

DOSSIER DE PRESSE

# CO-MUTATIONS

PARCOURS D'ART  
CONTEMPORAIN  
EN VALLÉE DU LOT

02 07 – 03 09 17



## **RENDEZ-VOUS PRESSE**

### **RENCONTRE**

AVEC LES ARTISTES EN RÉSIDENCE  
VENDREDI 12 MAI 2017 À 18H30  
MAISONS DAURA – SAINT-CIRQ LAPOPIE

### **PETIT DÉJEUNER PRESSE**

MARDI 16 MAI – 10H  
MAISONS DAURA - SAINT-CIRQ LAPOPIE

Présentation du projet  
par les artistes et les commissaires

### **VOYAGE PRESSE / SUR RÉSERVATION**

SAMEDI 1<sup>ER</sup> JUILLET 2017  
Départ de Paris à 9h41  
Retour de Cahors 11h52 / dimanche 2 juillet  
Sous réserve de modifications

### **INAUGURATION**

12<sup>E</sup> PARCOURS D'ART CONTEMPORAIN  
EN VALLÉE DU LOT  
SAMEDI 1<sup>ER</sup> JUILLET 2017 À 18H  
MAGCP CENTRE D'ART – CAJARC  
NAVETTE GRATUITE SUR RÉSERVATION

### **PARCOURS**

**D'ART CONTEMPORAIN  
EN VALLÉE DU LOT  
02 07 – 03 09 2017**

TOUS LES JOURS SAUF LE LUNDI  
11H – 13H / 14H – 18H  
ENTRÉE LIBRE

Pour obtenir les dossiers et communiqués de presse,  
les images pour la presse, interviewer les artistes...

### **HÉLÈNE MAURY**

CHARGÉE DE LA COMMUNICATION  
ET DES RELATIONS PRESSE  
HELENE.MAURY@MAGP.FR / H.MAURY@MAGCP.FR  
05 65 40 78 19

# CO-MUTATIONS

**PAUL & QUENTIN DESTIEU, JÉRÔME FINO, SYLVAIN HUGUET, GRÉGOIRE LAUVIN, YANN LEGUAY, LUCE MOREAU, MARIE-LUCE NADAL, COLLECTIF ONE LIFE REMAINS, ARNAUD RIVIÈRE, GÉRAUD SOULHIOL, FRANZ WEST**

La vallée du Lot poursuit sa transformation estivale et flirte cette année avec la science-fiction. Les artistes invités, familiers des pratiques numériques, se fédèrent autour de *Co-Mutations*\* et déploient un immense terrain de jeux et de stratégies critiques à l'échelle de la vallée. Le Parcours relie les Maisons Daura, résidences internationales d'artistes à Saint-Cirq Lapopie – où ils séjournent depuis le printemps –, au centre d'art contemporain, lieu d'expérimentation artistique à Cajarc. Sur le mode de la ballade, vous découvrirez les œuvres installées dans les paysages somptueux et les sites patrimoniaux de la vallée. Vous écouterez des pièces sonores inédites au sein de l'œuvre de Franz West « Auditorium » qui accompagne notre participation à l'événement national des 40 ans du Centre Pompidou.

Les œuvres et dispositifs présentés s'inspirent de nos cultures digitales et en révèlent les mécaniques cachées, au-delà du divertissement. Les artistes réunis pour l'aventure s'inspirent de la réalité du territoire, y creusent des brèches pour imaginer une fiction, loin des espaces urbains saturés de technologies numériques. Le paysage de la vallée du Lot est singulièrement marqué par la technique depuis la Préhistoire : des fresques rupestres au développement de l'agriculture en passant par les différentes révolutions industrielles, des utopies modernes aux avant-gardes artistiques... Les artistes investissent cette histoire et se réapproprient ce patrimoine via des technologies actuelles : énergies libres, *streaming audio*, géolocalisation, robotique, jeu-vidéo, création de bases de données... Ils combinent les notions d'artisanat et de «bricolage» rétro-futuriste en un ensemble d'installations, alliant cultures populaires et problématiques actuelles.

Leur pratique collaborative s'inscrit dans un rapport citoyen aux médias. Ils mettent en commun des connaissances et des savoir-faire, co-construisent un programme de pratiques alternatives et performant l'espace public afin de se le réapproprier. Leur regard fictionnel, voire techno-ésotérique, croise les mythologies locales et les croyances populaires et, mettant à distance de l'utilisation consumériste des technologies, transforment celles-ci en outils d'écritures et d'expérimentations artistiques. À travers ce retour aux sources et cette aventure se dessine l'idée d'artistes mutants, qui, à la manière d'une avant-garde, transforment en profondeur les formes d'art actuel et se saisissent du territoire à la façon d'une «zone d'autonomie temporaire»\*. *Co-Mutations* vise ainsi à démystifier la relation aux machines, à mesurer l'impact de ces technologies sur le développement de nos sociétés et de nos imaginaires.

Sortir des lieux de diffusion habituels, se confronter au territoire et à la nature via les technologies numériques sera donc une forme d'engagement artistique qui signera le 12<sup>ème</sup> Parcours d'art contemporain en vallée du Lot en 2017. Il relie une dizaine de sites échelonnés le long de la vallée du Lot dans les villages de Cajarc, Larnagol, Calvignac, Saint-Martin Labouval, Tour de Faure et Saint-Cirq Lapopie.

COMMISSARIAT MARTINE MICHARD + PAUL ET QUENTIN DESTIEU

\* **Autour du titre Co-Mutations** : Dérivé de différentes applications scientifiques, le terme «commutation» réfère autant aux transferts de connexions des matériaux conducteurs en électricité, à l'acheminement des données en électronique, à la transmission en télécommunication, à la substitution phonique ou sémantique en linguistique, qu'au dialogue poétique...

\* **Zone d'autonomie temporaire** (*temporary autonomous zone* en anglais ou TAZ) est une dénomination introduite par Hakim Bey en 1991 dans un livre homonyme, *TAZ, Temporary Autonomous Zone* où il articule son propos autour du principe des utopies pirates.

# ENTRETIEN

AVEC MARTINE MICHARD, QUENTIN & PAUL DESTIEU  
CO-COMISSAIRES DU PARCOURS

## MARTINE MICHARD

### Comment vous êtes-vous rencontré ?

#### Comment avez-vous découvert leur travail ?

Je regardais depuis quelques temps le travail de Quentin Destieu notamment pour le festival *Gamerz* qu'il organise depuis plusieurs années, avec d'autres personnes, à Aix en Provence. Ce festival axé sur la présentation des pratiques numériques multimédias est devenu aujourd'hui une référence dans ce domaine fort actif des arts technologiques. Puis, j'ai rencontré voici deux ans, les deux frères Destieu à l'occasion d'un de leurs séjours dans le Lot – leurs parents vivent à Saint-Cirq Lapopie – et l'idée a germé petit à petit de les inviter en tant qu'artistes et pour un co-commissariat. Paul ayant également une pratique multimédia, leurs deux univers dialoguent et se répondent. Ils ne se définissent pas spécifiquement en duo mais travaillent régulièrement ensemble pour différents projets. C'était aussi pour eux l'occasion de s'afficher comme complices, qui plus est pour un projet inédit sur les lieux de leur enfance.

### Comment ces propositions artistiques s'inscrivent dans la thématique de votre programmation annuelle « faire comme-un » ?

Le numérique s'est inscrit dans nos vies de manière durable depuis quelques décennies. Ils se trouvent que dans ce champ d'activité, la recherche est constante du fait de l'évolution des technologies et des mutations de l'éco-système : le tout numérique, la réalité augmentée, l'accès partagé aux données,... Or, le principe des nouvelles fabriques numériques appelle les contributions de tous les participants – dont beaucoup d'artistes – et constitue, à la base, un champ d'investigation collective, qui est trop souvent déjoué par des multinationales qui se réapproprient ces découvertes à usage commercial et mercantile (Google... ). Quentin et Paul travaillent en collectif pour la plupart de leurs œuvres et plusieurs de ces collectifs sont sollicités pour participer au projet. Il y aura donc beaucoup d'artistes associés à ces résidences pour fabriquer ensemble le projet *Co-Mutations*.

Le caractère *activiste* du collectif m'a paru un élément essentiel et stimulant pour générer cette nouvelle édition du Parcours d'art contemporain en vallée du Lot. Il s'agit d'investir les questions très contemporaines du bien commun – la connaissance, les technologies, l'écologie – d'une réelle dimension humaine, alors que trop souvent le grand public a tendance à croire qu'il n'est pas concerné et que ces questions relèvent des spécialistes.

### En quoi leur travail vous semble-t-il important ?

La relation au jeu, l'interactivité est une donnée incontournable de la mise en œuvre du processus créatif. Porter cette aventure des technologies numériques à l'échelle du paysage est un défi que chacun s'apprête à relever. Faire comme-un et ouvrir à l'espace public une pratique que chacun pense trop comme individuelle et solitaire dans un face à face à l'écran, est une aventure jouée et pleine de découvertes assurées...

Martine Michard dirige depuis 2004, la MAGCP, centre d'art contemporain conventionné et résidences internationales d'artistes. Elle accompagne les recherches d'artistes émergents ou confirmés dans une relation pensée aux contextes et aux publics de l'art. Depuis 2005, elle a initié le Parcours d'art contemporain en vallée du Lot qui reçoit plus de 20 000 visiteurs chaque année. Les dernières éditions *Lotville* en 2015 avec le collectif berlinois *Raumlaborberlin* et *Exoplanète Lot* en 2016, ont initié l'association d'artistes et de chercheurs en architecture et en sciences. Présidente d'Air de Midi, réseau art contemporain de la région Occitanie/Pyrénées-Méditerranée, elle a à cœur de faire valoir les conditions d'une réelle professionnalisation pour les artistes. Martine Michard a toujours à l'esprit les mots d'Octavio Paz « Toute œuvre d'art est une possibilité permanente de métamorphose offerte à tous les hommes ».

## QUENTIN DESTIEU

### **Vous êtes tout à la fois co-commissaire et artiste pour cette édition du Parcours. Comment avez-vous découvert le travail des artistes invités ?**

Au travers notamment des différents évènements et résidences réalisés entre la France et l'étranger par nos associations *Otto-prod* et *M2F Créations-Lab Gamerz* et du festival des arts multimédia *Gamerz* à Aix en Provence.

### **En quoi leur travail vous semble-t-il important ?**

Les différents artistes invités apportent des regards nouveaux et poétiques, très souvent alternatifs, qui produisent de la liberté en transformant le monde dans lequel nous vivons. Ils apportent une bouffée d'oxygène, une récréation, et de profondes réflexions en nous permettant de découvrir le monde à travers leur regard.

### **Comment ces propositions artistiques s'inscrivent dans la thématique « faire comme-un » ?**

La notion de collectif sera portée au travers de différentes collaborations ou de collectifs improvisés à dimensions variables, les échanges d'idées et la mise en commun de réalisations et productions seront une des notions clés du parcours.

## PAUL DESTIEU

### **Vous êtes également co-commissaire et artiste pour cette édition du parcours. Comment avez-vous découvert le travail des artistes et en quoi vous semble-t-il important ?**

Au cours de ces dix dernières années ma pratique artistique s'est trouvée enrichie par les nombreuses rencontres d'artistes en connivences avec ma propre expérience. Grâce à *Otto-prod*, une structure que j'ai co-fondée avec l'artiste Luce Moreau et que l'on dédie depuis 2006 à la production d'œuvres et à l'expérimentation artistique, nous travaillons depuis maintenant dix années entre la France (Marseille) et la Slovénie entourés d'artistes, amis que nous accompagnons et qui nous portent. Notre activité se concentre sur l'organisation de résidences ainsi que sur la mise en place d'expositions des nombreuses créations qui en résultent. D'autre part, depuis la fin de nos études, Quentin et moi échangeons et travaillons régulièrement ensemble au delà de nos pratiques personnelles ; ces artistes que nous avons pu rencontrer respectivement se réunissent cette année sur le parcours. En nous invitant pour l'édition 2017, Martine nous offre l'opportunité de retrouver la vallée du Lot et d'en partager la magie par le prisme de ces différents regards. Il nous a semblé important que cet événement rassemble plusieurs forces vives et pratiques dont le point de convergence serait ce territoire et ses espaces. Avec *Co-Mutations* il s'agit d'interroger ensemble la notion de lien en laissant en suspend la mesure de sa stabilité. Les artistes investissent ce temps en immersion dans la vallée avec leurs pratiques et techniques propres — classiques et contemporaines, ensemble ils se saisissent du territoire pour y développer une série d'expériences singulières pour explorer notre condition et notre écosystème.



**Maraboutage 3D**

détail de l'installation

Matériaux : Impression 3D PLA et tissu

Format : échelle 1 (195 cm)

Quentin Destieu

2016

# QUENTIN DESTIEU

NÉ EN 1980, À CAHORS, VIT ET TRAVAILLE À AIX-EN-PROVENCE

## **Que vous inspire le titre « Co-Mutations » ?**

Le titre *Co-Mutations* nous renvoie dans un premier temps à une notion de profonde transformation. Les transformations actuelles qui bouleversent les équilibres modernes et qui renversent les déséquilibres. L'idée d'une révolution déjà commencée, qui permet de faire table rase et de repartir sur de nouveaux systèmes de valeur : transformations sociales, écologiques, transformations de l'art... Dans un second temps *Co-mutations* nous renvoie à des notions techniques d'électricité qui sont à la base notamment de tous les processeurs contenus dans les différents objets qui nous entourent et dans l'architecture même de systèmes informatiques qui gèrent aujourd'hui nos vies, leur temporalité, notre consommation, nos déplacements... Ce titre suscite donc l'envie de décrypter ces interactions humanité/machines d'en comprendre les réels enjeux et de renouer avec des savoir-faire qui nous éloigneraient de la place de simple consommateurs de ces technologies dans laquelle nous sommes si souvent confinés.

## **En quoi consiste votre proposition artistique ?**

Je travaille actuellement sur plusieurs projets qui verront le jour pendant la résidence. Tout d'abord, une série de poupées Vaudou à taille humaine, dont les têtes sont réalisées grâce à une imprimante 3D. Cette série représente Bre Pettis, un des inventeur américain de ces machines, qui a breveté et fermé le code de ces dernières après qu'il fut développé de façon ouverte et gratuite par la communauté *open source*. L'idée au travers de cette installation est de se servir de ses propres machines afin de réaliser une sorte de maraboutage digital, forme de punition médiatique qui révèle un mode de fonctionnement techno-libéral égoïste, qui fait voler en éclats les utopies à la base de cette invention (partage, liberté, autonomie...). Je travaille également sur un processeur à échelle humaine, basé sur l'architecture du premier micro-processeur datant de 1972, le intel T 4004, qui fut le dernier processeur à être dessiné par la main de l'homme (les architectures de tous ceux qui ont suivi furent produites par des programmes). L'idée au travers de ce projet est de renouer avec un *savoir-faire* humain, en quelque sorte confisqué par les machines, notamment à cause de la taille des micro-processeurs et de leur complexité, qui ne permet plus à l'homme d'intervenir sur leur création. L'idée est de révéler au travers de cette création une architecture intelligible, basée sur la commutation électrique de 2300 transistors, qui demeure méconnue. Ce projet bénéficie d'une aide du DICREAM.

## **Quelques mots sur votre expérience – effective ou rêvée – en tant qu'artiste en résidence.**

Le temps de la résidence est pour moi un temps privilégié qui permet notamment de créer une rupture, une brèche dans mon travail de recherche et de rentrer en réflexion autour de cette vallée à laquelle je suis particulièrement attaché. C'est aussi un temps qui permet de donner naissance à de nouveaux projets au travers de la confrontation au paysage qui rompt avec les contraintes esthétiques des musées et des galeries auxquelles nous sommes habituellement confrontés. Enfin c'est un moment d'échange de partage et de découverte entre des habitants, des artistes très favorables à la création de projets hybrides et collaboratifs.

## **Qu'est-ce que l'art vous permet d'accomplir ?**

Le travail artistique est peut-être une des réponses possibles à la dystopie (utopie négative) de nos systèmes actuels et au désenchantement de l'individu. À travers ces approches artistiques utilisant l'électronique et l'informatique dans des œuvres uniques, on retrouve des enjeux du bricolage selon la définition de Claude Lévi Strauss et de l'artisanat de Claude Sennett dans son rapport à la « souveraineté technologique ». Cette maîtrise technique et cette volonté d'apprendre permet de sonder en profondeur les effets de ces technologies et d'en reprendre un certain contrôle en visant un objectif égalitaire d'accès à l'information, à la liberté, au vivre mieux.

DARDEX.FREE.FR

Artiste et directeur du Festival d'art multimédia GAMERZ à Aix-en-Provence ainsi que du *Lab-GAMERZ*, lieu de résidence et de formation axé sur les pratiques numériques dans le champ de l'art contemporain. Doctorant à LESA, Laboratoire d'Études en Sciences de l'Art, Université Aix-Marseille. Sa thèse « Art contemporain et nouvelles fabriques numériques » est dirigée par Jean-Paul Fourmentraux et Emmanuel Guez. Explorant les médias actuels, il développe en collaboration avec différents artistes et chercheurs au sein du collectif Dardex fondé en 2003, des installations et des performances multimédia, utilisant l'interactivité et le jeu. Les stratégies artistiques développées par le collectif sont axées sur des idées d'appropriation et de détournement de matériaux existants. Son travail questionne un monde saturé par les médias et la technologie, explorant les frontières et les relations entre technologie et culture populaire. Ils présentent régulièrement leurs travaux dans différentes expositions et festivals en France et à l'étranger. Depuis 2012 Quentin Destieu travaille au sein de l'université Aix-Marseille dans un Master professionnel de Gestion et Création de l'image numérique en qualité de maître de conférences associé.



*Archive d'une frappe,  
Solo pour caisse claire,  
charleston et tom alto*  
PLA, impression 3D  
85 x 80 x 60 cm  
2015



# PAUL DESTIEU

NÉ EN 1982 À CAHORS, VIT ET TRAVAILLE À MARSEILLE

## **Que vous inspire le titre « Co-Mutations » ?**

« Commuter » renvoie techniquement à une forme de renversement, à la redirection d'un signal ou d'une transmission. Ce terme propose ainsi une grille de lecture apposée au territoire de la vallée et, depuis ce contexte qui nous réunit, il résonne comme une invitation à explorer la nature de ce réseau et de ses possibles par le biais de l'expérimentation et de la création.

## **En quoi consiste votre proposition artistique ?**

Quelques mots sur votre expérience – effective ou rêvée – en tant qu'artiste en résidence. Ce temps de résidence participe au développement d'une vision singulière que je porte sur ce territoire dans lequel j'ai grandi. Il s'agit ici de partager l'expérience subjective d'un contexte en m'intéressant et en expérimentant autour de ce qui le caractérise : les formes architecturales – actuelles et traditionnelles – qu'il produit, la diversité des infrastructures qui marque ses paysages, tout autant que les activités qui s'y développent. Par le son, la vidéo, l'installation, je souhaite proposer une mise à distance, un arrêt sur image, pour rejouer nos représentations de cet espace.

## **Qu'est-ce que l'art vous permet d'accomplir ?**

Ma pratique se nourrit sensiblement de l'histoire des technologies, des langages, du son et du cinéma. Elle passe essentiellement par l'expérimentation de gestes d'écritures et par l'émergence d'un langage singulier par le biais de l'image, du son, de la mise en espace. Ces différents médias sont autant d'outils pour explorer et parfois matérialiser divers phénomènes qui nous entourent et les structures que nous créons, en essayant d'en extraire et d'en reformuler l'expérience.

[HTTP://OTTOPROD.COM](http://ottoprod.com)

[HTTP://PAULDESTIEU.COM](http://pauldestieu.com)

**Paul Destieu** est un artiste multimédia. Son travail a été exposé en France, en Allemagne, au Royaume-Uni et aux États-Unis. Sa pratique inclut la création de vidéos, d'installations et de travaux sonores. Il interroge l'évolution des média et leurs situations dans notre environnement actuel, ces réflexions se nourrissent sensiblement de l'histoire des technologies, des langages, du son et du cinéma. Il investit de manière transversale les tensions qui se jouent entre l'émergence et la disparition d'outils traditionnels et contemporains. Il s'agit alors de pousser ces technologies dans leurs retranchements, à la limite de leur point de rupture, pour alimenter autant de sens de relecture de notre histoire. Il est diplômé de l'Institut d'Arts Visuels d'Orléans, (DNAP / Master 1 en 2004 et DNSEP / Master 2 en 2006), il a également étudié à l'Académie des Beaux-Arts de Varsovie, Pologne. Il est cofondateur et membre actif d'*OTTO-Prod*, structure dédiée à la production artistique, par le biais de programme de résidences et d'expositions en France et en Slovénie depuis 2006.



*Poussoir détente / canette inox*  
Direct Out

*Arnaud Rivière / valise bricolage / carton /  
capteurs / coucher de soleil*  
Direct Out

# DIRECT OUT

JÉRÔME FINO, YANN LEGUAY ET ARNAUD RIVIÈRE.

## Que vous inspire le titre « Co-Mutation » ?

Nous utilisons ou détournons des objets afin de créer une matière sonore en résonance avec un paysage.

## En quoi consiste votre proposition artistique ?

*Direct Out* est né d'une envie de sortir des salles de concert et d'exposition pour trouver de nouvelles possibilités acoustiques, de nouveaux matériaux. C'est un trio composé de Jérôme Fino, Yann Leguay et Arnaud Rivière. Ils inviteront à explorer la vallée entre Cajarc et Saint-Cirq Lapopie comme un terrain de jeu en quête d'un contexte acoustique particuliers. Un ou plusieurs films présenteront ces séries de micro-paysages en interaction avec des dispositifs sonores. Le dimanche 2 juillet, un parcours sonore sera proposé.

Lien vidéo : [YOUTUBE.COM/WATCH?V=Q067\\_OVX8KM](https://www.youtube.com/watch?v=Q067_OVX8KM)

## Quelques mots sur votre expérience – effective ou rêvée – en tant qu'artiste en résidence.

La résidence commence à peine, les associations *Otto-prod* et *Gamerz* ne sont pas à la première tentative de nous réunir. Vont-ils y arriver ?

## Qu'est-ce que l'art vous permet d'accomplir ?

Vaste programme.

Lien audio : [phonotopy.org/radio\\_greux.html](http://phonotopy.org/radio_greux.html)

**Jérôme Fino** est un artiste-vidéaste basé à Marseille. Issu de l'école des Beaux-arts de Bourges, son activité se déploie sur différents terrains artistiques (vidéos, documentaires, émissions radiophoniques, organisation de concerts...), en gardant un regard ouvert sur les phénomènes sonores produits par des musiciens, des contextes géographiques et sociaux. Artiste itinérant et avide de collaborations, ses travaux se s'organisent comme un index, qui signale, désigne des lieux, des gens, des activités. Une position presque curatoriale qui induit des collaborations. En 2005, il co-fonde le collectif *Radio Free Robots*, une rubrique radiophonique réalisée à partir de voix de synthèse et programmée dans plusieurs radios indépendantes. À partir de 2007, il se déplace régulièrement pour réaliser des vidéos performances avec Brad Downey, *The Wa* ou encore l'atelier de sérigraphie *Tchikebe !* Son cadre est le détournement d'usage, comme outil de réappropriation des espaces collectifs et sociaux de la ville. En 2008, il co-programme le projet radiophonique *Radio108*, une radio pirate qui diffusa dans la ville de Bourges des créations sonores en fin de bande FM. La question de l'expérimentation et des espaces de liberté reste primordiale. Une liberté non pas acquise, mais bien fragile et à préserver.

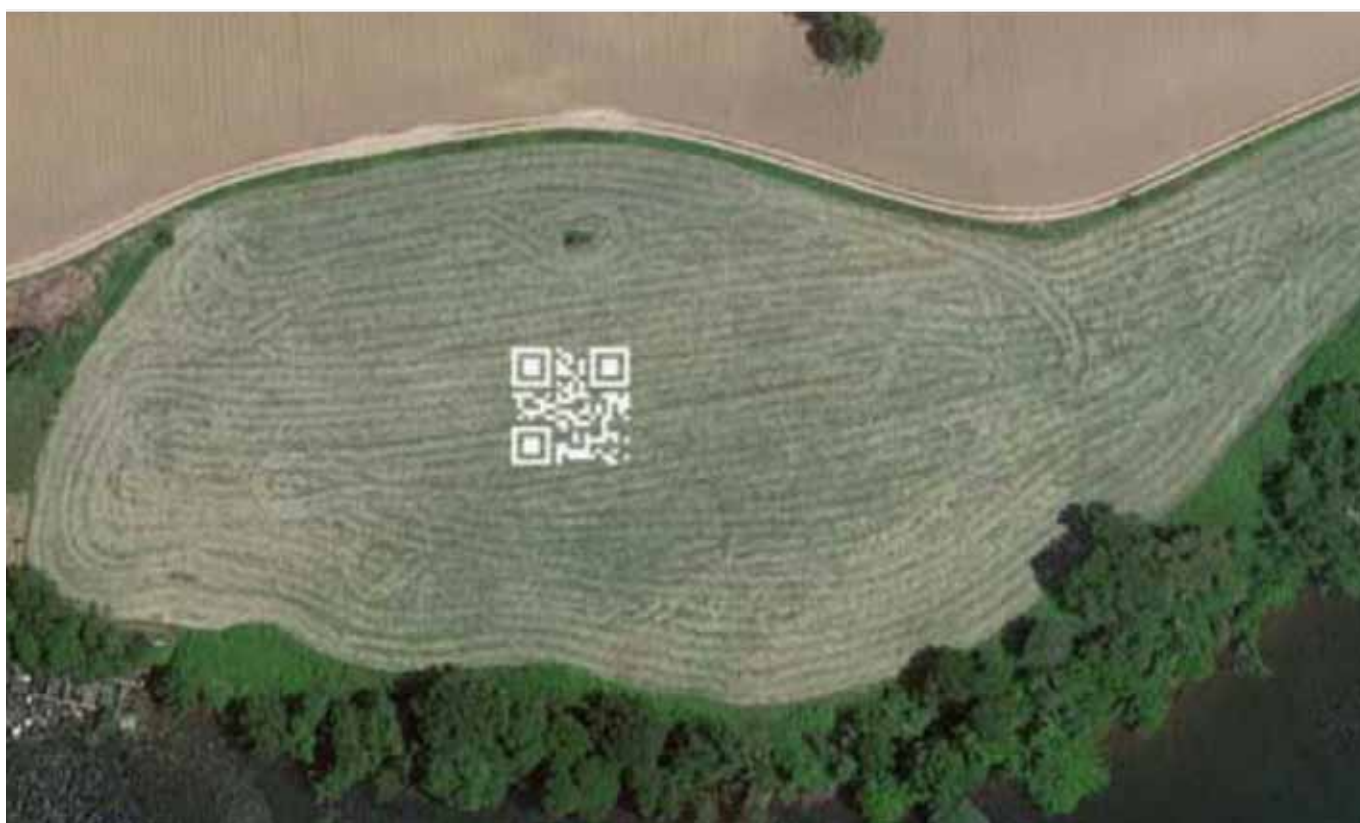
[AZERTYUIOPQSDFGHJKLMWXCVBN.ORG](http://AZERTYUIOPQSDFGHJKLMWXCVBN.ORG)

**Yann Leguay** travaille depuis de nombreuses années sur les questions de supports et de fixations du son. Actif sur la scène bruitiste et expérimentale depuis 2007, son approche sans concession des normes admises en musique l'amène à s'approprier des outils industriels dans ses créations sonores. Artiste et performer, il utilise une disqueuse pour user le microphone amplifié jusqu'à la perte du signal ou encore se sert de disques durs comme de tourne-disque. Ses productions résultent de ses déviances : des disques vinyle 45T sans trou central, un album composé d'enregistrements de vinyles rayés au scalpel. Avec cette même appréhension du son, il participe à des recherches chorégraphiques avec Ula Sickle, Gaëtan Rusquet et réalise des compositions bruitistes et musicales pour des films d'artistes. En 2005, il co-fonde le collectif *RadioFreeRobots* avec Jérôme Fino, Samon Takahashi, Laurent Basset et Clément Lyonnet. Concept radiophonique utilisant les voix de synthèse et le bruit informatique comme source unique. Par la suite il crée son propre label, *Phonotopy*, qui propose une approche conceptuelle des supports d'enregistrement. Il est aussi l'auteur de la série de *DRIFT* invitant entre autres Erikm, Arnaud Rivière, Martin Tétreault et DJ Sniff à participer à une expérience unique sur le label *Arkillart*, une édition vinyle sur lequel les sillons s'entrecroisent et se superposent provoquant leur lecture aléatoire.

[PHONOTOPY.ORG](http://PHONOTOPY.ORG)

**Arnaud Rivière** est musicien autodidacte et pratique l'improvisation libre à tendance bruitiste depuis la fin des années 90. Il utilise principalement un dispositif électroacoustique rudimentaire construit autour d'un électrophone réparé, d'une table de mixage préparée et de quelques micros/capteurs : une électronique primitive où le geste est primordial. Entre performance et concert, ses prestations scéniques sont remarquées par leur énergie, leur intensité, leur implication physique rare dans les musiques électroniques et un goût pour le non-sens et la rupture qui conjuguent drame et comédie. Il collabore, entre autre, avec Roger Turner, Martin Tétreault, Erik M, DJ Sniff, John Boyle & Aya Onishi, Mario de Vega... Il intervient, dans des contextes aussi différents que l'Onceim (Orchestre impro/compo d'une trentaine de musiciens impulsé par Frédéric Blondy), L'A\_R\_C\_C (L'Association de Recherche contre le Concert, un duo orienté dancefloor en pente avec C.C), *E-drumming is not a crime* (série de vidéos de batterie électronique jouée dans la rue, fabriquées avec Jérôme Fino), *Direct Out*

[HTTP.HTTP.HTTP.HTTP.FREE.FR](http://HTTP.HTTP.HTTP.HTTP.FREE.FR)



S-QRC  
Sylvain Huguet  
2017

# SYLVAIN HUGUET

NÉ EN 1979 EN RÉGION PARISIENNE, VIT ET TRAVAILLE À AIX-EN-PROVENCE ET MARSEILLE.

## En quoi consiste votre proposition artistique pour *Co-Mutations* ?

Le projet *S-QRC*. Le code QR (en anglais QR Code) est un type de code-barres en deux dimensions constitué de modules noirs disposés dans un carré à fond blanc. L'agencement de ces points définit l'information que contient le code. QR (abréviation de l'anglais Quick Response) signifie que le contenu du code peut être décodé rapidement après avoir été lu par un lecteur de code-barres, un téléphone mobile, un smartphone, ou encore une webcam. Son avantage est de pouvoir stocker plus d'informations qu'un code à barres, et surtout des données directement reconnues par des applications, permettant ainsi de déclencher facilement des actions comme naviguer vers un site internet, visiter un site web (...) ou regarder une vidéo en ligne ou un contenu multimédia (...) – Source Wikipédia. À la manière des 'cropcircle', l'idée est de venir dessiner un QR Code dans la nature, dans un champ à une échelle relativement grande (plusieurs mètres). Le QR Code est actif. Il peut donc être scanné et renvoie vers une page web ou application en ligne. En ce qui concerne l'application, deux pistes sont envisagées. L'une avec un texte génératif qui évolue dans le temps. L'autre avec une vidéo du QR Code en train de se construire, de se dessiner, dans le champ.

L'idée est de mettre en relation deux environnements éloignés, un réel et un virtuel, la nature et l'internet, le land-art et l'art numérique. De jouer avec le temps. Le temps de la nature qui change, qui pousse, qui évolue et le temps de l'internet, des technologies. D'intervenir dans la nature à la manière d'un street-artiste et de venir poser un dessin graphique et identifiable par tous, symbole d'une culture populaire actuelle, comme une signature. La relation entre les deux environnements n'est pas vue ici comme un combat ou comme confrontation mais plutôt comme une relation, comme une cohabitation.

**Sylvain Huguet** est artiste, diplômé de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, il fonde en 2003, avec Quentin Destieu, l'association M2F Créations / Lab GAMERZ et le festival GAMERZ (lieu et festival dédiés à la création contemporaine et aux pratiques numériques). Explorant les médias actuels, il développe en collaboration avec différents artistes et chercheurs au sein du collectif Dardex, des installations et des performances multimédia, utilisant l'interactivité et le jeu. S'intéressant au design graphique et à l'édition print et web, il enseigne depuis 2014, à l'Université Aix- Marseille les langages de programmation HTML et CSS.

[SUPERSLY.ORG](http://SUPERSLY.ORG)





*Split Soundscape*  
Grégoire Lauvin  
2015

# GRÉGOIRE LAUVIN

NÉ EN 1981 À PARIS, VIT ET TRAVAILLE À AIX EN PROVENCE

## **En quoi consiste votre proposition artistique ?**

*Split Soundscape* porte sur la transmission en temps réel et la reconstitution de l'espace sonore. J'explore les notions émergentes d'espace social à travers la géographie et les modifications des pratiques de l'espace, induites par l'apparition d'internet.

Le projet se divise en deux parties, une partie captation et une partie écoute. Des microphones disposés dans un espace à l'échelle du territoire captent et transmettent le son en temps réel. Un dispositif d'écoute interactif -la borne- permet de naviguer dans l'espace sonore reconstitué. L'idée est de créer des zones d'écoute en temps réel dans le paysage de la vallée avec des dispositifs autonomes via le réseau. Un point d'écoute central situé en intérieur, permettra la retranscription audio et l'écoute des différents lieux où sont posés les capteurs. Ce dispositif, fonctionnant comme un périscope, permet au visiteur d'explorer l'espace sonore, proche ou distant, en faisant pivoter la partie supérieure du périscope. Lorsque celui-ci est pointé dans une direction, les flux audio situés dans cette direction sont diffusés. Ainsi, chaque visiteur reconstruit par son exploration un nouvel espace sonore.

**Grégoire Lauvin** est un artiste français opérant dans le champ des nouvelles technologies.

Il est diplômé de l'École Régionale des Beaux-Arts de Bordeaux (France), de l'École Supérieure d'Art d'Aix en Provence (France) et a étudié à the School of the Art Institute of Chicago (USA), art & technology department. Depuis 2007, il a mené de nombreux workshops sur la programmation et l'électronique créative, et, depuis 2011, enseigne ces matières à l'École Supérieure des Beaux-Arts de Marseille. Il conçoit et réalise, pour lui-même ou d'autres artistes, des programmes et circuits électroniques, essentiellement destinés à la production artistique. Fasciné depuis toujours par tout ce qui contient de l'électronique, il considère ces technologies comme un environnement naturel dans lequel il a grandi, et appris à utiliser empiriquement. Oscillant entre high-tech et low-tech, analogique et numérique, il conçoit des dispositifs poétiques où la machine s'hybride avec des éléments vivants, plantes ou visiteurs, et donnent à voir les processus invisibles ayant lieu au cœur des circuits. Associé depuis 2012 au laboratoire Locus Sonus, il poursuit depuis 2014 une recherche autour des notions d'espace et de paysage sonore auprès des laboratoires ASTRAM et Locus Sonus, dans le cadre d'un doctorat pratique et théorie de la création artistique.

[LOCUSONUS.ORG](http://LOCUSONUS.ORG)



*L'espace - avant*  
Cire d'abeille, cadres de bois, inox.  
2017

Vue de *L'espace* en cours de modification  
par les abeilles, Rucher d'Alain Klein,  
Cabrerets,  
Avril 2017



# LUCE MOREAU

NÉE EN 1982 À PARIS, ELLE VIT ET TRAVAILLE À MARSEILLE

## **Que vous inspire le titre « Co-Mutations » ?**

Si je m'appuie sur la référence génétique du concept de « mutation », cette définition qui fait se rejoindre les notions d'évolution d'une espèce par sa transformation et sa résilience — sa capacité d'adaptation — alors le préfixe « Co » prend à mon sens une dimension tout à fait essentielle de l'ordre de la solidarité inter-espèces. C'est une vision qui peut paraître utopique, car l'idée de la solidarité est souvent ressentie comme antinomique à celle de sélection naturelle ou d'évolution... Qui est pourtant à la base même de la bio-diversité. Ce positionnement réversif de « co-muer », évoluer ensemble, se réunir pour se transformer, prend sens dans le contexte terrestre actuel.

## **En quoi consiste votre proposition artistique ?**

Le temps de résidence aux Maisons Daura me permet de réaliser deux projets qui s'inscrivent dans un chantier artistique plus large, appelé *Nature Ordonnée* ; tous deux résultent de la rencontre entre les constructions d'un imaginaire humain et celles provenant de l'instinct d'insectes. « Les Palais » soumet à des colonies d'abeilles et à leur ingénierie les plans de complexes architecturaux dédiés à l'Humanité dans une utopie de société solidaire et progressiste : le *Phalanstère*, Palais Sociétaire imaginé par Charles Fourier au XIX<sup>ème</sup> siècle et la *Station Orbitale* dessinée début XX<sup>ème</sup> par l'ingénieur Herman Potočnik dit Noordung, qui assurerait dans l'espace un habitat dans lequel serait recréée la gravité terrestre. Actuellement et durant plusieurs semaines, dans une dizaine de ruches un peu partout dans le Lot, les précieuses utopies humaines se font réapproprier par les abeilles. Le projet « Procession » voit sa version bêta expérimentée aux frontières de la vallée ; la timide rencontre du monde des idées, de la géométrie et de ses mystères avec les sous-bois d'une forêt de pins, de ses habitantes processionnaires et de leur instinct collectif exceptionnel. L'expérience menée propose d'observer une première collision entre l'idée d'infini et les processus de cycles, de 'boucles' dans la nature. À suivre, donc...

## **Quelques mots sur votre expérience — effective ou rêvée — en tant qu'artiste en résidence.**

La résidence aux Maisons Daura permet, notamment grâce à la présence de Paul et des autres artistes, de travailler ensemble sur les différents projets, et de réaliser à plusieurs ce que seul(e) il était sûrement impossible de faire ! C'est également un cadre exceptionnel de création en termes de paysages naturels et de rencontres humaines. D'une façon générale, les résidences en milieux ruraux ou spécifiques correspondent à mon travail, comme autant de temps privilégiant la recherche et l'aboutissement plastique (parfois incertain) de mes idées. Plusieurs expériences de ce style m'ont déjà permis de réaliser des objets auxquels je tiens particulièrement : à l'Observatoire de Haute-Provence, sur les îles du Frioul, dans les vallons Slovènes. Ce sont des opportunités inestimables mises en place par des équipes et des opérateurs culturels qui ont compris la grande importance de ces temps de réflexion et de tentatives expérimentales, en amont des temps plus connus durant lesquels l'oeuvre terminée est exposée, posée. C'est le temps du vivant.

[HTTP://OTTOPROD.COM](http://ottoprod.com)

[HTTP://LUCEMOREAU.COM](http://lucemoreau.com)

**Luce Moreau** est photographe. Co-fondatrice d'*OTTO-Prod*, structure dédiée à la production artistique et à un programme de résidences d'artistes et d'expositions entre la France et la Slovénie depuis 2006. Après plusieurs années à exposer ses travaux photographiques en festivals et programmes artistiques à l'étranger (*Backlight Festival* – Finlande, Italie, Allemagne, *Mois Européen de la Photographie*, Luxembourg) elle dirige en 2011 la vidéo *Volta* à l'Observatoire Spatial de Haute Provence – CNRS ; ce travail propose une vue en apesanteur et en temps réel du paysage environnant. À l'automne 2012 elle est invitée par la galerie Vol de Nuits pour une résidence de 45 jours sur les îles du Frioul qui se conclura par l'exposition personnelle *Continuum* où elle présentera sa recherche et ses travaux sur la persistance rétinienne sur les optiques et ses observations collectées dans les conditions de l'isolement. En 2013 son travail prend une autre dimension avec la thématique « Soleils Numériques » du *Festival Accès-s* à Pau. Un soutien du CNC-DICRÉAM et de l'association *M2F Créations-LabGamerz* lui permettent de présenter une installation lumineuse à l'échelle du paysage titrée *Constance* ; ce projet installe sur une colline isolée une clé graphique qui connecte l'espace et le temps. Elle mène en ce moment *Les Palais*, premier chapitre du projet *Nature Ordonnée*, une recherche en cours et à long terme en collaboration avec des apiculteurs locaux et étrangers ; le projet croise les architectures utopiques et les instincts sauvages des organismes sociaux comme les ruches d'abeilles.



*Eolorium*  
Marie-Luce Nadal  
Installation  
2013

# MARIE-LUCE NADAL

NÉE EN 1984, VIT ENTRE PARIS ET LA CATALOGNE

## **Que vous inspire le titre « Co-Mutations » ?**

Pour moi co-mutation est une belle amorce pour parler du climat, de la nature et de ces changements, que ceux ci soient opérés par les saisons, ou par la main de l'homme.

## **En quoi consiste votre proposition artistique ?**

J'ai plusieurs pistes encore en chantier qui se préciseront sur place.

## **Quelques mots sur votre expérience – effective ou rêvée – en tant qu'artiste en résidence.**

Rêver à plusieurs des possibles projets collectifs, dormir dessus, et me réveiller le matin pour aller les expérimenter, réussir à les rater et alors les voir se transformer. C'est vrai !

MARIELUCENADAL.COM

**Marie-Luce Nadal** est diplômée en architecture et scénographie.

Elle mène une recherche consistant à interpréter et construire des paysages artificiels à partir de l'observation de l'environnement et de sa perception par les hommes. La dynamique, les flux et leurs interactions, les mouvements à l'œuvre dans l'univers sont au cœur de ses interrogations. Comment capturer l'aérien, posséder l'insaisissable ? (...) *La Fabrique de nuages* est un système inventé par la chercheuse, lui permettant, au gré de ses voyages, de capturer les nuages et de les réduire à des extraits, afin de les rendre reproductibles, à volonté. Entre production industrielle et rêve utopique, Marie-Luce Nadal développe un projet qui tente de réaliser le rêve prométhéen de l'Homme ; maîtriser les éléments et les rendre siens.

Source : texte de Rebecca Lamarche-Vadel - janvier 2016

Aborder le travail de Marie Luce Nadal c'est accepter les incertitudes, convoquer des notions dites antinomiques, se perdre dans la rencontre des territoires et finalement réaliser qu'il n'y a rien d'arbitraire dans cet enchevêtrement de savoir. Sa formation révèle son intérêt pour le mélange des genres, depuis ses études d'architecture à sa formation aux Arts Décoratifs de Paris, jusqu'à sa thèse réalisée en lien avec le Laboratoire PMMH (Physique et Mécanique des Milieux Hétérogènes) de Paris. Son travail vient naturellement de cette alliance entre science et art, alliance qui a peu à voir avec celles qu'entretenaient les artistes de la renaissance, à savoir une volonté commune de se rapprocher au maximum de la réalité. Chez Marie-Luce Nadal on trouve une mise en lumière des différentes formes que peuvent prendre la recherche artistique et scientifique, que ce soit dans l'expérimentation systématique des matières, des techniques, dans la formulation d'idées ou encore le processus de fabrication. Cependant, et par dessus tout, c'est à travers la place accordée à l'imagination qu'elle tisse son lien le plus fort entre ses champs de recherche. Cette imagination qui déverse parfois vers la folie quant il s'agit de quantifier, capter, matérialiser ce qui nous échappe et nous dépasse. (...)

Ici, « l'artificialisation » de la nature rend compte de notre rapport à cette dernière. Entre des avancées scientifiques toujours plus spectaculaires, une crise écologique sans précédent et un néo-colonialisme qui s'étend aux ressources naturelles, cette captation d'un mouvement éminemment naturelle tend à montrer le lien ambigu que nous entretenons avec elle – à la fois sorte de paramètre de l'évolution sociale et en même temps une émanation d'un pouvoir quasi divin.

Et c'est sans doute sur cette ambivalence que le travail de Marie-Luce Nadal puise sa force, sur cette capacité à mettre en lumière cette volonté foncièrement humaine de contrôle et de subordination de notre environnement et en même temps cette fascination pour sa résistance et son indocilité à notre égard. Ce que l'artiste capture dans ses œuvres ce sont des débris de l'aura, des traces de poussières brillantes, d'un monde appelé à disparaître.

Source : Clothilde Morette - janvier 2016

Les recherches de Marie-Luce Nadal sont menées dans le cadre du doctorat SACRe PSL Research University avec les laboratoires EnsadLab (groupe Reflective Interaction) et 'Physique et Mécanique des fluides en Milieux Hétérogènes' (ESPCI).



*A constant move forward*

One life remains

2015

*Le registre fossile*

One life remains

2016

# ONE LIFE REMAINS

COLLECTIF COMPOSÉ D'ANDRÉ BERLEMONT, KEVIN LESUR, BRICE ROY ET FRANCK WEBER.

## **Que vous inspire le titre « Co-Mutations » ?**

Qui dit co-mutations dit co-déterminations et co-constitutions. Dans le contexte d'un festival d'art contemporain dédié au numérique, il est difficile de ne pas songer aux rapports d'influences réciproques qui peuvent s'exercer entre le tangible et l'intangible, l'analogique et le discrétisé, la nature et la technologie. Tel est d'ailleurs le point de départ de la proposition décrite ci-dessous.

## **En quoi consiste votre proposition artistique.**

Nous nous proposons de travailler sur la question du pillage patrimonial et de l'ambivalence de la numérisation comme support de préservation. Notre base de travail sera le village de Saint Cirq Lapopie lui-même. L'intérêt d'un tel village tient au rapport qu'entretient un tel village à son histoire et à son passé. On pense ici au fait qu'il s'agit d'un village classé Unesco. On pense au travail de conservation, de restauration, mais aussi à la place du tourisme... Une des particularités du village est son château. Détruit par Henri IV, les pierres restantes ont en partie servi à construire les maisons du village.

Nous envisageons d'élaborer une sorte de jeu vidéo d'exploration en vue à la première personne, une expérience en trois dimensions, dans lequel il s'agirait de parcourir le château de Saint Cirq Lapopie composé de pierres de même format et de même taille. Le but du jeu serait le suivant : chercher et trouver une brique précise parmi celles qui composent la version numérisée du château proposé à l'exploration...

## **Quelques mots sur votre expérience (effective ou rêvée) en tant qu'artiste en résidence.**

Nous travaillons en collectif. Les résidences sont toujours un moment important pour nous : elles nous permettent de nous réunir, d'être ensemble, de travailler dans une même unité de temps et d'espace. Un aspect précieux : pouvoir créer sans prédéterminer à l'avance ce qui peut en résulter. C'est le sens même d'une co-mutation.

## **Qu'est-ce que l'art vous permet d'accomplir ?**

Notre démarche artistique a pour particularité de partir du jeu vidéo. Un premier enjeu pour nous est de questionner les propriétés de ce médium, d'en tester les limites, d'en comprendre les enjeux et les possibilités. Une des manières de procéder consiste à sortir le jeu vidéo des espaces qui lui sont le plus souvent dédiés. Ce procédé entraîne deux conséquences. La première concerne le jeu vidéo lui-même : appelé à se déployer dans des espaces hors-normes (une galerie par exemple), il s'invente différemment, ce qui se traduit notamment par une mutation des dispositifs de jeu (manettes, écrans, etc) mais aussi bien sûr du programme. La deuxième conséquence concerne les espaces dans lesquels ces propositions sont appelées à se déployer : leur statut est littéralement remis en jeu, tout comme leur fonction, la manière dont a priori il s'agit de s'y tenir et de s'y comporter.

**Le collectif** parisien **One Life Remains** explore les propriétés du médium vidéo-ludique depuis 2009. Ce travail se situe à la jonction du design expérimental et de l'art conceptuel. Il trouve son origine dans une réflexion sur le statut des supports numériques et le rapport entre jeu vidéo et expression artistique. Les créations qui en résultent prennent la forme de dispositifs exposés en centre d'art, en festival ou en galerie. Ces propositions contreviennent aux représentations usuellement associées au jeu vidéo, que ce soit par l'incongruité des contrôleurs proposés (manettes éphémères), le mode de déroulement de la partie (jeu s'écoulant sur 250 ans) ou la place conférée au corps du joueur. Le collectif comprend à ce jour quatre membres : André Berlemont, Kevin Lesur, Brice Roy et Franck Weber.

[ONELIFEREMAINS.COM](http://ONELIFEREMAINS.COM)



Vues de l'atelier de  
Géraud Soulhiol aux  
Maisons Daura  
Avril 2017

# GÉRAUD SOULHIOL

NÉ EN 1981, VIT ET TRAVAILLE À PARIS

## **Que vous inspire le titre « Co-Mutations » ?**

«Co-Mutations» pourrait être le passage d'un état à un autre par la mutualisation et le partage des savoir-faire et des idées.

## **En quoi consiste votre proposition artistique ?**

Mon intention (première) est de confronter ma pratique du dessin à la «tentative» de compréhension d'un territoire réel, la vallée du Lot. Le tout, en supposant que la pratique artistique et le territoire soient des objets mutants.

## **Quelques mots sur votre expérience — effective ou rêvée — en tant qu'artiste en résidence.**

Je n'ai pas fait énormément de résidences dans le passé, néanmoins mes quelques expériences m'ont permis de faire voyager, de transformer mon travail; et surtout de «partir à la rencontre».

## **Qu'est-ce que l'art vous permet d'accomplir ?**

Le dessin (comme base) me permet d'explorer la notion de point(s) de vue.

GERAUDSOULHIOL.COM

Dessinateur, **Géraud Soulhiol** nous transporte dans un univers miniature nourri par l'exubérance architecturale du monde dans lequel on évolue. Il s'attarde, par un trait précis, et un goût du détail, à recomposer des territoires et des architectures dont la fonction reste à imaginer.

Ses œuvres, dessins ou sculptures représentent des portions de territoires, isolés, anachroniques, ou bien encore des pensées, des introspections liées à des situations quotidiennes. Ainsi, *Arena* est une série de dessins exécutés au crayon en vue axonométrique, qui a pour sujet les stades - édifices monumentaux ici travestis en cathédrales, en industries ou encore colonisés par des fortifications. Autre série, les *Natures Mortes* sont littéralement des «galettes» de petites figurines en plastique, fondues et enchevêtrées les unes dans les autres en une masse informe. Enfin, *Vanités* est une série de dessins au café soluble sur des sous-tasses, représentations naïves et automatiques de ses pensées et de ses préoccupations quotidiennes. Ici, on survole les ruines de paysages fantasmagiques et dépeuplés, colonisés et transformés à outrance par la religion, la guerre ou l'industrie, la technologie se substituant à la nature, et le monde animal se transformant en charnier mutant. Géraud Soulhiol, pourtant, n'en fait que le constat, puisque les univers qu'il crée n'existent que dans son imaginaire. Ces répertoires d'hétérotopies qui, s'ils se réfèrent à l'innocence nostalgique de l'enfance où faire la guerre est un jeu, sont surtout prétextes à la mise en scène, à un point de départ narratif qui nous invite à parcourir, du regard, le décor labyrinthique proposé, pour que nous puissions, nous aussi, explorer.



*Auditorium*  
Franz West  
1992  
Photo (C) Centre  
Pompidou, MNAM-CCI,  
Dist. RMN-Grand Palais /  
Georges Meguerditchian



# FRANZ WEST

NÉ EN 1947, DÉCÉDÉ EN 2012 À VIENNE (AUTRICHE)

**Pour « Co-Mutations » nous avons choisi de présenter Auditorium (1992), œuvre magistrale de Franz West créée pour la Documenta IX à Cassel.**

**Dans le cadre des 40 ans du Centre Pompidou, le Musée National d'art Moderne met à notre disposition, 12 canapés recouverts de tapis usagés. Le public est invité à s'y asseoir, à converser et à écouter un programme d'œuvres sonores inédites réalisées par les artistes de Co-Mutations.**

Extrait du catalogue Collection art contemporain - La collection du Centre Pompidou, Musée national d'art moderne, sous la direction de Sophie Duplaix, Paris, Centre Pompidou, 2007, par Anna Hiddleston:

**Auditorium** est une installation dans un espace public de soixante-douze divans en métal rembourrés avec de la mousse et recouverts de tapis persans usés. S'en dégage une certaine impression d'attente, une expectative aveugle, comme si ces objets délabrés, marqués par le passage de chaque individu, avaient été rassemblés pour offrir un peu de repos aux visiteurs fatigués de l'immense foire artistique. En effet, cette œuvre ne prend tout son sens qu'au moment où l'on vient s'y asseoir. L'aspect brut et inconfortable des divans est trompeur ; ils sont au contraire assez vastes pour accueillir plusieurs personnes dans différentes positions – les gens s'inclinent comme sur des méridiennes, ou relèvent leurs pieds. En se penchant ainsi vers leurs voisins, ils entrent facilement en conversation. La conviction que l'artiste vit dans un environnement éminemment social se situe au cœur du travail de Franz West, dont les œuvres ne prennent tout leur sens qu'à travers leur interaction avec le public. Dès 1974 apparaissaient ses « Paßstücke », formes sculpturales abstraites en papier mâché que tout un chacun peut modeler et remodeler à sa guise, en les adaptant à son corps. Ses premières pièces de mobilier, réalisées à la fin des années 1980, reprenaient ce principe. West crée des chaises avec des accoudoirs surdimensionnés, ou place des bancs ergonomiques devant les chefs-d'œuvre du Kunsthistorisches Museum de Vienne. Là encore, leur finalité n'est pas esthétique ; ces œuvres cherchent plutôt à dévoiler, au travers de postures incongrues, l'état psychique de la personne qui s'y assied, adressant ainsi un clin d'œil au divan d'un autre célèbre Autrichien : Sigmund Freud.

**Franz West**, connu tardivement dans les années 1980, occupe une place à part, en marge de la "nouvelle sculpture", enracinée dans un contexte viennois particulièrement marqué par l'actionnisme de ses aînés immédiats. Il développe une œuvre polymorphe fortement liée au corps et à sa mise en scène dans l'espace, où se mêlent étroitement le travail formel et les performances. Formé par le sculpteur Bruno Gironcoli à l'Académie des Beaux-Arts de Vienne de 1977 à 1982, Franz West produit alors des œuvres en plâtre et papier mâché, les Passtücke, succédant aux collages de pages publicitaires retravaillées, découpées et peintes. Des Passtücke, qui sont des sortes d'objets de plâtre modelé évoquant des prothèses à usage corporel, aux récentes Sitting-sculptures en papier mâché et pigments colorés, en passant par les divans et les chaises de métal soudé, les performances ou les vidéos, le trait récurrent de l'esthétique de Franz West repose sur l'usage. Franz West instaure un mode de participation et de collaboration actives avec le regardeur, qui fonde le sens même de ses installations :

"On peut s'asseoir, s'allonger ou rentrer dans les installations de West".

La lecture permanente des philosophes Wittgenstein, Kant, Deleuze et autres, et l'étude de la psychanalyse de Freud, nourrit parallèlement son travail l'émaillant de nombreux "indices de l'inconscient", et insufflant force et liberté à l'ensemble de son œuvre.

Source <http://www.cnap.fr/franz-west>

Lion d'or à la Biennale de Venise en 2011 pour l'ensemble de son œuvre, marquée par des réalisations souvent monumentales et hautes en couleurs, à la frontière de la prothèse, du meuble et de l'objet d'art. Lors de la Fiac à Paris en octobre 2007, une de ses œuvres, Les Pommes d'Adam, a été exposée sur la Place Vendôme.

# MAGCP MAISON DES ARTS GEORGES ET CLAUDE POMPIDOU

CENTRE D'ART CONTEMPORAIN CONVENTIONNÉ CAJARC  
RÉSIDENCES INTERNATIONALES D'ARTISTES SAINT-CIRQ LAPOPIE

Située à 140 kms au Nord de Toulouse dans un environnement rural et touristique La Maison des Arts Georges et Claude Pompidou / MAGCP combine les missions d'un centre d'art contemporain à Cajarc et celles de résidences internationales d'artistes, les Maisons Daura à Saint-Cirq Lapopie.

Les axes de programmation allient éclectisme et exigence pour faire sens au regard des problématiques du monde contemporain. Dédié à la découverte des artistes émergents et confirmés, le centre d'art contemporain produit des œuvres nouvelles, tout en accompagnant le public par des actions de médiation spécifiques.

Les résidences offrent des espaces de vie et de travail pour des artistes venus du monde entier expérimenter ici de nouveaux projets. Leurs œuvres font le plus souvent écho à leur perception de l'environnement exceptionnel de ce site devenu un spot touristique incontournable dans la région. Elles sont présentées chaque été lors du Parcours d'art contemporain en vallée du Lot.

Martine Michard, sa directrice depuis 2004 a toujours à l'esprit les mots d'Octavio Paz : « Toute œuvre d'art est une possibilité permanente de métamorphose offerte à tous les hommes ».

[MAGCP.FR](http://MAGCP.FR)

## LE PARCOURS D'ART CONTEMPORAIN EN VALLÉE DU LOT, UN PARTENARIAT AVEC LES ABATTOIRS-FRAC MIDI-PYRÉNÉES DEPUIS 2005

### EN QUELQUES CHIFFRES

- 12<sup>e</sup> édition, *Co-Mutations*
- plus de 20 000 visiteurs chaque année
- 5 à 7 villages dans l'aventure
- plusieurs lieux en intérieur et en extérieur
- 54 artistes depuis 2005

### 2016

#### Expolanète Lot

Tania Candiani, HeHe, Thomas Lasbouygues, Caroline Le Méhauté, Ludwig, Tracey Warr, Angelika Markul + Rob la Frenais (co-curator)

### 2015

#### Lotville, un paysage de désirs

Collectif raumlaborberlin

### 2014

#### Équivalence

Karimah Ashadu, Laura Emsley, Javieria Hialt-Echeverria et Renato Ordenes, Dmitri Makhomet, Jean-Benoit Lallemand, Nathalie La Hargue

### 2013

#### La Montagne qui marche

Fredy Alzate, Chad Keveny, Damien Marchal, Natacha Mercier, Daniel Perrier, Yuhsin U Chang

### 2012

#### Lever une carte

Renaud Bézy, Suzanne Husky, Frédérique Loutz & Ernesto Castillo, Philippe Poupet, Guillaume Robert & Julien Clauss, Alexandra Sà

### 2011

#### Histoires non encore racontées

José Arnaud-Bello, Santiago Borja, Jonathan Hernandez

### 2010

#### Water Walk

Jagna Ciuchta, David Coste, Cédric Jolivet, Julien Pastor, France Valliccioni, Clotilde Viannay

### 2009

#### Veilleurs du monde

AOo (Laval-Jeantet & Mangin), Amy Balkin, Seamus Farrell, Gilles Bruni, Romain Pellas, Akira Sunrise (catalogue c/o Blackjack édition)

### 2008

#### Boomerang

Walter Alvarez Quispe, Basserode, Philippe Cazal, Jean Daviot, Jimmy Durham, Christophe Magal, Jérôme Robbe, Jean-Louis Poitevin (catalogue c/o Archibook)

### 2007

#### Flux-2

Ivana Adaime -Makac, Veaceslav Druta, Valère Costes, Cyril Hernandez, Monika Kulicka, Muriel Rodolosse (catalogue c/o Analogues)

### 2006

#### Flux

Constance Ouvrieu, Jean-Daniel Berclaz, Thomas Lanfranchi, Myriam Mechita, Gregg Smith, Daniel Ruggiero (catalogue c/o Analogues)

### 2005

Sabine Delcour, Patricia Ferrara, Paul-Armand Gette (catalogue c/o les Abattoirs), Jérôme Mauche, Robert Milin



1

1  
La vallée du Lot

2  
La MAGCP, centre d'art Cajarc

3  
Les Maisons Daura,  
vue extérieure de la petite maison.

4  
Atelier, Maisons Daura



2



3



4

# AGENDA / SAVE THE DATE !

## INAUGURATION

### **12<sup>E</sup> PARCOURS D'ART CONTEMPORAIN EN VALLÉE DU LOT**

SAMEDI 1<sup>ER</sup> JUILLET 2017 – 18H

MAGCP, CENTRE D'ART CONTEMPORAIN, CAJARC

En présence des artistes

La présentation de l'édition 2017 au centre d'art sera suivie d'une visite des œuvres installées dans les espaces naturels et les villages de la vallée.

La soirée sera ponctuée de performances. Un buffet dinatoire sera servi au milieu, à la maison éclusière de Cènevrières.

L'aventure se terminera ensuite aux Maisons Daura à Saint-Cirq Lapopie avec dancefloor jusqu'à tard dans la nuit !

Navette gratuite sur réservation.

Buffet dinatoire sur réservation : 10 €

## **DIRECT OUT – PERFORMANCES SONORES**

DIMANCHE 2 JUILLET 2017

Un programme de musique nomade sur toute la journée. Aux manettes le collectif Direct Out (Jérôme Fino, Yann Leguay, Arnaud Rivière). Ils jouent avec des instruments qu'ils préparent ou qu'ils fabriquent, manipulent des objets et des images (voir page 10-11). Bricoleurs de sons, ils invitent des complices pour un parcours sonore, en plusieurs étapes insolites, tout au long de la journée.

Celui-ci s'achèvera Maisons Daura à Saint-Cirq Lapopie pour un ultime set à la nuit tombée.

## CONFÉRENCES

### **DÉNOMINATEURS COMMUNS**

SAMEDI 8 JUILLET 2017 – 18H - 23H

SALLE DES FÊTES - SAINT-CHELS

Entrée libre

Des chercheurs en anthropologie, géophysique et astronomie, dialoguent avec les artistes de *Co-Mutations*.

Observation de la pleine lune (J -1) en suivant.

### **Les Intervenants** (sous réserve)

**Bernard Foing** est chercheur à l'Agence spatiale européenne (ESA), directeur exécutif de Lunar Expédition internationale, il était responsable du projet *SMART - 1*, première mission européenne vers la Lune. Il a développé un forum et des projets avec de nombreux partenaires pour engager le public dans l'exploration des villages robotiques lunaires et des bases humaines. Il est également professeur de sciences de la vie et de l'espace à la Faculté des sciences de la vie et de la terre à l'Université libre d'Amsterdam, où il a déjà collaboré avec des artistes.

**Jean-Paul Fourmentraux** est Professeur en Esthétique et Sociologie des arts et humanités numériques à l'université Aix-Marseille. Habilité à diriger des recherches par l'université de Paris-Sorbonne (HDR Paris 5), il est membre du Laboratoire en Sciences des arts (LESA - Aix en Provence) et du Centre Norbert Elias (UMR-CNRS 8562) à l'Ecole des hautes études en sciences sociales (EHESS). Ses recherches interdisciplinaires (Sociologie, Sciences de l'art et Communication) portent sur les interfaces entre arts et sciences, cultures numériques, médias critiques et émancipation sociale.

Il est l'auteur des ouvrages *Art et internet* (CNRS, 2010), *Artistes de laboratoire : Recherche et création à l'ère numérique* (Hermann, 2011), *L'œuvre commune : affaire d'art et de citoyen* (Presses du réel, 2012), *L'Œuvre virale : Net art et culture Hacker* (La Lettre Volée, 2013) et a dirigé les ouvrages *L'Ere Post-media* (Hermann, 2012), *Art et Science* (CNRS, 2012), *Identités numériques : Expressions et traçabilités* (CNRS, 2015), *Digital Stories : Art, design et culture Transmedia* (Hermann, 2016).

## **ATELIERS POM\*POMPIDOU !**

Ces rendez-vous ludiques et créatifs allient une visite jeune public et un atelier de pratique. Les enfants sont invités à réaliser des créations originales en lien avec les expositions. Sauf mention contraire, ils se déroulent au centre d'art à Cajarc.

7 € PAR ENFANT (5 ANS – 12 ANS), GOÛTER OFFERT  
SUR RÉSERVATION AU 05 65 40 78 19

### **C'EST L'ÉTÉ !**

JEUDIS 20 & 27 JUILLET & 3-10-17 AOÛT / 10H-12H

Chaque jeudi, un atelier animé où faire varier les plaisirs de la découverte des œuvres et des pratiques artistiques !

### **LES MERCREDIS CURIEUX / MODELAGE**

MERCREDI 09 AOÛT, 15H-17H.

PLACE FRANÇOISE SAGAN À CAJARC

Sur la place du village, à l'ombre des platanes, initie-toi au modelage dans l'argile.

En partenariat avec l'Office de Tourisme du pays de Figeac.

## **VISITES COMMENTÉES**

Tout l'été, une médiatrice vous accompagne d'œuvre en œuvre pour vous faire découvrir le travail des artistes et le magnifique environnement de la vallée du Lot qui accueille chaque année le Parcours.

TOUS LES MERCREDIS : JUILLET – AOÛT / 10H-13H

DÉPART : MAISONS DAURA, SAINT-CIRQ LAPOPIE

ARRIVÉE : MAGCP / CENTRE D'ART CONTEMPORAIN,  
CAJARC, VÉHICULE INDISPENSABLE.

4€, ADHÉRENTS : 2€

RÉSERVATION CONSEILLÉE

## **ART & SCIENCES**

### **VISITES NOCTURNES / OBSERVATION DU CIEL**

JEUDI 20 JUILLET ET 17 AOÛT – 20H-MINUIT

DÉPART DE LA MAGCP, CENTRE D'ART

4 € PAR PERSONNE

Participez à une visite insolite à la tombée du jour pour découvrir le côté obscur de *Co-Mutations* ! La visite sera suivie d'une soirée d'observation orchestrée par un animateur en astronomie. Dans votre panier, des choses à partager pour le pique-nique collectif.

En partenariat avec Carrefour des sciences et des arts.

### **CINÉLOT / CINÉMA EN PLEIN-AIR**

#### **SOIRÉE COURTS-MÉTRAGES**

JEUDI 27 JUILLET 2017 / 22H

MAGCP, CENTRE D'ART

TARIF UNIQUE / 4€

En partenariat avec le festival *Séquence court-métrage*, Toulouse

SÉQUENCE COURT-MÉTRAGE (Toulouse) et la MAGCP, Centre d'art contemporain vous proposent d'explorer, sous la voûte étoilée, la relation à l'autre et l'idée de «faire comme-un». Une sélection de courts-métrages de fiction à la créativité débridée pour toute la famille !

Ouverture de l'exposition à 21h30, pour profiter de la visite avant la projection.

#### **LA MUSIQUE AU CINÉMA**

JEUDI 10 AOÛT 2017 / 22H

MAGCP, CENTRE D'ART

TARIFS : 6€ / 3€ JEUNES / 5€ ABONNÉS

En partenariat avec l'École de musique de Cajarc.

**ORGANISATION GÉNÉRALE****DIRECTION**

MARTINE MICHARD  
M.MICHARD@MAGCP.FR

**RELATIONS PRESSE,  
COMMUNICATION**

HÉLÈNE MAURY  
H.MAURY@MAGCP.FR

**ADMINISTRATION**

SÉVERINE CABROL  
S.CABROL@MAGCP.FR

**RÉGIE**

BENJAMIN COQUARD  
B.COQUARD@MAGCP.FR

**SERVICE DES PUBLICS**

MARIE DEBORNE  
M.DEBORNE@MAGCP.FR

**ACCUEIL, MEDIATION**

ANA RABANEDA  
A.RABANEDA@MAGCP.FR

**MAGCP****CENTRE D'ART CONTEMPORAIN**

(SALLES D'EXPOSITIONS)  
134, AVENUE GERMAIN CANET  
46160 CAJARC  
T 00 33 (0)5 65 40 78 19

**MAISONS DAURA**

RÉSIDENCES INTERNATIONALES  
D'ARTISTES  
LE BOURG  
46300 SAINT-CIRQ-LAPOPIE

**ACCÈS**

CENTRE D'ART CONTEMPORAIN CONVENTIONNÉ  
134 AVENUE GERMAIN CANET – 46160 CAJARC

**AÉROPORT TOULOUSE/BLAGNAC****GARES FIGEAC OU CAHORS**

- DEPUIS FIGEAC D 19
- DEPUIS CAHORS D 911 (CAUSSE) OU D 653 ET D 662
- DEPUIS TOULOUSE A20 SORTIE 59 D° CAUSSADE,  
TRAVERSER LA VILLE, PUIS D 17 MONTEILS, D 19 BACH, LIMOGNE

**MAISON DES ARTS GEORGES ET CLAUDE POMPIDOU  
CENTRE D'ART CONTEMPORAIN & RÉSIDENCES D'ARTISTES**

134 AVENUE GERMAIN CANET 46160 CAJARC  
T 05 65 40 78 19 – WWW.MAGCP.FR

**EXPOSITION DU 02 JUILLET AU 03 SEPTEMBRE 2017**

TLJ SAUF LUNDI, 11H – 13H & 14H – 18H  
ENTRÉE LIBRE

**MAGCP.FR**

L'association Maison des arts Georges et Claude Pompidou bénéficie du soutien financier de l'État (ministère de la Culture et de la Communication, Direction régionale des affaires culturelles Occitanie), de la Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée et du Conseil Départemental du Lot. Elle est membre de air de Midi, réseau art contemporain, de d.c.a / association française de développement des centres d'arts, de Arts en résidence - réseau national et du LMAC, laboratoire des médiations en art contemporain.