



la ville sensible

## **festival accès(s) #11**



**Installations, déambulations sonores, projections, concerts**

**4 au 9 octobre 2011  
centre ville de Pau**

accès(s), les abattoirs, allée Montesquieu, 64140 Billère  
05 59 13 87 44  
acces-s@wanadoo.fr / com.access@orange.fr

**[www.acces-s.org](http://www.acces-s.org)  
[www.myspace.com/festivalaccess](http://www.myspace.com/festivalaccess)**



## Edito

Parcours sonores et visuels diurnes et nocturnes, dans le cœur historique de Pau. Le visiteur est invité à vivre une expérience immersive dans le quartier, à redécouvrir ses lieux emblématiques et ses espaces plus confidentiels au travers d'une exposition à ciel ouvert. D'un lieu à l'autre, au gré des œuvres et des artistes rencontrés, le promeneur est engagé dans une expérience stimulant un nouveau regard sur son environnement habituel. A l'heure où les technologies se font de plus en plus mobiles, accès(s) invitent des artistes qui interrogent les problématiques urbaines et dessinent les contours d'une ville d'une nouvelle génération : une « hyperville » connectée en permanence, de plus en plus sensible à elle-même et à ceux qui l'habitent. Si ces technologies ne constituent pas une fin en soi, elles offrent aux artistes la possibilité de créer au sein de l'espace urbain des environnements numériques dont le public se saisit pour se réappropriier la ville et repenser la manière il dont perçoit et utilise cet espace.

### **Nouveau regard sur l'espace urbain**

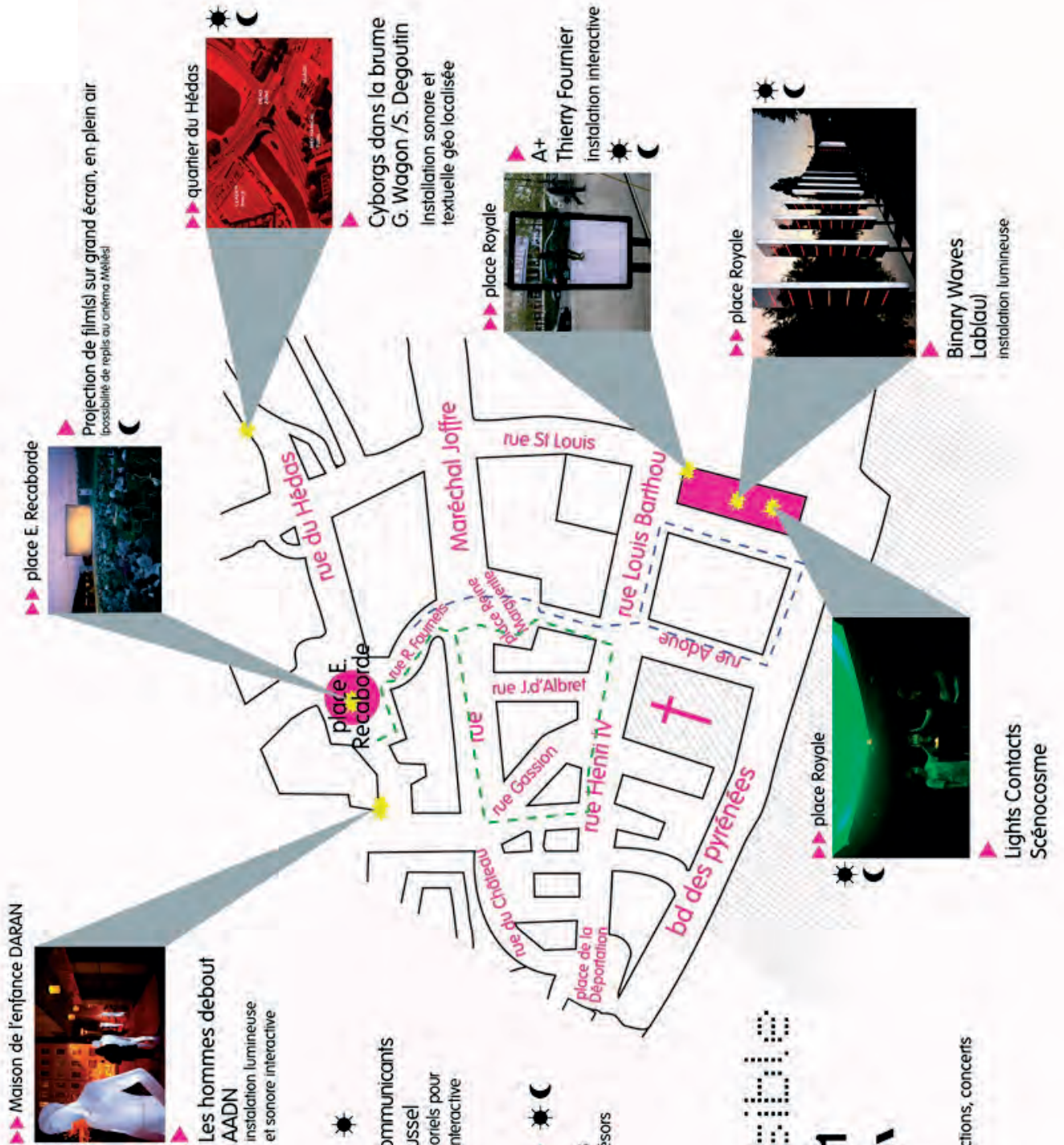
Aujourd'hui, la ville ne se définit plus seulement par sa géographie et son aménagement urbain. S'ajoute aux réseaux bien visibles que sont les réseaux routiers, de transport en commun, de canalisation ou d'éclairage public, des réseaux plus immatériels que les artistes cherchent à mettre en lumière. Ils nous invitent à de nouveaux modes de lecture et de représentation de la ville, en portant attention aux systèmes de flux et de relations qui s'y développent, aux données sociales, environnementales, économiques et politiques qui la caractérisent. Leurs œuvres, poétiques et contemplatives, illustrent l'état d'esprit, le rythme et l'activité de la ville. Elles y sont sensibles, à la manière d'une seconde peau.

### **Cartographie sensible: déplacements et circulations en question**

Dans cette ville sensible que dessinent les artistes et les penseurs contemporains, l'homme, le citoyen qui y réside et y travaille retrouve une place prépondérante. Il fait la ville, la façonne, par sa manière de l'habiter, de circuler, de communiquer. Prenant acte du développement du web 2.0 et des réseaux sociaux, de la généralisation des iPods, des clés USB, des systèmes GPS, des téléphones ou des ordinateurs portables, les artistes s'emparent de ces technologies mobiles et les détournent à des fins artistiques. Ils créent des œuvres porteuses d'une nouvelle forme de convivialité et d'échange qui placent l'individu dans un système de relations sociales recomposées. Fondées sur les modes de déplacements et de communication des citoyens dans l'espace urbain, elles génèrent une nouvelle cartographie de la ville. Ludiques, ces œuvres se construisent avec la participation du visiteur.

### **Au-delà de la technologie: le vivre ensemble**

Si les technologies sont souvent synonymes de progrès, si elles permettent à chacun de communiquer plus vite avec des territoires très éloignés, de vivre ici et là dans un même temps, de créer du lien dans les sociétés virtuelles que sont les réseaux sociaux, elles sont également l'objet de nombreuses craintes quant à déshumanisation de nos sociétés. accès(s) souhaite, au travers des œuvres choisies, réaffirmer la nécessité du vivre ensemble, de l'attention portée à l'autre, à ceux qui vivent à nos côtés dans la ville que nous habitons.



# La ville sensible

## festival accès(s) #11



6 au 9 octobre 2011

Installations, déambulations sonores, vidéo projections, concerts



# Programme

## Mercredi 5 octobre

**21h :** mise en bouche – DJ sets électro + Vijing – Bar le Living Room

## Jeudi 6 octobre

**19h :** ouverture du festival – vernissage Place Royale

**21h :** concert Tim Hecker – Chapelle des Réparatrices, Conservatoire Musique et Danse

## Vendredi 7 octobre

**19h :** présentation projet cartographie de Pau – Médiathèque de la Pépinière

**21h :** projection en plein air – Place Récaborde, Hédas

**22h30 :** DJ set – Bar l'imparfait, Hédas

## Samedi 8 octobre

**15h :** rencontre – Médiathèque Arbizon

**17h :** restitution atelier de création sonore – Médiathèque Trait d'Union

**21h :** soirée de concerts – programmation en cours



## Expositions

**Place Royale :** du jeudi 6, 19h au dimanche 9 octobre, 19h

24h/24h / Présence de médiateurs de 14h à minuit

**Tunnel du Hédas :** jeudi 6, 19h puis du vendredi 7 au dimanche 9 octobre, de 14h à minuit

**Maison Daran :** du jeudi 6 au samedi 8 octobre, de 20h à 02h

## Déambulations sonores

**Vêtement communicants :** du vendredi 7 au dimanche 9 octobre, de 14h à 19h

Dead Drops : en permanence à partir du jeudi 6 octobre

## Ateliers de captations (sur inscription)

**Vêtements communicants :** mardi 4 et mercredi 5 octobre – cyberbase de Pau

Création sonore : du mardi 4 au jeudi 6 octobre - cyberbase de Pau



Kiosque de la Place Royale

**Lights Contacts, Scénocosme**  
Installation lumineuse et sonore interactive



Lights Contacts est une œuvre interactive perceptible à deux ou plus. Cette installation sensible, tactile, sonore et lumineuse met en scène les corps des spectateurs et les transforme en véritables instruments sonores humains. A travers cette création, Scénocosme questionne le passant de manière poétique sur sa perception de l'autre dans l'espace public. L'installation présente une bille brillante. Une première personne pose sa main sur la bille. Tant qu'elle maintient ce contact avec celle-ci, son corps est sensiblement réactif aux contacts d'autres corps vivants. Mais si elle reste seule, il n'y a aucune réaction. Elle doit inviter une deuxième personne à venir la toucher, et le contact se fait de peau à peau. Chaque touché corporel provoque alors des sonorités variables. Les différentes vibrations sonores évoluent ensuite en fonction de la proximité des contacts et des spectateurs. L'installation se couvre d'un «abri de lumière» qui délimite un espace convivial et intimiste. Eteint lorsque aucun «contact» n'est engendré, il s'illumine à chaque touché entre humains. Ses teintes colorées varient en fonction des intensités des contacts des spectateurs.

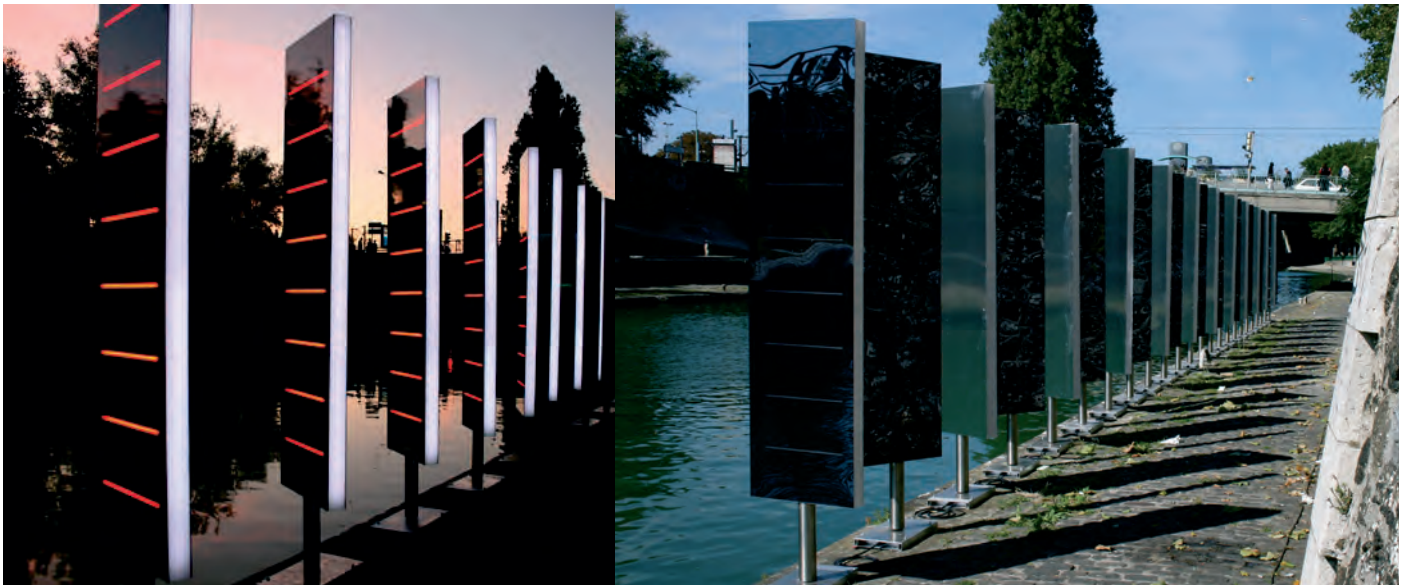
### Biographie

Les artistes Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt forment le duo Scénocosme. Ils mêlent art numérique interactif, musique et architecture afin de concevoir des œuvres évolutives et interactives originales. En distillant la technologie numérique, ils en font ressortir des essences de rêve et de poésie, ils en utilisent ainsi la partie vivante, sensible voire fragile. A travers des formes d'expressions pluridisciplinaires, Scénocosme développe la notion d'interactivité, par laquelle l'œuvre existe et évolue grâce à l'action des spectateurs. Ils sont ainsi des « variables » actives, propres à développer et donner vie à des microcosmes oniriques au centre de performances collectives musicales ou chorégraphiques. Art interactif, numérique, participatif, installation, design, musique, architecture, etc. : à travers des formes d'expressions diverses, ils réactivent les sens au cœur d'espaces et de créations sensibles.



Place Royale    .....

**Binary Waves, Lab[au]**  
Installation sonore et lumineuse interactive



Binary Waves est une installation urbaine et cybernétique constituée d'un réseau de 20 panneaux lumineux en rotation de 3 m de haut sur 60 cm de large, placés tous les 3 mètres pour former un mur cinétique qui agit ainsi comme un révélateur de la mobilité urbaine qui anime son environnement : l'infrastructure (les passants) et les différents modes de communication environnants (champs électromagnétiques produits par les téléphones portables, la radio, etc.).

Les impulsions générées par ces flux se transmettent de panneau à panneau en décrivant un mouvement ondulatoire partant du premier panneau vers le dernier, puis rebondissant sur celui-ci tout en perdant progressivement son intensité. Ce principe cinétique s'inspire de la propagation des ondes dans l'eau. Cette analogie repose sur une description de l'espace urbain comme milieu fluide constitué de micro événements. Les jeux lumineux, rouges et blancs, et sonores de l'installation traduisent le rythme de l'activité urbaine. Ce principe de « réécriture » du flux urbain vise à former une nouvelle vision de la relation entre le citoyen et l'espace public. Fondée sur le principe cybernétique selon lequel chaque individu est acteur de cet espace public, cette sculpture cybernétique s'inscrit dans le prolongement de l'oeuvre Nicolas Schöffer. Elle instaure une interaction entre l'individu et l'oeuvre et ouvre la voie à une nouvelle perception de l'espace urbain.

**Note biographique**

Fondé en 1997 et basé à Bruxelles, LAB[au] élabore principalement des oeuvres interactives, des performances et des scénographies audiovisuelles, pour lesquelles le collectif développe des logiciels et interfaces spécifiques. Ses quatre membres (Manuel Abendroth, Jérôme Decock, Alexandre Plennevaux and Els Vermang) animent en parallèle depuis 2003 une galerie d'art digital MediaRuimte au centre de Bruxelles. LAB[au] a exposé ses travaux, entre autre, au Emocao Art.ficial (Sao Paolo, 2008), Club Transmediale (Berlin, 2007), TENT. / Witte de With (Rotterdam, 2006), Centre Georges Pompidou (Paris, à plusieurs reprises), Sonar (Barcelona, 2004), New Museum (New York, 2003), Nabi Art Center (Séoul, 2003), ICA (London, 2002), Louvre (Paris, 2000), Ars Elektronica (Linz, 1999).



Place Royale

A+, Thierry Fournier  
Installation interactive



Un écran plasma situé dans la rue diffuse exactement l'image vidéo qui est vue derrière lui, mais décalée de vingt-quatre heures. La diffusion est conçue pour s'aligner avec la perspective du paysage lorsque l'on se situe en face de l'écran. Elle reproduit en continu, et en temps réel, ce qui a été filmé la veille.

A+ soustrait une représentation pour la remplacer par une pure perception du temps. Le dispositif conduit à l'observation aiguë d'un espace, par le décalage sensible qu'il instaure entre l'image et son environnement immédiat. Par la même, il interroge à la fois la propre présence et la relation au monde du spectateur, en même temps que celle des personnes qu'il observe. Initialement présentée dans un panneau de la société Decaux, l'œuvre bénéficierait d'un nouvel habillage, produit par accès(s) en collaboration avec une autre structure du réseau arts numériques français.

### Biographie

Après avoir débuté comme musicien, compositeur et architecte (diplômé de l'École nationale supérieure d'architecture de Lyon), Thierry Fournier mène de front pendant plusieurs années architecture, créations musicales et collaborations avec des chorégraphes et réalisateurs. Il poursuit ensuite un cursus libre auprès de l'Ircam, avant de réaliser ses premières œuvres à la fin des années 90. Il enseigne et mène des recherches à l'École nationale supérieure d'art de Nancy, où il anime l'atelier de recherche et création Electroshop, et à l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris, où il est responsable de l'axe de recherche Surfaces Sensibles. Il enseigne également à Sciences Po Paris (art contemporain et nouveaux médias). Ses œuvres (installations, créations sonores et musicales, performances et créations scéniques) ont été présentées dans de nombreux musées et festivals en France et à l'étranger.



Déambulation de la rue Fournets à la Place Royale et retour

**Costumes communicants, Natacha Roussel**  
Costumes sensoriels pour déambulation interactive



Natacha Roussel développe des costumes sensoriels communicants localisables.

De la peau des animaux aux matériaux artificiels d'aujourd'hui, la première fonction du vêtement est de protéger le corps humain. Mais, indissociable de cet aspect fonctionnel, le vêtement est aussi objet culturel et artistique, image de soi, communication avec les autres. "Ainsi le masque ou le vêtement peuvent-ils transformer le corps en image en le dissimulant pour exposer quelque chose qu'il ne saurait montrer lui-même" écrit Hans Belting dans *Pour une anthropologie des images* (Paris, Gallimard, 2004).

Que cachent, mais aussi que révèlent, les vêtements réalisés avec les nouveaux matériaux contemporains ? Quel nouveau regard sur le vêtement en tant qu'objet de l'art offrent-ils ? Quelles visions de l'être humain, de son rapport à autrui ouvrent-ils ?

Le public est invité à porter des vêtements augmentés qui permettent à chacun de déambuler en entendant le rythme de son pas mais aussi celui des autres. Les vêtements interactifs donnent lieu, de manière ludique, à des logiques de réseaux qui échappent à ceux qui n'entendent pas. Certains se calent sur le rythme des autres, d'autres prennent le contre-pied, des groupes se forment sans raison apparente.

### Biographie

Natacha Roussel conçoit des interfaces physiques impliquant un ou plusieurs usagers dans des espaces fixes ou distribués. Entre le corps et l'espace, elle tente de visualiser les présences humaines dans l'espace urbain. Elle a mené une pratique indépendante au Québec jusqu'en 2005 avant de s'installer à Paris. En 2003, elle co-fonde *Experientiae Electricae*, collectif multi-professionnel de création numérique impliquant des développements parallèles et complémentaires. Ses œuvres ont été présentées dans le cadre de *Show Off*, de *Futur En Seine* et au *SAT*.



## Déambulation du Hédas à la rue Henri IV et retour

### Dead drops

Chasse aux trésors



Il existe plusieurs catégories d'objets : ceux qui – fonctionnels la plupart du temps -existent en tant que tels (un bol, un stylo), ceux qui portent en eux, davantage que leur fonction première parce qu'attachés à une personne, un souvenir, une odeur (vêtement, bijou, accessoire), et enfin l'objet ouvert, qui n'existe vraiment que par son contenu et donc par les personnes qui s'emparent et font usage de ce contenu. Ces derniers, à la frontière du vivant, sont par nature changeants et modifiables. Dans cette dernière catégorie, il y a bien sûr tous nos objets informatiques actuels, mais surtout un objet petit, discret par son format et sa taille mais immense par les possibilités qu'il contient : la clé USB.

L'artiste berlinois Aram Bartholl a eu l'idée, à la fois poétique, drôle et provocatrice d'installer des clés USB, avec du contenu : ce sont des «dead drops». A l'origine, une «dead drop» désigne une boîte à lettre morte, un système de communication utilisé par les espions dans les années 60, sorte de cache où l'on pouvait dissimuler des messages.

L'idée a été reprise un peu partout dans le monde. Il existe désormais un site Internet dédié où le public peut visualiser la localisation des différentes clés. A l'occasion du festival accès(s), des dead drop s'immisceront dans les murs de notre cité, tout au long des parcours.



Tunnel du Hédas

**Cyborgs dans la brume, Gwenola Wagon et Stéphane Degoutin**  
Installation architecturale et film



Des penseurs aussi divers que Günther Anders, Jacques Ellul, Theodore Kaczynski ou Ray Kurzweil annoncent l'obsolescence de l'homme dans le futur : son exclusion croissante du monde qu'il a créé. Cette hypothèse mérite d'être prise au sérieux pour poser la question du rapport de l'homme à sa technologie. Prenant acte du développement inéluctable de la robotique et des formes artificielles d'intelligence, Gwenola Wagon et Stéphane Degoutin ont initié le laboratoire LOPH ("Lutte contre l'Obsolescence Programmée de l'Homme"). Ce laboratoire a pour but d'imaginer et d'expérimenter les moyens d'adapter l'homme pour qu'il soit en mesure de lutter. Il y a urgence à inventer et à questionner de nouveaux modes d'être pour l'homme, imaginer et construire une société d'après le post humain. L'homme peut choisir de se reprogrammer comme il le souhaite. Quelle morale inventer pour le futur homme?

### Biographie

#### Gwenola Wagon

Artiste, enseignante et chercheuse, née en 1975, Gwenola Wagon est diplômée de l'Atelier de Recherches Interactives et de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris. Avec Alexis Chazard, elle fonde le collectif Cela Etant, et coréalise de nombreuses installations vidéos, sonores et interactives. Elle travaille comme artiste et chercheuse sur les questions d'un cinéma élargi aux nouvelles technologies et a soutenu une thèse sur les Utopies d'un cinéma interactif et l'accessibilité des images en mouvement. Maître de conférences au département Arts plastiques de l'université Paris 8 depuis 2001, elle conçoit de nombreux workshops dans les écoles d'arts en France et à l'étranger.

#### Stéphane Degoutin

Né en 1973 à Toronto au Canada, Stéphane Degoutin vit et travaille à Paris. Ses thèmes de recherche portent sur les gated communities, la ville contemporaine et l'espace public. Auteur d'ouvrages : Prisonniers volontaires du rêve américain (éd. de la Villette, Paris, 2006, préface de Thierry Paquot), et de sites Internet artistiques (photoblog sur [www.lostincreteil.com](http://www.lostincreteil.com)) et est également co-auteur des installations en ligne sur [www.googlehouse.net](http://www.googlehouse.net) avec Marika Dermineur et de [www.whatareyou.net](http://www.whatareyou.net), avec Marika Dermineur et Gwenola Wagon. Il enseigne l'architecture intérieure et la culture contemporaine à l'Ensad et à l'école Camondo.



Quartier du Hédas

**Les hommes debout, AADN**  
Installation lumineuse et sonore interactive



Les Hommes Debout est une installation lumineuse et interactive qui parle de l'homme et qui fait parler les hommes. Composée de 16 mannequins translucides habillés de lumière, l'installation se propose de mettre au jour un quartier et les populations qui y résident et y travaillent. Fruit d'un travail de rencontres, d'interview et de collectes sonores dans le quartier, réalisé lors d'une résidence menée en partenariat avec la Maison des Femmes du Hédas, le projet permet au visiteur de dialoguer avec les mannequins, dépositaires de la mémoire du quartier. Les Hommes Debout parlent et répondent aux visiteurs qui leur glissent un mot à l'oreille. L'installation agit comme un révélateur de paroles locales : des paroles tendres, intimes, intrigantes ou dérangementantes qui réaffirment la nécessité démocratique de l'expression individuelle et collective. La forme plastique des Hommes Debout elle-même (tous les mannequins sont strictement identiques), fait appel à notre république « intégratrice » et homogénéisante. Derrière l'apparence égalisatrice, il suffit de tendre l'oreille pour écouter la richesse de la diversité et des différences. Une invitation à l'altérité.

### Biographie

L'association AADN a créé ce projet dans le cadre d'une Résidence de la Fête des Lumières de Lyon en 2009. Identifiant dans la ville, la Place du Pont comme un quartier stigmatisé et connoté négativement dans l'imaginaire collectif des Lyonnais, AADN souhaitait donner à voir sous un autre jour, les populations résidentes du quartier. En proposant aux Lyonnais de rencontrer ses habitants à travers leurs paroles, l'installation visait à remettre symboliquement ces populations dans l'espace public et à leur donner la parole à nouveau. Une œuvre d'art à dimension politique et sociale.

L'AADN est une association, un acteur culturel dont l'objet est d'accompagner et promouvoir les arts et cultures en lien avec les nouvelles technologies. Outre ses missions de production et de diffusion, l'association œuvre pour la transmission et le partage d'une culture numérique créative.



Chapelle des Réparatrices - Conservatoire Musique et danse de Pau



**Tim Hecker**  
Concert dans le noir



Le compositeur et producteur Tim Hecker fait partie de cette famille très select de musiciens qui cherchent à dépasser leur musique, à l'amener à l'état de vapeur ambient innervant leurs autres travaux : installations, collaborations, danse contemporaine, lectures, performances. Une ambient telle que l'a initié Brian Eno, qui non seulement habille l'espace physique, sonore, mais l'habite, le corrompt, l'entoure d'un halo surréel et provoque une magie très singulière. L'ambient selon Hecker, c'est bien cela, un nuage épais mais qui amène une lumière différente, polaire et mécanique. Hecker invente son propre paysage sonore. Les textures sont évanescentes, les boucles tordues, pour un voyage dans des architectures inédites, à savourer en live.

## Biographie

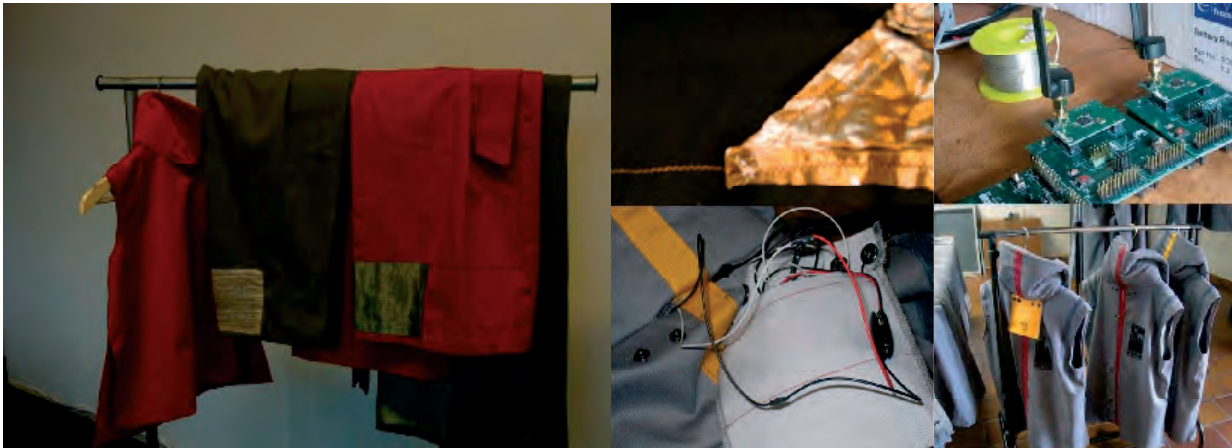
Sous le sobriquet Jetone, Tim Hecker produit début 2000, un son ample et massif, indissociable de la scène de Montréal et du Mutek, festival qui fit beaucoup pour la reconnaissance de la techno canadienne. Puis il se fit un nom, à l'automne 2001, en publiant un premier album qui sortait des clous techno : « Haunt Me, Haunt Me Do It Again » sortait sur le label Alien8 Recordings et faisait le pont entre l'autrichien Fennesz et la scène rock canadienne alors en pleine ascension. Puis c'est la rencontre avec le label allemand Mille Plateaux, génial incubateur de musiques électroniques chavirées, ou comment recréer une énergie rock avec des machines. Tim Hecker rend hommage aux ondes (radio ou extraterrestres) avec « Radio Amor » (2003) et surtout se lance dans la folle aventure de « Mort aux vaches », en 2005, une longue plage enregistrée live, brouillard aux contours subtils mais finalement très découpés, pour peu qu'on se donne la peine de les saisir. Sur ses albums les plus récents, il poursuit son exploration des champs d'intersection entre bruit, dissonance et harmonie. Sur « Harmony in Ultraviolet » (2006), il rajoute à sa palette des orgues aux accents baroques, qui nimbent sa musique d'une densité parfois mystique. En 2009, il publie un nouvel album sur le label Kranky, « An Imaginary Country »,





En partenariat avec Ampli, dans le cadre des ateliers MAO

**Atelier Costumes communicants**  
**Natacha Roussel**



A l'occasion du festival accès(s), Natacha Roussel propose de réaliser un travail situationnel, une production adaptée à la présentation du projet dans l'espace public. Les modèles d'interaction et les sons des costumes communicants présentés au public, seront conçus sur place. Des captations sonores réalisées in situ serviront de base à la composition générée par les costumes. Afin d'ancrer le projet dans la situation, un atelier de captation sonore ouvert au public permettra aux participants de concevoir des sons qui seront intégrés aux costumes et expérimentés lors de la performance. Ainsi, les sons implantés dans les costumes seront donc directement liés à l'expérience vécue sur place. Ces éléments sonores produits lors des ateliers serviront de base au travail de composition qui utilisera les données de l'ensemble des costumes. Ouvert à tous les publics, cet atelier accueillera 10 participants.

**Déroulé de l'atelier :**

**Première session - Formation et repérage**

Approche des outils de captation / Ecoute du milieu et choix des sons à enregistrer / Captation en condition réelles enregistreur tascam micro orientables

**Deuxième session - Captation Traitement sonore**

Approche du logiciel audacity / Ecoute et acquisition / Dérushage, normalisation

**Troisième session - nettoyage des sons**

Nettoyage des sons pour diminuer le bruit: souffle, bruit mécanique, vent, bruit de fond quelconque / Rappel sur les formats audio / Exportation



**Ecole des Beaux-arts des Pyrénées** ~~~~~

**Intervention artistique dans le cadre de l'atelier de recherche Nouvelles Temporalités**



Le projet de recherche « Nouvelles temporalités » est développé depuis 2010 par l'ESA. Appuyé sur l'émergence de nouveaux découpages temporels et comportements dans le champ des arts numériques, « Nouvelles Temporalités » s'attache à saisir en quoi et comment de nouveaux paradigmes esthétiques et conceptuels (espaces rhizomatiques, télé-présence, espaces virtuels, mise en forme et visualisation de données numériques, cyberspace, rapport du réel au virtuel...) influencent en profondeur le champ de la création.

« Nouvelles temporalités » questionne la présence des nouveaux médias dans le champ de l'art et du design graphique. L'équipe pédagogique propose un socle de connaissances théoriques et techniques qui apporte au projet « géolocalisé » un contexte fertile et favorable à l'inscription des étudiants dans un processus de recherche artistique.

A l'occasion du festival accès(s) 2011 dédié à la ville sensible, un projet de collaboration est en cours de préparation avec l'atelier « Nouvelles Temporalités » piloté par les artistes et enseignants Vincent Meyer et David Coste.

**Parcours dans 3 annexes du réseau de lecture publique** ~~~~~  
(Programmation en cours)



- Production d'un atelier de création sonore: captation in situ et retraitement sur logiciels MAO.  
Participants: scolaires et adultes.

- Production d'un projet multimédia de cartographie de la ville de Pau, développé par un étudiant de l'Ecole des Beaux-arts de Pau.

- Rencontre avec un réalisateur - graphiste sur le thème de la ville sensible (programmation en cours).