

Festival accès)s(#26 random / random

Commissariat : Sacha Notey-Pedezert

Avec :

Lena Becerra, Emilie Brout & Maxime Marion,
Julien Gachadoat, Stella Jacob,
!Mediengruppe Bitnik, Metahaven,
Julieta Tarraubella, Cyanne Van den Houten &
Telemagic

Accès)s(poursuit son exploration des enjeux sociétaux liés aux technologies et à la création. Après l'édition 2023 *From Solastalgia* qui questionnait nos relations avec le climat et la technologie, l'édition 2024, *Jtm**, s'intéressait aux transformations de l'intimité à l'ère numérique, et l'édition 2025, *IA : Intelligences Artistiques*, examinait les interactions entre artistes et intelligences artificielles dans le champ de la création numérique contemporaine.

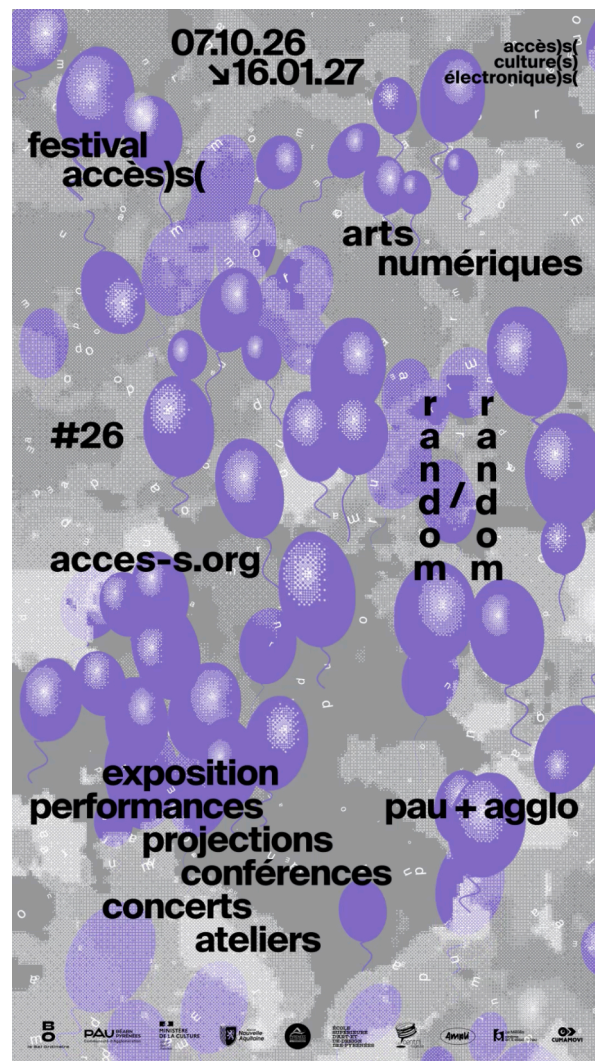
Dans la continuité de ces réflexions, l'édition 2026 se concentre sur la notion de hasard et d'aléatoire dans nos vies et dans la création artistique.

Depuis ses débuts, l'art numérique s'appuie sur le principe de l'aléatoire : les ordinateurs ont été utilisés pour générer des tirages pseudo-aléatoires, comme des lancers de dés. Pionnière en la matière, Vera Molnar explorait dès 1968 le potentiel des algorithmes pour produire des œuvres inédites.

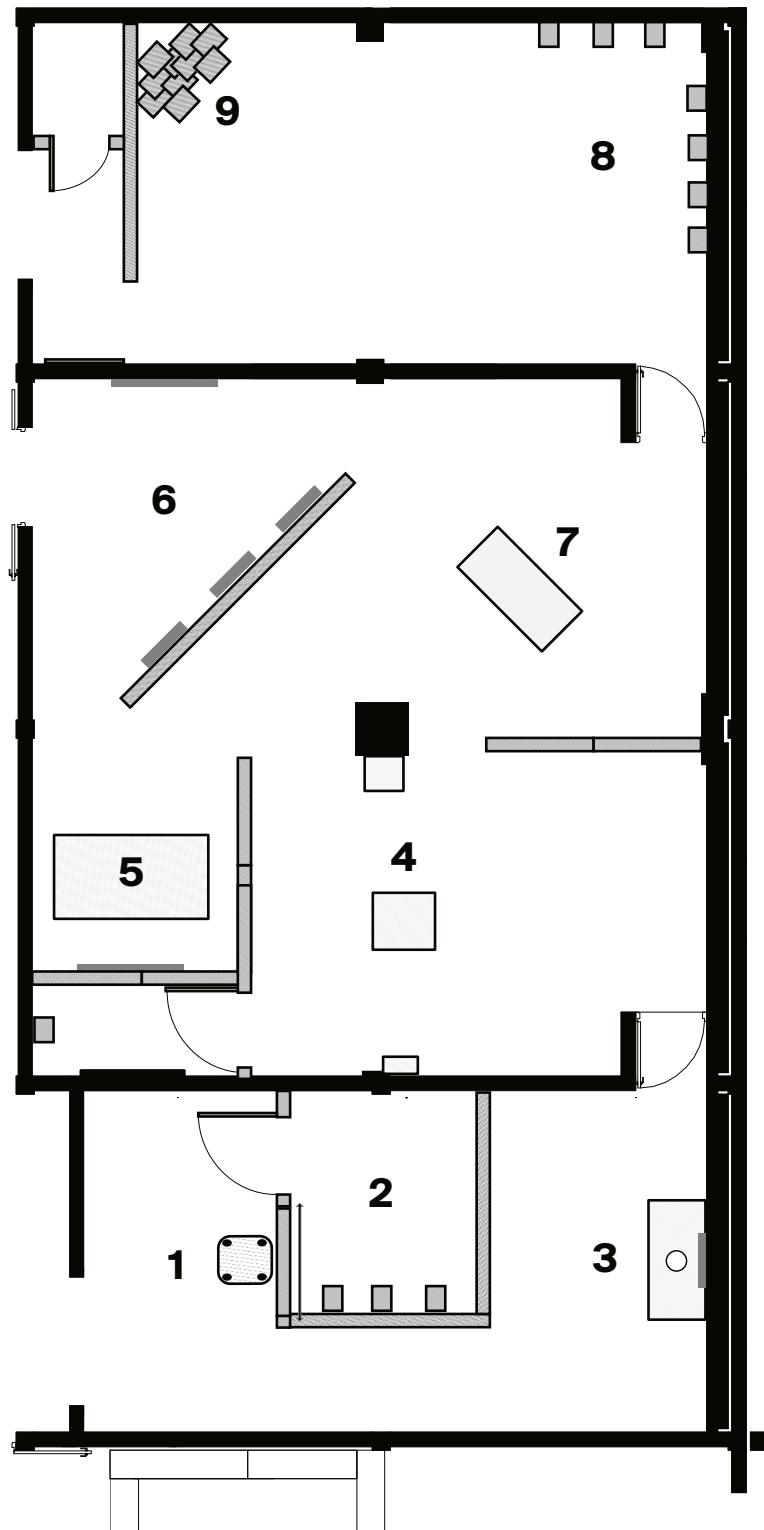
Aujourd'hui, les intelligences artificielles génératives semblent capables de produire des résultats toujours plus précis et personnalisés. Pourtant, malgré cette apparente maîtrise, une part d'inattendu demeure. Les artistes peuvent alors faire de l'aléatoire un espace de liberté et de jeu. Il ne s'agit pas seulement d'utiliser le hasard comme un procédé technique, mais d'en faire une manière joyeuse de créer : accueillir l'accident, détourner les outils numériques, provoquer des rencontres imprévues entre formes, sons, images ou récits. Le hasard devient une matière vivante, capable de produire surprise, émerveillement et fantaisie. Ainsi, la création numérique se révèle comme

un terrain d'expérimentation ouvert, joyeux et partagé, dans lequel l'erreur, l'imprévu et l'heureux accident deviennent de véritables ressources créatives.

À l'ère des algorithmes prédictifs, quelle part laissons nous encore au hasard dans nos vies ? Comment les plasticien.nes s'emparent aujourd'hui de cette notion socle de l'art numérique pour créer des espaces poétiques ?



Poster festival accès)s(#26 © Michael Kaweicki



1. Wheel of telefortune

2. La vida secreta de las flores, surveillance station

3. Dice GL

4. Weaving black nests under the skin

5. Chaos Theory

6. Random Darknet shopper

7. Playing the game is letting it exist

8. La vida secreta de las flores

9. Fire place

Cyanne Van den Houten & Telemagic

1. *Wheel of telefortune*

Installation, machine à sous, 2024

Cyanne van den Houten est une artiste dont la pratique explore les interactions entre intelligence artificielle, cultures numériques et imaginaires contemporains. À travers des installations interactives, des dispositifs algorithmiques et des technologies open source, elle interroge la manière dont les systèmes numériques influencent nos modes de perception, de décision et de croyance. Son travail mêle des références à la divination, aux jeux vidéo et aux cultures hackers pour proposer une lecture critique et poétique des technologies contemporaines. Elle est également cofondatrice du collectif Telemagic.

Wheel of Telefortune est une machine de divination numérique qui détourne les codes de la borne d'arcade pour interroger notre rapport aux prédictions, aux algorithmes et à la quête de sens.

Le visiteur est invité à insérer un jeton, puis à appuyer sur le bouton lorsque la flèche désigne l'icône qui lui paraît la plus pertinente. À partir de ce choix, l'algorithme génère un message personnel sous la forme d'un horoscope.

Chaque prédiction est calculée à partir d'une base de données évolutive, où l'intuition humaine se mêle à la logique algorithmique. Avec des centaines de milliers de combinaisons possibles, chaque consultation en produit une nouvelle singulière, à la frontière du hasard, de l'interprétation et du calcul.



Wheel of telefortune, Cyanne Van den Houten, 2025 © Sander Heezen

Julien Gachadoat

3. DiceGL

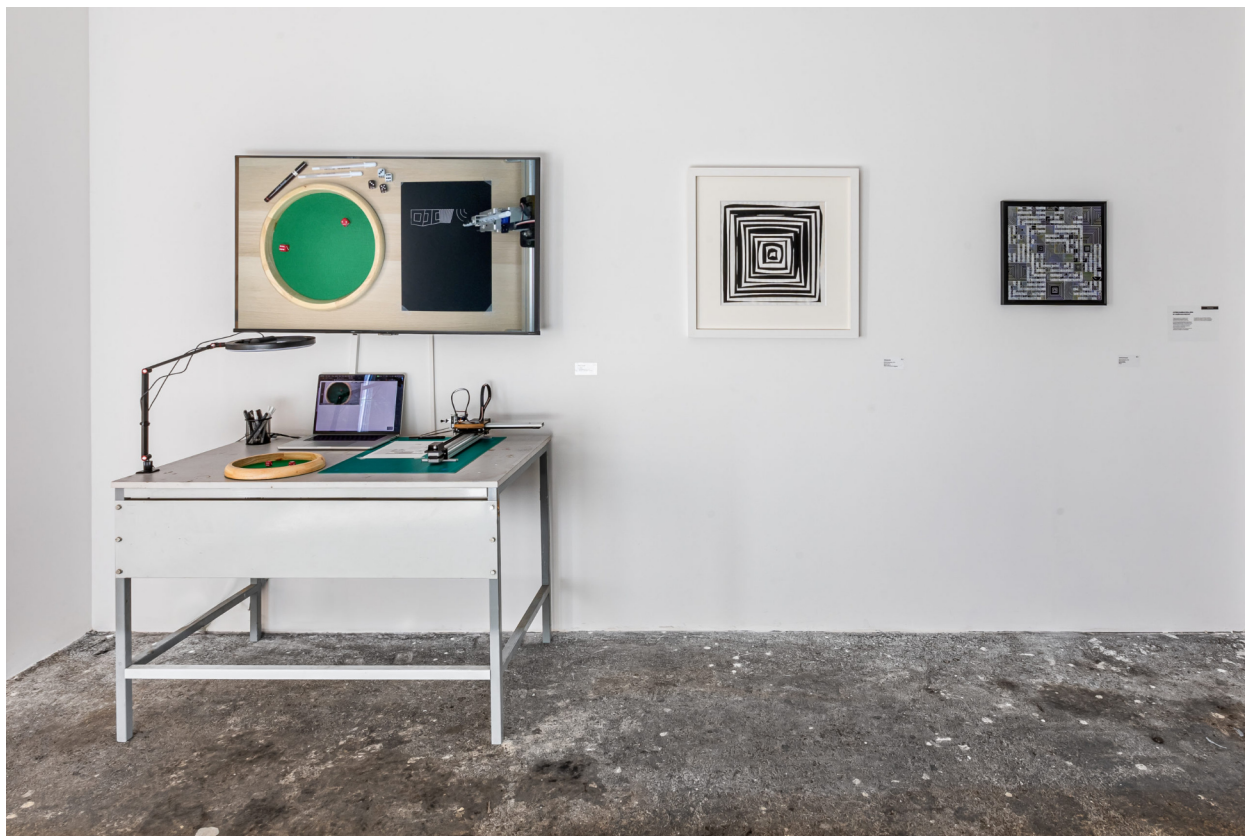
Installation interactive, 2023

Julien Gachadoat (également connu sous le pseudonyme v3ga) est un artiste numérique français dont la pratique est centrée sur le dessin génératif et la création par algorithmes. À travers le code, il développe ses propres outils de création afin d'explorer l'émergence de formes abstraites, jouant sur la géométrie, la répétition et le hasard. Ses œuvres, souvent réalisées au traceur, établissent un dialogue entre le numérique et le geste du dessin, faisant se rencontrer la rigueur du code et la matérialité du papier. Enseignant en programmation créative et cofondateur du studio 2Roqs, il contribue également à la diffusion des pratiques artistiques liées au code et aux technologies numériques.

Avec DiceGL, Julien Gachadoat explore les relations entre algorithme, géométrie et hasard. Développée en collaboration avec l'artiste pionnière de l'art numérique Vera Molnár, l'œuvre repose sur un protocole génératif où des lancers de dés déterminent certains paramètres du dessin : déformations, motifs et variations formelles.

Ici, l'aléatoire n'est pas une absence de règle, mais une force de création inscrite dans un cadre mathématique précis. Le dé devient une interface entre le geste humain et le calcul informatique, permettant l'émergence d'une infinité de compositions possibles.

DiceGL interroge ainsi la frontière entre déterminisme et imprévisibilité : l'artiste ne crée pas directement une forme, mais conçoit un système capable de produire des formes nouvelles.



DiceGL, Julien Gachadoat, 2023 © Julien Gachadoat

Lena Becerra

4. Weaving Black Nests under the skin *Installation, soft robotics, encre et verre, 2025*

Lena Becerra est une artiste et chercheuse italo-argentine dont la pratique se déploie à travers l'installation, la sculpture, la vidéo et les technologies expérimentales. À la croisée de l'art, de la science, de la philosophie et des études féministes, elle crée des écosystèmes hybrides où matières organiques et synthétiques se rencontrent pour questionner les frontières entre corps et machine, nature et technologie. À travers des installations immersives mêlant verre soufflé, silicone, métal et dispositifs cinétiques, son travail explore les notions d'écologie spéculative, de métamorphose et de coexistence, en proposant des formes de vie imaginaires qui interrogent les récits contemporains du vivant.

Les entités imaginées par Lena Becerra peuvent être rapprochées de la notion de xénobiologie, un domaine spéculatif qui imagine des formes de vie différentes de celles que nous connaissons sur Terre. Ces créatures semblent se situer entre plusieurs catégories : elles ne sont ni complètement organiques, ni véritablement mécaniques. Elles donnent ainsi l'impression d'appartenir à une forme d'évolution alternative, fondée sur des principes que nous ne connaissons pas encore. L'aléatoire apparaît alors comme une force évolutive, capable de produire des bifurcations, des mutations et des devenirs qui excèdent les modèles biologiques établis.



Weaving black nests under the skin, Lena Becerra, 2025 © Lena Becerra

Metahaven

5. Chaos Theory

Installation vidéo, tapis, 2023

Metahaven est un collectif néerlandais fondé en 2007 par Vinca Kruk et Daniel van der Velden, dont la pratique se situe à la croisée du design graphique, du cinéma, de l'écriture et de l'art contemporain. À travers des films, des installations, des textiles et des publications, le collectif explore les liens entre technologies numériques, géopolitique, propagande, médias et culture visuelle. Leurs travaux interrogent les formes contemporaines de l'information, les infrastructures du numérique et les imaginaires qui façonnent notre perception du monde. Les œuvres de Metahaven ont été présentées dans de nombreuses institutions internationales, notamment au MoMA PS1 à New York, à l'ICA de Londres et au Stedelijk Museum d'Amsterdam.

L'œuvre Chaos Theory de Metahaven explore le chaos non comme un désordre absolu, mais comme un système complexe où chaque événement, chaque émotion et chaque relation participe à une dynamique imprévisible. À travers un poème audiovisuel centré sur le dialogue entre deux sœurs, le film évoque un monde en perpétuelle transformation, traversé par des flux d'informations, de souvenirs et d'affects.

L'œuvre met en scène une forme d'aléatoire qui ne relève pas du hasard pur, mais de l'émergence : des interactions multiples produisent des conséquences inattendues, à l'image des systèmes chaotiques étudiés par les sciences. Une infime variation peut entraîner une transformation profonde, révélant l'instabilité des structures qui organisent nos expériences contemporaines.



Chaos Theory, The Grounds, Metahaven, 2025 © Metahaven

!Mediengruppe Bitnik

6. Random Darknet shopper Objets divers, vidéo, 2014-2016

!Mediengruppe Bitnik est un collectif d'art contemporain fondé par Carmen Weisskopf (Suisse) et Domagoj Smoljo (Croatie), basé entre Zurich et Berlin. Leur pratique explore les infrastructures numériques, la surveillance, l'intelligence artificielle et les systèmes automatisés à travers des installations, des performances et des interventions qui investissent aussi bien Internet que l'espace physique. En détournant les technologies et en jouant avec la perte de contrôle, le collectif interroge les rapports de pouvoir inscrits dans les réseaux contemporains et les mécanismes qui gouvernent nos interactions avec le numérique. Leurs œuvres ont été présentées dans de nombreuses institutions internationales, parmi lesquelles la Fondazione Prada à Milan, le HEK (House of Electronic Arts) à Bâle, le Kunsthaus à Zürich et la Gaîté Lyrique à Paris.

Avec Random Darknet shopper, !Mediengruppe Bitnik délègue une partie du processus artistique à un agent algorithmique autonome. Un programme informatique explore le darknet et achète chaque semaine un objet choisi aléatoirement parmi ceux disponibles en ligne. Les produits reçus sont ensuite exposés comme les traces matérielles d'une activité menée par une entité non humaine.

L'œuvre interroge la place du hasard dans les systèmes numériques contemporains. Ici, l'aléatoire n'est pas seulement un outil de création : il devient un principe d'action capable de produire des conséquences réelles, sociales et juridiques. En laissant un algorithme agir dans un environnement opaque, les artistes déplacent la question de la responsabilité : qui décide lorsqu'une machine choisit ? Qui répond des effets produits par un système autonome ?

À travers ce consommateur artificiel, Random Darknet shopper révèle les logiques invisibles des réseaux numériques, où les choix semblent libres alors qu'ils sont encadrés par des architectures techniques, économiques et politiques. L'usage de l'aléatoire permet ici de mettre en lumière l'incertitude et la perte de contrôle propres aux systèmes contemporains.



Random darknet shopper, !Mediengruppe Bitnik, 2016 © Domagoj Smoljo

25.11.15 | N° 13

CHEMISE LACOSTE – FAUSSE

Commandée par Random Darknet shopper
(25 novembre 2015) pour 0,1101 bitcoin
Statut : arrivé (09 décembre 2015)
Provenance : Thaïlande N° d'objet : 13

Description originale : « Ce sont des copies mais de bonne qualité. Disponible en S, M, L, XL et dans de nombreuses couleurs. Faites-moi savoir lorsque vous commandez. »

02.12.15 | N° 14

2 x BITCOIN ANTMINER 1,6 GH/S – MINERS USB

Commandés par Random Darknet shopper
(02 décembre 2015) pour 0,0706 bitcoin
Statut : arrivé
Provenance : États-Unis N° d'objet : 14

Description originale : « J'ai acheté ces appareils lorsqu'ils sont sortis pour la première fois. Ils nécessitent beaucoup de refroidissement supplémentaire, car ils n'ont pas les grands dissipateurs thermiques du U2. Cependant, ils fonctionnent toujours et constitueraient un bon pack de démarrage pour quelqu'un qui cherche simplement à se lancer dans ce domaine. »

23.12.15 | N° 17

TÉLÉPHONE PORTABLE CHANGEUR DE VOIX – DOUBLE SIM – RUSSE / ANGLAIS / CHINOIS

Commandé par Random Darknet shopper
(23 décembre 2015) pour 0,1825 bitcoin
Statut : arrivé (31 décembre 2015)
Provenance : monde entier N° d'objet : 17

Description originale : « Téléphone + batterie + chargeur + câble + autres accessoires + carte mémoire TF de 2 Go. Langues disponibles : anglais, russe, chinois (Veuillez nous indiquer la langue souhaitée par message.) »

03.02.16 | N° 21

1 OZ DE MAPLE GOLD CANADIENNE DE 1984

Commandée par Random Darknet shopper
(03 février 2016) pour 0,0807 bitcoin
Statut : arrivé (19 février 2016) Provenance : États-Unis N° d'objet : 21

Description originale : « Poids : 15 g. Taille correcte (30 mm) »

10.02.16 | N° 22

KAMAGRA 100 GOLD – 4 LOTS DE 4 COMPRIMÉS

Commandés par Random Darknet shopper
(10 février 2016) pour 0,2076 bitcoin
Statut : arrivé (25 février 2016)
Provenance : Thaïlande N° d'objet : 22

Description originale : « Comprimés de Kamagara. 4 lots contenant chacun 4 comprimés »

02.03.16 | N° 25

AUTOCOLLANTS DE REMPLACEMENT POUR REFERMER LES PRODUITS OUVERTS.

Commandés par Random Darknet shopper (02 mars 2016) pour 0,0185 bitcoin
Statut : arrivé (29 mars 2016)
Provenance : États-Unis N° d'objet : 25

Description originale : « Idéal pour fabriquer des coupons ou remplacer les autocollants sur des produits ouverts (téléphones portables ou autres appareils électroniques) afin de leur donner l'apparence de ne pas avoir été ouverts. »

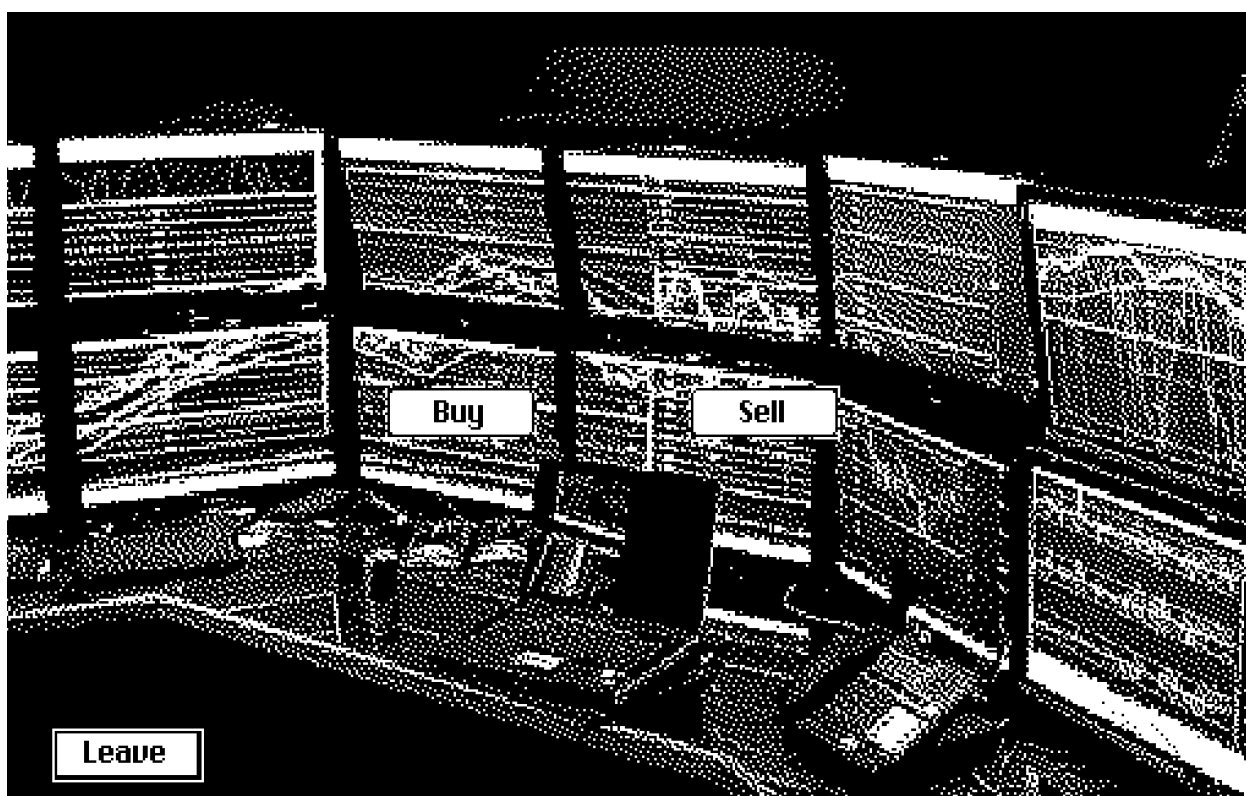
Stella Jacob

7. *Playing the game is letting it exist*
Jeu vidéo, 2024

Stella Jacob est une artiste multimédia et game designer basée à Paris. Sa pratique se situe à la croisée de l'art contemporain, du jeu vidéo et des technologies immersives. À travers des installations interactives, des expériences ludiques et des dispositifs participatifs, elle explore les dynamiques des communautés, les interactions entre mondes physiques et virtuels, ainsi que les enjeux éthiques des technologies numériques. Diplômée des Gobelins en game design, elle est cofondatrice du studio Medulla et membre du collectif Distraction.

*Avec *Playing the game is letting it exist*, Stella Jacob détourne les codes du jeu vidéo narratif pour questionner notre rapport aux systèmes qui organisent le monde contemporain. Le joueur incarne un candidat lors d'un entretien d'embauche pour un poste de day trader, où chaque décision l'engage progressivement dans un univers dominé par la spéculation financière, l'exploitation des ressources et les usages ambigus de la technologie.*

L'œuvre explore une forme particulière d'aléatoire : celle des systèmes complexes dont les conséquences dépassent les individus qui y participent. Comme dans les marchés financiers, le joueur agit à partir d'informations partielles et tente d'anticiper les effets de ses choix, sans jamais maîtriser entièrement le réseau de relations qu'il contribue à alimenter.



Playing the game is letting it exist, Stella Jacob, 2025 © Stella Jacob

Julieta Tarraubella

Julieta Tarraubella est une artiste visuelle argentine-péruvienne vivant entre Lausanne et Buenos Aires. Sa pratique, qui combine photographie, vidéo, sculpture, installation et performance, explore les relations entre le corps, le paysage, la technologie et les imaginaires contemporains. À travers des récits où se croisent science, spiritualité et fiction, elle interroge les transformations du vivant et les nouvelles formes de perception du monde. Son travail a été présenté dans de nombreuses institutions et biennales en Amérique latine et en Europe.

2. La vida secreta de las flores, station de surveillance

Installation, caméra de sécurité, bouquet de fleurs 2024

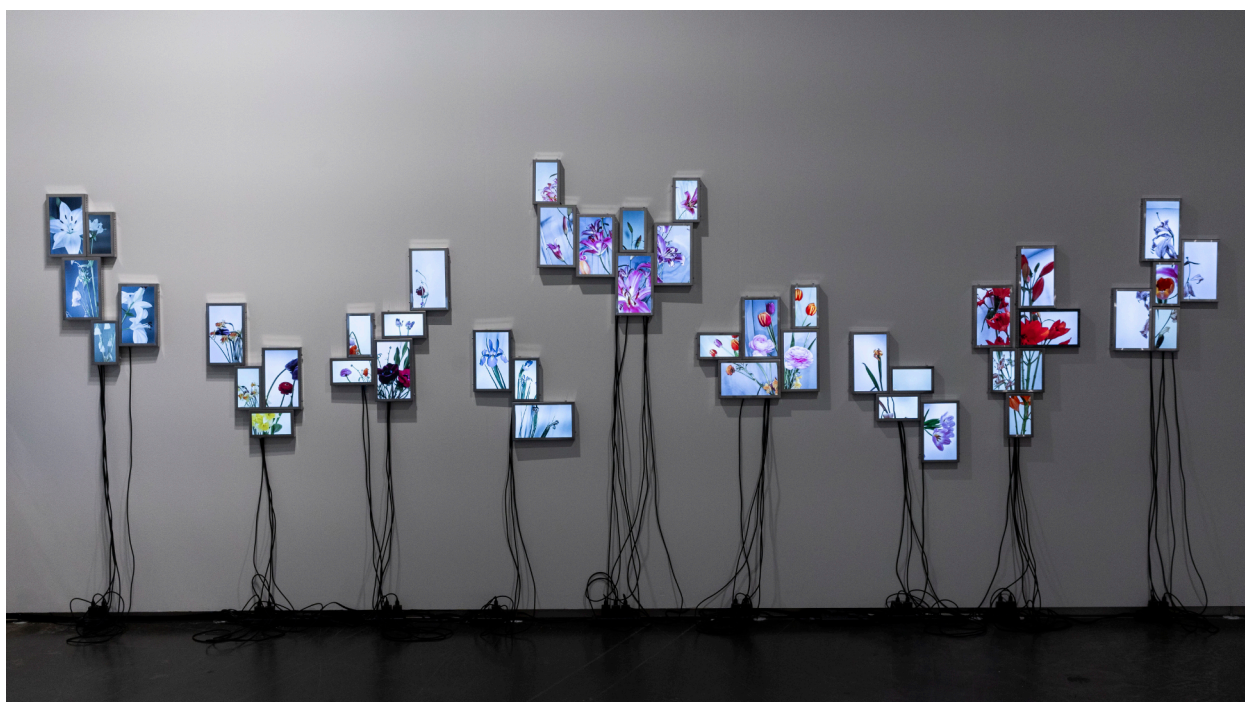
8. La vida secreta de las flores

Installation multi écrans, 2024

Dans La vida secreta de las flores, Julieta Tarraubella révèle le vivant comme un état en perpétuelle transition. À la manière du chat de Schrödinger, qui incarne une coexistence de possibles avant l'observation, la fleur apparaît ici comme une entité dont la forme n'est jamais définitivement établie. Entre éclosion et décomposition, elle demeure suspendue dans un espace d'incertitude où chaque instant constitue une actualisation parmi une infinité de devenir possibles.

Le dispositif technologique de l'artiste ne cherche pas à figer ce processus, mais à rendre perceptible son caractère instable. L'image devient le lieu où se rencontrent observation et transformation : en enregistrant le vivant, elle révèle autant ce qui est visible que ce qui échappe au regard.

L'aléatoire n'est alors pas un simple hasard extérieur, mais une dimension intrinsèque du vivant : une ouverture permanente vers des formes et des temporalités imprévisibles.



The secret life of flowers, Julieta Tarraubella, 2022 © Julieta Tarraubella

Émilie Brout Maxime Marion

9. Fire place

Installation vidéo multi-supports, 2025

Émilie Brout et Maxime Marion forment un duo d'artistes français et franco-luxembourgeois vivant et travaillant à Paris. Leur pratique explore les cultures numériques, les images en réseau et les usages d'Internet à travers la vidéo, l'installation, le web et les technologies émergentes. En s'appropriant des contenus issus du numérique et en détournant les logiques des plateformes, ils interrogent les relations entre création, circulation des images, intelligence artificielle et économie de l'attention. Leurs œuvres, à la fois critiques et sensibles, ont été présentées dans de nombreuses institutions internationales, parmi lesquelles le Centre Pompidou, le MAC VAL, le KW Institute for Contemporary Art de Berlin et le Casino Luxembourg.

Le feu est sans doute l'un des plus anciens symboles de l'aléatoire. Chaque flamme est imprévisible, impossible à reproduire à l'identique et pourtant, les vidéos de cheminée cherchent précisément à stabiliser cette imprévisibilité : elles offrent un feu continu, rassurant, souvent en boucle, conçu comme un décor.

En réunissant des dizaines de foyers différents, le duo montre que ce qui semble être une image unique est en réalité une infinité de variations d'un même phénomène. L'installation fait apparaître un hasard standardisé, où chaque feu est différent mais répond aux mêmes codes visuels.



Fire place, Emilie Brout & Maxime Marion, 2018 © Aurélien Mole et Antoine Lejollivet

Les rendez-vous au BO

Atelier Dice GL

À partir de 12 ans, 2h

Et si quelques lignes de code pouvaient se transformer en véritables œuvres d'art ?

Avec Julien Gachadoat, découvre l'art génératif, une façon originale de créer des images en combinant programmation, maths et imagination. Pas besoin d'être un expert en code : à partir de formes géométriques, de répétitions, de symétries, de rotations et d'une dose de hasard, tu apprendras à fabriquer tes propres compositions graphiques.

À l'aide de p5.js, un outil de programmation créative, tu expérimenteras directement avec le code pour comprendre comment un programme peut générer des images... et parfois produire des résultats surprenants !

L'atelier sera aussi l'occasion de découvrir des artistes qui utilisent les algorithmes et l'informatique comme outils de création.

Et pour donner une forme concrète à tes créations numériques, elles seront ensuite tracées sur papier par un plotter, une machine capable de dessiner automatiquement à partir de ton code.

Un atelier pour expérimenter, bidouiller, créer et laisser une part de hasard inventer avec toi, à la croisée de l'art, des maths et de la culture numérique.

Youpi, c'est les vacances !

**mardi 27 octobre
mercredi 28 octobre**

1^{er} samedis du mois

**samedi 7 novembre
samedi 5 décembre
↳ Bel Ordinaire – Billère
10h ➔ 12h
16h ➔ 18h**

Atelier sur réservation sur le site du Bel Ordinaire, sur l'application Ma ville facile ou à l'accueil



Atelier Drawbot

À partir de 8 à 99 ans, 1h

Cet atelier propose de construire des petits robots "idiots".

Munis d'un gobelet, d'un petit moteur et de quelques feutres, c'est parti pour l'assemblage d'un robot qui dessine tout seul : en deux temps trois mouvements, chaque participant peut réaliser et personnaliser son propre robot DiY.

Une fois les robots assemblés, ils effectuent une chorégraphie collective et tracent des visuels aléatoires.

Youpi, c'est les vacances !

mardi 29 décembre

mercredi 30 décembre

↳ Bel Ordinaire – Billère

11h ➔ 12h

16h ➔ 17h

Atelier sur réservation sur le site du Bel Ordinaire, sur l'application Ma ville facile ou à l'accueil



****From Feedback**** ***de Jean-Philippe Gross***

Dans ce solo, une table de mixage bouclée sur elle-même (no-input mixer) est utilisée comme un instrument. Détournée de sa fonction première, la console ne reçoit aucun son préenregistré : chaque événement naît en direct des phénomènes de rétroaction qui se développent à travers ses circuits, les microphones, les haut-parleurs et différents appareils de traitement permettant de filtrer et de saturer le signal.

Une performance attentive aux phénomènes physiques du son, où chaque variation transforme l'équilibre fragile du système.

2 solo ***de Christine Abdelnour*** ***et Claire Gapenne***

Christine Abdelnour développe une musique improvisée acoustique aux sonorités proches de l'électronique. Elle explore le son comme une matière vivante, jouant avec le souffle, les fréquences, le silence, la saturation et le feedback. Son travail, très sensoriel, questionne les notions de rythme, de texture, de mouvement, d'équilibre et d'énergie.

Terrine, projet solo de Claire Gapenne, propose depuis 2012 une musique électronique radicale, spontanée et sans étiquette. Entre no-techno, minimalisme et noise, elle développe une approche libre et expérimentale, nourrie par de nombreuses collaborations et une présence active sur la scène européenne.

Terrine prône une musique libre et sans étiquette.

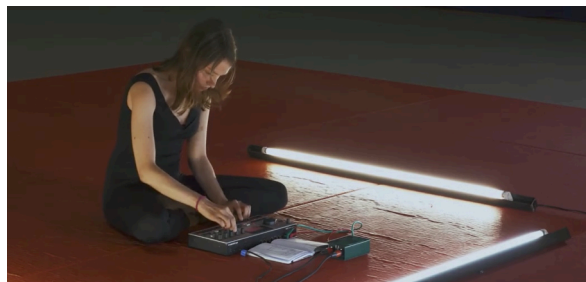
7 haikus for a turntable ***de Yann Leguay + apéro***

Cette performance sonore détourne le tourne-disque de sa fonction première pour en faire un instrument de perception. À travers sept gestes simples, Yann Leguay interroge les mécanismes de la lecture sonore et déplace notre regard sur un objet technologique familier. Entre installation active et performance, 7 Haikus for a Turntable explore avec humour et précision la matérialité du son, la rotation, le mouvement et les conditions mêmes de l'écoute, transformant la platine en un espace de réflexion autant que d'expérimentation.

samedi 7 novembre
↳ Bel Ordinaire – Billère
18h ➔ 19h



samedi 5 décembre
↳ Bel Ordinaire – Billère
18h ➔ 19h



samedi 16 janvier
↳ Bel Ordinaire – Billère
18h ➔ 19h



↳ partenaires

Communauté d'Agglomération Pau-Béarn-Pyrénées + Le Département 64 + Conseil Régional Nouvelle-Aquitaine + DRAC Nouvelle-Aquitaine + Bel Ordinaire – Espace d'art contemporain de la communauté d'agglomération Pau-Béarn-Pyrénées + La Centrifugeuse + Cinéma d'art et d'essai Le Méliès + SMAC Ampli + ÉSAD Pyrénées + Espace rencontre du foirail + Cumamovi + Réseau des médiathèques de Pau-Béarn-Pyrénées

PAU BÉARN
PYRÉNÉES
Communauté d'Agglomération

B
O
le bel ordinaire

MINISTÈRE
DE LA CULTURE
Département
Nouvelle-Aquitaine

DRAC
Nouvelle-Aquitaine

ESAD
PYRÉNÉES

ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET
DE DESIGN
DES PYRÉNÉES

Ampli

Le Méliès
cinéma
art & essai — Pau

CUMAMOVI

la centri
rue 50