

12 oct. 2024 → 16 mars 2025

Apprends et rêve

Richard
Desotereux

Demeure sans murs

Didya
Gastaldon

Arnaud Dezoteux

Apprends et rêve

Commissariat: Clément Nouet

Le Mrac Occitanie inaugure *Apprends et rêve*, une exposition personnelle d'Arnaud Dezoteux (né en 1987 à Bayonne et vit et travaille à Paris) présentant les fruits de ses dernières recherches par le biais d'œuvres audiovisuelles inédites. S'épanouissant dans le domaine des arts visuels, les films et travaux vidéos d'Arnaud Dezoteux empruntent, suivant le cas, le vocabulaire du documentaire, de la télé-réalité, du film animé ou de la fiction, en perturbant nos rapports à la réalité. Il parvient grâce à de nombreux subterfuges, à transporter son audience dans des lignes narratives complexes, entre traitement précis d'un sujet et sa remise en question systématique. S'intéressant à la narration et à sa mise en scène dans la fiction, l'artiste joue une certaine transparence dans ses productions filmiques, le décor et son envers étant présentés au même niveau, soit par la présence même du studio de tournage, des effets spéciaux volontairement maladroits ou des circonstances narratives inattendues. Il se plaît à mélanger les genres et à surprendre en maniant les codes de la télé-réalité, à produire des films dans lesquels les effets spéciaux fusionnent avec le décor fond vert, les documentaires d'informations réalistes devenant des fictions et vice versa, le dessin animé s'incrustant dans la réalité. Avec humour ou en usant d'une certaine dramaturgie, Arnaud Dezoteux compose avec les habitudes visuelles et culturelles du-de la spectateur-ice, l'histoire du cinéma, ses mythes, et la progression technologique de toutes formes de médias audiovisuels. Il cherche ainsi à mener une réflexion sur les degrés de réalité et de reconnaissance de celle-ci dans l'imagerie contemporaine.

Conceptuellement, il s'intéresse aux nouveaux modes de vie inspirés par les domaines de l'art, des thérapies alternatives et des spiritualités orientales. Ces derniers ont colonisé le monde du travail et toute la sphère sociale, pour améliorer la productivité du capitalisme tardif, bien que passant pour des moments de détente, de loisir ou de *care* (soin). Ce phénomène déjà analysé dans *Le nouvel esprit du capitalisme* d'Ève Chiapello et Luc Bolanski¹ dès la fin des années 90, s'est amplifié et s'est accéléré à partir du début des années 2000

jusqu'à aujourd'hui, notamment suite aux avancées technologiques d'internet et à la présence des smartphones dans nos vies. L'art d'Arnaud Dezoteux est profondément imprégné par la machinerie numérique, qu'il s'agisse de son utilisation du *software* (qualité des images, effets spéciaux, affectation du comportement des sujets et acteurs de ses réalisations par la présence de la technologie dans leur vie) ou du *hardware* (visibilité des logiciels et esthétique internet, la présence ou les effets matériels des machines dans ses réalisations: drones, caméras numériques, iPhones...). Esthétiquement, l'art d'Arnaud Dezoteux nous projette dans des univers fantasmagoriques ou bien strictement réalistes, d'une image en haute-définition à une autre voilée et mystérieuse, en passant par des animations d'un genre loufoque et naïf. Quelle qu'en soit l'atmosphère, l'artiste ne revendique pas la perfection, ses réalisations ne sont jamais parfaites. Les effets bricolés fuient de partout, les maladresses et le manque de peaufinage apparaissent progressivement lors du visionnage, un peu à la manière dont les formes apparaissent lorsqu'on ouvre les yeux dans l'obscurité. Il laisse place à ce qui est habituellement effacé en post-production, afin de mieux laisser paraître les absurdités qu'il cherche à questionner dans notre univers médiatique.

Dernièrement, sa méthode de travail s'est quelque peu modifiée pour privilégier la captation de scènes du quotidien, telles qu'elles se présentent dans l'espace urbain, à l'aide d'un appareillage technique léger, voire « pauvre », pour se concentrer sur des lieux iconiques de la culture telle qu'elle s'offre de nos jours au public. Appliquant une technique de montage élaborée bien qu'à partir d'éléments filmés conservés tels quels, l'artiste dynamise ces scènes par l'incrustation d'animaux en dessins animés. Le grotesque et l'incongruité de leur comportement prêtent souvent à sourire malgré leur état d'épuisement instillant du désarroi.

Avec *Apprends et rêve*, l'artiste propose une immersion au cœur de ses dernières créations. Son titre s'inspire des slogans publicitaires à double discours, omniprésents dans le paysage médiatique actuel, visant à nous faire croire que nous sommes libres d'agir alors qu'en réalité, nous n'en avons pas vraiment le choix. Le-la visiteur-euse y est comme happé-e dans une certaine monumentalité, celle de la projection de film cinématographique, mais aussi une sorte de pastiche de spectacle dans lequel ses œuvres s'illuminent et clignotent, pour apporter un commentaire sur la généralisation des mappings vidéos dans

les appétences culturelles des consommateur-rices de culture. Il s'agit justement du sujet de *Somme* (2024) pour lequel l'artiste s'est rendu dans un lieu « d'expositions immersives » à Paris pour filmer les différentes ambiances audiovisuelles offertes au public par ces lieux culturels d'un nouveau genre. L'artiste y capte des bribes qu'il cadre en fragments, transformant cet univers grandiose et spectaculaire en composition abstraite relevant du cinéma expérimental. Il complète ces images par la présence de souris et autres animaux en dessins animés, se fondant dans le décor, et ne semblant pas s'offusquer du brouhaha, trop occupés à profiter de leur sieste.

Sur de curieuses sculptures/architectures, Arnaud Dezoteux s'inspire également des mappings avec humour pour développer plusieurs animations numériques à partir de boîtes de cartons et de papiers d'emballage affichant une certaine fragilité. Chacune d'elles déploie une thématique : *Sweet routine (darty-auteur@urssaf.fr)* (2024) la cuisine en kit « Darty » pleine de produits alimentaires issus de la grande distribution, *Sweet routine (autorun)* (2024) le jogging comme garantie de performance au travail, dans un espace public surveillé par des IA et *Sweet routine (FullGaz)* (2024) le gaz dans tous ses états avec l'augmentation de son cours, les bonbonnes de stations-services et leurs jeux gagnants, ou encore le confort domestique grâce aux diffuseurs d'huiles essentielles. Il émane de ces sculptures des effets visuels où se rencontrent rationalisme et performance de l'*homo numericus*, cinéma expérimental et publicité virant en trip psychédélique.

Projetée dans un ensemble de mobilier de salle de réunion, *Niche* (2021) a été réalisée au jour le jour par l'artiste lors des confinements. À quelques pas de chez lui, il a filmé l'extérieur de la Philharmonie de Paris, se heurtant aux façades vitrées reflétant les alentours de ce vaste équipement culturel alors inopérant pour son public. Il s'est néanmoins introduit à l'intérieur grâce à l'œil caméra pour y découvrir une activité professionnelle toujours en cours, préparant une potentielle réouverture. Parallèlement à cette activité humaine, il incruste une activité animale en roue libre (pangolins urinant, chauve-souris crachant, vers grouillant sur un distributeur de repas, etc.) ayant également pris possession de ces locaux vides pendant cette période de semi-activité. Ces petits animaux plus ou moins drôles, un peu dégoûtants mais néanmoins attachants, sont le fil rouge de cette série de projets et donc, de cette exposition. On les cherche dans les films, ils apparaissent lorsqu'on ne les attend pas et se tapissent aussi dans les zones d'ombre des images. Leur présence devient le prétexte à une observation quasi documentaire des différents espaces dans lesquels ils sont incrustés.

On les trouve enfin dans *Tertre* (2024), dernière projection de *Apprends et rêve*, filmé par l'artiste sur la – trop – célèbre place du Tertre à Montmartre, haut-lieu touristique, place des « artistes » (surtout des portraitistes et caricaturistes), quoique toujours plus colonisée par les terrasses de cafés et de restaurants. Arnaud Dezoteux est venu y capter des instants de flâneries touristiques en fin de pandémie, lors de journées hivernales pluvieuses. Il a choisi de resserrer particulièrement le cadre sur les équipements touristiques, les boutiques

de souvenirs, les artistes vieillissants désœuvrés et, bien entendu, les touristes, faisant l'expérience de la fantasmagorie parisienne, entre jouissance et désenchantement.

Les œuvres d'Arnaud Dezoteux nous incitent ainsi à observer les nouvelles formes d'exploitation, de recherche du bonheur, de consommation générale ou culturelle, et d'organisation humaine, de même que les aspects pervers de la technologie. On remarque ici la manière dont le marketing, la récupération marchande et le traitement des médias amputent toute forme de culture originale de ce qui en composait l'essence. Mais loin de s'imposer comme une critique de l'aboutissement d'une culture consommable comme tout autres produits industriels, *Apprends et rêve* cherche plutôt à articuler le rapport étrange entre consommation culturelle de masse, activité laborieuse post-fordiste, tourisme désenchanté, précarité, marketing sauvage, et cette drôle d'absurdité que demeure la volonté artistique aujourd'hui.

Texte et notices : Benoît Lamy de la Chapelle, directeur du Centre d'art contemporain - la synagogue de Delme.

1. Ève Chiapello et Luc Boltanski, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Gallimard, Paris, 1999.

Arnaud Dezoteux est né à Bayonne en 1987 et vit et travaille à Paris. Il est diplômé de l'École nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris. Après une exposition personnelle à la galerie Édouard Manet à Gennevilliers (2016), dédiée au fandom de l'acteur Keanu Reeves, il a présenté son film de fantasy "Miroir de Haute-Valnia" au Centre Pompidou (2017) et un projet autour de Billy the Kid à la Fondation Pernod-Ricard (2021). En 2023, son film "Grandeur Nature" était en compétition officielle à la 45^{ème} édition du Cinéma du Réel. Ses projets ont par ailleurs été montrés aux Bains Douches à Alençon, au Confort Moderne à Poitiers, à Lafayette Anticipations à Paris, à Tin Flats à Los Angeles, au Centre Pompidou Malaga et à la galerie Forde à Genève.

Somme, 2024.

Vidéo 4K projetée en HD, son multicanal, 35' en boucle. En collaboration avec Celsian Langlois. © ADAGP, Paris, 2024.



Somme propose une installation audiovisuelle à la fois contemplative et humoristique pour laquelle l'artiste s'est rendu dans un lieu « d'expositions immersives » afin d'y filmer les différentes ambiances offertes au public. Il s'agit de lieux culturels à succès d'un nouveau genre, pullulant de par le monde et dans lesquels sont projetées des œuvres d'art célèbres sur d'immenses murs accompagnées de bandes sonores issues du grand répertoire de la musique classique ou populaire. Le-la spectateur-riche se retrouve alors immergé-e dans un vaste environnement de pure jouissance visuelle et auditive, sans aucun contexte, ni aucune médiation (peu de précisions et d'explications sont données sur les œuvres projetées et les compositions diffusées). L'expérience esthétique se borne alors à une consommation pure de contenus visuels, sans apprendre quoi que ce soit, et dans laquelle « petit-es et grand-es viennent vivre une expérience unique, explorer des œuvres et univers sans limites, et se laissent porter au cœur de l'Art ». Arnaud Dezoteux y capte des bribes qu'il cadre en fragments, transformant cet univers grandiose et spectaculaire en composition abstraite digne des œuvres de cinéma expérimental. Il complète ces images par la présence de souris et autres animaux en dessin animés, se fondant dans l'atmosphère, et ne semblant pas s'offusquer du brouhaha, trop occupés à profiter de leur sieste. Passant de Ravel à Amélie Poulain, les musiques se superposent aux bruits ambiants des visiteur-euses faisant part de leurs impressions, commentant leur visite ou faisant taire leurs enfants. Directement issu des nombreuses déambulations dans ces expositions, le travail sonore perturbe la spatialité de l'immersion pour en exacerber l'artifice. *Somme* se déploie au Mrac dans une scénographie tentant de déjouer les effets sensoriels de ce type de lieux.

Sweet routine (darty-auteur@urssaf.fr), 2024.

Installation vidéo, mapping HD (60ips). © ADAGP, Paris, 2024.



Sweet routine (autorun), 2024.

Installation vidéo, mapping HD (60ips). © ADAGP, Paris, 2024.



Sweet routine (FullGaz), 2024.

Installation vidéo, mapping HD (60ips). © ADAGP, Paris, 2024.



L'ensemble *Sweet routine* présente trois installations vidéos, chacune constituée d'une partie sculpturale composée de cartons et papiers d'emballage de produits de consommation divers, servant de support de projection, de type mapping à des animations numériques dynamiques. *Sweet routine (darty-auteur@urssaf.fr)* a pour point de départ la cuisine en kit « Darty » de l'artiste,

devant laquelle il aurait sombré dans un rêve éveillé : celle-ci aurait muté en machine à sous dont les pictogrammes seraient des produits de consommation alimentaire, pris dans un emballage incontrôlable de logos (dont celui de l'Urssaf) et de couleurs infinies.

Sweet routine (autorun) représente des joggeur-euses et promeneur-euses au parc des Buttes-Chaumont à Paris. Le jogging étant le moyen le plus accessible de faire du sport en milieu urbain, il est aussi le moyen le plus efficace de rester en forme et donc, d'assurer ses performances dans un monde où la distinction entre travail et loisir s'avère de plus en plus ténue. Les usager-ères du parc sont tous-tes pris-es dans les maillages d'un logiciel de reconnaissance faciale, outil banalisé de nos espaces publics sous vidéo-surveillance. Mais là encore, la technologie semble s'emballer pour multiplier les cadrages à outrance, dans une pléthore de couleurs et de sollicitations.

Quant à *Sweet routine (FullGaz)*, l'artiste s'est inspiré d'un jeu concours « 100% gagnant » permettant de gagner des bonbonnes de gaz, qu'il supervisait lors d'un job étudiant chez Total, embarrassé par sa mission de promouvoir un jeu inepte à des stations essences déjà exploitées par le grand distributeur d'énergie. On y reconnaît le tableur Excel présentant les objectifs du commercial, qui se transforme en flipper dans lequel les bonbonnes font office de billes, éjectées frénétiquement. Le gaz finissant par se diffuser est celui d'un diffuseur d'huiles essentielles, feignant d'apaiser la morosité économique ambiante. Il émane de ces sculptures des effets visuels où se rencontrent rationalisme et performance de l'*homo numericus*, cinéma expérimental et spot publicitaire dérivant en trip psychédélique.

Niche, 2021.

Vidéo HD, 16'30". Captation filmique et animation 2D. Collection du Mrac Occitanie, Sérignan. © ADAGP, Paris, 2024.



Sise dans un ensemble de mobilier de bureau de type « open space », la diffusion de *Niche* propose une œuvre vidéo réalisée au jour le jour par l'artiste lors des confinements de la récente crise sanitaire. Arnaud Dezoteux est allé filmer à quelques pas de chez lui des parties architecturales de la Philharmonie de Paris, se heurtant aux façades vitrées reflétant l'extérieur de ce vaste équipement culturel, alors inopérant pour

son public. Il s'est néanmoins introduit à l'intérieur grâce à l'œil caméra pour y révéler une activité professionnelle toujours en cours, se préparant à une potentielle réouverture. Plus incongru et déroutant, on y découvre également dans les recoins, placards à balais et autres zones d'ombre du bâtiment, une activité animale en roue libre (pangolins urinant, chauve-souris crachant, verres grouillant sur un distributeur alimentaire, etc.) ayant pris possession des locaux pendant cette période de semi-activité, mais surtout de grand vide culturel.

Tertre, 2024.

Vidéo 4K projetée en HD, son quadriphonique, 23'. Composition sonore par Celsian Langlois. © ADAGP, Paris, 2024.



Avec *Tertre*, filmé par l'artiste sur la – trop – célèbre Place du Tertre à Montmartre, Arnaud Dezoteux s'intéresse là encore aux lieux touristiques et culturels à succès. Haut-lieu touristique traditionnel, place des « artistes » par excellence (surtout des portraitistes et caricaturistes), quoique toujours plus colonisée par les terrasses de cafés et de restaurants, la Place du Tertre évoque à chacun-e toute une mythologie attirant les foules du monde entier. L'artiste est venu y capter des instants de flâneries touristiques en fin de pandémie, lors de journées hivernales pluvieuses. Il a choisi de resserrer particulièrement le cadre sur les équipements touristiques, les boutiques de souvenirs, les artistes vieillissants désœuvrés et, bien entendu, les touristes, faisant l'expérience de la fantasmagorie parisienne, entre jouissance et désenchantement. La partition sonore, composée à partir d'enregistrements captés sur place, est arrangée de manière à en extraire la substance polyphonique du tourisme de masse, mêlant injonctions de guides touristiques multilingues, climatiseurs et lyrisme fané des sons d'accordéons, condamnés à répéter un répertoire figé et attendu. On retrouve la présence des animaux incrustés, dont le grotesque et l'incongruité de leur comportement prêtent souvent à sourire malgré leur état d'épuisement instillant du désarroi. Leurs positions amplifient la morosité de certaines scènes ou apportent une dose d'humour à d'autres, comme lorsqu'on assiste à ce concert d'insectes, produit par le bruissement de leurs ailes reprenant une chanson à succès d'Édith Piaf.

Vidya Gastaldon

Demeure sans murs

Commissariat: Clément Nouet

Ce titre est-il une proposition nominale, dont on imagine qu'elle pourrait constituer une sorte de description de ce qu'est, sinon toute exposition, du moins celle-ci, spécifiquement ? Un lieu capable d'être ouvert au souffle des vents, tout en étant accueillant pour celles et ceux qui viennent le visiter, une maison explosée mais engageante, gracieuse et hospitalière ? Ou faut-il lire ce titre comme une injonction paradoxale, un précepte philosophique de poche, presque brutal, qui nous pousserait à nous affranchir de ce qui nous enferme ? Ne serait-ce pas plus simplement une invitation douce et vibrante qu'il faudrait murmurer ou chanter encore et encore, un mini-poème de quatre pieds seulement, qui parviendrait à créer une musicalité par le jeu subtil de répétition, et de légère variation, qui rapproche phonétiquement les syllabes [mœʁ] et [myʁ] ?

Si le titre de cette exposition de Vidya Gastaldon peut nous enseigner quelque chose à propos de son œuvre, c'est qu'ici comme ailleurs, il n'y a pas lieu de choisir entre différentes interprétations, qu'elles sont toutes valides en même temps et que les formes serpentine du point d'interrogation valent toujours mieux que ce petit trou noir que constitue le point. *Demeure sans murs* est ainsi une invitation, une injonction et une description, un titre simple et beau, parfaitement ouvert, à partir duquel il devient possible de déployer et de comprendre quelques-unes des lois qui gouvernent ce travail à la fois hautement visuel et spirituellement riche.

L'idée contradictoire d'une demeure qui serait dénuée de murs est fidèle au principe du Grand Écart, un principe tellement ubiquitaire dans l'œuvre de l'artiste qu'il mérite bien ses majuscules. Pour cartographier les formes d'une infinie variété qu'il recouvre, on peut commencer par énoncer que ce travail foisonnant de dessin, peinture, sculpture, installation et vidéo, lorsqu'il prend naissance au milieu des années 90, emprunte d'emblée à des sources très diverses qui vont du packaging à la publicité (très pop et occidentales, donc) en passant par l'art psychédélique, le New Age, les raves ou la performance radicale. L'artiste évoque à propos de cette période,

le principe d'« appropriation globale » et se décrit comme « un ogre des images et des signes ». Si l'exposition *Demeure sans murs*, trente et quelques années de travail plus tard, est construite autour d'œuvres plus récentes (la plus ancienne date de 2016, mais la plupart ont été réalisées ces deux dernières années), ce principe syncrétique s'applique toujours. L'œuvre tire en fait principalement son énergie de deux traditions qui n'ont a priori pas grand-chose en commun, la culture visuelle et l'art d'un côté, les enseignements philosophiques et les yogas traditionnels de l'Inde de l'autre. Il se trouve que l'artiste enseigne l'une et l'autre, dans des contextes très différents. Elle compose avec, à partir et autour de ces deux éléments.

Vidya Gastaldon a imaginé son exposition autour de quatre espaces, qui déploient des principes et des ambiances très différents. Elle décrit le premier d'entre eux comme une maison éclatée, sans murs.

Cette première salle comporte des meubles trouvés et repeints, des objets domestiques, ainsi qu'un ensemble de cubes peints. Le cube, figure récurrente de toute l'exposition, constitue, pour elle, la première étincelle d'une matière permettant de tout construire. Elle est la brique, la particule élémentaire. Un point de départ qui doit autant aux sciences de la nature qu'au principe du célèbre jeu vidéo *Minecraft* qui dans l'un de ses modes nommé « créatif », propose aux joueurs de construire des mondes à partir de voxels simples ou composés. Plusieurs types de briques sont ainsi utilisés par l'artiste, couleur terre, béton gris, imitant différents types de bois, ainsi que des matières fondamentales que sont l'eau, le feu, le végétal, la chair. Et même le « magma », emprunt direct à l'univers du jeu. L'ensemble est complété par un élément qu'elle désigne comme le « cube de la conscience suprême », composé à partir d'un lumineux dégradé du jaune au blanc. Il évoque la toute-puissance de la lumière solaire, mais aussi la série intitulée *Homage to the square* du peintre américain Josef Albers (1888-1976) dont toutes les œuvres sont composées à partir de carrés colorés imbriqués les uns dans les autres. Le cube est, enfin, l'écho d'une image qui a fortement impressionné l'artiste, celle du coucher de soleil géométrique de *Minecraft*, fusion parfaite de la culture digitale pop et d'une aspiration cosmique. Le Grand Écart, encore. Ces briques co-existent avec des éléments évoquant, le prie-dieu mis à part, un univers domestique.

La deuxième salle est un espace hybride où se mêlent l'ashram, la mosquée, l'église, la salle de musique. C'est une pièce consacrée aux principes de l'écoute et de la dévotion. S'y trouve présentée une série de peintures colorées qui reprennent l'alphabet romain (en empruntant le dessin de caractère à un alphabet pour enfants en bois très répandu), mais elles évoquent plus largement l'idée de genèse. « Dans certaines traditions de Mantra Sadhana en Inde, explique l'artiste, on récite ou chante l'alphabet sanskrit et cette vibration,

ce chant permet au monde de se manifester. On retrouve l'idée de genèse, de l'origine d'un monde créé par le verbe comme dans l'*Ancien Testament*, une première sonorité comme un germe». La série, qui dépasse les 26 items, comporte ainsi plusieurs « o » et « m » en référence au son primordial, à partir duquel l'Univers est structuré d'après certains textes sacrés de l'Inde. L'accrochage des peintures, dont les formats et les compositions varient légèrement, crée dans l'espace une suite qui prend la forme d'une vague colorée où les fleurs blanches et noires montent et descendent, dans un grand mouvement vibratoire. Au centre, un grand instrument de musique, réalisé en collaboration avec l'artiste Alexandre Joly, vient évoquer lui aussi la pratique d'une musique « qui crée ou enchante le monde par la vibration ».

Là encore, le principe de la géométrie démontre sa puissance, c'est-à-dire sa capacité à associer des traditions et des sensations : le petit dessin de cube que l'on retrouve sur chaque peinture, le plus souvent peint sur le cadre de bois, crée à la fois une ouverture et une fermeture, à la manière d'une serrure sur une porte. Et il contient en lui-même, dans toute sa simplicité formelle, le bindi qui orne le front des Indiennes, les voxels du jeu, une forme de sacralité, ou les gommettes qui enchantent tant les petits enfants.

La troisième salle accueille un film d'animation, *Visionium* (2019). Construit à partir d'une trame géométrique abstraite au sein de laquelle les couleurs évoluent rapidement, et d'une bande-son répétitive composée par Alexandre Joly, il est intensément hypnotique. Comme toute œuvre de l'artiste, il connecte l'expérience physique et spirituelle.

La dernière salle, enfin, emprunte au modèle du jardin. S'y trouvent présentées des peintures appartenant à la série des *healing paintings*, entamée il y a une dizaine d'années. Ces peintures trouvées par l'artiste sont des œuvres abandonnées, « ravagées » qu'elle recueille et auxquelles elle réinsuffle un souffle de vie en les recouvrant partiellement de ses propres motifs. La salle réunit également un ensemble de dessins, ainsi que des portraits de créatures qu'on ne peut qu'hésiter à identifier comme étant des femmes et des enfants, tant elles semblent se confondre, et s'hybrider avec l'environnement naturel qui les entoure. Elles naissent de la végétation et y retournent d'un même mouvement. Au milieu, des éléments en bois peints dont certains sont manipulables, rappellent les principes formels et spirituels des jardins Renaissance, marqués par le principe de la géométrie sacrée. L'idée de ces jardins-jeux est venue à l'artiste lors d'une visite mémorable des jardins du château de Villandry. Là encore, c'est le principe de (non) séparation avec l'environnement qui se trouve abordé, et avec lui, tout l'éventail des formes de connexions possibles entre les humains et leur environnement.

Ce tour d'horizon de l'exposition nous met en prise avec des variantes de la figure du Grand Écart. On remarquera, si l'on est attentif, que l'artiste s'appuie sur des ensembles de règles, mais qu'elle s'autorise la possibilité d'y déroger, chérissant le principe de l'anomalie, dans ses compositions comme dans ses accrochages (ainsi dans les peintures alphabétiques, l'alternance chromatique

pour les lettres et les fleurs n'est pas toujours respectée, comme la place du cube sur le cadre). Qu'elle aspire à réaliser un travail aux accents pop, qui serait accessible même aux enfants (l'alphabet de la deuxième salle parlera certainement à nombre d'entre eux), mais qu'elle ne s'interdit pas de l'ancrer dans un système de références savant. On remarquera également que les portraits qu'elle peint semblent se renverser dans le genre du paysage, et inversement. Que l'abstraction et la figuration communiquent plus qu'elles ne s'opposent. Que les échelles micro et macroscopiques se confondent. Et qu'une certaine profondeur existentielle se mêle sans peine à des expressions légères et pleines d'humour, dont le mélange parfois incongru des sources constitue l'une des manifestations les plus drôles (*Bob l'Éponge* versus *La Passion du Christ*, les jeux pour enfants versus la grande tradition des jardins Renaissance, Robert Crumb versus le modernisme suisse, ad lib.). Il y a quelque chose de détendu, régénérant, accueillant dans ce travail, comme dans l'attitude de l'artiste en général. Le Grand Écart, donc, est l'Ouverture, pour reprendre le titre de l'une des peintures de l'exposition.

Texte: Jill Gasparina

Vidya Gastaldon est une artiste franco-suisse, née en 1974 à Besançon, elle vit et travaille dans l'Ain dans une ferme isolée de moyenne montagne.

À travers ses dessins, ses peintures et ses sculptures, l'artiste déploie une esthétique des « états de conscience » au-delà des références formelles ou théoriques où les notions de plaisir et d'expérience trouvent une force nouvelle. « Les dessins de Vidya Gastaldon semblent être le produit d'hallucinations. Ses paysages permettent d'aborder le passage de l'infiniment grand à l'infiniment petit, de percevoir simultanément le macrocosme et les grouillements de sa constitution cellulaire. L'univers que décline Vidya Gastaldon au travers de ses dessins, mais également de ses sculptures et de ses films, est constitué de matière vivante, en constante mutation, en constante transmigration. Cette vision peut être qualifiée de « naturaliste », en opposition à « naturaliste ». Biologie. Écologie. Cosmologie. Cosmogonie. Chaque paysage représente un niveau de conscience du monde, un principe de connaissance qui, le plus souvent au sein d'une même feuille, se multiplie, se diversifie, se convertit, selon une logique non linéaire, propre au trait de l'artiste. » Fabrice Stroun, extrait du texte de l'exposition "Bioloorama", MAMCO, Genève, 2005.

Elle participe régulièrement à de nombreuses expositions personnelles et collectives en Suisse et à l'étranger et est actuellement représentée par les galeries Wilde à Genève et Art:concept à Paris. Elle a co-dirigé l'espace d'art Zabriskie Point à Genève entre 2010 et 2015. Elle enseigne dans l'option Représentation de la HEAD Genève.

Depuis 2015 elle fait partie de l'association du Centre d'Art Contemporain de Lacoux.

Elle pratique et enseigne le yoga du cachemire et s'est intéressée particulièrement aux textes sacrés de l'Inde.

Textes de l'artiste Vidya Gastaldon.

SALLE 1

La première salle de l'exposition évoque une maison, un habitat qui serait « explosé ». La pièce est peinte avec deux couleurs évoquant un ciel de jour et un ciel de nuit. La maison peut ainsi être imaginée flottant entre deux temporalités, entre l'obscurité et la lumière.

Lorsque j'étais enfant, mon père m'avait fabriqué des pièces en bois qui venaient compléter un jeu en bois constitué de pièces assez simples qui permettait de construire des villes, des maisons, des architecture diverses. Dans ce jeu il y avait des cubes.

Aujourd'hui j'associe le cube au premier élément d'une genèse. Le cube est l'équivalent matériel du premier son, du premier verbe qui crée le monde. Je ne sais pas si le premier réflexe avec des cubes est de créer plutôt une tour, un temple ou une maison mais là j'avais envie de parler de « maison » au sens symbolique. La maison comme un temple ou la maison comme un corps, comme une limite. J'ai peint sur ces cubes différentes matières ou motifs : de la brique de terre, du béton gris, différents types de bois, et aussi les autres matières fondamentales : l'eau, le feu, le végétal, la chair et le soleil ou la lumière pure qui représente la conscience. Avec ces cubes on pourrait construire des remparts, une maison où se protéger, s'enfermer... mais aussi un monde holistique où vivre en harmonie.

Ces cubes font aussi écho aux jeunes de la génération de mon fils qui jouent à Minecraft et manipulent des cubes de matière pour créer leur maison et se protéger de certains ennemis. C'est aussi un jeu créatif, dans lequel ils peuvent devenir des dieux et des déesses de nouveaux mondes infinis. Mis à plat ce motif de cube cite le pixel, le Pixel Art, Photoshop, la broderie traditionnelle, le point de croix. J'aime ce passage entre des univers qu'on qualifie de virtuel, les méta-mondes et des pratiques de représentation traditionnelles très anciennes.

Dans cette maison explosée « habitent » des meubles qui sont tout aussi vivants que des personnes. Il s'agit d'une série de meubles trouvés ou récupérés qui sont repeints avec des motifs plus ou moins précieux, symboliques et décoratifs. Dans un monde marchand qui aiguise sans arrêt notre désir de nouveaux objets fabriqués à bas prix et très peu résistants dans le temps, j'essaye de ramener ces objets pauvres dans un circuit du regard possible. Comme pour un usage beaucoup plus « sacré ».

Les yeux libres (Limule), 2022.

Assiettes peintes et vernies, dimensions variables, 200 x 170 cm environ.
Courtesy de l'artiste.



Le grand couloir central menant à la deuxième pièce est tapissé de petits dessins de la série « Paysages du temps zéro ». Ce sont des dessins assez modestes par leur taille, réalisés rapidement après l'incendie de ma maison alors que je n'avais plus vraiment d'atelier. Ces dessins sont des mélanges de visages et de paysages pour la plupart, ils sont situés en dehors d'un temps terrestre. Ils représentent aussi des émotions évidentes : la tranquillité, la joie, la timidité, la peur...

Sentiment océanique (Marquis-e), 2021.

Aquarelle, gouache, acrylique, crayon et crayons de couleur sur papier, 20,8 x 29,4 cm.
Courtesy Art : Concept, Paris.
Photographie : Nicolas Brasseur.



SALLE 2

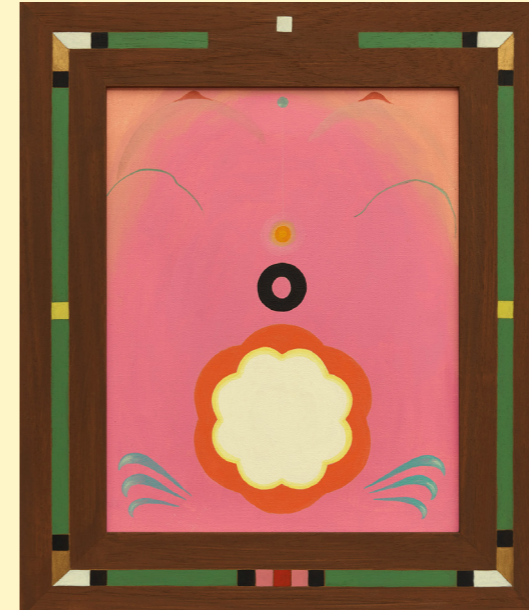
Pour la plus grande salle j'ai voulu créer une pièce dédiée à l'écoute et à la spiritualité, qui accueille un alphabet de 26 lettres. Chacune de ces lettres est associée à une couleur et à des motifs ornementaux. L'alphabet permet, en le lisant à haute voix, de produire des sons. L'écrire c'est aussi créer à nouveau un monde, des mondes.

Dans certaines traditions de Mantra Sadhana en Inde, on récite ou on chante l'alphabet Sanskrit et la vibration de ce chant permet au monde de se manifester. On retrouve l'idée de genèse, de l'origine d'un monde créé par le verbe.

Au centre de la salle, deux grands instruments viennent évoquer la pratique d'une musique qui crée ou enchante le monde par la vibration.

Le « O », 2020-2023.

Acrylique sur toile et cadre peint, 55,5 x 47,5 cm.
Courtesy Wilde Galerie, Genève, Bâle, Zurich.



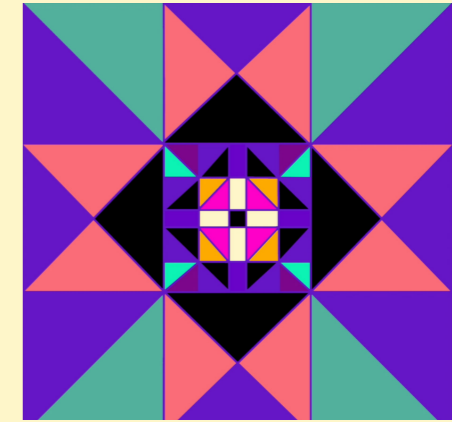
SALLE 3

« Visionium » est une méditation-expérience visuelle intense, construite à partir de plusieurs centaines de dessins de formes géométriques abstraites et colorées se déployant dans une trame. La vision du-de la spectateur-riche se concentre naturellement sur l'activité du centre, mais elle est soumise aux changements, permanents et évidents sur certains aspects, et imperceptibles sur d'autres. Accompagné par la musique hypnotique et fusionnelle d'Alexandre Joly, le film propose une spatialisation de la conscience.

L'explosion des couleurs dans les 9 carrés gagne en intensité, allant des couleurs chaudes aux couleurs froides, pour finir sur un carré central qui disparaît dans la lumière blanche. En jouant uniquement sur l'agencement des couleurs dans ces formes simples que sont le triangle, le carré et le rectangle, le nombre de possibilités qui s'offrent à l'artiste est fascinant et vertigineux. Par la suite, ce dessin animé s'est matérialisé sous d'autres formes : la partie centrale du carré apparaît sur des Healing objects (cubes, objets) et sur les cadres de ses peintures, jusqu'à la réalisation en 3 dimensions de jeux de construction en bois présentés dans la dernière salle.

Visionium, 2019.

Vidéo numérique en couleur, son, 7' 59".
Musique par Alexandre Joly. Courtesy Wilde Galerie, Genève, Bâle, Zurich.



SALLE 4

La quatrième et dernière salle est occupée par un petit jardin de formes géométriques qui évoque à la fois le jardin à la française, la géométrie sacrée et les jeux de construction d'enfants.

Ce petit jardin est entouré d'une série de peintures évoquant des figures se matérialisant ou se dissolvant voire se « compostant » dans de la végétation. Ces personnages sont parfois des enfants, très souvent des femmes, en tout cas ce sont des êtres qui ne connaissent plus de frontières nettes avec leur environnement. Ils peuvent nous interroger sur notre relation au monde et sur la domination que nous exerçons sur les autres espèces.

Ces représentations révèlent l'interdépendance de l'humain au vivant.

Fille de (Anémone), 2023.

Acrylique sur toile et cadre peint, 60,5 x 52,5 cm.
Courtesy Wilde Galerie, Genève, Bâle, Zurich.



VISITES GUIDÉES

Visite découverte
Visites commentées des expositions au tarif d'entrée, gratuites le 1er dimanche du mois.

LA VISITE VIP

Le musée invite les visiteurs à découvrir l'(les) exposition(s) temporaire(s) en compagnie de l'artiste ou du (ou des) commissaire(s) de l'exposition. Gratuit.

LA VISITE MIRACLE

Le musée invite des professionnels, issus de différents domaines à porter un regard sur les œuvres d'art contemporain à travers leur expérience. Gratuit.

GROUPES ADULTES

Visite commentée avec un·e médiateur·rice. Tarif d'entrée, sur réservation.

SCOLAIRES

Le musée est un partenaire éducatif privilégié pour les enseignants des écoles, collèges, lycées, écoles d'art et établissements d'enseignement supérieur. Visite dialoguée: 35€/groupe, visite-atelier: 50€/groupe. Gratuit pour les classes ULIS, SEGPA, les écoles ouvertes, les étudiants. Entrée et transport gratuits pour les lycéens de la Région Occitanie. Sur réservation.

ENSEIGNANT·ES

Présentation des expositions aux enseignants.
Un dossier pédagogique est remis à cette occasion. Inscription pour les visites de classes. Gratuit, sur réservation.

CENTRES DE LOISIRS

Découverte des expositions et ateliers créatifs et ludiques autour de l'art d'aujourd'hui. Visite dialoguée: 35€/groupe, visite-atelier: 50€/groupe, sur réservation.

PETITE ENFANCE

Le Mrac développe l'accueil du très jeune public en proposant un accueil spécifique et adapté dès 1 an. Gratuit pour les assistant·es maternel·les.

PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Accès et visite gratuits. Le musée possède le label «Tourisme & Handicap» assurant un accueil et une médiation adaptés pour les personnes en situation de handicap. Les établissements spécialisés bénéficient de visites dialoguées et des ateliers de pratiques plastiques. Sur réservation.



VISITE EN LSF

À destination des publics sourds et malentendants. Gratuit.

LE PETIT MUSÉE

Tout au long de l'année, Le petit musée propose des moments de découverte et de partages autour de l'art, des rencontres avec des artistes et des ateliers créatifs à destination des enfants et de leur famille.

MES VACANCES AU MUSÉE

Vous cherchez une activité ludique et enrichissante pour vos enfants pendant les vacances ? Le petit musée vous propose des ateliers de création menés par des artistes. Tarif: 8€ / 2 jours / enfant. Horaires: 10h-12h pour les 5-7 ans, 15h-17h pour les 8-12 ans. Sur réservation.

ATELIER EN FAMILLE

Le petit musée propose des ateliers créatifs à destination des enfants et de leur famille. Les enfants et leurs (grands) parents partent à la découverte du musée et participent ensemble à une activité. Tarif d'entrée et gratuits le 1er dimanche du mois, sur réservation. À partir de 5 ans.

VISITE LUDIQUE EN FAMILLE

Le Mrac invite petit·es et grand·es à une découverte insolite et amusante des expositions. Recherche d'indices, jeux d'observation et cohésion d'équipe pour un moment de partage en famille. Compris dans le tarif d'entrée. Sur réservation. À partir de 5 ans.

Visites et activités soumises à réservation :
04.67.17.88.95 ou
musedartcontemporain@laregion.fr

INFORMATIONS PRATIQUES

HORAIRES

Mardi → vendredi: 10-18h, week-end: 13-18h.
Fermé les lundis et jours fériés.

TARIFS

Normal: 5€. Réduit: 3€.
Modes de paiement acceptés:
Carte bleue, espèces et chèques.

RÉDUCTION

Groupe de plus de 10 personnes, membres de la Maison des artistes, seniors titulaires du minimum vieillesse (+ de 65 ans).

GRATUITÉ

→ 1^{er} dimanche du mois, Journées du Patrimoine, Nuit des Musées et vernissages.
→ Sur présentation d'un justificatif: moins de 18 ans, étudiant·es, détenteur·rices de la carte Jeune de la région, demandeur·euses d'emploi, bénéficiaires de minima sociaux, bénéficiaires de l'AAH, membres Icom et Icomos, guides conférencier·ères et personnel relevant du Ministère de la Culture, journalistes, détenteur·rices du Pass Éducation, artistes de la collection, prêteur·euses, adhérent·es à l'association des Amis du musée de Sérignan, mécènes, partenaires presse, personnel du Conseil Régional Occitanie / Pyrénées-Méditerranée, membres du Laboratoire de Médiation en Art Contemporain (LMAC), assistant·es maternel·les.

ACCÈS

En voiture: sur l'A9, prendre sortie Béziers-centre ou Béziers-ouest puis suivre Valras/Sérignan puis, centre administratif et culturel. Parking gratuit.
En transports en commun: TER ou TGV arrêt Béziers. À la gare: bus ligne E, dir. Pattes rouges/Valras, arrêt Promenade à Sérignan.

Partenaires réseaux



Labels Tourisme



Le Musée régional d'art contemporain, établissement de la Région Occitanie/Pyrénées-Méditerranée, reçoit le soutien du ministère de la Culture, Préfecture de la Région Occitanie/Direction régionale des Affaires culturelles Occitanie.

12 oct. 2024
→ 16 mars 2025

Mrac Occitanie

Musée régional d'art contemporain Occitanie/Pyrénées-Méditerranée
146 avenue de la plage, 34410 Sérignan – 04.67.17.88.95 – mrac.laregion.fr
museedartcontemporain@laregion.fr – Fb, X, In & Ytb: @mracserignan