

**Dossier de presse**

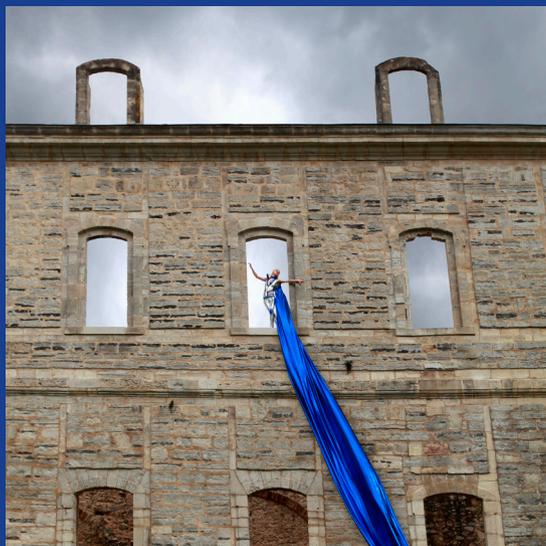
Ondes&lumières 2017

Expo **Flâneuse Digitale**

Abbaye de Sorde

# SOMMAIRE

ÉDITO	3
LA RÉSIDENCE ONDES&LUMIÈRES	4
LES ARTISTES Agnès de Cayeux et Maëlla Mickaëlle M.	5
LA CRÉATION FLÂNEUSE DIGITALE	6
L'EXPOSITION	8
MÉDIATION AUTOUR DE L'EXPOSITION	12
COLLABORATIONS & PARTENAIRES	14
INFOS PRATIQUES	16



# ÉDITO

The background of the page is a blue geometric pattern of triangles. On the left, a stylized hand is shown holding a glowing cube. The hand is composed of brown and orange polygonal shapes. The cube is a white wireframe with a blue glow emanating from it. The overall aesthetic is modern and digital.

La Communauté de communes du Pays d'Orthe et Arrigans, soutenue par le Conseil départemental des Landes dans le cadre d'une convention de partenariat décennale 2013-2023, porte depuis six ans une réflexion collective et ambitieuse : faire émerger une nouvelle démarche artistique favorisant la promotion du patrimoine local et la création contemporaine.

Le projet Ondes&Lumières, par l'intervention artistique, promeut une nouvelle perception du territoire. Les arts numériques, se mêlant sans cesse aux nouvelles technologies, construisent des regards singuliers révélant le paysage culturel et naturel du Pays d'Orthe et Arrigans.

Ce projet est le fruit d'une collaboration collective. Au-delà de la Communauté de communes, nos partenaires institutionnels, associatifs, scolaires et culturels, jouent un rôle majeur dans le développement de cette manifestation. L'appel à projet Ondes&Lumières se retrouve ainsi porté à l'échelle européenne. Pour mener à bien cette ambition, un comité de sélection nous accompagne et nous conseille tout au long des éditions. Le Conseil départemental des Landes, l'association accès]s[ cultures électroniques, la

Drac Nouvelle Aquitaine, l'Abbaye d'Escaladieu, Francois Loustau [commissaire d'exposition], le centre Image-Imatge, nous accompagnent pour appréhender les enjeux actuels des arts numériques et plus largement, celui de l'art contemporain.

Remercions également l'implication des élus locaux et la commune de Sorde l'Abbaye, sans qui le projet ne pourrait prendre forme.

Ondes&Lumières habille, explore, pour le temps d'une exposition, l'histoire de notre patrimoine. La sélection des artistes répond à cette attente. Un temps de résidence et d'immersion au sein de ce paysage culturel apporte une lecture personnelle et subjective par la création d'une exposition et d'une performance.

Cette manifestation ne pouvait s'imaginer, s'accomplir pleinement sans un site symbolique, caractérisant notre territoire : l'abbaye de Sorde

Pierre Ducarre,

Président de la Communauté de  
Communes du Pays d'Orthe et Arrigans

# LA RÉSIDENCE ONDES&LUMIÈRES

Situé au cœur des Landes, le territoire du Pays d'Orthe et Arrigans forme un paysage culturel atypique. Ondes&Lumières, projet de résidence artistique, trouve ses origines dans l'enceinte de l'abbaye Saint-Jean de Sorde, inscrite sur la liste du Patrimoine Mondial par l'UNESCO au titre des chemins de Saint-Jacques-de-Compostelle et classée Monument Historique. Elle partage avec sa voisine, l'abbaye d'Arthous, l'objectif de se positionner comme des lieux de référence en matière de valorisation touristique et culturelle du patrimoine.

Assurant la restauration de l'abbaye de Sorde depuis 2007 avec ses partenaires de l'Etat, de la Région et du Département, la Communauté de communes du Pays d'Orthe et Arrigans a souhaité créer au sein de ces pierres, une nouvelle dynamique culturelle et esthétique.



Dans le cadre d'un appel à projet renouvelé tous les 2 ans, une création artistique fait revivre l'abbaye de Sorde au rythme des arts numériques. L'abbaye d'Arthous, propriété du département des Landes, accueille depuis l'origine du projet Ondes&Lumières les artistes sélectionnés en résidence et met à disposition ses ressources pour favoriser au mieux la réflexion et l'inspiration artistique.

Pour cette 6<sup>ème</sup> édition, Agnès de Cayeux et Maëlla Mickaëlle M., reprennent leur création artistique et numérique initiée en 2016 : la Flâneuse Digitale. Après 6 semaines de résidence à l'abbaye d'Arthous, elles présentent la Flâneuse Digitale, nouvelle édition, une création exposée au sein de l'abbaye de Sorde d'avril à octobre 2017.



# LES ARTISTES



## Agnès de Cayeux

Agnès de Cayeux regarde ce territoire de l'Internet depuis X années, de manière compulsive parfois. Comme chacun de nous, elle télécharge, elle capte, elle copie-colle, sauvegarde et se souvient méthodiquement de ces données, les oublie parfois. Artiste numérique et plasticienne, Agnès de Cayeux se moque bien du genre. Créatrice de figures féminines virtuelles, auteur également de quelques livres, elle se planque le plus souvent derrière son écran connecté. La fascination pour la technologie peut se lire dans l'ensemble de ses projets artistiques, exposés au Centre Pompidou [In my room - 2007/2008] ou encore à la galerie du Jeu de Paume à Paris [Alissa, figure persistante et littéraire - 2010]. Mais le travail d'Agnès de Cayeux est plus attaché à l'observation et l'apprentissage des nouvelles perceptions offertes par la science informatique, qu'aux prouesses et résultats qu'elle peut produire.

C'est un engagement.

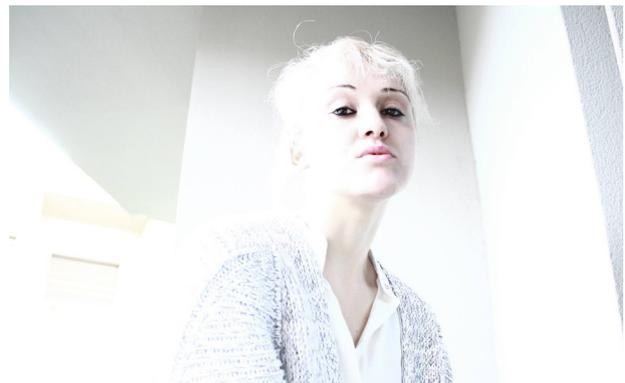
[www.agnesdecayeux.fr](http://www.agnesdecayeux.fr)

## Maëlla Mickaëlle M.

Jonglant entre la danse, l'image et l'interprétation, Maëlla Mickaëlle M. entremêle ces différentes disciplines. Après un titre de vice-championne de France de patinage artistique sur roulettes durant son adolescence, elle revient aux arts de la scène et emmène cette discipline au plateau. Elle réalise créations images [photographiques et vidéos] et éléments scénographiques au festival d'Avignon, au théâtre National de la Colline et au 104 pour les spectacles Re : Walden et Citizen Jobs, mises en scène de Jean-François Peyret.

Elle rencontre ainsi Agnès de Cayeux, avec qui elle compose le projet Piper Malibu réunissant danse et image, programmé au centre Pompidou en janvier 2015. Développant aujourd'hui ses créations chorégraphiques plongées dans l'univers de l'image, elle continue, portée par cette volonté : entremêler ces disciplines.

[www.maellamickaëlle.com](http://www.maellamickaëlle.com)

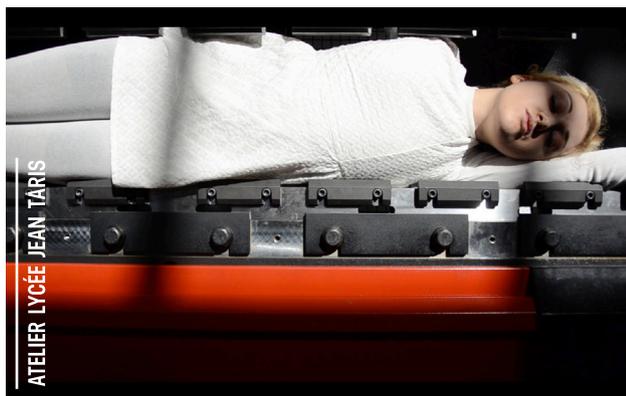


# LA CRÉATION FLÂNEUSE DIGITALE

S'inspirant d'une histoire millénaire, le personnage de la Flâneuse Digitale évoque la Dame à la capuche, l'une des plus anciennes présentations de visage humain, petite statuette d'ivoire de quelques grammes trouvée dans les Landes à Brassempouy, terres voisine de Sorde l'Abbaye.

Mêlant le pouvoir historique des femmes du passé au pouvoir imaginaire des super héroïnes, l'écriture de ce personnage s'inspire des lectures, des traités archéologiques, des cartulaires, des récits historiques qui ont façonné l'identité de ces lieux.

Conjuguant le réel au virtuel, nous l'apercevons au travers de séquences filmées, de récits murmurés, de figurine 3D, d'une photographie éloignée et de cette scène virtuelle, Le Monde de F. Jeu vidéo ou récit immersif, se laissant filmer, scanner, numériser, par les diverses machines à image, elle nous attire vers son monde virtuel, nous invitant à partager ses marches et rêveries.



## TÉMOIGNAGES DES ARTISTES

« Il nous semble intéressant de relier dramaturgiquement le pouvoir historique des femmes du passé au pouvoir imaginaire des héroïnes de Manga ou de Marvel, afin de parcourir un temps technologique de cette représentation féminine complexe, modélisée d'ivoire ou de vecteurs. L'écriture de ce personnage s'inspire également de lectures de traités d'archéologie sur les sorcières des Landes, de lectures de testaments de femmes, de cette présence curieuse et enviable ».

**Agnès de Cayeux**

« Prêter mon corps à un être virtuel, un personnage prenant vie sous nos yeux, sous nos mots, donne une attache, une réflexion et une vision particulière à ce monde virtuel en conception. Se fondant sur des lieux réels, cette création semble une plongée dans la réalité, mais une réalité sublimée, où les corps sont habités de liberté, libérés de toute gravité ; où les espaces sont autres, s'agrandissent, peuvent devenir immensité. Le spectateur peut alors rêver, entrer dans le monde de F., en gardant un pied sur terre. »

**Maëlla Mickaëlle M.**



# L'EXPOSITION

## PRÉSENTATION DES INSTALLATIONS

Puisant au sein des écritures nouvelles, l'inspiration leur vient des envolées de cette créature sublimée. Pour cette nouvelle édition, les artistes mettent à l'honneur la carte et le territoire ; une sorte d'invitation à l'inspiration, à l'émerveillement d'un paysage sans cesse renouvelé et ceci grâce à ce nouveau souffle numérique dont s'inspire le personnage de la Flâneuse Digitale. L'exposition présentée dans les espaces restaurés de l'abbaye nous évoque alors un chemin, un parcours digital imaginé par le personnage de la Flâneuse Digitale.

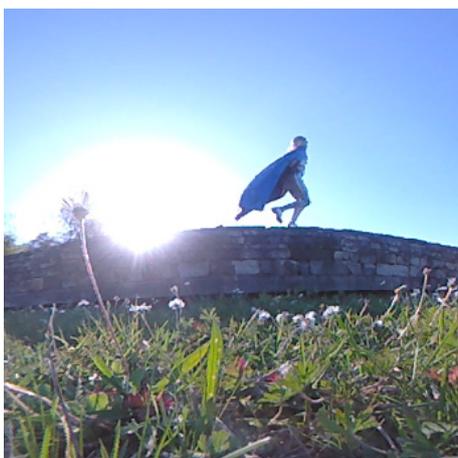
### > Salle Capitulaire # LA GRIMPEUSE



#### INSTALLATION VIDÉO - PREMIÈRES FLÂNERIES

En cette salle capitulaire, la Flâneuse nous entoure de sa présence, marchant sur les hauteurs des murs orphelins de l'ancien réfectoire, perchée au sommet de la porte de Hastings, longeant les façades des abbayes. Cette première salle est le début d'un voyage, la découverte d'une super-héroïne, frôlant les pierres des Landes.

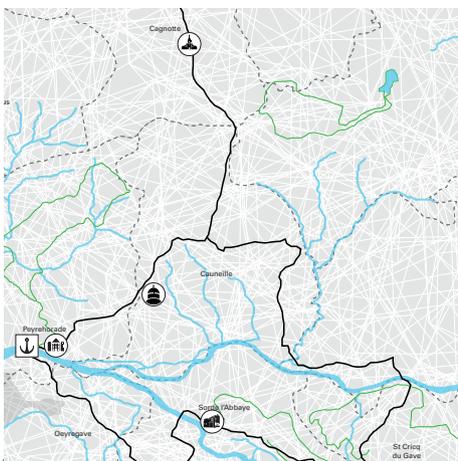




## > Ancienne Sacristie # LA PASSANTE

### INSTALLATION VIDÉO - FLÂNERIES À 360°

Se fondant au cœur des lieux existants, la Flâneuse Digitale les aborde différemment. Sa trajectoire, elle la dessine d'une abbaye à l'autre, pierre après pierre. Par de nouvelles inspirations numériques, elle compose ainsi sa propre réalité, libérée de toute gravité, les espaces s'agrandissent, devenant immensité.



### CARTOGRAPHIE IMAGINAIRE

De ces éternelles flâneries, des formes, des lignes se dévoilent, laissant apparaître une carte. Suggérant lieux, bâtisses, rivières et cours d'eau, la carte esquisse un récit de voyage. S'ouvrant vers de nouveaux passages, elle suggère les pourtours d'une contrée réinventée, comme une invitation à la rêverie.

*Collaboration et réalisation du projet de cartographie avec Sacha Notey--Pedezert*



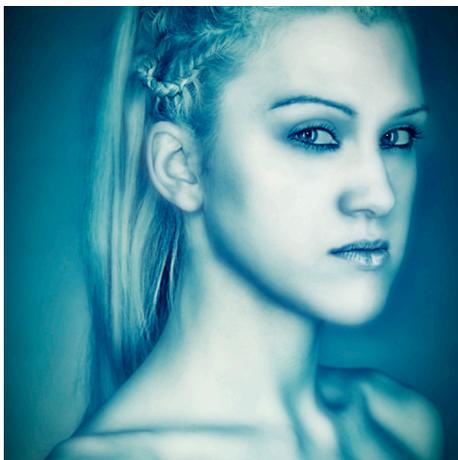
## MÉANDRES D'UN TRACEUR FOU

Sacha, Naïm et Léo soudent, découpent, apprennent à imprimer, à programmer, à calculer, à designer et dessiner le squelette d'une mécanique en devenir : un traceur fou. Organisé sous la forme d'un workshop, ces élèves des Beaux-Arts de Pau ont participé au développement de cette pièce collective sous la direction de Pol Olory, plasticien, maker et directeur d'Art3factLab, le FabLab du Grand Dax.

Le traceur oscille entre tracés incessants et repos. Il invente une nature insensée, un paysage perturbé, un ciel de Turner. Sur un vaste pan de papier scotché au mur, la prosodie bipolaire s'exécute, le feutre s'élançe brusquement, traçant son cumulus sans fin. Noir est le cœur du nuage, écrit le poète. Sublimant les paysages, le traceur pointe, accélère, ralentit, s'assèche, marque une pause. Se dévoile alors les contours d'un paysage, d'un portrait aux humeurs incertaines.

*En collaboration avec Pol Olory [Art3factLab], Sacha Notey--Pedezert, Léo Gaullier et Naïm Dufour des Beaux-Arts de Pau.*

## > Le Vestibule # LA MURMURANTE



## PLONGÉE PHOTOGRAPHIQUE ET SONORE

De ce regard photographié, sorte d'esquisse argentique, ce visage proche et lointain à la fois, notre Flâneuse Digitale, enivrée de lectures oubliées, de ces listes étranges, d'histoires passées, se laisse aller d'une page à l'autre, murmurant ces actes testamentaires.

La Murmurante nous offre ainsi la mémoire des récits, de ce latin décadent, de ces manuscrits interdits, sortes de fragments littéraires et réinventés. Et ce seul visage photographié, développé, révélé sur une bâche résistante aux intempéries, aux saisons qui passent.

*Photographie réalisée par Philippe Costes*

*Maëlla Mickaëlle M. est enregistrée en studio par Jean-Philippe Renoult.*

## > Le Parloir # LE MONDE DE F.



### JEU VIDÉO - FLÂNERIE VIRTUELLE

En cet ancien parloir de l'abbaye, là où les bénédictins pouvaient rencontrer l'autre et discuter à voix basse, là où le monde extérieur leur était accessible, sorte de pièce cachée d'un jeu vidéo, le visiteur est invité à s'immerger dans Le monde de F., à s'identifier à la Flâneuse Digitale.

**Le visiteur est plongé dans un monde virtuel en 3D, à l'aide d'un casque de réalité virtuelle.** L'expérience immersive, rendue possible par cette nouvelle technologie, emmène l'utilisateur au cœur de la fiction, dans un récit immersif. La scénographie modélisée permet au personnage de la Flâneuse de se fondre aux murs de pierre. L'ensemble des éléments qui composent le jeu vidéo [images, récits, scénario] s'inspire d'éléments réels : récits d'architectures, paysages et histoires féminines du territoire. Le personnage vectorisé de la Flâneuse prend pour modèle Maëlla Mickaëlle M.



PLUSIEURS NIVEAUX À FRANCHIR :

#### **1. Entrée dans le monde de F.**

Le visiteur surplombe la vallée et aperçoit différentes bâtisses : la porte de Hastings, la façade de l'abbaye de Sorde, mais aussi un puits. L'ensemble est jonché dans un décor irréel et brumeux. Quoiqu'il se passe, le visiteur dévale le décor muni de son joystick et se retrouve au pied de la bâtisse.

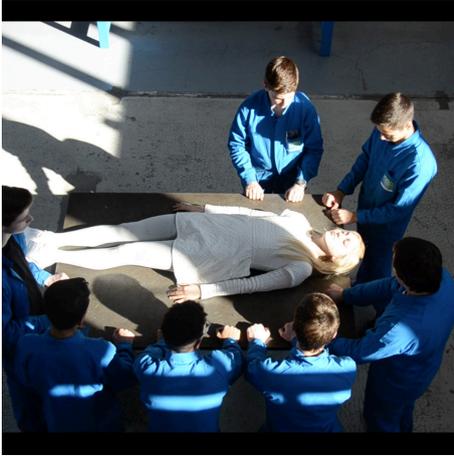
#### **2. Passage vers l'autre monde de F.**

Le visiteur devine qu'il doit grimper et atteindre les hauteurs de la porte. Il sait que certaines des interstices de la bâtisse peuvent le délivrer de cette première vallée et l'amener vers une autre dimension.

#### **3. L'autre monde de F.**

Le visiteur qui a accompli sa mission accède à l'autre monde de F., un monde où les principes de gravité sont décalés, un monde abstrait et paisible.

*Le jeu est conçu par Agnès de Cayeux, Maëlla Mickaëlle M. et Frédéric Thompson. Développé par Frédéric Thompson. Avec l'aide du DICRéAM 2016 [Ministère de la Culture et de la Communication].*



## VIDÉO - AUX ORIGINES

« Et Héphaïstos créa Pandore, première femme, première créature artificielle et mère des Hommes ».

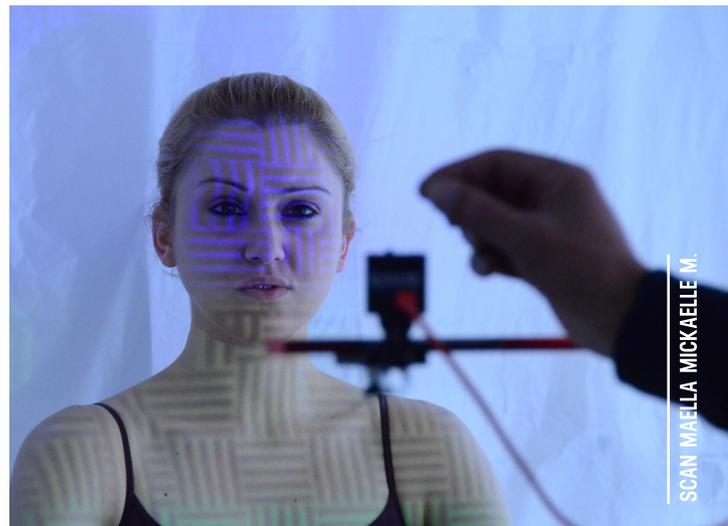
Des engins à découper, des machines à dessiner, un atelier parsemé d'un bleu foncé, du feu à manipuler, les artistes explorent l'atelier de chaudronnerie du Lycée Jean Taris de Peyrehorade. Inspirées et envoûtées par ce lieu de fabrication, les artistes ont imaginé et conçu avec les élèves une narration. Une sorte de récit visuel qui suggère la naissance, la création technique et mécanique du personnage de la Flâneuse Digitale. Alliant l'art, la pratique du métal à la technique de tournage, les élèves ont ainsi capté, photographié filmé et redessiné les contours de ce personnage et ceci sous le regard bienveillant des artistes en résidence.

*En collaboration avec les élèves du lycée Jean Taris (classe de seconde option chaudronnerie)*



## FIGURINES - ARMÉE DE LA FLÂNEUSE

A ces fictions, s'ajoute l'histoire de cette armée de figurines. De la dame de Brassempouy en passant par quelques dizaines de soldats de plomb, sans oublier Mario de plastique, la Flâneuse de 3D mène son combat et dirige ses troupes digitales et numériques.



# MÉDIATION

## AUTOUR DE L'EXPOSITION

Au-delà de la création artistique, la Communauté de communes du Pays d'Orthe et Arrigans démocratise et étend les nouvelles formes d'arts en regroupant acteurs locaux et institutions autour de projets favorisant la rencontre entre la création, le territoire et les habitants. Ondes&Lumières poursuit en ce sens sa démarche artistique autour des arts numériques.

### > WORKSHOP AU FABLAB DU GRAND DAX

Les artistes ont expérimenté la création d'une nouvelle pièce par la fabrication partagée et open source d'un traceur, au sein du FabLab de Dax : Art3factlab dirigé par le plasticien et maker Pol Olory. Durant deux jours, trois étudiants des Beaux-Arts de Pau ont ainsi participé au développement, à la création technique et collective d'une machine à dessiner en devenir.



### > VISITES ET RENCONTRES AVEC LES ARTISTES

S'inscrivant au cœur d'un projet éducatif et culturel du territoire, Ondes&Lumières propose tout au long de la saison des visites commentées. De l'école élémentaire à l'enseignement secondaire, élèves et enseignants franchissent les portes de l'abbaye en découvrant de nouvelles formes d'écritures et d'esthétiques. Des temps de rencontres et d'échanges sont également programmés avec les artistes.

Des parcours artistiques sont proposés aux structures [sociales, éducatives, culturelles..] désireuses de découvrir l'exposition et l'abbaye au détour de jeux, de lectures et d'un parcours artistique ludique. Des documents pédagogiques accompagnent les encadrants à la préparation de l'exposition.



## > PARCOURS ARTISTIQUE ET CULTUREL « DÉ(S) TOURS NUMÉRIQUES »

Initié en 2016, les établissements scolaires du territoire sont invités à découvrir un parcours artistique et culturel avec l'exposition **Flâneuse Digitale** et l'exposition **Machines Sensibles**, organisée par l'Association Accès]s[ festival de cultures électroniques au Bel Ordinaire à Pau. Une visite commentée de chaque exposition est proposée, plus un atelier artistique «Machines et arts numériques» dans le cadre de l'exposition Machines Sensibles.

*L'Association Accès]s[ festival de cultures électroniques, acteur phare de la médiation des arts numériques, propose un accueil et une médiation adaptés à différents publics, notamment au public scolaire.*

## > ACTIONS ÉDUCATIVES ET CRÉATION ARTISTIQUE

### Focus sur le Lycée Jean Taris

La Communauté de communes du Pays d'Orthe et Arrigans développe depuis cinq ans un partenariat avec le Lycée Jean Taris de Peyrehorade. La classe de seconde option chaudronnerie a participé cette année au développement et à la construction de deux scénarios visuels et sonores : la vidéo «Aux Origines», création participative présentée dans le cadre de l'exposition Flâneuse Digitale à l'abbaye de Sorde et une exposition photographique mise en scène dans l'enceinte du Lycée.

## > GOÛTER À L'ART CONTEMPORAIN

Des temps de présentation et d'échanges auprès des élus du territoire et professionnels sont organisés tout au long de la saison.



# CRÉATION CONNECTÉE

## COLLABORATIONS

Le monde de F.

Réalisation du jeu vidéo par Frédéric Thompson

La Murmurante

Photographie de Philippe Costes

Réalisation du costume de la Flâneuse Digitale par Evelyne Dreyer

Réalisation du bracelet connecté par Lucielabs

Impression 3D et ses diverses machines à image  
Arte3fact Lab, FabLab du Grand Dax

Support de communication et projet de cartographie  
Sacha Notey--Pedezert, étudiant aux Beaux-Arts de Pau

Pour la création de l'œuvre participative [projet vidéo]

Lycée professionnel Jean Taris de Peyrehorade

Classe de seconde option chaudronnerie

Témoignages et récits

Almudena Blasco

## REMERCIEMENTS

Nicolas Charlet

Stéphane Briancourt et Yassine Laalmi

Jean-Claude Merlet

Tevai Thibaudet, Yan Lee-Dajoux, Pierre Magnin et Christine Bouyer

Guillaume Garcia et Thibault Peyron

Aquarium tropical de l'Établissement Public du Palais de la Porte Dorée



L'ensemble des acteurs et partenaires du territoire qui collaborent et nourrissent la création

Le Lycée Jean Taris

Alain Mandra, directeur

Les enseignants : Sandrine Fleuret, Arnaud Lafosse, Fabrice Caillou, Nicolas Gateau, Valérie Dassé.

Les élèves: Thomas Balerdi, Erwan Berrou, Alexandre Betbeder, Florian Branco, Antoine Faure, Alexandre Lafitte, Théo Lafont, Armand Lézin, Inaki Médiavilla, Clément Morel, Thomas Novion, Mathias Poret.

Le Foyer des jeunes de Hastings

Xavier ducarre, responsable

## LES PARTENAIRES

Conseil départemental des Landes

Région Nouvelle Aquitaine

Drac Nouvelle Aquitaine

DICRéAM (Ministère de la Culture et de la Communication)

Accès]s[ cultures électroniques

Abbaye de l'Escaladieu

François Loustau, commissaire d'exposition

Centre Image Imatge

Forêt d'Art contemporain

FRAC

# INFOS

# PRATIQUES

EXPOSITION « FLÂNEUSE DIGITALE, NOUVELLE ÉDITION »  
DU 18 AVRIL AU 31 OCTOBRE 2017  
ABBAYE DE SORDE

## HORAIRES

Du mardi au samedi : 10h30 à 12h30 / 14h30 à 17h30  
Juillet et août : du lundi au samedi (mêmes horaires)  
Dimanches et jours fériés : 14h30 à 17h30

## TARIFS

Plein : 2€ / Réduit : 1€ / Gratuit moins de 12 ans

## INFO & CONTACT

Tél : 05 58 73 09 62  
Mail : [contact@abbaye-sorde.fr](mailto:contact@abbaye-sorde.fr)  
[www.abbaye-sorde.fr](http://www.abbaye-sorde.fr)

## SUIVEZ LA FLÂNEUSE

facebook : Flâne UseDigital

## TEMPS FORTS

**13/05** de 14h30 à 17h30

ATELIERS EN FAMILLE

**Les ateliers de la Flâneuse : comment devenir bricoleurs du numérique ?**

Réservation auprès de l'abbaye  
Gratuit dans le cadre du Grand Printemps des Landes

**13/05** à 17h

PERFORMANCE ARTISTIQUE

**Rencontre avec la Flâneuse Digitale**

Gratuit dans le cadre du Grand Printemps des Landes

**20/07**

PERFORMANCE ARTISTIQUE

**Deux rencontres avec la Flâneuse Digitale**

> Les Flâneries Dansées à 16h30

Tarif : entrée site

> Nocturne Digitale à 21h30

Tarif performance : 4 € / réduit 2 € / gratuit -12 ans

**10/08**

PERFORMANCE ARTISTIQUE

**Deux rencontres avec la Flâneuse Digitale**

> Les Flâneries Dansées à 16h30

Tarif : entrée site

> Nocturne Digitale à 21h30

Tarif performance : 4 € / réduit 2 € / gratuit -12 ans

**16/09** à 21h30

DÉAMBULATION / DANSE

**Performance Flâneuse Digitale**

Nocturne Digitale

Gratuit – réservation conseillée



FLÂNEUSE DIGITALE

ART NUMÉRIQUE -

ABBAYE DE SORDE

AGNÈS DE CAYEUX & MAËLLA MICKAËLLE M.  
18.04 > 31.10 2017

ONDES  
&  
LUMIÈRES

#### CONTACTS

Coordination et médiation culturelle : Amandine Duthel / [a.duthel@orthe-arrigans.fr](mailto:a.duthel@orthe-arrigans.fr)  
Communication et relations presse : Clémentine Servaire / [c.servaire@orthe-arrigans.fr](mailto:c.servaire@orthe-arrigans.fr)

Communauté de communes du Pays d'Orthe et Arrigans  
10, place Montgaillard - 40300 Orthevielle / 05 58 73 60 03 / [www.pays-orthe-arrigans.fr](http://www.pays-orthe-arrigans.fr)

Dossier de presse édité en avril 2017. Conception : Communauté de communes du Pays d'Orthe et Arrigans / Impression : Imprimerie d'Orthe /  
Crédits : Communauté de communes du Pays d'Orthe et Arrigans, la Flâneuse, Philippe Costes, Sacha Notey--Pedezert, Neil Mokdad