éclatés de différents paysages sont joints dans l'espace, dans un objet qui doit sa forme à l'assemblage d'images. La sculpture ainsi réalisée conserve certaines propriétés de ces modèles comme la légèreté apparente d'une structure filaire ou la transparence, et lui en confère de nouvelles en y intégrant la perception du mouvement et l'espace temporel. En donnant un caractère sculptural à la cartographie, l'artiste s'appuie sur les complexités de la représentation de zones en changement permanent et de la géopolitique.

Exsurgence, Fabien Léaustic (france) - création 2018

installation

bac à débordement, vanne, tuyauterie, pompe, roues, argile liquide



Des saignées ont été réalisées au marteau sur les cimaises de l'exposition. Ces ouvertures laissent apparaître ce qui semble constituer les murs : une sorte de liquide épais de couleur noire qui s'écoule à l'intérieur comme si tout le bâtiment en était fait.

Avec *Exsurgence*, Fabien Léaustic révèle la beauté de la terre brute, dans tout ce qu'elle a à ses yeux d'extraordinaire et de sublime : une richesse pigmentaire, un matériau mouvant, une sensualité pure. Cette terre que l'artiste recycle et réutilise au gré de ses projets prolonge son engagement et son admiration pour cette substance originelle de la création, qui s'écoule délicieusement dans les entrailles du mur et lie l'espace d'exposition aux profondeurs de la terre. Le mécanisme, tournant en circuit fermé, est un mouvement qui semble infini et interpelle quant aux limites des ressources naturelles.

co-production accès(s) et le Tétris

La couleur des nuages, Fabien Léaustic (france) - 2016

installation vidéo

écran, vidéo, résine d'inclusion, aluminium



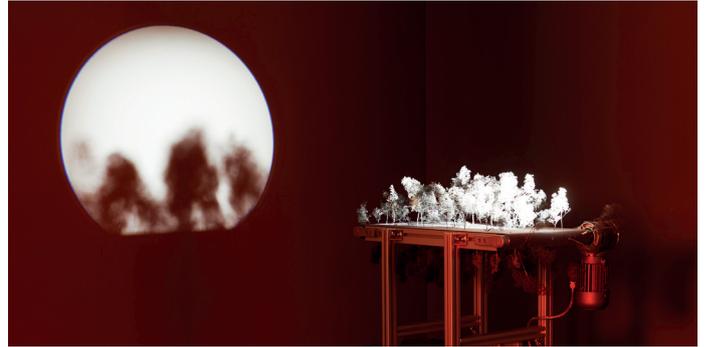
Les gouttes d'eau d'un ciel pluvieux agissent comme un prisme et décomposent la lumière en tâches de couleurs qui viennent enrichir une image monochrome. Il s'agit ici de révéler les couleurs prisonnières d'un ciel gris, de les faire miroiter sur un écran avec le concours et l'adhésion d'un œil disposé à les chercher. La diffraction de la lumière émise révèle un chatonnement de couleurs évanescentes qui viennent parsemer le paysage de touches invisibles dans l'image originale.

Cette œuvre vient se placer dans la famille déjà grande des machines ou dispositifs mécaniques, optiques ou électroniques destinés à capter, enregistrer et amplifier des phénomènes aux confins du visible, là où l'art et la science peuvent se rencontrer.

Loop Forest, Gabriel Lester (pays-bas) - 2016

installation cinématographique

bande transporteuse industrielle, arbres miniatures, projecteur lumière



Les maquettes étaient utilisées au cinéma pour les tournages en studio de plans larges de scènes trop compliquées ou onéreuses à réaliser à l'échelle réelle comme des travelings, des scènes de voitures etc.

Aujourd'hui les drones et les reconstitutions de décors en 3D simplifient beaucoup ces productions et la construction de ces modèles réduits tend à se raréfier.

Loop Forest est un dispositif cinématographique détourné par l'artiste. Ici seule la lumière intervient pour éclairer et projeter les ombres des arbres miniatures qui défilent. Seulement, le changement d'axe du projecteur par rapport au mouvement des arbres en change totalement la lecture. Au lieu de défiler, les ombres des arbres semblent sortir du sol dans un mouvement incessant.

« Mes œuvres, films et installations proviennent d'un désir de raconter des histoires et de construire des environnements qui soutiennent ces histoires ou proposent leur propre interprétation narrative. (...) Après avoir étudié le cinéma et les Beaux-arts, mes œuvres devinrent ce qui pourrait-être qualifié de cinématographique, sans nécessairement utiliser de film ou de vidéo. Comme le cinéma, ma pratique a embrassé tous les médias et occupe à la fois le temps et l'espace. Mes œuvres proposent une durée de tension et sont soit implicitement narratives, explicitement visuelles ou les deux à la fois. Elles véhiculent rarement un message explicite ou une idée singulière, mais proposent plutôt des manières de se rapporter au monde et de le présenter, selon les mécanismes et composants qui constituent notre perception et notre compréhension de celui-ci ». G. Lester

MAP, Bertrand Lamarche (france) - 2011

installation

machine à brouillard, tables



Un pipeline produit un dense brouillard qui se répand à la surface d'un tissu noir. Chaque jet de fumée crée la nouvelle carte d'une intrigue fantastique, qui n'existe que jusqu'à sa propre disparition. Entre land art et modélisme, *MAP* configure la topographie fictive d'un territoire où le brouillard met en place un motif géologique, éphémère et évanescent. Les matériaux utilisés par Bertrand Lamarche sont simples, souvent issus de la récupération. Il se dégage pourtant de ses installations une poésie troublante, une magie aux trucages visibles.

Planet A, Momoko Seto (japon) - 2008
vidéo, 7'40"



Le monde est devenu une vaste planète desséchée, où la culture du coton exercée à outrance pour des raisons économiques, est la cause principale de la désertification. Un désert salin recouvre des hectares de terrains asséchés où apparaissent de curieux arbres de sel.

Ce phénomène fait écho à une plus grande catastrophe écologique, la désertification de la mer d'Aral dont l'homme est comme toujours responsable.

Production : Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains

Planet Z, Momoko Seto (japon) - 2011
vidéo, 9'30"



Organique et fascinante plongée en mode macro au cœur d'une guerre biologique entre végétaux et champignons envahisseurs. Utilisant la technique du *timelapse* associée à des ingrédients 100% naturels, *Planet Z* détourne admirablement les échelles et émerveille par son originalité visuelle.

Auto Observatory : Duet / I, Mischa Daams (pays-bas) - 2018
installation cinématographique
écran transparent, ventilateurs modifiés, caméra vidéo, microphone, vidéo-projecteur



L'œuvre immerge le public dans un univers de sensations tactiles, visuelles et sonores : un monde d'images se déploie sur un écran animé par des mouvements d'airs, et génère une chorégraphie de motifs complexes et fluides. Leur nature abstraite donne lieu à des associations d'idées et d'imaginaires chez le spectateur qui peut y voir un essaim de vol d'oiseaux, des poissons grouillants, des nuages observés depuis le ciel, etc. L'écran se fait poumon, qui expire, inhale et sert un objectif phénoménologique : soumis aux forces qui l'entourent, il invite le spectateur dans un monde bien au-delà de son espace-temps. Le dispositif fonctionne sur le principe du *feedback* : une caméra

filme l'écran et envoie cette image à un vidéo-projecteur qui projette la même image au même endroit. Les images ainsi créées sont le résultat de cette mise en abîme de la lumière et du mouvement, insérés dans le système et qui l'alimentent à l'infini.

4

Absynth, HeHe, 2018
installation immersive
sapins, eau



Absynth est un diorama à grande échelle qui reproduit l'espace d'une forêt. Dans cet environnement à la fois réel et abstrait, des événements climatiques artificiels surviennent faisant référence à des phénomènes météorologiques fantomatiques tels que des pluies acides ou des nuages toxiques. Le public se trouve ainsi devant une séquence où la végétation fluorescente s'accorde aux tonalités vertes et vénéneuses d'une atmosphère en lévitation, où la gravité semble s'être inversée.

La forêt, autrefois sujet romantique et symbole de la nature, devient ici surnaturelle, immergée dans une fiction climatique et psychédélique.

en collaboration avec Jean-Marc Chomaz
création sonore : Jean-Philippe Renoult & Dinah Bird

5

Dune, Claire Isorni, 2015
installation.
aquarium, vermiculite, arduino, moteur, structure en acier



Ce diorama est un décor de science-fiction miniature. Il met en scène un vivarium semblant à première vue inhabité ou déserté. Aléatoirement et de manière presque imperceptible, le sable s'anime laissant deviner la présence d'une créature qui demeure invisible.

Les mouvements du sable rappellent le livre éponyme de Franck Herbert, adapté par David Lynch en 1984. Ils sont commandés par des capteurs sensibles à l'environnement et un programme qui rend leurs fréquences et leurs intensités imprévisibles lui conférant un comportement qui pourrait s'apparenter à celui d'un animal en captivité.

Tidal Empire (Animist), 2011 et Native, 2012, Perry Hall
vidéos 8' et 9'
collection Frac Centre-Val de Loire



Ces vidéos constituent un travail de peinture. À l'aide d'une caméra numérique de très haute résolution, l'artiste filme en direct le comportement de la matière colorée liquide sur laquelle il agit préalablement par mélange de substances (huile et eau) et apport de stimuli. Il agite, provoque des vibrations sonores ou introduit des liquides magnétiques (ferrofluides) pour mettre en mouvement la matière et penser la peinture comme un processus dynamique qui se déroule dans le temps. Les événements picturaux qui se produisent, à la fois provoqués et aléatoires, témoignent d'une proximité visuelle avec des phénomènes naturels : coulées, laves torrentielles, tourbillons et autres mouvements de marée. Ils révèlent aussi la peinture comme matière intelligente, capable de s'auto-organiser de manière semi-autonome et évolutive.

Buzz Aldrin Syndrome, Quentin Euverte et Florimond Dupont, 2017

installation sonore et cinématographique
structures en métal et bambou, écrans, bouteilles, enseignes lumineuses



Les bandes sonores de films de science-fiction sont « traduites » en courants électriques qui sont injectés dans différentes solutions chimiques.

Ces « électrolyses » provoquent des changements dans les liquides. Au fur et à mesure du temps et des stimulations électriques, se créent diverses réactions chimiques et des dépôts de sédiments se forment au fond des bouteilles générant d'étranges environnements colorés. Ceux-ci finissent par ressembler aux paysages des films de science-fiction et l'image vient alors compléter la bande sonore qui les a générés.

Les images des vidéos et les bandes sonores sont issues des bouteilles. L'illumination de leurs processus correspondant se mélange avec des images de films et du télescope Hubble. Fiction et réalité, le micro et le macrocosmique se combinent dans un mashup de high-tech et d'improvisation.

Le syndrome de Buzz Aldrin est le terme choisi par le grand astronaute Aldrin, pour décrire le sentiment de mélancolie qui peut naître suite à cette expérience hors du commun qu'est le voyage spatial. Pour cette installation immersive et multi-sensorielle, les artistes français Quentin Euverte et Florimond Dupont s'inspirent de la réalité de l'exploration spatiale et de ses plus célèbres représentations fictives.

Terralogue, Atsunobu Kohira - Création 2018
installation interactive sonore



Vous êtes invités à crier dans le puits !

Inspiré par ses expériences de tremblements de terre au Japon, Atsunobu Kohira nous propose une expérience singulière : celle de crier dans un puits, vers les entrailles de la terre et d'en ressentir sa réponse. La voix plonge dans les profondeurs tandis que le corps reçoit ses vibrations en surface. *Terralogue* est un instrument sonore qui met en scène le rapport de l'homme à la terre. Il permet de transformer la voix pour atteindre les fréquences sonores d'un tremblement de terre. Le foyer est enterré profondément à la verticale de la position du puits afin de propager le tremblement de la voix dans le sol. Le fait de sentir la vibration en surface dévoile un écho, un grondement divin qui n'émanerait pas des cieux mais des profondeurs.

co-production accès(s) et le Tetris

Screencatcher, Justine Emard, 2011-2015
dessins et réalité augmentée



Screencatcher a pour point de départ l'enquête menée par Justine Emard en 2008 sur la disparition des cinémas de plein air américains.

L'installation se compose de dessins au feutre de *drive-in theaters* laissés à l'abandon, que le spectateur est invité à regarder à travers l'écran de son téléphone ou d'une tablette. Grâce à un logiciel, des vidéos se superposent aux dessins manuels augmentant l'espace dessiné d'une réalité virtuelle. Le logiciel agit tel un filtre, à la manière des *dreamcatchers* chez les Indiens Navajos qui évacuaient les cauchemars pour ne garder que les images positives des rêves et auxquels le titre de l'œuvre fait référence.

En associant dessin et réalité augmentée, l'installation fusionne différents niveaux de réalité et propose ainsi une expérience inédite du paysage.

Mêlant des écrans dessinés et des écrans réels, *Screencatcher* offre une mise en abîme de l'image et transforme la position du spectateur qui devient acteur à part entière du dispositif.

pour voir la réalité augmentée :

- sur votre téléphone, téléchargez l'application à l'aide des QR codes ci-dessous ou cherchez l'APP *Screencatcher* dans votre store
- empruntez une tablette à l'accueil du Bel Ordinaire

IOS- APP STORE



Android- GOOGLE PLAY



visites guidées tout public :

samedi 13 oct., 3 nov. et 8 déc. 16h

→ gratuit sur réservation

visite contée pour les petits :

samedi 1er déc. 16h

→ gratuit sur réservation

scolaires :

visites guidées et ateliers de pratiques artistiques du primaire à l'enseignement supérieur

→ sur réservation

visite anniversaire :

à l'issue d'une visite guidée ou contée de

l'exposition, les enfants partagent un goûter ;

la visite peut aussi s'accompagner d'un atelier plastique.

en partenariat avec le Café Suspendu

→ renseignements et réservations :

communication@acces-s.org

05 59 13 87 44

Terralogue

6

Outretemps

La Fenêtre

Tenir la mer

Screencatcher

1

Documentary
Nostalgia

Dune

Tidal Empire (Animist)
Native

5

Screencatcher

Buzz Aldrin Syndrome

Vielle-Saint-Girons, n°3
Buccleuch Church on the Kirk Burn, n°3

Les Ambassadeurs

2

Exploded Views

Auto Observatory : Duet / I

Exsurgence

3

Planet A
Planet Z

Loop Forest

MAP

Absynth

4

La couleur des nuages

accès)s(culture(s) électronique)s(

05 59 13 87 44

fb : acces(s) cultures electroniques

twitter : acces)s(@cultureselectro

www.acces-s.org



Cet événement s'inscrit dans la thématique « Végétal » proposée par les équipements culturels de la ville de Pau et de la communauté d'agglomération Pau Béarn Pyrénées.

* L'ADAGP gère les droits des auteurs des arts visuels (peintres, sculpteurs, photographes, dessinateurs, architectes...) et consacre une partie des droits perçus pour la copie privée à l'aide à la création et à la diffusion des œuvres.