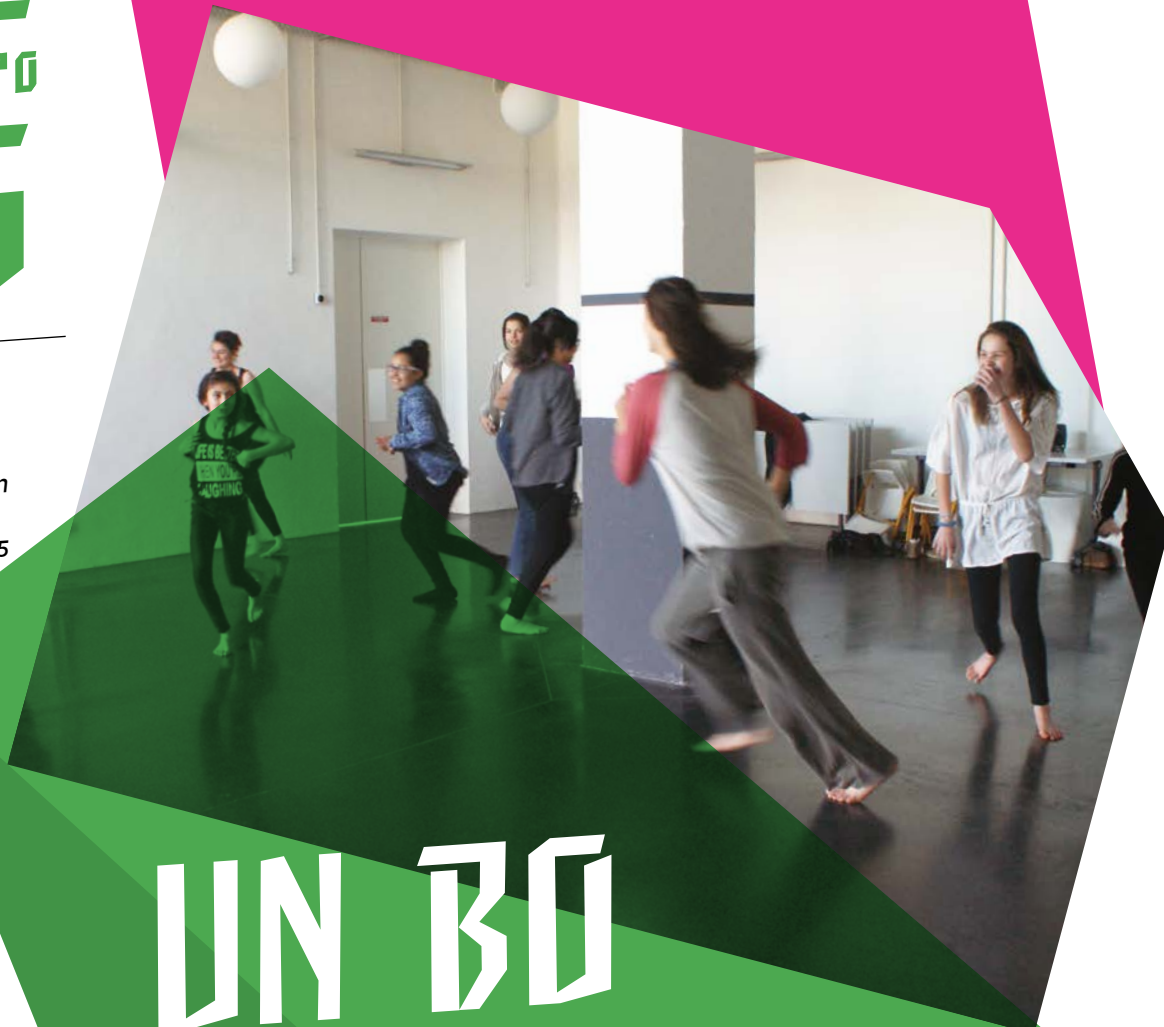


le  
**BO**  
numéro  
**05**

Le journal du  
Bel Ordinaire  
espace d'art  
contemporain  
SEPT. 2014 >  
JANVIER 2015

GRATUIT



# UN BO POUR TOUS

LE  
BONUS  
TRANSCRIPTION(S)  
PAR LAURA  
KNOOPS

LE BEL ORDINAIRE VOUS ACCUEILLE **p. 4** et se met à la disposition des artistes contemporains. Il co-produit les nouveaux « *objets qui dérangent* » de Clémentine Fort **p. 7** et les « *transcriptions* » de papier de Laura Knoops **p. 14** (+ *bonus*). Avant ça, Thierry Guibert nous avait offert le résultat de ses manipulations graphiques **p. 10**. Et à l'automne, la relève viendra des artistes engagés de DISNOVATION, le festival de accès)s(cultures électroniques **p. 16**, et de Pologne avec l'œuvre graphique « *évidente* » de WŁADYSŁAW PLUTA **p. 21**. Alors : planifiez votre visite **pp. 27-28**, et à tout de suite !

**PpP**

Pau Porte des Pyrénées

**LE BO NUMÉRO**  
**JOURNAL DU**  
**BEL ORDINAIRE**

n° 5 – septembre 2014 > janvier 2015

**le Bel Ordinaire,**

**espace d'art contemporain**

les Abattoirs, allée Montesquieu

64 140 Billère

Tél. 05 59 72 25 85

[belordinaire.agglo-pau.fr](http://belordinaire.agglo-pau.fr)

**Communauté**

**d'agglomération Pau-Pyrénées**

Hôtel de France

2 bis, place Royale

BP 547 – 64 010 Pau cedex

Tél. 05 59 11 50 50

**Directeur de la publication**

François Bayrou

**Comité éditorial**

Michel Bernos, Gérard Guillaume,

Thierry Ambrosini, Corinne Letuppe,

Florence de Mecquenem

**Rédaction**

Catherine Bordenave, François

Chastanet, Régine Debatty, Claire

Lambert, Florence de Mecquenem,

Louise Poissant et Perrine Saint Martin

**Conception graphique**

Florence Inoue et Patrice Chaminade

pour Pas banal

**Impression**

Imprimerie Ménard – 31 682 Labège

**Dépôt légal** 2<sup>e</sup> semestre 2014

**ISSN** 2268 – 347 X

Notre imprimeur est labellisé  
Imprim'Vert. Ce journal est édité  
sur du papier certifié PEFC, issu  
de forêts gérées durablement.

# UN BO POUR TOUS LES PUBLICS

En ce mois d'octobre, notre agglomération poursuit son exploration de l'innovation, du patrimoine et de l'art avec le lancement de la nouvelle saison du Bel Ordinaire.

Plus que tout autre lieu culturel, cet espace d'art contemporain illustre cette trilogie au travers du lieu – les anciens abattoirs de la ville – des résidences d'artistes et des œuvres exposées, entre design graphique, multimédia et vidéo.

Après l'expo du FRAC présentée à la réouverture du site en février dernier, c'est une nouvelle invitation à la découverte, à l'exploration, à l'échange qui vous est proposée cet automne. Avec une volonté de partager avec tous les publics, de mêler les expressions artistiques et les univers, les matières et les techniques pour que chacun puisse voir, entendre, appréhender, réagir et s'enrichir de la vision de l'autre.

Vous trouverez plus précisément dans ce BO numéro les quatre premiers rendez-vous de la saison 2014/2015, riche de dix événements artistiques.

Nous espérons vous y retrouver nombreux, au travers des visites libres ou des ateliers et autres moments guidés, rencontres, concerts, performances.

*Une volonté de partager  
avec tous les publics, de mêler  
les expressions artistiques  
et les univers, les matières  
et les techniques pour que  
chacun puisse voir, entendre,  
appréhender, réagir...*

La Communauté d'agglomération  
Pau-Pyrénées

page de gauche :  
les nouveaux ateliers  
du Bel Ordinaire  
(détail).

en couverture :  
atelier danse animé  
par **Charlotte  
Cattiaux**, photo  
© Laurence Adagas

DANS SA MISSION DE SOUTIEN À LA CRÉATION CONTEMPORAINE, le BO propose des résidences d'artistes dans des conditions renouvelées et optimisées depuis février 2014. Qu'il s'agisse de résidences de création ou de résidences de papier, elles ont en commun de mettre au service des artistes un panel d'outils et des structures d'accueil conséquents qui font du BO un lieu unique en son genre en France.

# RÉSIDENCES MODE D'EMPLOI



*Clémentine Fort*,  
une résidence  
en trois temps :  
du 22 au 25 avril,  
du 12 au 16 mai  
et du 18 au 29 août  
2014.

PHOTO © PH. COSTES

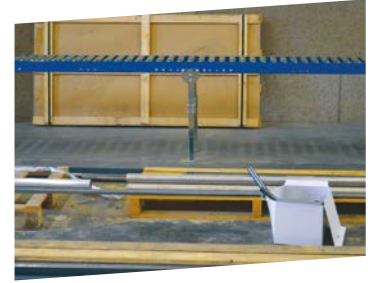
**LE TEMPS DE RÉSIDENCE RÉPOND À LA CONTRAINTE DE L'ARTISTE DE CHERCHER DANS LE TEMPORAIRE CE QU'IL NE TROUVE PAS DANS LE PERMANENT**, notamment les moyens dont il a besoin en termes d'équipements et de matériel pour produire une œuvre ou une série. Nombre d'artistes optent également pour ce format de travail en raison de la pénurie d'ateliers fixes et de la difficulté de travailler dans les lieux où ils vivent. Les moyens mis en œuvre au BO garantissent aux postulants un accueil en résidence dans un lieu adéquat, pour une étape de recherche, de création ou de production.

### **Les nouveaux ateliers**

Ce sont ainsi pas moins de 1 000 m<sup>2</sup> d'espaces de création qui sont mis à disposition des artistes résidents. Outre un atelier de construction équipé d'un parc de matériel technique mutualisé de 180 m<sup>2</sup>, comportant des machines-outils pour travailler des matières comme le bois ou le métal, le BO dispose de cinq ateliers de création autonomes, d'environ 50 m<sup>2</sup> chacun. Un atelier de peinture de 100 m<sup>2</sup>, équipé d'une cabine permettant de peindre sous pression, et un atelier de sérigraphie, opérationnel courant 2015, viennent



PHOTO © JOHAN PARENT



ci-dessus :  
le nouvel atelier de  
construction (détail).

ci-contre :  
**Johan Parent**,  
résidence du 5  
au 15 mai 2014.

compléter ces équipements. Ces vastes espaces et ces outils professionnels offrent ainsi aux artistes des conditions optimum de travail. Ce « sur-calibrage » des équipements du BO, tel qu'évoqué par la directrice Florence de Mecquenem dans un précédent entretien, répond à une volonté affirmée de faire de ce site un lieu généreusement tourné vers la création avec les moyens d'accueillir également des projets en dehors de sa programmation.

### **Sélectionner et accueillir des projets**

Pour définir son programme de résidences, le BO sélectionne chaque année des lauréats par le biais d'appels à projets. L'appel à projet précise les conditions d'accueil, les périodes proposées et le montant de la bourse qui peut être allouée au candidat. Celui-ci doit forcément répondre d'une pratique dans l'art contemporain et présenter dans son dossier, une note d'intention, une ébauche présentant les différents aspects du projet, un budget prévisionnel et un calendrier. S'il est retenu, il se voit attribuer un atelier de fabrique dont il peut disposer à sa guise 24 h sur 24. Sous conditions d'aptitudes et de qualifications, il est autorisé à manipuler

les machines-outils de l'atelier de construction. S'il n'est pas du coin, l'artiste est hébergé sur le site et dispose d'une chambre avec bureau, d'Internet et de l'accès à une cuisine partagée. En complément de moyens matériels apportés, le Bel Ordinaire met à disposition les compétences de son équipe qui peut alors apporter son expérience pour faciliter la réalisation du projet.

### **Une résidence à emporter**

Dans son engagement pour soutenir la création contemporaine, le BO marque un intérêt particulier pour le design graphique, la question de l'édition et de l'objet papier. C'est pour mieux défendre cet axe qu'ont été initiées les résidences de papier qui s'adressent aux artistes contemporains comme aux designers graphiques désireux de creuser ce sujet. Au rythme de deux par an, ce format de résidence questionne l'éditorial et se donne pour objectif de permettre l'édition d'un objet papier encarté dans un *BO numéro*. Édité à 2000 exemplaires, cet objet bénéficie d'une large diffusion auprès du grand public de l'agglomération de Pau, mais aussi dans les écoles et les centres d'art de France. Ici, c'est une bourse de 3000 € qui est accordée pour couvrir

les honoraires artistiques, l'impression et la livraison de l'objet papier. L'appel à projets pour les résidences de papier prévoit également la mise à disposition d'un hébergement sur le site si besoin.

### **Un temps d'échanges pour les artistes**

L'accueil d'un artiste en résidence implique de lui fournir, pour une durée suffisante, les moyens de poursuivre sa démarche et de réaliser une œuvre, mais c'est aussi l'inviter à rencontrer les habitants du territoire. Le BO, qui s'est donné pour mission de favoriser la présence artistique sur son territoire, organise alors des temps de rencontre ouverts à tous. Les lauréats des appels à projet sont ainsi conviés à participer à un travail de médiation. Dès lors, la résidence devient le lieu d'une rencontre entre les artistes et le public et participe autant à la fonction de diffusion qu'à celle de soutien à la création. Entre la visite d'atelier et l'exposition officielle, les sorties de résidence offrent un temps d'échange autour de la restitution du travail de recherche effectué par les artistes in situ, un moment privilégié pour permettre au public de saisir au plus près, le processus créatif.



### Retour sur les résidences du premier semestre 2014

Depuis le début de l'année, plusieurs artistes ou collectifs artistiques ont été accueillis au BO dans des champs d'action aussi variés que l'installation, la sculpture, le dessin, ou l'édition. Les réalisations issues de ces temps de recherche donnent le pouls de la jeune création contemporaine et nous familiarisent avec ses préoccupations.

L'inauguration du site a été l'occasion d'un tout premier temps de création d'un ordre particulier autour du design culinaire pour le vernissage de l'exposition d'ouverture, **Extraordinaire**. Magali Wehrung et Elisa Valenzuela du collectif Les Fauves ont œuvré, avec le lycée professionnel des arts du goût de Morlaàs, à la réalisation d'une installation judicieusement intitulée **Avis de réception**. Colis à déballer et à déguster, bouchées enveloppées, boîtes d'allumettes gourmandes étaient mis en scène et en espace, comme autant de cadeaux destinés au public invité à faire vivre ce buffet participatif.

Inserée dans le BO numéro n° 4, **Abyme** fut la première réalisation issue d'une résidence de papier par



ci-dessus :  
**Pauline Le Duc**,  
résidence du 26 mai  
au 4 juillet 2014.

ci-contre :  
résidence au  
long cours pour  
la **Maison des  
éditions Pyrénées**,  
de la résidence  
à la présentation  
publique : **Les  
motifs du travail**  
(mars 2014).

Anne-Émilie Philippe. Cette jeune artiste, rodée à la matière papier, a offert au lecteur un poétique livre gigogne invitant à la rêverie. Son propos interroge le format de l'objet-livre autant que l'activité de lecture. En choisissant une photographie de ciel comme image unique et découpée, elle propose au lecteur un récit minimal et l'incite à changer son attitude solitaire pour mieux s'ouvrir au monde.

Une résidence peut aussi être l'opportunité de créer une association d'artistes provisoire, dans le but de réaliser une œuvre qui croise les visions, les démarches, ou les disciplines. C'est le cas de la pièce **Sinkhole**, résultat d'une première collaboration entre l'artiste Johan Parent et Virginie Piotrowski, artiste et enseignante en art. Réalité ou mirage, **Sinkhole** sème le trouble chez le regardeur mis face à une construction dont il ne peut sonder les contours. Cette résidence d'une dizaine de jours au mois de mai a permis la réalisation technique de l'œuvre pour une présentation à la cité du design à Saint-Étienne en septembre 2014.

En juin et juillet, sur une durée de six semaines chacun, Pauline Le Duc et

Samuel Trenquier ont profité de leur résidence de recherche et de création pour alimenter leur démarche. Pour sa toute première résidence, Pauline Le Duc, jeune diplômée des Beaux Arts de Tarbes, a pu mettre à profit le temps et l'espace impartis pour finaliser une installation minutieuse sous la forme d'une hybridation insolite entre monde végétal et animal. Samuel Trenquier, lui, a développé son projet sur les oiseaux jardiniers en travaillant à leur manière et avec un humour revendiqué, sur des sculptures hétérogènes vouées au culte de l'amour. Tous deux se sont prêtés au jeu de la sortie de résidence pour échanger avec le public sur leurs pratiques et leurs expériences au BO.

À travers la richesse de ces premiers cas de résidence et après seulement quelques mois de mise en fonction de ses nouveaux équipements, le BO apporte donc la preuve qu'il s'inscrit d'ores et déjà comme un acteur efficient dans le paysage de la création contemporaine.

*Catherine Bordenave*

ARTISTE PLASTICIENNE FORMÉE AUX ÉCOLES D'ART DE PAU ET DE NANTES, CLÉMENTINE FORT présente, dans son exposition *Désordre*, une nouvelle série intitulée *Les objets qui dérangent*. Ce projet, coproduit par le BO et la Maison des éditions Pyrénées, propose une réflexion sur l'espace intérieur et ses codes. En perturbant insidieusement l'ordre établi et les usages, Clémentine Fort change notre regard sur ce lieu du quotidien, pour un déconditionnement en douceur de notre rapport à l'objet et à sa fonction.

DU 1<sup>er</sup> AU 31  
OCTOBRE 2014

# L'ODÈ AU BANCAL

Comment le projet *Les objets qui dérangent* s'inscrit-il dans ta démarche ?

Ce projet marque plutôt un tournant dans ma démarche. Jusqu'ici, j'ai beaucoup travaillé la question de la construction de l'identité, la thématique du souvenir et de la mémoire. J'évoquais la dilution des formes et des corps dans mon travail photographique ou dans ma pièce en céramique, *Les absents*. Dans les séries *Rue de Grenelle* ou *Rue Adoue*, j'abordais l'intime en mettant en scène ma famille, en jouant des expériences personnelles. Donc j'avais envie d'un projet plus léger qui m'éloigne un peu de moi, de ma figure. Aujourd'hui, inconsciemment, alors que je vis à nouveau dans ma ville natale, je prends un peu de distance avec ma propre histoire. Par ailleurs, j'ai eu envie de faire une pause avec la photographie à cause du rapport très distancié qui empêche le contact direct avec la matière. Ce projet me donnait l'occasion de retrouver la céramique et de prendre le temps d'expérimenter, de tester de nouvelles formes.



**Dans cette série, tu questionnes le mobilier, l'espace intérieur. Comment abordes-tu cette problématique et quelle approche as-tu du design ?**

Le design m'a toujours intéressée mais je ne voulais pas avoir une démarche de designer et créer de nouveaux objets. Je me sens plus proche des considérations d'Ettore Sottsass<sup>1</sup> et du groupe de Memphis<sup>2</sup> sur l'antidesign. Selon eux, le designer doit nous déconditionner du rapport fétichiste qu'on peut entretenir avec l'objet, pour ne pas être dans un processus de consommation à tout prix. Dans cette idée, mon propos consiste à imaginer un objet qui pourrait nous détacher de l'objet. Une façon de questionner l'univers du design, l'habitude des gestes, la fonction et l'orthogonalité, mais sans imposer de réponse pour autant. Ayant travaillé dans la décoration, je me suis rendue compte que l'on ne fait que piocher dans un répertoire de formes, de couleurs dont on propose des assemblages. On évolue dans un univers pré-mâché par l'industrie, on a l'impression d'être libre et d'avoir des choix mais on se rend vite compte que l'on est à l'intérieur de quelque chose d'assez verrouillé et prédéterminé.

**Face aux codes du design régis par le souci de fonctionnalisme, tu proposes une alternative à ce formatage. En quoi consiste-elle ?**

En m'inspirant des architectes déconstructivistes qui pensent en terme de mouvement, d'oblique et de déséquilibre, je trouvais intéressant, dans un premier temps déjà, de déconstruire un système en perturbant ses codes, pour démontrer à quel point ce qu'on nous propose est autoritaire. Pour cela, je suis partie de pièces de mobilier usuel de l'enseigne Ikea comme symbole de l'uniformisation mondiale et de la fonctionnalité. Loin d'imposer quelque chose d'autoritaire à mon tour, j'ai plutôt choisi d'insuffler de la poésie, du mouvement en

créant des déséquilibres, des petites perturbations en introduisant des objets de passage qui induisent une autre lecture de notre intérieur. Par exemple, j'ai imaginé une cale qui décale une étagère et la rend incapable de supporter quoi que ce soit. Inéluctablement, on en revient au questionnement sur la fonction et le statut de l'objet dans la lignée de Duchamp<sup>3</sup> et de sa pratique du détournement. Ces formes évoquent aussi celles de l'art minimal et les visées d'artistes tels que Donald Judd<sup>4</sup> par exemple.

**Dans la forme, tu as imaginé des pièces en céramique et en bois qui viennent se mêler à des objets manufacturés. Est-ce une façon de réhabiliter le geste manuel avec ce qu'il peut avoir d'incertain ?**

L'artisanat et le travail à la main sont en effet des choses qui me parlent. J'avais envie de retravailler la céramique pour cette raison, même si cette technique amène son lot de contraintes, de difficultés pour obtenir quelque chose de précis. Pour ce qui est du bois, je ne l'avais jamais travaillé donc j'ai bénéficié de l'expertise en menuiserie et ébénisterie d'Alix Allain, l'assistant technique du BO, pour la réalisation des pièces. À l'opposé des méthodes de fabrication à grande échelle, je voulais proposer quelque chose de fait à la main avec des savoir-faire et des matériaux ancestraux. Peu importe les imperfections, les petits accidents, c'est justement cette fragilité que je trouve belle, là où normalement elle serait écartée. Donc je suis plutôt dans le « low tech », dans l'éloge de la lenteur et le culte du bancal à l'image de mes chaises sur lesquelles on ne peut pas s'asseoir.

**Les objets qui dérangent pointe en filigrane la question du corps dans l'espace, déjà évoquée dans ton travail par son rapport à l'architecture notamment. Faut-il y voir le lien qui inscrit ce projet dans ton parcours ?**

**1. Ettore Sottsass** (1917-2007) est à la fois architecte, artiste et designer italien, membre actif du mouvement antidesign et du groupe de Memphis. « Faire du design, ce n'est pas donner forme à un produit plus ou moins stupide pour une industrie plus ou moins luxueuse. Pour moi le design est une façon de débattre de la vie. »

**2. Le groupe Memphis** (1980) met « l'industrie au service du design ». Il souhaite que chacun utilise ses objets colorés et modulables à sa manière.

**3. Marcel Duchamp** (1887-1968), peintre, plasticien, homme de lettre français, notamment connu pour avoir inventé le *ready made*.

**4. Donald Judd** (1928-1994) artiste plasticien et théoricien américain. Principal représentant du minimalisme. Il cherche à réduire ses sculptures aux formes géométriques les plus simples et élabore le concept d'installation permanente.





Par rapport à mon travail, ce projet est un des rares dans lequel il n'y a pas de représentation du corps. Je montre des objets, un décor intérieur qui induisent forcément des comportements humains. Je procède finalement par métonymie en évoquant le contenant pour parler du contenu. Cette série m'a en quelque sorte donné l'opportunité de retrouver l'architecture via la décoration et le design. J'ai grandi dans une famille d'architectes au milieu des plans et des agencements, c'est ce qui explique mon intérêt pour ce sujet. La notion de lieu, d'espace est très présente dans mon travail : je donne des noms de rue à mes séries photographiques, j'enferme mes personnages dans des huis clos. Le lieu devient un personnage supplémentaire, un témoin de la présence humaine.



ci-dessus :  
**Rue de Grenelle**,  
(extrait), 2010.

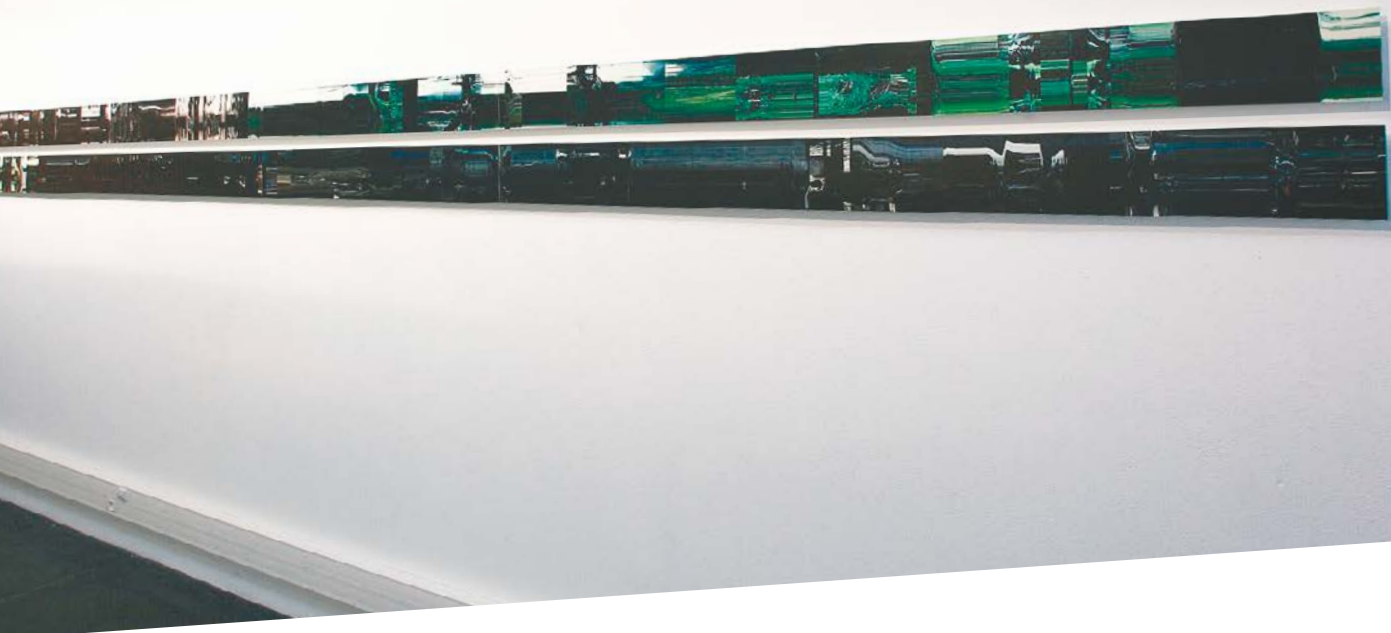
ci-contre (en vert) :  
**De la chair pour  
le béton**, 2011.

ci-dessous et pages  
précédentes :  
recherches pour  
l'accrochage  
des **Objets qui  
dérangent** au BO.

*Propos recueillis  
par Catherine Bordenave*



# MANIPULATIONS ET MANŒUVRES

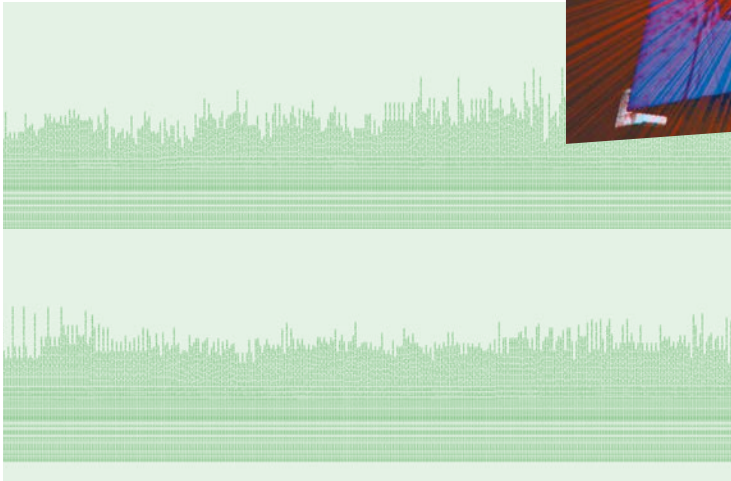


**PLASTICIEN INSCRIT DANS LE CHAMP DES ARTS MULTIMÉDIA, THIERRY GUIBERT EXPLORÉ** depuis une quinzaine d'années l'image numérique sous toutes ses formes ; interactive, réactive, programmée, autonome. Son approche privilégie un art où les objets sont définis par la programmation informatique et souvent générés par l'ordinateur. Images, sons, gestes et langage se croisent, s'hybrident et donnent naissance à des objets complexes dont la contemplation s'apparente à un voyage infini.

**I**nstrument et perception (Simondon), outil et transformation (Simondon), dispositif et disposition (Agamben), appareil et mise en forme des apparences (Déotte), interface et médiation (Lévy), plusieurs couples visent à rendre compte des liens entre un dispositif et ses effets sur l'esthétique, sur l'épistémè d'une époque, sur les relations entre les humains et avec l'environnement. C'est un autre couplage que m'a inspiré l'exposition *L'entre-images* de

Thierry Guibert. Cinq installations, cinq genres, mixant ou remixant les mêmes médiums, parfois les mêmes éléments pour en faire des œuvres complètement différentes, illustrant chacune l'infinie diversité issue des mélanges, combinaisons et montages. Passant de la vidéo à la photographie, de l'installation sonore ou de l'installation interactive à une frise de papier, ces œuvres condensent chacune toute une série de manipulations et de manœuvres qui explorent l'un des possibles redéploiements des éléments, l'une des variations que l'on soupçonne illimitées. Ces œuvres revisitent et recomposent d'autres œuvres, des pièces emblématiques de l'histoire du cinéma ou des documents d'archive qui trouvent un énième souffle. Et ces œuvres nous font découvrir des manipulations originales, certaines sont de pures inventions, inspirées de manœuvres singulières.

ci-dessus :  
Guibert  
et Courribet,  
*Enveloppes  
temporelles  
(Stalker)*, 2013.  
Production OUDEIS.



**L'ASSOCIATION ACCÈS|CULTURES ÉLECTRONIQUES A PRÉSENTÉ L'ENTRE-IMAGES DE THIERRY GUIBERT DANS LA PETITE GALERIE DU BEL ORDINAIRE DU 2 AU 26 AVRIL 2014.**

ci-dessus :  
Guibert, Courribert, Laroche, *Mécanique générale*, 2008-2013. Coproduction Guibert, CIAM, UQAM, Bandits-Mages, CICM, accès|st.

à gauche :  
Guibert, *La base de données de L'Homme à la caméra*, 2014.

Dans ce bref commentaire, je reviendrai sur les trois installations de Thierry Guibert présentant une série de manipulations faites sur des réalisations emblématiques de l'histoire du cinéma. Il ne se contente pas comme plusieurs de revenir sur des images et des séquences, ni de faire des remakes (Speckenbac<sup>1</sup>) ou une remédiation (Bolter & Grusin<sup>2</sup>) comme certains s'y sont appliqués avec l'apparition des nouveaux medias, des jeux vidéo et d'Internet. C'est le film tout entier qu'il embrasse dans son intégralité matérielle et dont il explore l'une des propriétés. Dans certains cas, il s'agit d'une spécificité technique ayant marqué l'histoire du langage cinématographique. Selon le film, en effet, il reprend l'une des innovations techniques introduites par le cinéaste, les procédés de montage chez Vertov ou l'effet de traînée lumineuse de Trumbull-Kubrick dans *2001, l'Odyssée de l'espace*. Dans une autre installation, il présente la base de données des mots clés avec lesquels il a indexé chaque séquence d'un film, ces mots recoupant en quelque sorte le script sous-jacent du film.

Et ces manipulations, initialement mécaniques, sont revisitées par Guibert et reprises avec des procédés

numériques. À vrai dire, c'est la technique même ou ses effets mis en œuvre par le cinéaste de référence qui deviennent l'objet de ces installations et l'occasion d'explorations de diverses manipulations visant la transformation ou la réorganisation des matériaux à la base du film.

Dans la série *Enveloppes temporelles*, Guibert utilise le slit-scan – procédé par lequel on crée une image statique – qui concatène une série de tranches d'images qui composent un film ou une vidéo. L'image-temps qu'est le film composé d'une succession de 24 images/seconde fixes qui se déroulent dans la durée du film se contracte en une seule immense image fixe qui condense l'ensemble des milliers d'images-frames<sup>3</sup> formant le film. Pour cette série, Guibert et son équipe ont développé un logiciel qui permet de retenir une tranche de pixels prélevée aux bordures gauche et droite, en haut et en bas de chaque image du film ce qui forme, par leur alignement, l'enveloppe du film, « la peau de l'image » comme il l'appelle. La concaténation de ces fines images forme des bandeaux photographiques dont la longueur est proportionnelle à la durée des films : *2001,*

*l'Odyssée de l'espace* (14 mètres de long), *Stalker* (20 m), *Tron* (16 m). Le choix des films est d'ailleurs déterminé par diverses considérations historiques et techniques. Le slit-scan, par exemple, était d'abord un procédé photographique qui a été adapté pour créer des effets spéciaux au cinéma par Douglas Trumbull en 1968 pour le dernier acte de *2001, l'Odyssée de l'espace*.

Les manipulations que permet le logiciel de slit-scan, s'inscrivent dans une manœuvre esthétique qui se déploie sur plusieurs tableaux. D'abord, il s'agit d'immobiliser l'image-mouvement qu'est le film pour en donner une vue d'ensemble, un genre d'arrêt sur image permettant de saisir, globalement, l'ensemble du film. Et paradoxalement, le spectateur que le cinéma avait immobilisé dans son fauteuil est ici appelé à déambuler devant cette grande bande d'images qui rappelle la pellicule cinématographique déroulée sur la table de montage. Mais la manœuvre qui est sans doute la plus subtile ici consiste à opérer une rotation de l'axe temporel sur les deux axes spatiaux (hauteur et largeur). L'image cinématographique, dans sa matérialité, se déploie dans les deux dimensions de l'espace qui se combinent à une troisième

1. Jan Speckenbach, « On the Remake. A Cinematic Phenomenon. Part One. Money, Copy, Quotation, Motive, Genre », *Cinema in the Digital Age*, 2002

2. Jay David Bolter & Richard Grusin. *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 2000

3. Que nous employons ici dans le double sens de cadre et de couche d'images

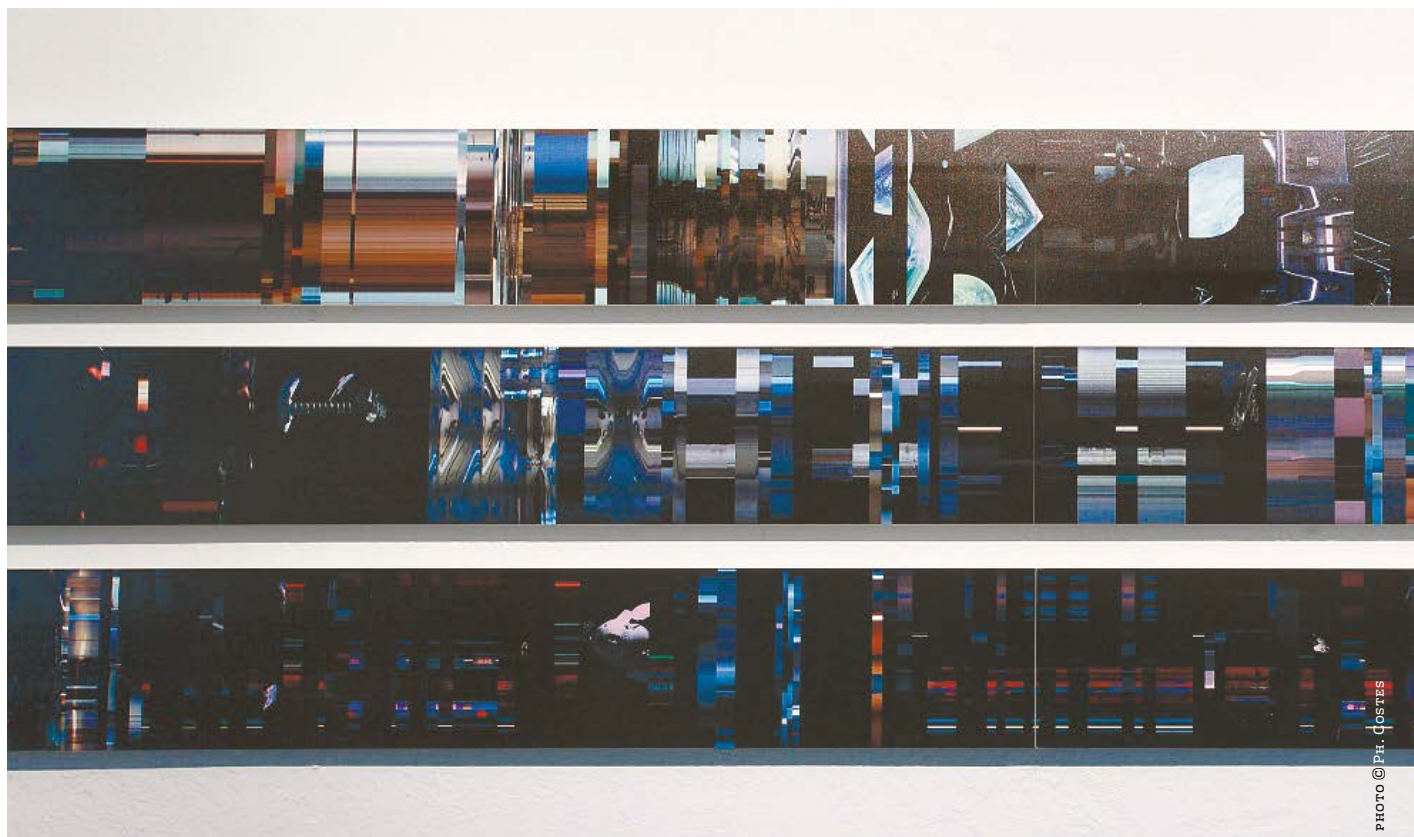


PHOTO © PH. COSTES

Guibert, *Enveloppes temporelles* (2001, *L'Odyssée de l'espace*), 2013. Production OUDEIS.

dimension : le temps. Le slit-scan opère en quelque sorte une rotation de la dimension temporelle qui rabat l'axe du temps sur celui de l'espace. Le temps devient une dimension de l'espace où différents temps (T<sub>1</sub>, T<sub>2</sub>, T<sub>3</sub>...) se combinent et se juxtaposent sur l'image plutôt que de se succéder dans la durée. Les manipulations de l'image servent ainsi une manœuvre qui vise à spatialiser la temporalité.

Dans *Mécanique générale*, une installation interactive qui se présente comme un film-jeu vidéo, Guibert revisite *L'Homme à la caméra* de Dziga Vertov qu'il décompose image par image afin de laisser le spectateur le remonter à sa guise en combinant les images en fonction des paramètres qu'il choisit. Les 102 691 images du film deviennent manipulables grâce à un outil-logiciel développé par l'équipe de Guibert. Toutes les manipulations sur cette gigantesque banque d'images se font dans une installation virtuelle où sont projetés, en trois dimensions, des blocs d'images correspondant aux plans-séquences du film que le spectateur va manipuler pour sélectionner et associer les images. Diverses manipulations sont d'ailleurs possibles : varier les rythmes, intervertir des séquences, en construire de nouvelles,

choisir un thème, éliminer les personnages, provoquer des rencontres, etc. Les variations sont, on s'en doute, illimitées.

La manœuvre esthétique sous-jacente ici est complexe et paradoxale. D'abord, elle met l'accent sur le rôle essentiel du montage et de l'axe syntaxique dans l'écriture cinématographique. En cela, elle appuie et relance les positions de Vertov sur l'association de la caméra avec l'œil, le « ciné-œil », le rôle « constructeur » et créatif qu'il réserve au montage et sa « théorie des intervalles » qui préconise que « *le film est construit sur des intervalles, c'est-à-dire, le mouvement entre les images* <sup>4</sup> ». En déplaçant l'objet film sur la scène du jeu vidéo, le dispositif mis en place et les manipulations effectuées par le spectateur converti en monteur de séquences permettent donc au spectateur de s'approprier, par son geste, le rôle constitutif du montage. Mais ce qui est peut-être le plus étonnant ici, c'est que cette œuvre culte que Guibert a étudiée image par image, pour laquelle il a développé de nombreux outils et dispositifs la prenant pour objet, cette œuvre centrale dans sa réflexion et sa pratique artistique se trouve démembrée, défaite, soumise à d'autres règles, devant se

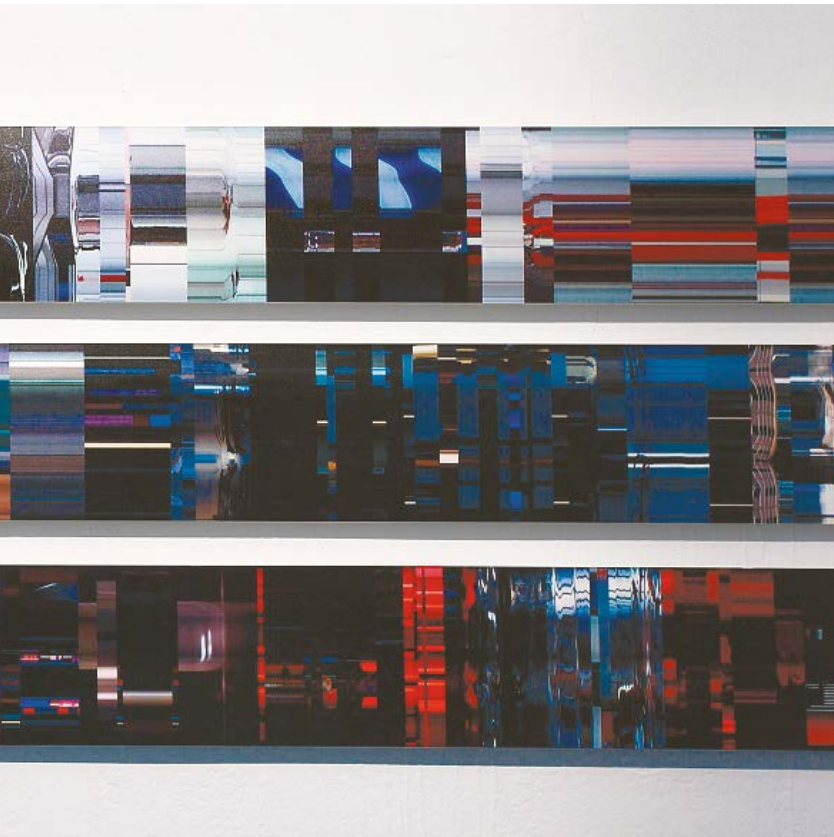
prêter à un autre jeu et aux manipulations du spectateur.

*La base de données de L'Homme à la caméra*, une grande frise de papier, s'inscrit dans cette foulée et donne une représentation textuelle des mots clés des plans-séquences du film. Cette base de données développée d'abord pour le jeu vidéo afin de « taguer », indexer et paramétrer chaque image en vue de construire des blocs manipulables et remontables se trouve à son tour mise en scène. La frise se présente comme un long listing numérotant chacun des 1499 plans-séquences et lui attribuant des mots clés le décrivant en spécifiant les objets qui y figurent (salle, cinéma, siège...) et le type de plan (gros plan, vue arrière...). Guibert a choisi de présenter le listing à l'horizontal, transformant chaque ligne de la base en colonne d'un histogramme donnant à l'ensemble l'allure d'une forêt de mots ou d'un électrogramme. Cette visualisation permet de découvrir le rythme, on aurait envie de dire la pulsation du film de Vertov.

Plus conceptuelles, ces manipulations faites à partir du film s'inscrivent dans un autre registre de manœuvres. Certes, elles immobilisent le film comme le faisaient les

4. Dziga Vertov, *Du « ciné-œil » au « radio-œil », articles, journaux, projets* coll. 10/18, Union générale d'éditions, 1972

5. Susanne Jaschko «Space-Time Correlations Focused in Film Objects and Interactive Video». [www.sujaschko.de/en/research/pr1/spa.html](http://www.sujaschko.de/en/research/pr1/spa.html)



*Ce que le numérique rend possible par l'indexation et le listing c'est de visualiser la courbe globale du rythme du film, sa cadence, les effets de répétition, les mouvements de plans.*

arrêts sur image que l'on retrouve dans le jeu vidéo. Et le script transposé sur cette frise contient tout le film comme les *Enveloppes temporelles* décrites plus haut. Mais ce que le numérique rend possible par l'indexation et le listing c'est de visualiser la courbe globale du rythme du film, sa cadence, les effets de répétition, les mouvements de plans. La réduction au script opère une mise à plat du film et en donne une version à laquelle Vertov n'a jamais eu accès faute d'outil permettant de visualiser l'ensemble en dehors de la temporalité de l'image mouvement.

Enfin, quelles manœuvres poursuit Guibert à travers ces trois œuvres ? Il y a certes une manœuvre globale qui rejoint ce que Susanne Jaschko désigne par l'expression « film object »<sup>5</sup> pour parler de ces films transformés en objet plastique ou en œuvre

interactive. Ces manipulations comportent d'ailleurs une dimension iconoclaste : elles dénaturent les films en leur retirant la composante temporelle, en les immobilisant et en les mettant à plat, les réduisant aux deux dimensions de l'espace ou en les redéployant dans un espace en 3D comme dans le cas du jeu *Mécanique générale*. Elles opèrent aussi un renversement puisqu'elles conduisent les spectateurs à adopter un rôle dynamique dans leur appréhension physique de l'œuvre. Et comme toutes les œuvres sur lesquelles travaille Guibert, elles effectuent un déplacement de perspective, amenant le spectateur à adopter une autre posture, inattendue et déroutante.

*Louise Poissant*

[www.acces-s.org](http://www.acces-s.org)  
[www.thierryguibert.fr](http://www.thierryguibert.fr)

**Louise Poissant** est doyenne de la Faculté des arts à l'Université du Québec à Montréal. Elle codirige le groupe de recherche *Performativité et effets de présence*. Elle est également chercheure à Hexagram-CIAM (Centre inter-universitaire en arts médiatiques).

Guibert, Hourquet, **Solaris**, 2013-14. Coproduction Guibert, Hourquet, OUDEIS.

PHOTO © GUIBERT, HOURQUET



RÉSIDENCE DE PAPIER # 2  
DU 17 SEPT. AU 3 OCT. 2014

# Laura Knoops TRANSCRIPTION(S)



**JEUNE GRAPHISTE FREELANCE BASÉE À BERLIN**, Laura Knoops s'est prise au jeu de la résidence de papier<sup>1</sup> pour proposer une mise en abyme du *BO Numéro*. L'occasion pour elle de se confronter aux techniques d'impression, tout en s'attachant à créer un objet unique en dehors des contraintes classiques du graphisme.

**Tu conjugues ton métier de graphiste avec une démarche artistique parallèle. Dans les deux cas, tu t'intéresses tout particulièrement au processus de création.**

En tant que graphiste, je favorise une approche systémique, résultant d'un aller-retour permanent entre le processus de création et l'usage des signes. Parallèlement à mon expérience professionnelle, où je suis toujours très à l'écoute du commanditaire, je questionne la dimension expérimentale de mon métier. Mon parcours, notamment balisé par la rencontre avec Laure Boer, intervenante professionnelle à l'école d'arts appliqués de Roubaix, m'a

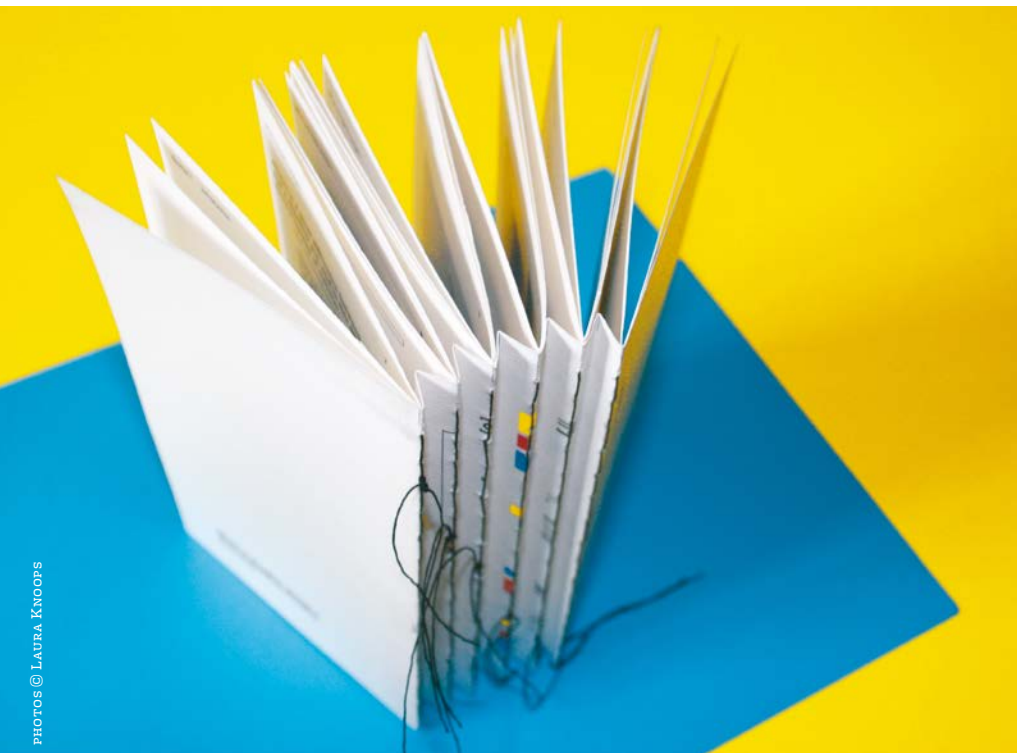
amenée à interroger le processus de création et à rechercher sa mise en évidence. Ma résidence au Bel Ordinaire devrait nourrir cette réflexion et prolonger cette pratique annexe. J'aime expérimenter et éprouver des médiums différents : je suis également designer textile et VJ. Les images créées dans ce cadre relèvent davantage d'une démarche artistique.

**Dans les objets de communication que tu produis, tu instaures souvent une forme de jeu avec le regard du lecteur. Qu'est-ce qui te plaît dans cette approche-là ?**

À travers ces productions, j'essaie toujours d'avoir plusieurs entrées, comme des méta-informations que je fais passer, mais qui ne sont pas forcément lisibles au premier abord. Mon approche consiste à penser l'objet comme espace, au-delà du support qu'il propose et d'y faire naître différents niveaux de lectures. Dans une affiche par exemple, je m'attache à ce que l'on n'ait pas forcément la même sensation selon qu'on la voit de près ou de loin. En effet, pour moi, le graphisme c'est un jeu d'informations. J'ai d'ailleurs étudié le sujet dans mon projet *What's graphic design ?* Ça m'a permis d'aborder tous les aspects du graphisme que sont la couleur, la typographie, la mise en page et de m'interroger sur l'usage des signes et les conventions de lecture.

**Tu prêtes également beaucoup d'attention à la conception de l'objet lui-même. Comment appréhendes-tu cette problématique dans ton travail de graphiste au quotidien ?**

Aujourd'hui, et malgré l'importance de la communication digitale, on a besoin d'objets imprimés. Je suis désolée quand je vois que l'on rogne sur la qualité de ce que l'on imprime. Du coup, c'est vraiment un challenge pour moi d'aller au maximum vers des exemplaires uniques. J'essaie de travailler dans la matière et de m'intéresser à l'approche manuelle de la conception. On a surtout appris à ma génération la conceptualisation en oubliant qu'être graphiste à la base c'était se confronter aux machines. On s'est peut-être libéré petit à petit de certaines contraintes, mais je pense que ces aspects techniques de la production, comme l'impression ou l'assemblage,



PHOTOS © LAURA KNOOPS



doivent faire partie de notre démarche. C'est pourquoi je souhaite approfondir cet aspect « artisan » du métier.

**Au cours de ta résidence au Bel Ordinaire, tu as justement choisi de te confronter à l'impression. De quelle manière plus précisément ?**

Je vais produire un objet imprimé qui sera encarté dans le *BO* numéro. Aussi, j'ai imaginé une mise en abyme du magazine. Je vais utiliser la maquette du *BO* numéro pour mettre en exergue ce processus d'impression qu'est l'offset<sup>2</sup>. Bien qu'il faille en produire 2000 j'aimerais que chacun soit unique, donc je vais laisser une part de hasard dans le processus. L'idée étant de jouer avec des changements de calages, différentes sortes de papiers, de s'amuser à intervertir les couleurs, de créer des surimpressions. Mon défi consiste à amener de l'expérimentation dans l'action, pendant la réalisation. Ce projet induit aussi tout un travail de médiation avec l'équipe de l'imprimerie car elle est partie prenante. Le contenu, quant à lui, fera apparaître le squelette du magazine et sera au final, une trace de ses étapes d'impression, une sorte de de double.

**Qu'est-ce qui t'a motivée à participer à une résidence de papier ?**

La résidence est un format que je connaissais peu et il existe peu de lieux de résidence pour les graphistes en France. J'avais entendu parler de celle de La Grande Ourse, résidence du Parc Saint Léger, centre d'art près de Nevers, impliquant une collaboration entre un graphiste, deux artistes et un curateur. Après un an d'activité professionnelle dans le studio berlinois BANK<sup>TM</sup>, j'ai ressenti l'envie et le besoin d'enrichir ma pratique graphique dans un contexte d'échange et d'expérimentation. Du coup, je me suis un peu plus intéressée à l'idée de

résidence. J'ai souhaité trouver quelque chose de plus artistique et quand je suis tombée sur cet appel pour une résidence de papier au Bel Ordinaire, ça m'a tout de suite parlé. J'ai compris que c'était finalement possible, en tant que graphiste, de prétendre à une résidence dans un centre d'art et que ça allait me permettre de questionner mon quotidien professionnel. J'étais intéressée par la contrainte de produire une pièce qui éprouve la chaîne éditoriale. D'où le choix de la mise en abyme et l'envie d'intervenir avec l'offset.

**Envisages-tu aussi la résidence comme une parenthèse en dehors du travail de commande et imagines-tu des prolongements éventuels ?**

Bien sûr. Cette résidence va être l'occasion de prendre un temps de réflexion et de faire naître de nouvelles réponses. C'est la première fois, depuis que j'ai terminé mes études il y a deux ans, que je m'accorde ce temps d'expérimentation et de réflexion libre. Cette fois, il sera aussi enrichi par l'expérience que j'ai acquise. J'imagine que cette résidence va aussi impulser de nouvelles choses. Le fait notamment d'être dans une imprimerie va sûrement m'ouvrir d'autres horizons et d'autres challenges. Mon grand rêve serait vraiment d'avoir une imprimante offset et diverses machines d'impression chez moi pour, à la fois, expérimenter et pouvoir maîtriser toute la production. Je sais que c'est un peu utopique, bien que rien n'est impossible, mais je suis convaincue que ma résidence au BO va alimenter cette envie...

*propos recueillis  
par Catherine Bordenave*

ci-dessus :  
**What is Graphic Design?** Recherche sur la pratique du graphisme, 2013.

page de gauche :  
**Ceci n'est pas une frontière/Entre deux Belgique** Mémoire / thèse de DSAA, 2012.

1. Depuis fin 2013, le BO propose chaque année les résidences de papier qui permettent la production et la diffusion d'objets imprimés encartés dans le bo numéro, projets d'artistes ou de graphistes.

2. Procédé d'impression dit à plat, les éléments imprimants et non imprimants étant sur le même plan (le procédé offset utilise l'antagonisme entre l'eau et l'encre pour réaliser le report des parties encrées sur le papier). Larousse.

# DISNOVATION

## LA PROPAGANDE DE L'INNOVATION

UNE AMPOULE À INCANDESCENCE QUI RESTERAIT ALLUMÉE PENDANT PLUS DE 100 ANS, ça relève de l'exception, du livre des records, de l'anecdote échangée lors des dîners entre amis. Cette ampoule existe bien, elle brille depuis 1901 dans une caserne de pompiers à Livermore, une petite ville de Californie quelconque, s'il ne s'y trouvait « l'ampoule centenaire ». Certes, sa luminosité ne correspond plus qu'à 0,3% de la valeur d'origine, mais l'ampoule offre tout de même la preuve *a contrario* de ce qu'on appelle l'obsolescence programmée<sup>1</sup> des produits modernes.



La plupart d'entre nous ont entendu parler de cette désuétude planifiée; la notion nous trouble, nous irrite, mais on se console vite à l'idée que c'est une conséquence naturelle du progrès. Si l'on doit acheter un nouvel ordinateur ou un mixeur lorsque le nôtre rend l'âme au moment le plus inopportun, on sait que les nouveaux modèles seront plus rapides, plus puissants, plus « innovants ».

Le problème est que cette notion de progrès a un prix. Ce n'est pas forcément nous qui le payerons, en tout cas pas tout de suite. C'est la masse sans visage de travailleurs chinois qui ont quitté la ferme de leurs parents pour apprendre à assembler des manettes de jeux ou des robots domestiques dans de grandes usines de montage. Ils se voient souvent contraints, au bout de quelques années, à renouveler leurs compétences et chercher du travail ailleurs afin

de pouvoir répondre aux exigences capricieuses d'un marché de la communication et du divertissement en mutation constante. Ces hommes et ces femmes dont nous ne savons presque rien (sauf lorsque leurs conditions de travail les poussent au désespoir<sup>2</sup>) sont des rouages indispensables de la machine-innovation. Ils sont pourtant relégués en marge de celle-ci.

Il en va de même pour les jeunes gens œuvrant au recyclage de consoles de jeux, smartphones ou smartwatches qui faisaient notre joie le Noël précédent. Tous ces gadgets et ordinateurs démodés font à présent le voyage jusqu'à Agbogbloshie, au Ghana, à bord de containers illégalement étiquetés « aide humanitaire ». Agbogbloshie, un quartier de la capitale Accra, s'étend sur une dizaine de kilomètres. C'est la plus grande décharge électronique du monde. Tous les jours, des hommes et des enfants

brûlent nos déchets technologiques afin d'en récupérer le cuivre, le zinc, le laiton et l'aluminium pour ensuite les revendre<sup>3</sup>. Cependant, le traitement des débris électroniques se traduit aussi en fumées toxiques qui polluent l'atmosphère, en composants nocifs qui contaminent rivières et sols, provoquant chez les travailleurs violents maux de tête, insomnies et troubles respiratoires... La plupart de ces jeunes gens mourront d'ailleurs d'un cancer après quelques années passées dans la décharge à ciel ouvert d'Agbogbloshie.

Mais le malaise provoqué par la course à l'innovation et à la surconsommation ne se confine pas aux frontières du continent africain ou aux lointains horizons asiatiques. Le monde occidental doit aussi faire front à un constat navrant : l'innovation n'est pas forcément génératrice de progrès. Sinon comment expliquer que les avancées





PHOTO © TEUN YONK

effectuées grâce aux technologies de l'information ne se traduisent pas en amélioration des conditions sociales, en distribution équitable des richesses? La vitesse à laquelle un gadget se retrouve à la casse n'a en effet d'égale que la rapidité vertigineuse à laquelle se creuse le fossé qui sépare les pauvres des ploutocrates. Que l'on soit d'accord ou non avec les théories de Thomas Piketty<sup>4</sup> sur les causes de l'inégalité des revenus, il n'en reste pas moins que la classe moyenne agonise et que les 1% détenant les 50% des richesses sont en passe de devenir les 0,1%. Il est peu probable que la tendance se renverse par la seule grâce des technologies qui ont certes changé le monde, mais ne sont pas moins les alliées du pouvoir et de l'argent. Les technologies telles que le wearable computing (les technologies prêt-à-porter), les systèmes de géolocalisation, la robotique, la cybernétique et bien sûr les drones sont avant tout le fruit de la recherche militaire.

Le problème posé par cette accélération effrénée est que le laps de temps qui s'écoule entre une idée et sa réalisation ne cesse de se réduire. Et avec lui s'amenuise l'espace nécessaire pour peser, réfléchir et évaluer

la pertinence d'une innovation pour la société.

Le domaine de l'intelligence artificielle est sans doute celui qui se prête le mieux aux scénarios catastrophes. Nick Bostrom<sup>5</sup>, fondateur de l'Institut pour le futur de l'humanité à l'université d'Oxford et auteur de l'ouvrage *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*<sup>6</sup>, craint que la poursuite effrénée de l'innovation ne porte un jour un préjudice grave à l'humanité. Comme nombre de ses collègues scientifiques, Bostrom pense que l'émergence des machines super-intelligentes est inévitable. Ce n'est qu'une question de temps. Certains experts estiment qu'une intelligence artificielle au moins égale à celle de l'homme devrait voir le jour quelque part entre 2075 et 2090. Lorsque cette machine « pensera » avec un degré de sophistication comparable au nôtre, il faudra alors très peu de temps pour que l'intelligence des machines ne surpasse celle des hommes, y compris les plus brillants ou ceux qui un jour bénéficieraient d'une intelligence « optimisée » grâce à la sélection génétique. La suite pourrait bel et bien échapper à notre contrôle. « *Tout le monde se demande quand nous serons en*

*mesure de créer une machine aussi intelligente que nous, voire même un peu plus intelligente* », commente Keith Mansfield<sup>7</sup>, mathématicien et éditeur scientifique à la Oxford University Press, au sujet du livre de Bostrom. « *Ce que les gens ne comprennent pas, c'est que ce ne sera pas la fin du processus, ce sera le début. La machine intelligente sera capable de se perfectionner sans notre aide afin de devenir toujours plus perspicace. Nous assisterons très rapidement à une explosion de l'intelligence qui laissera l'humanité bien loin derrière.* » Tout comme le sort des gorilles est désormais davantage entre les mains des hommes qu'entre les leurs, le destin de notre espèce pourrait bien un jour être à la merci de la super-intelligence des machines. L'homme pourrait ainsi être relégué au rang d'organisme obsolète à l'intelligence médiocre. L'ironie d'une humanité mise à l'écart par l'innovation qu'elle n'a eu de cesse de courtiser n'échappera donc à personne.

Quelle est alors la place des artistes dans ces scénarios quelque peu sombres? Quelles responsabilités peuvent-ils assumer? Quels rôles peuvent-ils jouer qui dépasseraient

Set up shop,  
*Turtle 1*, 2013.

1. *L'obsolescence programmée* est une stratégie visant à réduire la durée de vie d'un produit pour augmenter son taux de remplacement et provoquer un nouvel achat prématurément.

2. « Suicides à la chaîne chez le géant Foxconn », *Libération* du 03/06/2010

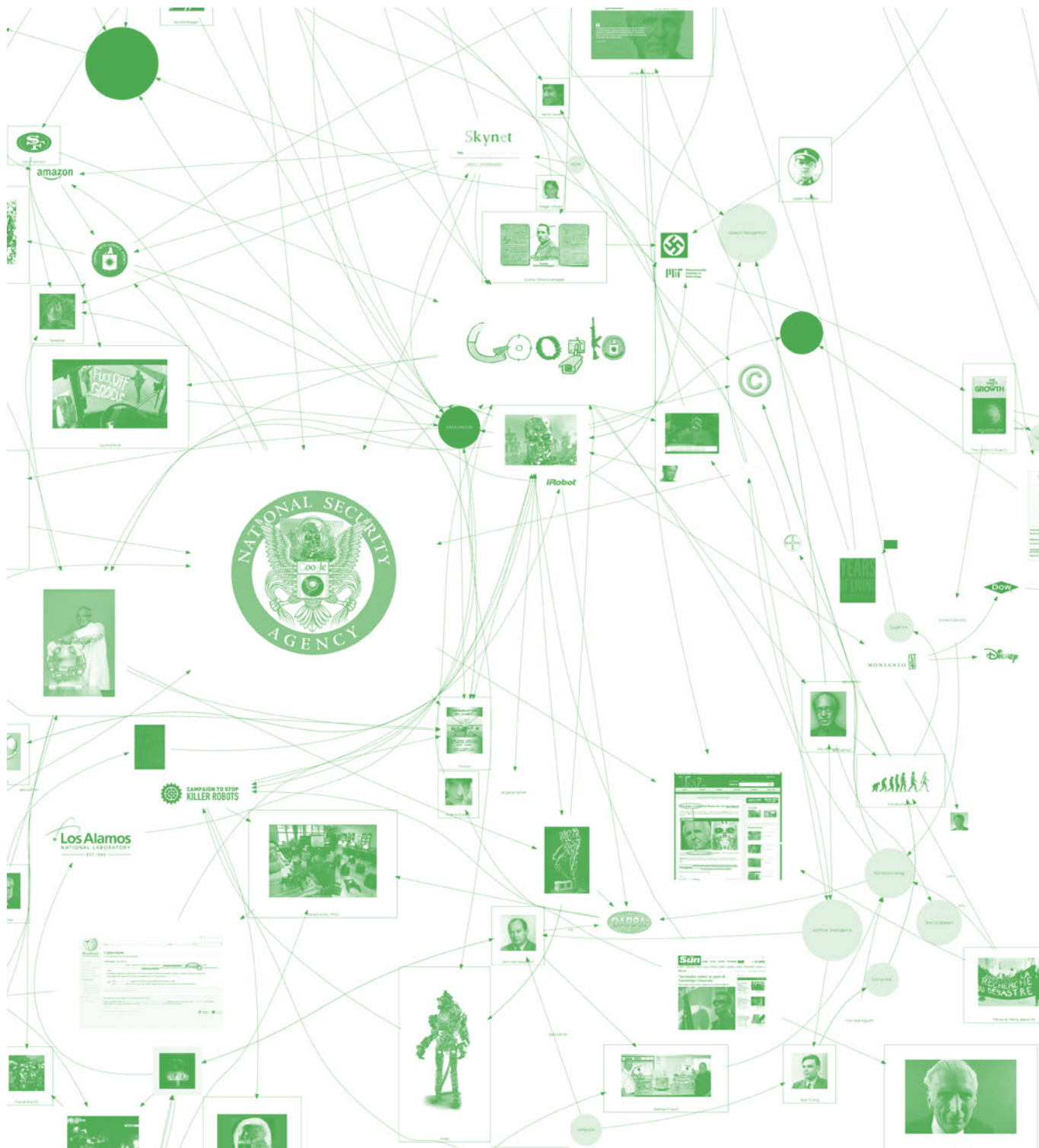
3. « Les déchets électroniques intoxiquent le Ghana », *lemonde.fr*, 27/12/2013

4. *Le capital au XXI<sup>e</sup> siècle*, Thomas Piketty, Seuil, 2013

5. <http://www.nickbostrom.com>

6. Nick Bostrom, *Superintelligence Paths, Dangers, Strategies*, Oxford University Press, 2014

7. « Superintelligent Swede snapped up by OUP »



## The terminator studies

### JEAN-BAPTISTE BAYLE

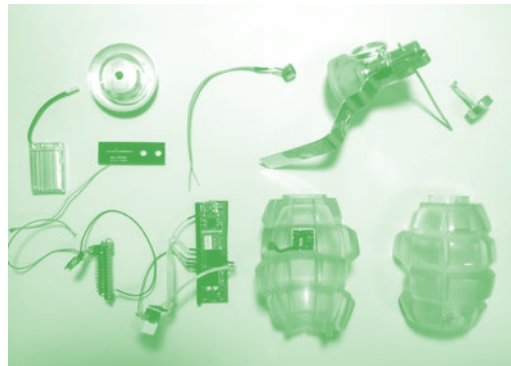
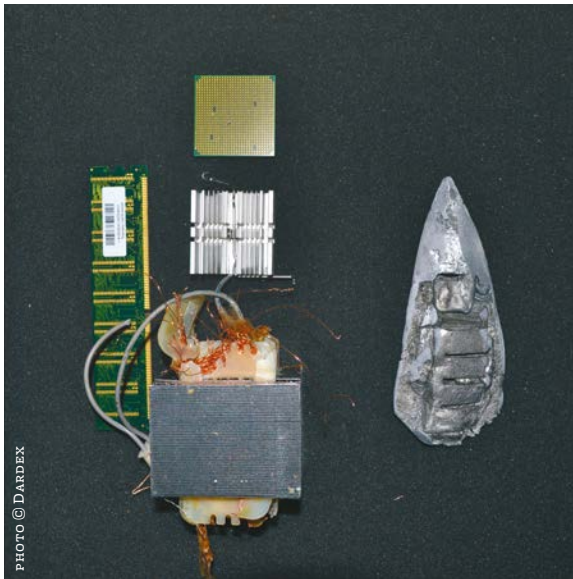
explore la collusion entre la science-fiction et les sciences politiques. Depuis 2011, cette exploration prend la forme d'une carte dynamique et d'archives consultables sur [terminatorstudies.com](http://terminatorstudies.com) / [disnovation.com](http://disnovation.com). Dans le cadre de l'exposition **DISNOVATION**, il présente un état de sa recherche en cours sous forme d'un synopsis des enjeux liés à l'évolution des technologies et d'une édition à emporter. Il interviendra également lors de la soirée inaugurale

du festival accès) le jeudi 13 novembre pour présenter son travail et animera un atelier autour de ces mêmes enjeux le dimanche 16 novembre 2014.

« 1984, année cyberpunk hantée par la dystopie d'Orwell, sortait sur les écrans **The Terminator**. Dans ce film de James Cameron, l'acteur et futur gouverneur de la Californie Arnold Schwarzenegger interprète un cyborg téléporté depuis l'an 2029 afin d'éradiquer la future résistance à la suprématie des machines. Aujourd'hui, ce scénario

apocalyptique semble de plus en plus envisageable alors que nous vivons dans un monde de dépendance généralisée aux technologies, sous l'emprise croissante des automates. De ce point de vue, la science-fiction, souvent considérée comme un sous-genre, se révèle à la fois comme lanceuse d'alerte et comme prophétie autoréalisatrice. »

Nicolas Maigret et Bertrand Grimault,  
commissaires invités



à gauche :  
Collectif Dardex,  
**Refonte**, 2014.  
Production Accès!s!

ci-contre :  
Julian Oliver,  
**The transparency  
Grenade** (la grenade  
de la transparence),  
2012. Coll. Espace  
multimedia Gantner,  
Bourgogne.

ceux de simples utilisateurs, chantres ou complices de la propagande de l'innovation? Si les artistes et praticiens de la « disnovation » ont en commun le regard critique qu'ils portent sur les systèmes et infrastructures technologiques qui alimentent autant qu'elles sabotent notre société, ils n'en adoptent pas moins des stratégies parfois radicalement différentes afin de communiquer leur engagement social.

Certains d'entre eux jouent avec talent le rôle du joker facétieux, celui qui tend un miroir révélateur et perturbant à la société. Par exemple, **Refonte** du collectif Dardex, une série de pointes de lance et armes rudimentaires réalisée à partir de déchets d'équipements électriques et électroniques. Ce retour à l'âge de bronze rappelle *Survivors*<sup>8</sup>, une série diffusée par la BBC en 2008, qui explorait ce qui resterait de la civilisation si demain 99 % de la population devait succomber à un virus mortel. Les survivants de cette fiction télévisée se retrouvent tout à coup dans un monde aux apparences ultra-modernes, où personne n'est pourtant en mesure d'assurer les commodités les plus quotidiennes telles que l'électricité, les transports en commun, l'approvisionnement en

eau et denrées comestibles fraîches, etc. La dépendance à la technologie les a transformé en individus à peine capables de subvenir à leurs besoins fondamentaux. Dans ce contexte (certes totalement post-apocalyptique), les téléphones portables ne sont sans doute pas moins absurdes que les armes primitives de Dardex.

D'autres artistes adoptent une pratique plus documentaire afin d'alerter des dangers qui guettent une société encore inconsciente des dérives de la course à l'innovation. Ainsi, le film d'animation **What Shall We Do Next** de Julien Prévieux constitue une « archive de gestes à venir ». Ces gestes qui font déjà l'objet de brevets de la part des entreprises technologiques sont ceux que nous exécuterons un jour afin de manipuler les ordinateurs, consoles de jeux, instruments médicaux et autres gadgets qui n'existent pas encore mais dont l'utilisation sera sans doute ironiquement qualifiée d'« intuitive ». Ce travail nous rappelle combien les technologies déterminent les comportements, mais il interroge également la privatisation d'actions aussi élémentaires que les gestes humains.

D'autres courants artistiques pensent que l'innovation technologique ne

doit pas être laissée exclusivement entre les mains des multinationales et des États. Ils analysent et renversent les mécanismes et rhétoriques de l'innovation afin de développer des projets et des modèles alternatifs qui favoriseront une compréhension critique et une pensée indépendante de la part du public. Julian Oliver, un artiste et ingénieur critique qui se rebelle contre l'idée d'une électronique au service exclusif du commerce et de l'industrie, est l'auteur avec Gordan Savicic et Danja Vasiliev du **Critical Engineering Manifesto**<sup>9</sup>. Le texte confère à l'ingénierie, plutôt qu'à l'art ou au design, une position centrale dans le processus créatif et critique de la recherche appliquée et du développement technologique.

Oliver est aussi l'auteur de la **Grenade de la Transparence**, accessoire essentiel d'une société qui navigue entre *Wikileaks* et programmes de surveillance massive. L'appareil permet d'intercepter les données audio et de réseau gravitant à proximité, puis de les relayer de façon anonyme sur un serveur où les prises de décisions jusque-là réservées aux salles de réunion closes se retrouvent exposées sur la place publique. Ce dispositif met ainsi l'espionnage à la portée du fonctionnaire d'État ou de

8. [www.bbc.co.uk/programmes/b00q3gk5](http://www.bbc.co.uk/programmes/b00q3gk5)

9. Version française du **Critical Engineering Manifesto** : <http://criticalengineering.org/fr>

l'employé de banque écœurés par les magouilles et opérations secrètes des organisations pour lesquelles ils travaillent. À l'heure où le journalisme d'investigation fait l'objet de censures et de pressions <sup>10</sup>, y compris au sein de pays démocratiques, il est presque légitime que les reporters adoptent des tactiques de guérilla numérique qui ne sont pas sans évoquer les systèmes d'écoute déployés par les services de renseignement américains <sup>11</sup>.

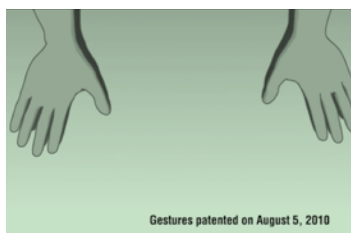
Le projet **Turtle 1** démontre quant à lui que l'innovation des uns n'est pas seulement l'enfer des autres. Près de Kumasi (une ville qui comme Agbogbloshie se situe au Ghana), une communauté de plus de 200 000 ouvriers et artisans rafistole et redonne vie aux rebuts automobiles en provenance d'Europe. L'artiste Melle Smets et le chercheur Joost van Onna s'y sont rendus afin de travailler avec les ateliers locaux et créer *Turtle 1*. Ce prototype de véhicule tout terrain est un assemblage de pièces usagées provenant de plusieurs marques

automobiles. Le travail démontre le savoir-faire spécifique et l'ingéniosité empirique des artisans locaux, il est également le fruit de besoins concrets, propres à la culture locale.

Il est peu probable que les œuvres exposées lors du festival accèss(2014) changent sensiblement la manière dont l'innovation est aujourd'hui conçue et communiquée. Il ne s'agit d'ailleurs pas de faire machine arrière, de devenir des refuzniks du progrès, ou encore des néo-luddites terrorisés par le changement. À l'ère de l'accélération constante du renouveau technologique, ces travaux d'artistes nous invitent à faire une pause, afin d'ouvrir une réflexion et un débat que les acteurs de l'innovation esquivent ou dénigrent bien souvent.

### Régine Debatty

**Régine Debatty** (Belgique) est une blogeuse qui, avec [we-make-money-not-art.com](http://we-make-money-not-art.com), s'intéresse aux croisements entre art, science et questions sociales. Elle est également commissaire d'expositions critiques, et donne des conférences sur la façon dont les artistes, les hackers et les designers utilisent la science comme support de débat critique. Elle vit entre Londres et Turin.

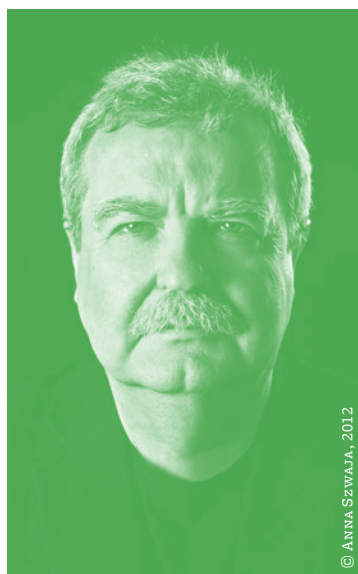


<sup>10</sup>. Affaire Snowden : Londres ordonne au Guardian de détruire des documents ([www.lexpress.fr](http://www.lexpress.fr)) Voir aussi les pages de Reporters sans Frontières, France (<http://fr.rsf.org/france.html>)

<sup>11</sup>. Le scandale Prism a un an... et nous sommes toujours sous surveillance [www.usine-digitale.fr](http://www.usine-digitale.fr)

Julien Prévieux, **What shall we do next**, projet en cours depuis 2006. Courtesy Julien Prévieux.

DU 3 DÉCEMBRE 2014  
AU 31 JANVIER 2015



# WŁADYSŁAW PLUTA L'ÉVIDENCE DU SIGNÉ

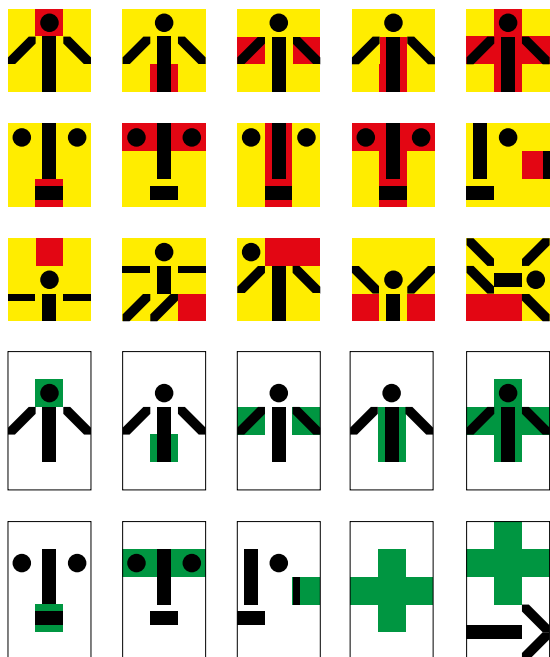


L'exposition *L'évidence du signe* – affiches, livres & identités qui sera présentée du 3 décembre

2014 au 31 janvier 2015 à la Petite galerie du Bel Ordinaire tentera de retracer le parcours d'un designer d'exception au travail minimaliste, véritable quête simultanée de réduction des moyens visuels d'expression et d'efficacité du sens. Władysław Pluta (1949), designer graphique et enseignant du département design industriel de l'Académie des Beaux-Arts de Cracovie, a su développer une écriture qui lui est propre basée sur un usage exclusif de la typographie, à la fois clairement ancrée dans le modernisme et capable de se renouveler à travers chaque contexte de projet, et ce, aux antipodes de l'image communément admise de « l'école polonaise ». Le signe typographique, trop souvent utilisé comme une image gratuite dans une fascination formelle stérile, devient dans la méthodologie de travail de Władysław Pluta une solution faisant sens et appel à l'intelligence de chacun.

exemplaire en passant par son approche structurale de la conception de livres, cette exposition permettra d'apprécier la continuité méthodologique de sa production quelque soit le champ du design graphique abordé.

Personnage discret volontairement en retrait de la scène médiatique, Władysław Pluta est aussi un pédagogue hors pair qui a toujours fait le choix d'un engagement continu depuis plus de quarante ans dans la promotion et la transmission du design graphique en Europe. L'entretien inédit suivant, qui s'est déroulé à Cracovie durant l'été 2014 avec cette grande figure du design européen largement méconnue en France, nous éclaire plus précisément sur sa démarche globale.



(1)

(1) projet de diplôme, système signalétique modulaire pour la sécurité dans les métiers industriels, 1974.

De son projet de diplôme au début des années 70 qui constitue une clé de lecture de l'ensemble de son œuvre [1], à la découverte de ses affiches et logotypes à l'efficacité



(2)

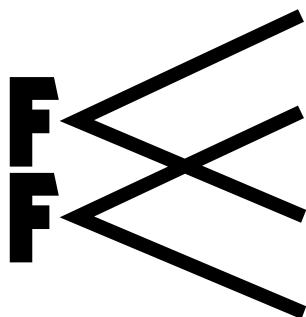


(3)

(2) *The Kraków Workshops 1913-1926*, Maria Dziedzic (coordination), édité par Jan Matejko & la Maison d'édition de l'Académie des beaux-arts de Cracovie, 24 x 32 cm, 2009.

(3) *Le cinéma français à travers l'affiche polonaise*, 70 x 100 cm, sérigraphie, 1994.

(4) logotype pour le Festival du film de Varsovie, 1991.



(4)

**Où avez-vous suivi vos études, à quelle époque et comment avez-vous commencé votre pratique professionnelle à la fois de commande et d'enseignement ?**

J'ai étudié de 1968 à 1974 à la Faculté de Design Industriel de l'Académie des Beaux-Arts de Cracovie et présenté un travail de fin d'études au sein du département Communication Visuelle. Juste après l'obtention de mon diplôme, j'ai bénéficié d'un poste d'enseignant assistant et en parallèle j'ai commencé ma carrière en tant que designer graphique indépendant, nous parlions à l'époque de « conception graphique appliquée ».

**Dans le système communiste jusqu'en 1990 en Pologne, était-il possible de travailler comme créateur indépendant ? Par rapport à votre propre expérience, quelles ont été les répercussions d'un tel régime dans le domaine de la création ?**

Il était possible de travailler de manière indépendante mais les projets émanaient exclusivement de structures gouvernementales. Ces institutions organisaient souvent des concours publics – ce qui a ouvert la voie à de jeunes designers en quête de commandes et souhaitant se construire un nom. Durant l'ère communiste en Pologne, la conception d'affiche avait un statut particulier car elle était souvent utilisée dans le cadre de la propagande politique. De nombreuses expositions d'affiches étaient alors organisées telles que la Biennale internationale de l'affiche de Varsovie ou la Biennale de l'affiche polonaise à Katowice. Cela a permis à l'affiche polonaise de fortement se développer.

**Avez-vous commencé à travailler par un champ spécifique du design graphique ou au contraire avez-vous travaillé de façon simultanée sur des projets affiche / édition / identité visuelle / signalétique ?**

Dès le début de ma carrière je me considérais comme designer de la communication visuelle. La Faculté de Design Industriel de Cracovie nous préparait à résoudre des problèmes génériques en s'appuyant sur des méthodes rationnelles, et ce, quel que soit le champ d'intervention. J'ai donc travaillé de manière simultanée sur de la mise en page, des identités visuelles et un peu moins fréquemment sur la conception globale de livres. J'avais une relation particulière avec l'affiche car le processus de conception et de production rapide correspondait à mon tempérament, je n'avais pas à attendre longtemps pour voir le rendu final. À l'époque de nombreux concepteurs d'affiches talentueux étaient actifs et j'aimais la compétition.

**Considérez-vous que l'affiche a toujours une place importante dans la société polonaise aujourd'hui, une spécificité par rapport à d'autres pays européens ?**

L'affiche a toujours eu un statut particulier en Pologne depuis ces débuts pendant la période Art Nouveau dans les années 1920 ainsi qu'à son apogée entre les années 1950 et 1970, période connue sous le nom « d'école polonaise ». De très nombreux artistes renommés ont préféré ce médium comme



(5)

(5) Affiches  
polonaises 1980/88,  
offset, 69×98 cm,  
1990

Stanisław Wyspiański qui a travaillé au tournant des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles, la période d'excellence d'Henryk Berlewi dans les années 1920 ou le travail de Tadeusz Trepkowski dans les années qui précèdent la Seconde Guerre mondiale jusqu'aux grands acteurs de l'école polonaise comme par exemple Henryk Tomaszewski, Jan Lenica ou Jan Młodożeniec. La présence de l'affiche demeure toujours forte malgré la compétition aujourd'hui avec les médias digitaux. De nouveaux concepteurs d'affiches polonaises sont constamment en train d'émerger ce qui rend ce domaine particulier du design graphique encore très vivant.

**Internationalement le terme « école polonaise » renvoie à une pratique d'affichiste à dominante illustration dessinée et écritures manuscrites, une pratique très picturale qui semble être devenue un stéréotype esthétique cultivé par les graphistes polonais eux-mêmes. Quelle est la vision des jeunes designers graphiques polonais face à ce raccourci esthétique historique ?**

Effectivement, cela vient essentiellement du fait que dans les années 1960 et 1970, les affichistes ont émergés principalement des départements peinture des différentes académies de Beaux-Arts. Ils favorisaient une méthode expressive mettant en avant la peinture et l'écriture manuscrite. Par ailleurs pendant la période communiste il était difficile d'accéder à certains équipements ou outils professionnels comme les lettres transfert (Letra-set, Mecanorma) ou les aéroglyphes. Comme déjà mentionné, mon parcours éducationnel avait été différent, étant diplômé d'une école de design industriel. Nous souhaitions évoluer à contre-courant du contexte polonais : nous recherchions des exemples d'affiches du design suisse de l'époque, du nouveau Bauhaus (aux États-Unis) et du Pop Art américain. L'approche minimale et typographique nous permettait aussi de rester politiquement neutre et moderne. Aujourd'hui je perçois parmi les jeunes designers une nouvelle fascination pour l'esthétique de l'école de l'affiche polonaise. Cela correspond bien avec l'influence actuelle plus large et grandissante des modes du rétro et de la nostalgie.

**L'histoire du graphisme français est marquée par l'influence dite « polonaise » d'un Henryk Tomaszewski, Pierre Bernard (un des futurs fondateurs du collectif Grapus) ayant étudié à ses côtés à Varsovie au milieu des années 1960. Le milieu du graphisme polonais est-il conscient ou non de cette filiation très revendiquée par certains concepteurs français ? Quel est votre propre rapport à Henryk Tomaszewski dont l'influence en tant qu'enseignant est très importante à la fois en Pologne et internationalement ?**

Pendant des années nous avons été largement inspirés par des grands affichistes et concepteurs graphiques français comme Toulouse-Lautrec, Grasset ou Cassandre pour ne citer qu'eux. Nous savions et étions très fiers de la grande influence qu'exerçait Henryk Tomaszewski sur plusieurs générations de designers polonais et étrangers. Je fais partie des très nombreuses personnes qui considèrent Tomaszewski comme une icône du monde du design. Nous venons de villes différentes : il est né et a travaillé à Varsovie alors que j'ai étudié et travaillé à Cracovie, il n'a donc jamais été mon professeur directement mais j'ai toujours regardé avec intérêt son travail et eu un grand respect pour l'héritage visuel qu'il représente. Les designers graphiques polonais sont conscients de l'influence plus spécifique qu'il a eu sur de nombreux graphistes français comme le groupe Grapus, Pierre Bernard, Alain Le Querrec, Michel Quarez ou Tadeusz Andrzej Lewandowski entre autres. Le travail de Grapus est largement connu au sein de la communauté des designers graphiques polonais ; culturellement la Pologne a toujours eu une relation spéciale avec la France.

**Vous semblez de votre côté revendiquer un modernisme intemporel, quelles sont vos influences dans ce domaine, des grandes figures internationales du XX<sup>e</sup> siècle (El Lissitzky, Piet Zwart, Max Bill, Joseph Muller-Brockmann, Jost Hochuli, Anton Stankowski, Massimo Vignelli, AG Fronzoni ?) ou certains concepteurs (méconnus) au sein de la scène polonaise défendant historiquement cette posture ?**

Je ne me définirais pas moi-même en tant que moderniste. Je me considère plutôt comme un fonctionnaliste, comme quelqu'un travaillant sur la fonction. À mon sens le message est plus important que le style visuel. J'apprécie particulièrement le travail des designers cités dans la question, liste d'icônes à laquelle je souhaiterais ajouter Herbert Matter. Ce dernier n'était pas particulièrement connu au sein des écoles d'art et de design polonaises quand j'ai débuté ma carrière. Mais il a été le designer dont j'apprécie le plus le travail, ses travaux ont été et sont encore une grande source d'inspiration. Je suis particulièrement intéressé par son utilisation très innovante de la photographie dans ses affiches – réminiscence du constructivisme russe. Des artistes et concepteurs graphiques polonais qui m'ont influencé il faut également mentionner Władysław Strzemiński, Henryk Berlewi et Roman Ciesiewicz. Strzemiński et Berlewi sont les grands représen-

*Tenter d'atteindre l'essence du problème est la conséquence d'un effort intellectuel considérable. Le minimalisme n'est pas mon but en tant que tel. C'est un moyen permettant d'arriver à la résolution d'un problème de communication.*

tants du constructivisme polonais, deux artistes ayant développé des expérimentations dans le domaine de la typographie et de la mise en page et produit des affiches et couvertures de livres qui demeurent des modèles pour la scène polonaise encore aujourd'hui. De ma génération, il y a d'autres concepteurs qui travaillent également dans une voie similaire, comme Lex Drewiński, Sławomir Iwanski ou les travaux tardifs de Tadeusz Piechura, pour en citer quelques-uns. Il y a aussi quelques jeunes designers émergents qui essaient de garder cette philosophie de projet vivante.

**Que ce soit dans l'affiche, la conception des pages internes d'un livre [2] ou dans le cadre d'une identité visuelle, l'idée de quelque chose d'inévitable, d'évident, de « l'essence de la chose » semble constamment présente. Est-ce une volonté consciente lors de la définition du problème de communication ou la conséquence d'un désir de réduction formelle qui mène à ce type de solutions visuelles ?**

L'aspect inévitable, d'évidence, de tenter d'atteindre l'essence du problème est la conséquence d'un travail intense, d'un effort intellectuel considérable. Le minimalisme n'est pas mon but en tant que tel. C'est un moyen permettant d'arriver à la conclusion visuelle, à la résolution d'un problème de communication.

**Vous avez dessiné un grand nombre de logotypes et de pictogrammes pour des programmes d'identité visuelle ; il semble que ce niveau de réduction et de synthèse visuelle est aussi appliqué dans la manière dont vous abordez la conception d'affiches [3 & 4]. Quelle relation faites-vous entre ces différentes échelles d'intervention ?**

Il est vrai que je ne fais pas de distinction entre la conception d'une affiche et d'un logotype : les deux tâches requièrent un maximum de synthèse visuelle et de simplicité.

**Dans quel contexte sont montrées les affiches que vous dessinez, et plus particulièrement de théâtre ? Dans certains projets, l'affiche est conçue comme un élément modulaire à répéter [5], quel est l'objectif d'une telle monstration ?**

Mes affiches de théâtre [6 & 7] sont accrochées à la fois à l'extérieur et dans des espaces protégés : directement sur des murs et palissades dans la rue ainsi que dans certains endroits spécifiquement réservés à l'intérieur des théâtres. Les affiches sérigraphiées sur papier de qualité sont par exemple des éditions limitées conçues pour être montrées à l'intérieur uniquement. Les projets d'affiche basés sur une répétition du motif ont une règle simple : l'affiche doit fonctionner et informer aussi bien lorsqu'elle est accrochée seule que lorsqu'elle est présentée sous la forme d'une séquence. À mon sens, quand les affiches sont montrées répétées dans une telle séquence elles gagnent une nouvelle dimension et un supplément de sens. Idéalement dans ce cas-là je tente aussi de concevoir la manière dont les affiches vont être montrées dans l'espace public mais dans la pratique c'est plutôt selon le bon vouloir des organisateurs.

**Pouvez-vous dater dans votre travail vos premières affiches intégralement typographiques ?**

Parfaitement. « Polnische Plakate » [5] était ma première affiche purement typographique. Cette date de publication est significative – l'affiche a été produite en 1990. C'était environ un an après la fin officielle du communisme en Pologne. C'était un changement épique, je voulais représenter cela dans mon propre travail : j'ai remplacé la photographie noir & blanc par la typographie et des blocs de couleurs. Cette affiche a aussi été ma première production réalisée avec l'aide d'un ordinateur. Les frontières polonaises s'étaient finalement ouvertes et nous étions enfin capables d'avoir nos premiers ordinateurs, un nouvel outil que j'ai découvert avec impatience.

**Vous utilisez souvent la lettre typographiée à deux niveaux : la représentation du signe alphabétique conventionnelle et le même signe pour ses qualités figuratives schématiques. On pourrait parler ici de typographie en tant qu'image, mais ce jeu visuel n'est pas toujours possible et fortement lié au contexte de projet et aux différents titres à mettre en espace [6, 7, 8, 9 & 10]. Comment rester dans ce minimalisme typographique par exemple lors de l'évocation de grands classiques du théâtre, domaine dans lequel vous avez particulièrement travaillé ?**

Je ne fais pas de distinction entre les grands classiques du théâtre et des auteurs moins connus – je ne donne jamais une hiérarchie ou un ordre d'importance entre mes différents projets. Durant ma carrière professionnelle je ne me rappelle pas avoir eu de problèmes à trouver une idée visuelle parmi la forme des lettres, je ne suis jamais à court d'idées. Ce processus de chercher un message dans la forme même de la lettre est ce que je préfère [11], ce que vous appelez ici « jeu visuel » est comme résoudre un puzzle. La composition finale n'est pas toujours parfaitement lisible ou compréhensible





instantanément mais je donne toujours au regard / spectateur un indice ou une clé de lecture au second plan permettant de comprendre parfaitement le sens de l'affiche.

**Cette clé de lecture dont vous parlez et que vous proposez systématiquement lorsque le motif principal de l'affiche est ambivalent ou trop abstrait prend généralement la forme d'un titrage typographique jouant le même motif à plus petite échelle révélant le sens [12, 13 & 14]. Un commentaire sur cette idée ou traitement visuel récurrent ?**

Récemment j'ai eu à faire une présentation publique de mon travail. Après la conférence, je fus approché par un homme qui se présenta comme ingénieur. Il me congratula pour mes méthodes de travail et dit : *« Toutes les affiches contiennent une grande idée, ce qui demande un certain effort pour les comprendre. Mais si quelqu'un ne peut pas voir l'idée, il est quand même capable de lire l'affiche en entier ».*

**Dans certaines de vos premières affiches nous pouvons avoir l'impression d'être face à une approche de type affiche-objet (ou « Sach-Plakat ») développée par Lucian Bernhard à Berlin au début du xx<sup>e</sup> siècle, mais dans un dialogue photographie / typographie. Est-ce l'une de vos références et est-ce une démarche consciente ? Quel est votre regard sur ces premières productions aujourd'hui et votre recherche sur la simplification ?**

*Mes affiches simples et efficaces résistent bien aux rues encombrées, leur impact est apprécié.*

Si j'avais à mentionner un seul courant qui m'ait influencé, se serait la méthode « SachPlakat ». Il me semblait naturel à l'époque de mes études de communiquer à travers des représentations d'objets seuls accompagnés de simples titres typographiques. Avec le recul je pense aujourd'hui que c'est très probablement

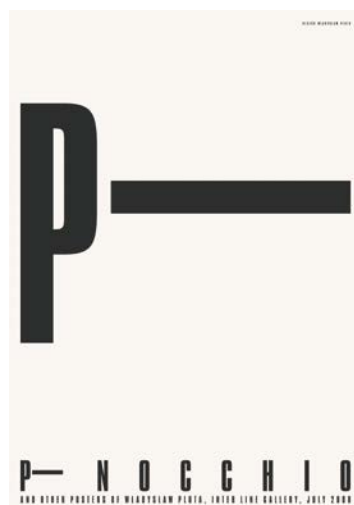
lié à l'environnement de la Faculté de Design Industriel. J'ai toujours été entouré par des designers d'objets et leurs productions. Mon but était d'être capable de raconter une histoire avec les quelques éléments que j'avais dans les poches. L'agrandissement (photographique) d'objets du quotidien m'a permis de concevoir des affiches plus puissantes, plus efficaces.

**Comment arrivez-vous à amener le commanditaire à accepter des partis pris aussi radicaux et minimalistes ? Vous contactez-t-on plus spécifiquement pour ce type d'écriture graphique ? L'évidence de l'idée visuelle suffit-elle ?**

Il est vrai que certains commanditaires m'approchent délibérément pour mon style minimaliste. Bien que radical, celui-ci semble fonctionner avec succès dans le contexte actuel marqué par un « bruit » visuel important. Mes affiches simples et efficaces résistent bien aux rues encombrées, leur impact est apprécié. D'autres commanditaires reviennent pour la conception d'un livre simplement car ils ont observé une augmentation des ventes. C'est plus facile pour moi aujourd'hui, avec des années d'expérience – le niveau auquel j'ai à faire des compromis est beaucoup plus haut qu'un designer plus jeune.



(12)



(13)



(14)

(12) Ryszard Orski, sculpture, 68 x 98 cm, offset, 2007.

(13) Pinocchio et autres affiches de Władysław Pluta, 70 x 100 cm, sérigraphie, 2008.

(14) Affiches de Jan Lenica, 68 x 98 cm, offset, 2005.

Entretien réalisé en 2014 par l'atelier TypoMorpho, François Chastanet & Perrine Saint Martin

# PRÉPAREZ VOTRE VISITE



Séance de lecture d'extraits du livre *La découverte du quotidien* de Bruce Bégout, pendant la visite de l'exposition *Extraordinaire*.

## POUR TOUS

L'une des missions du BO est de sensibiliser tous les publics à la création contemporaine ; grand public, professionnels, acteurs publics, universitaires, entreprises...

**POUR LES GROUPES** Des visites guidées gratuites des expositions et du site du BO sont proposées aux groupes constitués d'au moins 6 personnes. Du lundi au samedi, sur réservation.

**POUR LES FAMILLES** Le BO propose des visites et ateliers tous les premiers samedis du mois et pendant les vacances scolaires. Ces offres ludiques permettent de se familiariser avec l'art contemporain dans le cadre d'un moment d'échange et de détente à partager en famille !

**POUR ALLER PLUS LOIN** venez découvrir de nouvelles propositions en participant aux rendez-vous de la programmation culturelle en lien avec les expositions ou les résidences de création. Au programme : rencontres, conférences, ateliers, concerts, performances...

## POUR LE JEUNE PUBLIC

Depuis sept ans, le BO impulse des actions auprès du jeune public et s'engage aux côtés des enseignants et des animateurs pour faciliter la relation des plus jeunes avec l'art et avec les artistes contemporains. Il est important que les enfants et élèves soient sensibilisés à l'art, décliné sous toutes ses formes, qu'ils voient des expositions et que cela devienne une pratique simple et habituelle.

C'est pour cette raison que le BO crée des visites, ateliers et parcours pour les différents âges et vous accompagne dans la découverte des expositions. Des outils documentaires autour des œuvres exposées sont aussi disponibles afin de préparer ou de poursuivre votre visite.

Des dispositifs sont conçus spécifiquement pour les scolaires et centres d'animation et de loisirs :

**ACCUEIL GRATUIT DES GROUPES EN VISITES GUIDÉES** adaptées aux différents niveaux, de la maternelle à l'université.

**ATELIERS DE PRATIQUES ARTISTIQUES THÉMATIQUES** qui rapprochent les jeunes et les artistes.

**LE CENTRE DE DOCUMENTATION** met à votre disposition des ouvrages en relation avec les œuvres exposées, suit l'actualité de la création contemporaine et propose un choix de livres jeunesse.

**ÉLABORATION D'OUTILS DE MÉDIATION LUDIQUES** pour les plus petits (à partir de 3 ans). Les documents sont en ligne sur notre site internet (notices sur les œuvres exposées, dossiers de présentation).

## POUR LES ENSEIGNANTS

**LE BO PROPOSE UNE VISITE SPÉCIALEMENT CONÇUE POUR LES ENSEIGNANTS** du primaire et du secondaire pour certaines expositions, en partenariat avec l'Inspection académique. S'adressant à tous ceux désireux d'approfondir leur connaissance des œuvres exposées, ce rendez-vous constitue également un support de travail en vue d'une visite ultérieure avec les élèves. A l'issue de cette présentation, un dossier pédagogique est remis à chaque personne présente.

**PROPOSITION DE PARCOURS PÉDAGOGIQUES** pour préparer la visite en amont ou poursuivre le travail en classe.

Retrouvez l'ensemble du programme culturel sur le site du Bel Ordinaire : [belordinaire.agglo-pau.fr](http://belordinaire.agglo-pau.fr)

*Cette démarche vous intéresse ?  
Vous aimeriez prendre rendez-vous avec nous ? Contactez  
Claire Lambert, chargée de l'action  
culturelle au 06 84 77 46 53 ou par  
email [cl.lambert@agglo-pau.fr](mailto:cl.lambert@agglo-pau.fr)*

# PROGRAMME

OCTOBRE 2014 > JUIN 2015

## art contemporain

*Désordre – Clémentine Fort*

du 1 octobre au 31 octobre 2014  
\_vernissage le 30 septembre à 19 h

## art vidéo

*Mapamundistas*

du 1 au 11 octobre 2014

## art et multimédia

*Disnovation – l'exposition*

du 8 octobre au 6 décembre 2014  
\_vernissage le 7 octobre 2014 à 19 h

*Disnovation – le festival*

du 13 au 16 novembre 2014  
\_inauguration le 13 novembre 2014 à 20 h

## design graphique

*Wladyslaw Pluta  
l'évidence du signe*

du 3 décembre 2014 au 31 janvier 2015  
\_vernissage le 2 décembre 2014 à 19 h

## art et multimédia

*Travelling Natures  
Collectif Ding*

du 21 janvier au 28 mars 2015  
\_vernissage le 20 janvier 2015 à 19 h

## art et multimédia

*Grow Kitchen  
HONFoundation*

du 14 au 28 février 2015  
\_vernissage le 13 février 2015 à 19 h

## art contemporain

*Les Voleuses – Caty Olive*

du 18 mars au 18 avril 2015  
\_vernissage le 17 mars 2015 à 19 h

## design graphique

*Écoutez voir ! [Ouvrez l'œil #5]*

du 15 avril au 27 juin 2015  
\_vernissage le 14 avril 2015 à 19 h

## art contemporain

*design graphique*

*Sorties de résidences*

du 29 avril au 9 mai 2015  
\_vernissage le 28 avril 2015 à 19 h

## art contemporain

*Chat alors !*

du 13 au 23 mai 2015  
\_vernissage le 12 mai 2015 à 19 h

## art contemporain territoire

*À la friche – Collectif Bon'art*

du 10 au 27 juin 2015  
\_vernissage le 9 juin 2015 à 19 h

entrée  
libre

BO

## CONTACTEZ-NOUS

### Direction

Florence de Mecquenem  
[f.demecquenem@agglo-pau.fr](mailto:f.demecquenem@agglo-pau.fr)

### Accueil

Claire Oyallon  
[c.oyallon@agglo-pau.fr](mailto:c.oyallon@agglo-pau.fr)

### Action culturelle

Claire Lambert  
[cl.lambert@agglo-pau.fr](mailto:cl.lambert@agglo-pau.fr)

### Technique

Bruno Cornet  
[b.cornet@agglo-pau.fr](mailto:b.cornet@agglo-pau.fr)  
Alix Allain  
[a.allain@agglo-pau.fr](mailto:a.allain@agglo-pau.fr)

### Adresse postale

les Abattoirs  
allée Montesquieu  
64 140 Billère

### Téléphone

05 59 72 25 85

### Pour venir

En bus : ligne P7 et P8, arrêt « mairie de Billère ». Consultez l'itinéraire avec Idelis.  
En voiture : depuis Pau, direction Bayonne (RN 117), puis tourner à gauche après la mairie de Billère.

Ppp

Pau Portes des Pyrénées

