

Apprends et rêve

Ryhaud

Dezoteux

Vidya

Demeure sans murs

Gastaldon

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
musedartcontemporain@laregion.fr – Fb, Tw, In & Youtube : @mracserignan



1. Arnaud Dezoteux, *Niche*, 2021. Vidéo HD © ADAGP Paris 2024.

Apprends et rêve Arnaud Dezoteux

12 octobre → 09 mars 2025

Commissariat : Clément Nouet.

Le Mrac Occitanie inaugure *Apprends et rêve*, une exposition personnelle d'Arnaud Dezoteux (né en 1987 à Bayonne, 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, d'effets spéciaux volontairement maladroits ou de 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'incrétant dans la réalité. Avec humour ou en usant d'une certaine dramaturgie, Arnaud Dezoteux compose avec les habitudes visuelles et culturelles du spectateur, 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*. Ce phénomène déjà analysé dans *Le nouvel esprit du capitalisme* d'Ève Chiapello et Luc Boltanski¹ 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,

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

les maladresses et le manque de peaufinage apparaissent progressivement lors du visionnage, un peu à la manière dont les formes apparaissent lorsque l'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, voir « 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 tel quel, 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 visiteur y est comme happé 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 consommateurs 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 carton et de papier 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 *100% gagnant* (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 récents 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...) ayant également pris possession de ces locaux vides pendant cette période de semi-activité. Ces petits animaux plus ou moins drôles, un peu dégoutants 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 autre produit industriel, *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.

Benoît Lamy de la Chapelle

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 *fandome* 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 45ème 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.



2 à 4. Arnaud Dezoteux, *Tertre*, 2024. Vidéo HD © ADAGP Paris 2024.

« Apprends et rêve » & « Demeure sans murs »
Du 12 octobre au 09 mars 2025



5



6

5. Arnaud Dezoteux, *Somme*, 2024. Vidéo 4K en boucle © ADAGP Paris 2024.

6. Arnaud Dezoteux, *Sweet routine (autorun)*, 2024. Technique mixte (mapping vidéo, sculpture) © ADAGP Paris 2024.

« Apprends et rêve » & « Demeure sans murs »
Du 12 octobre au 09 mars 2025

7/16

Demeure sans murs

Vidya Gastaldon

12 octobre → 09 mars 2025

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 différentes essences 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 seconde 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 réinsufflé 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 seconde 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, 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.

Jill Gasparina

Vidya Gastaldon est née en 1974 à Besançon. Elle vit et travaille à Grange Neuve dans l'Ain, France. À la fois mystique, fantastique et très plastique, l'œuvre de Vidya Gastaldon développe une sorte d'harmonisation des qualités tant psychiques que physiques. Allergique à une éventuelle mise sous contrôle, elle nous livre un panorama cosmique alliant divinités hindoues, personnages du Muppet Show et allusions christiques. Son travail qui se réfère aussi bien à Turner, Burchfield ou Blake qu'à Bunuel, revêt un caractère protéiforme qui relève du divin, de l'hallucination ou tout simplement du quotidien. Dans ce mélange de sacré, de sensualité, d'humour et parfois de provocation, elle parvient à établir un rapport entre l'être et le censé être. Elle fait ainsi naître de nouvelles croyances et avec des impulsions négatives ou positives, elle contraint les égrégories censés reproduire toujours le même schéma à ne plus influencer la pensée collective.



1.



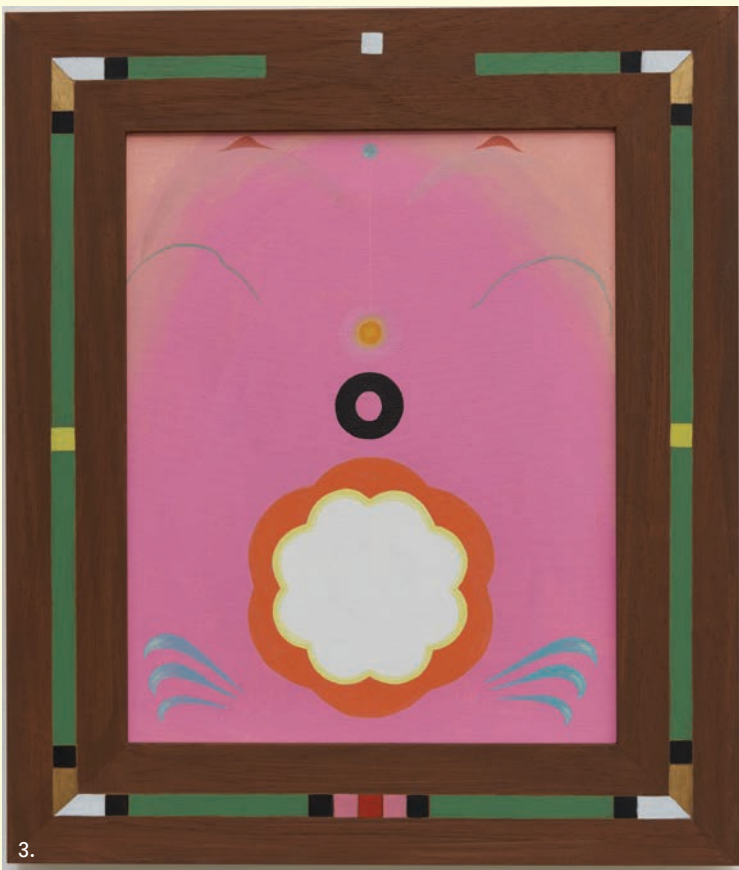
2.

1. Vidya Gastaldon, *Sentiment océanique (pommettes chaudes)*, 2021. Aquarelle, gouache, acrylique, crayon et crayons de couleur sur papier, 32 x 44 x 2 cm (encadré). Courtesy : Art concept Paris.

2. Vidya Gastaldon, *Oasis*, 2021. Aquarelle, gouache, acrylique, crayon et crayons de couleur sur papier 20,9 x 29,3 cm. Collection privée. Courtesy : Art concept Paris.

« Apprends et rêve » & « Demeure sans murs »
Du 12 octobre au 09 mars 2025

12/16



3.



4.

3. Vidya Gastaldon, *Le «O»*, 2020-23. Acrylique sur toile et cadre peint, 55.5 x 47.5. Courtesy Wilde Galerie, Genève, Bâle, Zurich.
4. Vidya Gastaldon, *Les yeux libres (Limule)*, 2022. Assiettes peintes et vernies, dimensions variables, 200 x 170 cm environ. Courtesy de l'artiste.

« Apprends et rêve » & « Demeure sans murs »
Du 12 octobre au 09 mars 2025

13/16



5.

5. Vidya Gastaldon, *Santa Saturnia*, 2019. Acrylique sur horloge et objets peints, 261 x 41 x 27.5 cm. Collection du Cnap, en dépôt au Mrac depuis 2023. Courtesy Art Concept Paris. Photographie : Claire Dorn.

« Apprends et rêve » & « Demeure sans murs »
Du 12 octobre au 09 mars 2025

14/16

La Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée soutient l'art contemporain

La Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée s'est engagée dès 2016 dans la redéfinition de sa politique culturelle afin d'apporter des solutions concrètes aux artistes, programmeurs et lieux culturels. C'est aujourd'hui la 3ème région de France en nombre d'artistes-auteurs et la 2ème région qui compte le plus de centres d'art sur son territoire.

Elle propose des dispositifs d'aides régionales dans tous les secteurs artistiques et culturels : spectacle vivant, arts visuels, industries créatives et culturelles, patrimoine, langues et cultures régionales. Son action vise à renforcer l'égalité entre les citoyens et les territoires.

Dans le domaine de l'art contemporain la Région porte des actions volontaristes pour offrir aux artistes et aux amateurs d'art des conditions optimales de rencontres. Territoire de création, le paysage de l'art contemporain en Occitanie est extrêmement riche et dynamique. La Région a à cœur de soutenir les artistes, d'accompagner les lieux de création et de diffusion et de porter l'art contemporain au plus près de chaque habitant.

La Région Occitanie gère et soutient les lieux incontournables de l'art contemporain :

Outre le Centre régional d'art contemporain (Crac) à Sète, la Région a également en charge le développement du Musée régional d'art contemporain (Mrac) à Sérignan. Grâce à l'investissement de la Région, le Mrac dispose aujourd'hui d'une surface d'exposition de 3 200 m², dédiée aux collections permanentes et aux expositions temporaires.

Membre fondateur de plusieurs établissements publics de renom, la Région contribue fortement au rayonnement de lieux en Occitanie, tels que : le Musée d'art moderne de Céret, le Musée Soulages à Rodez, le Musée Cérès Franco à Montolieu, Les Abattoirs Musée - Frac Occitanie Toulouse, le Frac Occitanie Montpellier.

Enfin, la Région Occitanie soutient la diffusion de l'art contemporain sur l'ensemble du territoire, en partenariat avec des lieux publics et privés tels que la Maison des Arts Georges Pompidou (Centre d'art de Cajarc), le BBB Centre d'art

de Toulouse, Le LAIT (Laboratoire Artistique International du Tarn) à Albi, le Carré d'art à Nîmes, les galeries AL/MA, Chantiers Boîte Noire, Iconoscope à Montpellier, le Vallon du Villaret à Bagnols-les-Bains, Le LAC à Sigean, Lieu Commun à Toulouse, l'Atelier Blanc en Aveyron, etc.

La Région soutient aussi directement la création sur son territoire.

Très impliquée dans le soutien aux artistes plasticiens, la Région attribue des aides à la production. Elle apporte une attention particulière aux résidences d'artistes en milieu rural (comme les Maisons Daura, les Ateliers des Arques dans le Lot, Caza d'Oro en Ariège, ou Lumière d'encre à Céret).

La Région Occitanie a aussi lancé en 2018 les Journées des Ateliers d'Artistes d'Occitanie (JAA) permettant chaque année de faire découvrir le travail des artistes installés sur le territoire. À travers cette opération, la Région soutient la création contemporaine et favorise l'accès de toutes et tous à une offre culturelle gratuite et de qualité.

Elle soutient également la mobilité des artistes contribuant ainsi à la reconnaissance de leur travail à l'échelle nationale et internationale. Le Prix Occitanie-Médicis, créé en 2018, est l'un des fleurons de cet accompagnement. Il a pour objectif chaque année de découvrir, promouvoir et soutenir les talents émergents d'Occitanie sur la scène internationale grâce à une étroite collaboration avec la prestigieuse Académie de France à Rome – Villa Médicis.

CONTACT PRESSE RÉGION OCCITANIE / PYRÉNÉES-MÉDITERRANÉE

Claire Dizet - claire.dizet@laregion.fr

04 67 22 98 71 - 06 45 53 74 09

service.presse@laregion.fr

CONTACT PRESSE

ANNE SAMSON COMMUNICATIONS

Morgane Barraud
morgane@annesamson.com

MRAC OCCITANIE

Sylvie Caumet
sylvie.caumet@laregion.fr

PARTENAIRES

RÉSEAUX PROFESSIONNEL



INFORMATIONS PRATIQUES

HORAIRES

du mardi au vendredi, 10h-18h
et le week-end, 13h-18h.
Fermé les lundis et les 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, étudiants, détenteurs de
la carte Jeune de la région, demandeurs
d'emploi, bénéficiaires de minima sociaux,
bénéficiaires de l'AAH, membres Icom et
Icomos, guides conférenciers et personnels
relevant du Ministère de la Culture et de la
Communication, journalistes, détenteurs du
Pass Education, artistes de la collection,
prêteurs, adhérents à l'association des Amis
du musée de Sérignan, mécènes, partenaires
presse, personnels du Conseil Régional
Occitanie / Pyrénées-Méditerranée, membres du
Laboratoire de Médiation en Art Contemporain
(LMAC), assistants maternels.

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. Portes
de Valras-Plage, arrêt Promenade à Sérignan.

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.

