

accès)s(
culture(s)
électronique)s(

↘
du 15 au 18
octobre 2015
↳ Pau
& abattoirs

+
exposition
jusqu'au 12
décembre 2015
↳ Bel Ordinaire
↖

festival accès)s(#15 vu du ciel

feuille de salle de l'exposition



www.acces-s.org
↗

éditorial

À partir de la fin du 18^e siècle, le phénomène du vol humain a entraîné de profondes transformations dans l'imaginaire culturel. Il a changé la façon de voir les environnements dans lesquels nous vivons et a constitué l'un des principaux vecteurs de l'expansion moderne de la mobilité, conduisant à la construction d'un espace global visuellement complet, qu'il est désormais possible de parcourir tout entier, grâce aux technologies numériques contemporaines. L'aérien, avec tous les bouleversements qu'il a engendrés et les conquêtes qu'il a permises, est devenu un élément central de l'imaginaire moderne, et l'on pourrait même aller jusqu'à dire qu'il en a émergé comme la forme visuelle emblématique; Laszlo Moholy-Nagy déclarait dans sa publication-phare (1946) The New Vision: «le plus essentiel pour nous est la vue d'avion, l'expérience totale de l'espace».

Mark Dorrian et Frédéric Poussin
in *Vues aériennes*, 2013 Ed MetisPresses

Le désir de voler fascine depuis la nuit des temps, du légendaire tapis magique aux machines volantes pensées par Léonard de Vinci, des premiers vols humains à notre conquête totale de l'air, le vol d'Icare est devenu réalité. Nous parcourons le monde, nous le regardons vu du ciel depuis plus d'un siècle à bord de nos avions, avec autant d'émotions et de surprises que chaque vol nous procure. Et depuis une décennie, nous dévalons la terre entière d'une carte à une autre via Google Maps et Google Earth. Percevant de l'œil numérique de nos écrans, nous regardons le monde différemment. Aujourd'hui plus que jamais, les drones envahissent notre espace aérien, ces nouvelles caméras volantes pilotées à distance, capables de parcourir des kilomètres, de revenir seules au point de décollage et de regarder ou encore de rêver à notre place.

À cet imaginaire résolument moderne, à cette emprise de l'histoire des techniques aériennes, nombre d'artistes se sont laissés emporter au gré des vents et des instruments. Les machines volantes, les drones, dotés de caméras dociles, blindés d'électronique, offerts aux techniques de transmission et livrés aux puissantes technologies numériques ouvriront-ils de nouvelles voies pour la création? Comment les artistes inventent-ils un autre regard sur notre terre depuis le ciel de nos légères machines bourdonnantes? Pouvons-nous espérer une culture technique, une pensée technologie, qui inverserait à nouveau notre regard? Avons-nous encore quelques brèves années avant de nous soumettre aux drones made in Google, Apple, Bill et les autres? Sommes-nous prêts à percevoir depuis ce nouvel œil à distance dont il nous faut apprivoiser l'histoire militaire et les milliers de morts civils sur des champs de bataille distants de milliers de kilomètres des centres de pilotage sécurisé?

L'édition 2015 du Festival accès(s) invite les artistes à expérimenter cette vue du ciel, à réinventer pour nous les formes artistiques d'un des plus vieux rêves de l'homme, là, sur notre territoire dont l'histoire aéronautique est emblématique. Cette nouvelle édition est dédiée à l'imaginaire aérien et à ses machines auxquelles nous nous attachons le temps d'une exposition et de son festival.

Agnès de Cayeux, commissaire invitée

↘ couloir

Création réalisée en résidence à l'Aéroclub du Béarn et à l'Aéroport Pau-Pyrénées.

A.V.I.O.N.

Dinah Bird et Jean-Philippe Renoult (France)

Installation sonore interactive – 2015

Production accès(s) (avec le soutien du CNC/
DICRÉAM).

Remerciements : Marie Le Cam, Sylvain Azarian,
Romain Colautti, Alice Lewis, Benjamin Cadon et le
club des planeurs de Coulommier.

Un récent rapport de la FAA (administration de l'aviation américaine) établit qu'un passager muni d'un smartphone, d'une tablette ou d'un ordinateur peut compromettre la sécurité d'un avion en faisant planter ses systèmes de navigation. Autre crainte potentiellement : le piratage à distance. Puisque ces avions sont connectés à des serveurs via Internet, leurs systèmes sont faillibles et le crash volontaire possible. C'est à partir de ce constat et en écho à la surmédiatisation liée aux récents crashes aériens, que le projet prend racine.

A.V.I.O.N. (pour Appareil Volant Imitant l'Oiseau Naturel) est un projet sonore construit en 3 temps :

- le vol prend corps dans le couloir, devenu piste de décollage/atterrissage : sons d'avions et d'aéroport sont diffusés par le biais d'enceintes directives infra-soniques.
- le crash est matérialisé au travers de 3 installations faites de bandes de papier appelées Strips. Utilisés dans les tour de contrôle des aéroports les strips servent à identifier des avions dans le ciel et leurs coordonnées de vol. Ici, un strip représente un crash d'avion. Les 3 murs de strips expriment le nombre de crash pour les années 2014 (mur 1 = 120 crashes), 2008 (mur 2 = 188 crashes) et 2003 (mur 3 = 201 crashes). Les parties blanches symbolisent les disparitions d'appareil.
- le brouillage : une antenne radio émet sur une fréquence courte 3 compositions sonores pour voix, sifflements, drones et ondes radios, également diffusées sur le radio-manivelle mises à votre disposition à l'accueil.

↘ salle 1 du ciel de nos écrans

L'espace expose une variation historique des jeux de simulation de vols et de combats aériens, machines et consoles à l'appui. Il s'agit de questionner l'archéologie des machines et des jeux comme le lieu d'une utopie singulière. En cet espace, nous avons invité deux artistes à se fondre dans la faille de nos écrans : la première invente une expérience de réalité augmentée et la seconde filme un rêve équestre et urbain ; chacune dans l'emprise de cette vision vue du ciel, c'est-à-dire attachée à son casque, son drone, ses lignes de code et ses autorisations aériennes complexes et hors genre.

↘ **Nos machines éteintes et leurs parties jouées**

Jeux vidéo

Apple IIe (1983) et sa partie jouée sur *Flight Simulator II* (1984)

L'Apple II est une machine mythique. L'ordinateur a existé sous 3 modèles : l'Apple IIe, l'Apple IIc et l'Apple II GS. Celle que nous présentons est la première qui est entrée dans les foyers et sur laquelle les quarantenaires (et plus) ont commencé à programmer ou à jouer. Le jeu est apparu dès 1977 et a été développé pour nombre d'ordinateurs personnels : Commodore, IBM, Atari et Apple II. *Flight Simulator* fait partie des jeux pionniers, l'un des premiers simulateurs de vol réaliste avec instrumentation. Son graphisme en fil de fer est très caractéristique des jeux des années 80.

Texas Instruments TI99 (1979) et sa partie jouée sur *Parsec* (1982)

Le Texas Instruments TI99/4A de 1981 est un ordinateur familial proche d'une console de jeu car il accepte des cartouches et se branche sur une télévision. La machine est en aluminium, son design contraste avec la génération d'ordinateurs personnels qui suivra. Le jeu *Parsec*, jeu de tir très nerveux, propose un défilement horizontal rare à l'époque, ainsi que des messages d'alerte vocaux émis par le synthétiseur de parole.

Atari 2600 (1977) et sa partie jouée sur *River Raid* (1982)

La console de jeu familiale Atari 2600 est une machine légendaire. Elle perdura pendant plus de 10 années grâce à une logithèque incroyablement riche. Certains de ses jeux possèdent encore de nos jours une grande attractivité. Le jeu *River Raid*, crée par une femme (unique à l'époque), est un grand classique du *shoot them up* (littéralement « Tuez les tous »). C'est un jeu vélocé, vous pilotez un avion « vu d'en haut » avec un défilement vertical. Le but est de réaliser le score le plus élevé possible. Un jeu de scoring donc demandant de grands réflexes.

+

Les jeux jouables

Jeux vidéo

La Nintendo 64 est la première console Nintendo 64 bits qui gère la 3D en temps réel. Elle accueillera au sein de son catalogue tous les personnages célèbres de la firme en mode 3D pour la première fois (*Mario, Zelda, Donkey Kong, etc.*).

Dans **Pilotwings**, vous pilotez 4 aéronefs originaux (jetpack, hélicoptère, deltaplane, avion) autour de différentes îles paradisiaques. Vous pouvez choisir des vols libres ou des missions dans un décor de dessin animé réaliste. Un jeu atypique et difficile en 3D avec une grande maniabilité, un régal.

Aerofighter Assault est un jeu de simulation de vol/action, rare sur console familiale. Vous affrontez les forces du mal en choisissant un pilote parmi six des forces des Nations Unies. Un groupe de terroristes est en train de faire fondre les glaces de l'Antarctique. Vous devez les stopper.

Lylat wars propose un parcours intense grâce à ses nouveaux environnements en 3D, ses compositions musicales réussies et ses nouveaux challenges. Vous pilotez un Arwing à travers 15 missions différentes sur des planètes dangereuses. Un des plus grands hits de Nintendo.

+

Le Regard de la Gorgone

Elsa Mazeau (France)

Vidéo 2015

Un cheval déambule au pas, seul, dans le parking et dans l'espace vert d'une cité HLM à l'architecture imposante. Cette barre de 12 étages et de 500 mètres de longueur érigée dans les années 60, se trouve exactement sur l'emplacement de trois anciens châteaux.

À d'autres moments, à l'arrêt, le cheval offre sa monture aux habitants. Participant à cette performance filmée, ils incarnent la possibilité d'une statue équestre vivante. Chacun d'entre eux est invité à interpréter le sens de la pièce en fonction de l'expérience qu'en fait, hic et nunc, son propre corps. Telle une rêverie, le drone tente de fouiller à distance les vestiges des châteaux et rend l'ensemble fantomatique. Alors que depuis leurs fenêtres le regard des habitants sondent les strates de l'Histoire, le cheval nous projette dans une troublante « archéologie du vivant ». Ce « monument instantané » cherche à prendre acte de l'habité et à actualiser le sens commémoratif de la statue équestre.

+

Empty Room

Christine Webster (France)

Environnement visuel et sonore 3D pour casque de réalité virtuelle – 2015 (prototype)

Partenaires : Ensadlabs EN-ER Spatial Media, Ircam, Scam Bourse Pierre Shaeffer Brouillon d'un rêve, FrancoGrid.

Prototypage : Modélisation 3D FrancoGrid/ Cherry Manga, Frederick Thompson. Prototypes Scénographiques IRL/Laura Mannelli.

Compositrice et designer sonore, Christine Webster explore depuis 2008 les espaces numériques partagés de type Second Life et Unity 3D. Pour sa dernière création, elle compose pour un Oculus Rift, un casque de réalité virtuelle qui adapte en temps réel l'image projetée en fonction des mouvements de tête de l'utilisateur. *Empty Room* est une composition électro-acoustique qui vous immerge physiquement dans un environnement 3D : à 20 000 km au dessus de la terre, vous parcourez en toute liberté selon un scénario évolutif, des univers visuels et sonores qui jouent sur vos perceptions (plénitude, agitation, isolement). Un ailleurs numérique expérimenté de plain-pied.



salle 2 oh my drone!

Il s'agit ici de passer d'un millénaire à l'autre, d'un rivage de l'Atlantique à un autre, d'une machine volante à une autre, pilotée à distance ou au manche – hélicoptères, planeurs et drones. Là, photographies anonymes, films, impressions de papier, application téléphonique et machines volantes se côtoient – processus argentique, mécanique, électronique et informatique se dévisagent entre territoires réel et virtuel, c'est-à-dire possibles.

Bit Plane

**Nathalie Jeremijenko et Kate Rich
(USA/Australie)**

Film, scénario du film – 1997 / Machine – 2015
Collection Centre Pompidou.

Le collectif Bureau of Inverse Technology émerge à la fin des années 90 de la réunion d'ingénieurs et d'artistes qui publient un catalogue de dispositifs et de stratégies pour l'engagement politique et l'action directe, décrit par le magazine *Wired* comme « le DARPA de la dissidence ». Pendant 10 ans et pour chacun des 11 projets développés, le collectif propose des kits de fabrication open source pour l'internaute et utilise les possibilités électroniques et informatiques existantes à l'époque, inventant des machines-objets capables d'être fabriquées par tous.

Le projet *Bit Plane* débute par la construction d'un avion pilotable à distance, capable de voler sans qu'aucun signal ne soit repéré par les radars. *Bit Plane* est le scénario d'une attaque visuelle vue du ciel de l'épicentre des technologies de pointe. Nous sommes en 1997 et pendant 15 minutes, nous survolons en toute illégalité, la Silicon Valley et les bâtiments hautement sécurisés des firmes marquantes de la technopole: Apple, Lockheed, NASA, Netscape, Xerox Parc, Interval Research, Atari, Hewlett Packard, Oracle, Yahoo, SGI, Sun Microsystems. Si certaines de ces multinationales se sont écroulées depuis et leurs noms oubliés, d'autres sont devenues les maîtresses du monde technologique.

Le film évoque ce dessein du contrôle de l'information, annonce l'enjeu des questions liées à la propriété publique et privée de l'information et nous livre une interrogation sur la surveillance de nos images et données.

Pour l'exposition, Agnès de Cayeux, Philippe Costes et Olivier Jeunot, en dialogue avec Natalie Jeremijenko et Kate Rich, réinventent le *Bit Plane* sous la forme d'un prototype 2015. L'histoire de cette reconstruction vous est racontée dans le journal *Bit plane*, mis à votre disposition.

+

Spiral Jetty et Aerial Art
Robert Irvin Smithson (USA)

Film – 1969

Collection Centre Pompidou, Paris - Musée national d'art moderne/Centre de création industrielle.

Le film *Spiral Jetty* est une sorte de récit de la construction de cette œuvre aérienne par des dizaines de bulldozers, une lente et gigantesque transformation du sol. Robert Smithson considère ce film comme œuvre à part entière du titre éponyme de la pièce.

Artiste historique du Land Art, Robert Smithson écrit le manifeste pour l'Aerial Art. L'artiste y écrit sa propre mort, victime précisément de l'accident d'un petit avion lors de l'élaboration d'une œuvre que sa femme, l'artiste Nancy Holt, termine après le crash.

+

NY
Anonyme

Photographies – 1956

Ces photographies ont été prises des hauteurs de New-York quelques années avant la construction des Twin Towers, un demi-siècle avant ce choc mondial du 11 septembre 2001. Ce jour précis de septembre 2001 qui a signé notre entrée dans ce web du temps réel, celui de la saturation des données et des flux incessants de l'information, avant twitter, avant facebook. Ici nous regardons un ciel à qui il manque des buildings, la part d'ombre d'une ville et cette absence dans l'image.

+

Composition for a drone
Mária Júdová et Andrej Boleslavský
(Slovaquie)

Installation sonore – 2014

Composition for a drone est une pièce musicale courte créée spécifiquement pour le quadricoptère Parrot AR drone 2.0. La pièce est la synthèse du son généré par le mouvement du drone dans l'espace et celui du bruit produit par les moteurs. Lorsque le capteur détecte le drone dans la zone définie, les données sont ensuite interprétées selon l'algorithme musical. Ainsi les formes et les structures dessinées dans l'espace apparaissent comme la partition de cette pièce, le drone en devenant l'instrument.

+

Flight Assembled Architecture
Fabio Gramazio, Matthias Kohler,
Raffaello D'Andrea (Suisse)

Vidéo, maquette, drone – 2011

Collection Frac Centre.

Appartenant à cette jeune génération d'architectes exploitant les outils numériques dans la conception et la construction architecturale, Gramazio & Kohler s'associent à l'ingénieur Raffaello D'Andrea, dont le travail concerne l'étude algorithmique et la mise au point de systèmes autonomes innovants.

Ensemble, ils conçoivent *Flight Assembled Architecture*, première installation entièrement réalisée par des robots volants. Elle se présente sous la forme d'une structure architecturale à l'échelle d'un «village vertical» de 6m de hauteur et de 3,5m de diamètre, constituée de 1 500 modules de mousse polystyrène préfabriqués. Les drones sont programmés pour interagir, saisir, transporter et assembler des modules jusqu'à ériger cette structure architecturale à l'occasion du vernissage-performance de l'exposition réalisée au Frac Centre en décembre 2011.

+

Minecraft before Bill
Anonyme

Vidéo – 2015

Minecraft before Bill est le survol infini des territoires de Minecraft, ces îles programmées pour émerger aléatoirement. Sols arides, banquises ou forêts de cubes. Il faut 15 années pour atteindre les limites de l'algorithme de Minecraft, en volant juste au dessous des nuages cubiques et blancs de la plateforme traversée par des millions de persos. Au-delà, en cette carte infinie, il existe les Far Lands, sorte de bugs kafkaïens. Ceux qui atteignent ces mondes mystérieux peuvent mourir dans le vide, bloqués par un mur invisible. Ici, nous découvrons seulement 1 heure et 1 minute et 1 seconde et 1 image de ce regard vu du ciel.

+

Metadata

Josh Begley (USA)

Impression des alertes émises depuis 2002 sur application Iphone – 2014

« Il y a une application pour cela » est le slogan que la firme Apple a trouvé pour envahir l'imaginaire de nos écrans de poche. L'application de l'artiste Josh Begley recense les victimes civiles des frappes de drones américaines au Pakistan, au Yémen et en Somalie. Metadata nous alerte en temps réel de ces blessures et ces morts. « Je voulais jouer sur l'idée des notifications et de la technologie du "push" (...) Je pensais qu'atteindre les poches des utilisateurs américains de smartphones et les déranger avec ces histoires de drones pourrait être un moyen intéressant de faire émerger le débat. »

Conçue en 2012 et refusée par Apple durant deux années, l'application est téléchargeable depuis février 2014. Les sources d'informations relatives à ces frappes sont issues du Bureau of Investigative Journalism.

Regardant cette installation, vous écoutez une composition sonore de Jean-Philippe Renoult et Dinah Bird extraite du projet *A.V.I.O.N.*

↘

salle 3

Beyond_Bitmaps

Laura Mannelli, Frederick Thompson, sur une conception sonore de Christine Webster et un script développement de Marc Freymuth (Luxembourg /France/ Allemagne)

Installation architecturale et interactive - 2015

Avec le concours du Fonds Culturel national luxembourgeois et le soutien financier du ministère de la Culture du Grand-Duché de Luxembourg.

Beyond_Bitmaps est l'adaptation contemporaine de l'oeuvre de science-fiction *Snow Crash* de Neal Stephenson, qui décrit une Amérique futuriste et apocalyptique où l'esprit humain est contrôlé par un magnat du pouvoir, dans le pur style de la littérature cybernétique et cyberpunk.

Si le héros du roman, Hiro, est dans ce monde un loser livreur de pizza, il est aussi un hacker réputé qui crée un métavers, un monde virtuel fictif – anticipation de ce que sera le web – dans lequel il devient un samouraï imbattable.

Achitecte, Laura Mannelli donne corps avec Frederick Thompson, concepteur d'environnements

3D, à ce métavers, cette autre image du monde faite de vecteurs et de points de lumière où l'illusion optique fait basculer votre regard au plus lointain du creux numérique. Là, dans l'infiniment petit, le héros du roman Hiro, évolue comme prisonnier de son réseau informatique que viennent perturber, le son ambiant de la salle, vos appareils électroniques et numériques, votre présence autour de l'installation. Ainsi, lorsque son réseau est saturé, Hiro mute et se transforme en une nuée de bitmaps qui révèlent les pixels noirs et blancs qui composent toute image numérique.

↘

salle 4

Création réalisée en résidence à l'Aéroclub du Béarn.

TRAUM (Le cas Y)

Dorothee Smith

Vidéos, photographies, sculptures, images d'archives – 2015

Production: Spectre Productions, accès)s(cultures électroniques, Olympus France, CNAP image/mouvement, CNC/DICRéAM, Galerie Les Filles du Calvaire, The vibrant project, le Musée de la Danse.

L'explosion du vaisseau Soyouz TMA-99M, qui eut lieu en août dernier lors de son lancement depuis le cosmodrome de Baïkonour a particulièrement marqué les esprits, ayant entraîné la mort en orbite du pilote junior Vlad K. et eu des conséquences spectaculaires sur le jeune directeur du cosmodrome, Yevgéné G, responsable présumé de l'accident.

Dorothee Smith propose un projet transdisciplinaire à la lisière de la science-fiction. L'installation érige Yevgéné en « patient-zéro » d'un nouveau symptôme intimement lié à une forme contemporaine : *Traum*, qui veut dire rêve en allemand est aussi la racine du mot trauma. L'enquête menée par Dorothee Smith se poursuit dans la feuille de salle mise à votre disposition en salle 4.

Le Cas Y est le premier volet d'un projet plus large qui verra le jour en 2017.

Projet co-écrit avec Lucien Raphmaj, avec la participation de Florence Thomassin, Matthieu Barbin, Andy Bradin, Fredster, Jean-Philippe Uzan et Silvia Casalino.

+

Une sélection de ressources documentaires jeunesse et adulte vous attend dans l'espace documentaire du Bel Ordinaire : ouvrage d'esthétique ou de théorie et articles de presse creusent plus avant les thématiques abordées dans l'exposition. Il y est question du regard que nous portons sur la terre depuis le ciel de nos machines (avions et satellites), du Land Art, des jeux vidéo comme l'art du XXe siècle, des usages créatifs et militaires des drones, de l'histoire des pigeons-voyageurs et de leur rôle dans nos télécommunications ou de l'histoire de l'aviation à Pau.

Remerciements au Réseau de Lecture publique de la Communauté d'Agglomération Pau-Pyrénées.

↘

Visites guidées

**le jeudi 22 oct. à 14h,
les samedis 24 oct.,
7 nov. et 12 dec. à 16h**

+

Ateliers de pratique artistique

***Flying Waves*, le jeudi 22 oct. à 14h30
Danse avec le ciel, le samedi 7 nov. à 17h**

+

**Infos & accueil de groupes
sur réservation
au 06 37 16 70 91**

accès(s)
culture(s)
électronique(s)

05 59 13 87 44
fb : accès(s)
cultures
électroniques
www.acces-s.org

