

PHILIPPE
DECRAUZAT

INTERCISIO

BRICE
DELLSPERGER

JEAN BICHE & SARA FOREVER DANS «LE COURS DES CHOSES»

HUZ &
BOSSHARD

Avec Morgane Autin,
Camille Llobet,
Matthieu Saladin...

UNE PENSÉE POUR LES FAMILLES DES VITRINES

18 avril
→ 30 août
2026

Commissariat: Clément Nouet

le cours des choses



Jean Biche & Sara Forever

Body Double 41 ∞ avec **Jean Biche & Sara Forever** ∞ 5 films 2.8K de 8mn37s ∞ couleur, stéréo
Production **Brice Dellsperger & Mrac Occitanie** ∞ Producteur délégué **Nicolas Perge** pour **Beau Bizarre**
Directeur de production **Arnaud Olivier** ∞ Assistant de production **Paul Reumaux**
Réalisation, montage et effets visuels **Brice Dellsperger** ∞ Assistante réalisation **Romy Deal**
Stagiaires **Zoé Crevoisier, Myra Eschauzier** ∞ Directeur de la Photographie **Loïc Bovon**
Première assistante caméra **Lara Mzayek** ∞ Chef Électricien **Guillaume Ader**
Renfort Électricien **Thomas Greck** ∞ Étalonnage **Kevin Pusceddu** ∞ Costumes **Victoire Marion-Moneger**
Remerciements : **Frac Occitanie Montpellier** ∞ **Mrac Occitanie à Sérignan**
Groupe TSF ∞ **MO.CO.** ∞ **Galerie Air de Paris, Romainville** ∞ **Sylvie Guiraud**

Brice Dellsperger: Affiche du film, 2026.

Brice Dellsperger

Jean Biche & Sara Forever

dans « *Le cours des choses* »

18 avril → 30 août 2026
Commissariat: Clément Nouet

À travers un nouveau film inédit issu de sa série emblématique *Body Double*, l'artiste Brice Dellsperger poursuit une recherche engagée depuis trente ans autour des notions de genre, de travestissement, de simulacre et de construction des identités.

Conçu spécifiquement pour le Mrac (tourné dans l'espace d'exposition du Frac Occitanie Montpellier en janvier 2026) et déployé sous la forme d'une installation vidéo à écrans multiples, ce nouveau film prend sa source dans les scènes de bagarre féminine de la série télévisée américaine *Dynasty*.

Depuis le milieu des années 1990, la série vidéo *Body Double* constitue l'axe central de la pratique de Brice Dellsperger. Chaque film repose sur un protocole rigoureux : rejouer plan par plan des scènes emblématiques issues de films cultes ou de séries populaires, en substituant aux acteurs et actrices d'origine, un ou plusieurs interprètes incarnant l'ensemble des rôles. Par ce procédé de duplication et de déplacement, l'artiste met à nu la structure même des images et révèle leur dimension artificielle.

Dans ce nouvel opus, Brice Dellsperger choisit de travailler à partir de *Dynasty*, série télévisée emblématique des années 1980, où deux familles rivales de la haute société de Denver, se mènent une guerre scandaleuse pour le pouvoir et le prestige, et jouent dur pour préserver leurs fortunes. L'artiste isole exclusivement quelques scènes de bagarre entre deux personnages principaux féminins, moments où le corps bascule dans une gestuelle excessive, où le jeu dramatique atteint un paroxysme quasi chorégraphique. Ces séquences sont aujourd'hui devenues cultes dans l'imaginaire collectif. Comme le souligne l'artiste :

« Le conflit est toujours une mise en scène. Ce qui m'intéresse, c'est de montrer comment le corps devient le lieu où s'écrivent ces fictions de pouvoir, de désir et de genre. »

Brice Dellsperger, entretien avec l'artiste.

En se concentrant sur trois scènes de disputes, chacune dans un décor distinct où les protagonistes en viennent aux mains, Brice Dellsperger déplace le regard du récit vers le geste. Les coups, les chutes, les empoignades et les cris composent une partition physique répétitive, presque abstraite. Débarrassées de

leur contexte narratif initial, ces scènes apparaissent comme des constructions pures, régies par des codes précis, hérités autant du théâtre que du cinéma ou du feuilleton télévisé. On pense forcément ici au cinéma muet et à l'héritage des films de Charlie Chaplin, Buster Keaton ou *Les Trois Stooges* où le corps devient le lieu principal du rire et de la résistance. Le burlesque, ici, oscille entre sanction et choix esthétique. Brice Dellsperger joue sur ces deux niveaux avec une grande ambiguïté. Les figures de la richesse américaine deviennent caricaturales, presque monstrueuses.

L'exposition est conçue comme un dispositif immersif composé de cinq grands écrans, visibles recto verso. Les images circulent d'un écran à l'autre, obligeant le regard à se déplacer, à recomposer sans cesse la narration. Ce principe de déplacement fait explicitement écho au film *Le Cours des choses* (*Der Lauf der Dinge*, 1987) de Peter Fischli et David Weiss, dans lequel une chaîne d'actions se propage de manière fluide et implacable. Chez Brice Dellsperger, cette logique devient visuelle et performative : la scène de conflit ne se clôt jamais totalement, elle glisse, se transforme, ressurgit ailleurs.

Le traitement des images joue sur une tension assumée entre numérique et analogique. Les scènes d'action sont réalisées en haute définition numérique, accentuant la précision des gestes, la netteté des corps et l'intensité des affrontements. À l'inverse, les transitions entre les scènes sont travaillées dans un registre analogique, marqué par des effets de bande VHS, des parasites et des dégradations de l'image. Ce basculement constant produit une temporalité instable, comme si les images hésitaient entre mémoire médiatique et présent de la performance.

Cette fragmentation de l'image crée un espace de circulation dans lequel le·la spectateur·rice est physiquement engagé·e. Les scènes se répondent, se répètent, se dédoublent, parfois légèrement décalées dans le temps. Le regard ne peut jamais embrasser l'ensemble : il est contraint de choisir, de passer d'un écran à l'autre, de recomposer mentalement la scène.

Cette mise en espace renforce la dimension performative du film. Les visiteur·euses deviennent témoins d'une répétition infinie, pris·es dans un flux d'images où la violence se rejoue sans résolution. L'installation ne cherche pas à immerger de manière illusionniste, au contraire elle s'applique à rendre perceptible la construction de l'œuvre, son caractère fragmentaire et artificiel. La référence à Fischli et Weiss renforce cette lecture processuelle et critique des images. Pour ces artistes suisses, « les choses ne cessent jamais vraiment de se transformer les unes les autres » (Peter Fischli et David Weiss, *Der Lauf der Dinge*, catalogue d'exposition). Dans *Jean Biche & Sara Forever* « *Le cours des choses* », cette transformation s'opère à travers la circulation des images, la répétition des gestes et la métamorphose constante des corps à l'écran.

Le choix de *Dynasty* n'est pas anodin. Cette série fondée sur l'excès et la spectacularisation des affects, met en scène des corps constamment surjoués, stylisés, contraints par les normes de la télévision commerciale. En les faisant rejouer par Jean Biche et Sara Forever, l'artiste accentue la facticité de ces images : le combat devient une performance, la violence un simulacre, le réalisme une illusion soigneusement fabriquée.

Les questions du travestissement et du genre sont au cœur de la démarche de Brice Dellsperger depuis ses premières œuvres. En confiant l'ensemble des rôles à un nombre restreint d'interprètes, l'artiste brouille systématiquement les assignations de genre, de sexe, d'âge ou de statut social. Les corps des interprètes se heurtent, se confondent, se dédoublent parfois, brouillant les frontières entre masculin et féminin, acteur et actrice, original et copie. Le corps devient un support de projection, un espace de transformation où l'identité se révèle comme une performance. Le travestissement n'est jamais un simple déguisement : il agit comme un outil critique qui met en crise les normes de représentation. Les gestes violents, répétés d'un corps à l'autre, perdent leur évidence et deviennent des signes flottants. Le film multiplie ainsi les doubles, les reflets et les décalages. Le burlesque devient alors un outil critique, à la fois jubilatoire et corrosif, qui révèle l'absurdité des normes sociales autant qu'il provoque le rire :

« Les travestis qui peuplent mes films sont des créatures fantastiques, de celles que j'aimerais croiser plus souvent dans la vie de tous les jours. Le cinéma emploie le costume sous toutes ses formes, et il est lui-même travestissement de la réalité dans son acte de reproduction, dans l'illusion qu'il génère. Le cinéma est un artifice, il est donc le parfait réceptacle de mes expérimentations en matière de travestissement et de jeu de genres. Je le vois comme une extension du domaine du film, un doublement de la fiction. »

Brice Dellsperger

Dans le contexte de *Dynasty*, cette approche met en lumière la dimension profondément artificielle des émotions télévisuelles. Les conflits, les rivalités et les affrontements physiques sont moins des expressions authentiques que des dispositifs destinés à produire du spectacle. En confrontant les regardeur·euses à des images familières mais profondément altérées, l'artiste les invite à reconsidérer sa relation aux représentations médiatiques. Le dispositif, loin de produire une simple fascination visuelle, agit comme un révélateur des stratégies de mise en scène et de normalisation des corps.

À travers *Body Double 41*, Brice Dellsperger poursuit une œuvre exigeante, qui interroge avec acuité les notions de genre, de pouvoir et de fiction. En rejouant la violence spectaculaire de la télévision, il en dévoile les mécanismes et en propose une lecture critique, à la fois distanciée et profondément incarnée.

L'exposition au Mrac est présentée en parallèle de l'exposition :

Boucles, bricoles et miroirs

Frac Occitanie Montpellier

18 avril → 5 septembre 2026

Commissariat: Éric Mangion

Le Frac Occitanie présente quatre œuvres récentes, réalisées dans une esthétique *home-made*, dont *Body Double 40*, intégrée à la collection en 2025. L'exposition déploie une scénographie rassemblant costumes, bijoux et objets utilisés dans les films précédents de l'artiste, présentés comme autant de fétiches. Certains éléments du décor du nouveau film (papiers peints), produit et présenté au Mrac et tourné en janvier 2026 dans la galerie du Frac, seront également visibles dans l'installation au Mrac, créant un lien entre les deux lieux et offrant au public un aperçu du travail en cours.



Brice Dellsperger: *Body Double 40*, 2024. Collection Frac Occitanie Montpellier.
Photo: Jens Franke.

Brice Dellsperger (né en 1972 à Cannes, vit et travaille à Paris où il enseigne à l'ENSAD depuis 2004) travaille depuis 1995 sur des remakes de séquences de films et de séries cultes («Dressed to kill», «Return of the Jedi, Saturday Night Fever», «L'important c'est d'aimer», «My Own Private Idaho», «Twin Peaks»...) qu'il rassemble sous le titre générique de «Body Double». Les «Body Double» sont une série de vidéos numérotées dans lesquelles le cinéaste et plasticien rejoue des scènes célèbres de films en doublant plan à plan ce qui se présente alors comme un original, mais aussi mot à mot puisqu'il réemploie la bande sonore du film premier, sur laquelle des corps, en remplacement des acteur·ices originaux·ales se calent avec précision. Les œuvres de Brice Dellsperger sont présentées dans de nombreuses collections privées et publiques, comme son long métrage «Body Double X», présent dans la collection du MoMA (New-York). L'artiste est représenté par la Galerie Air de Paris à Romainville.

Entretien avec Brice Dellsperger, mars 2026



Clément Nouet et Éric Mangion : Quand et comment précisément sont nées la production et la réalisation des premiers *Body Double* ?

Brice Dellsperger : Lorsque j'étais étudiant à la Villa Arson à Nice, je me suis spécialisé en vidéo dès la troisième année. Ce médium m'attirait énormément, comme l'idée de restitution du mouvement par le montage. Tout en étant un domaine technique, car à cette époque les enregistrements se faisaient sur magnéscope avec bande magnétique, la vidéo propose un grand nombre d'étapes préliminaires qui permettent de conceptualiser une idée et de la pousser très loin. J'ai eu la chance d'avoir un accès illimité aux moyens de l'atelier vidéo de l'école et de pouvoir apprendre à me débrouiller rapidement grâce à l'achat d'un caméscope personnel. J'ai été fasciné par l'idée de filmer en permanence, je l'avais tout le temps avec moi. Je n'ai jamais vraiment écrit de scénario original car mon inspiration est très vite venue du cinéma que j'ai découvert à la cinémathèque de Nice ou à la télévision sur cassettes VHS.

Mes tentatives étaient expérimentales et tournées vers le corps et sa représentation, puis j'ai voulu m'attacher à recréer des petites scènes plus narratives, une scène de film constituant en soi une unité dramatique, c'est donc vers cela que je me suis dirigé.

Lorsque j'ai découvert le cinéma de Brian De Palma, son maniérisme et ses thèmes de prédilection (le double, la reprise de scénarii de films d'Hitchock, le travestissement et l'univers hollywoodien), j'ai voulu transposer ces thèmes dans mon univers « arsonien », qui était fait d'art contemporain, de fêtes décomplexées, de jeux de rôles permanents. Il y avait beaucoup d'autodérision et d'humour dans tout ce que nous entreprenions. Mon attrait pour la captation de la performance a été un autre moteur.

J'ai donc un jour décidé de reprendre une scène à l'identique, geste plutôt radical, en réalisant le *Body Double 1* – le meurtre d'une femme par un travesti dans un ascenseur dans le film *Pulsions* – que j'ai filmée la nuit dans une entrée d'immeuble avec quelques ami-es. N'ayant pas

d'idée ni d'expérience dans le domaine du son, j'ai gardé la bande originale du film (car à l'origine la scène devait être transformée en performance avec le son diffusé tel quel).

La tendance à faire du cinéma dans l'art contemporain était aussi déjà présente au milieu des années 1990, avec Pierre Huyghe réalisant *Fenêtre sur cour* ou Douglas Gordon *24 Hour Psycho*. Je regardais aussi du côté de John Waters, de Rainer Werner Fassbinder, et de MTV bien sûr !

Aviez-vous à l'époque l'objectif de réaliser une œuvre au long cours, sur des décennies, de manière presque obsessionnelle ?

Pas du tout ! J'ai simplement réalisé trois courtes vidéos (*Body Double 1, 2 et 3*) sur le principe énoncé avant, comme des remakes – un terme que je connaissais peu et que j'ai découvert ensuite comme une pratique courante dans l'histoire du cinéma. Dans l'installation que j'ai présentée à mon diplôme de fin d'études, il y avait aussi deux performances filmées qui reprenaient pour la première un clip de Massive Attack dans lequel je réalisais un strip-tease et pour la seconde une poursuite dans un centre commercial tirée de De Palma. Dans la presque totalité des séquences il y avait l'emploi du travestissement et du double.

Tout en conservant votre projet initial, vous avez toujours tenté de vous renouveler. Vous évoquez dans un entretien récent (*artpress* 535, septembre 2025) des « idées qui sont apparues au fil du temps comme l'usage de l'architecture, de l'espace environnant ou l'intégration de la musique ou du son extradiégétique¹ ». Est-ce que l'évolution récente des techniques a également participé à ce renouvellement ?

Les techniques aujourd'hui sont innombrables comparées à celles auxquelles nous avons recours dans les années 1990 ! Je ne pourrais même pas toutes les nommer tellement l'image vidéo a été au cœur d'avancées technologiques incroyables au cours de ces dernières décennies. Je ne suis pas tant que ça influencé par les évolutions techniques. Celle qui a été signifiante est le passage au numérique à la fin des années 1990 car cela a ouvert la voie à de nombreux réalisateur-trices en simplifiant grandement les étapes du film et du montage, en démocratisant l'accès aux outils, en garantissant une bonne qualité d'image et de son à des prix abordables. Dans mon cas, pour certains des films, la découverte ou l'emploi d'un logiciel précis peut décider de l'esthétique finale de l'œuvre, surtout lorsque je dois intégrer une grande quantité d'effets spéciaux. Cela peut donner des idées en amont, et influence la manière d'organiser les différentes étapes de réalisation d'un projet.

L'exposition au Frac accueille quatre œuvres récentes réalisées par vous seul chez vous (*Body Double 30, 33, 37 et 40* – la dernière acquise par le Frac en 2025), avec peu d'effets, dans une esthétique « *home-made* », comme disent les Anglo-Saxons. Et pourtant, certaines de ces œuvres ont nécessité, selon vos propres termes, un « travail acharné » : un mois par exemple pour le *Body Double 37*. Est-ce que la solitude et la contrainte des moyens sont les seules origines de ce labeur ?

C'est vrai que les films en question ont une esthétique plus sobre qui découle d'une part de la scène employée (des séquences plus intimistes en intérieur avec peu de personnages), d'autre part du fait qu'elles sont tournées chez moi. Ces moments privilégiés permettent de longs temps de préparation, et comme aucune équipe n'est engagée avec moi (à part mon fidèle collaborateur Nicolas Perge qui a réalisé l'image de plusieurs d'entre eux) je peux refaire les dialogues un grand nombre de fois, et préciser les intentions et les gestes au fur et à mesure que je regarde les prises. Alors, je dirais que si la solitude imprime ces films de façon plus marquée, il en résulte des moments de flottements psychologiques intéressants, que ce cadre technique favorise.

Le titre de l'exposition au Frac est très explicite : « Boucles, bricoles et miroirs ». Les « boucles » évoquent les boucles de la vidéo qui se répètent comme les boucles de certaines perruques ostentatoires, les « bricoles » sont les petits accessoires, et les « miroirs » incarnent les principaux outils du dédoublement de soi. Vous avez même utilisé dans certains de vos films des masques-miroirs. Plus globalement, quelle est l'importance et le rôle des accessoires que vous utilisez ? On dirait parfois que vous avez un rapport affectif à ces objets fétiches...

Je suis effectivement attaché aux objets qui accessoirisent mes films. Au fil du temps j'ai amassé comme tout artiste une bonne quantité de choses, et certaines deviennent fétiches car elles ont été utilisées à plusieurs reprises, je pense aux bijoux, perruques, vêtements ou chaussures. Lors de ma formation à la Villa Arson, l'économie de moyens en art était un élément important qu'il fallait considérer à chaque moment de la fabrication de l'œuvre. Analyser la nécessité d'employer telle ou telle chose me paraît toujours aussi central dans la réalisation de mes films. En art contemporain il est vrai que nous sommes quand même limités quand il s'agit de budget, si je compare au cinéma commercial, à la publicité ou à la mode. Quand je regarde des artistes comme Paul McCarthy qui fabriquent eux-mêmes tous les éléments de leurs films, je trouve cela très stimulant. Cela participe aussi de la fabrication d'un univers car ces objets ont une vie en dehors de l'œuvre pour ainsi dire.



Pour la réalisation de votre nouveau film présenté au Mrac (*Body Double 41*), vous vous êtes appuyé pour la première fois sur une série, en l'occurrence *Dynasty* (220 épisodes diffusés entre 1981 et 1989). Comment est venue cette idée et de quoi est composé votre remake ?

Les scènes de bagarre féminines de *Dynasty* tournent sur les réseaux sociaux et plusieurs ami-es ont ainsi partagé ces séquences avec moi, mais je les connais depuis longtemps car je faisais partie des spectateur-trices de ces séries dans les années 1980. J'adorais regarder *Dallas*, *Dynasty*, *Drôles de Dames*, *Super Jaimie (The Bionic Woman)*, *Wonder Woman*... Cela m'apportait une bonne dose de fantaisie à une époque où un enfant *queer* n'en trouvait pas dans la vie quotidienne. Regarder les scènes de bagarre jouées par des cascadeurs perruqués était un vrai régal ! Je crois que mon désir de reprendre ces moments de *Dynasty* vient de là. À y regarder de plus près, les scénarii de certains épisodes sont totalement fous ! Le double est une figure qui revient souvent dans les séries télévisées de cette période. Pour *Body Double 41*, je voulais m'inspirer aussi de l'œuvre que j'adore *Der Lauf der Dinge – Le Cours des choses* (1987) des artistes suisses Fischli et Weiss². C'est une vidéo que j'avais découverte encore étudiant et qui m'avait marqué. Je souhaitais remplacer les objets du film de départ par des Drag Queens qui auraient ainsi été au cœur de la réaction en chaîne que montre le film. Ne pouvant pleinement atteindre ce but dans le temps imparti pour ce nouveau projet, j'ai eu l'idée de garder la réaction en chaîne pour l'appliquer à mes scènes de *Dynasty*. Les gestes d'agressions simulées se propagent alors d'un écran à l'autre, à l'image du mouvement perpétuel des objets du film de Fischli et Weiss.

***Body Double 41* (Jean Biche & Sara Forever dans « Le cours des choses ») a été produit par le Mrac mais réalisé dans la galerie du Frac entre les 17 et 25 janvier derniers. C'était assez fascinant d'assister à ce tournage avec votre équipe et vos deux acteurs : Jean Biche et Sara Forever. Il y a bien sûr la « magie » habituelle de tout plateau de cinéma. Mais avec vous, il y a une**



petite différence par rapport à un tournage classique : la création d'images est nécessairement liée la reproduction méticuleuse de gestes existants dans des images plus anciennes. Quelle méthode de travail avez-vous instauré avec vos acteurs, actrices et équipes ? Qu'en est-il également pour la post-production ? Avez-vous également adopté une méthode spécifique par rapport au cinéma traditionnel ?

La méthode est toujours similaire : nous diffusons sur le plateau les séquences originales, et tout se cale sur le tempo des actions des personnages que nous doublons, y compris l'opérateur caméra car ses placements sont aussi dictés par l'original. J'ajoute des sons de synchro pour aider l'équipe à prendre des marques dans les répétitions. Une fois toute l'action répétée avec tous les participant-es, nous enregistrons, généralement quelques prises suffisent. Ma méthode est certes particulière car conditionnée au rythme existant du film, mais ne diffère pas trop de celle que l'on retrouve sur les plateaux traditionnels. Mes expérimentations au moment du tournage sont de ce fait limitées car j'ai toujours trop de plans à filmer dans la journée. Quand nous installons les scènes dans l'espace, j'ai au préalable fait des plans précis de l'espace et des positions de chacun-e. Les moyens sont quand même restreints par rapport au cinéma classique conventionnel, les défaillances occasionnées par ce manque de moyens créent des écarts qui sont identifiables dans mes films, aussi par les choix que j'opère en amont dans la phase de préproduction lorsque je dois choisir costumes, décors et lumières.

Dans *Body Double 41* les scènes d'action sont réalisées en haute définition numérique, accentuant la précision des gestes, la netteté des corps et l'intensité des affrontements. À l'inverse, les transitions entre les scènes sont travaillées dans un registre analogique, marqué par des effets de bande VHS, des parasites et des dégradations de l'image. Qu'est-ce qui vous a poussé à effectuer ce basculement entre ces deux formats d'image ?

Je souhaitais en quelque sorte renvoyer les personnages dans leur époque de départ, puisque *Dynasty* appartient à l'ère de l'analogique. Comme j'ai dû inventer des séquences de transition entre deux moments issus de la série, j'ai eu l'idée de manipuler les images comme sur un banc de montage analogique, qui fait référence à un temps de montage identique à celui de la pellicule. Il faut faire défiler les images en temps réel au moment du montage car c'est une copie physique qui ne peut être tronquée ou accélérée, contrairement au montage numérique, immédiat. J'ai donc eu recours aux deux méthodes consécutivement. Une fois le montage numérique terminé pour les cinq écrans, j'ai tout transféré sur bande VHS, pour ensuite le recapturer en numérique mais en intervenant sur la bande pendant la capture. Cela produit ce qui est qualifié de glitches³, mais que je préfère voir comme des traces du temps que j'imprime sur la bande. Il y a des allers-retours, des pauses, des ralentis, des effets primaires proposés par ma machine (solarisation ou strobe). Tout ceci concourt à déstabiliser la vision d'ensemble et à reconsidérer les éléments narratifs de l'original.



Brice Dellsperger: Body Double 41, Avec Jean Biche et Sara Forever. 5 films synchronisés de 8 mn 37 s chacun, 2.8K S35 4:3 (2880 x 2160). Couleur, son stéréo. Production: Brice Dellsperger et Musée régional d'art contemporain Occitanie/Pyrénées-Méditerranée.



On retrouve dans vos films un fil directeur lié à une esthétique *glam* (glamour) ou *camp*⁴. Cette dernière joue sur l'exagération, le grotesque, la provocation et l'ironie, et émerge comme une forme de sensibilité importante dans la culture des années 1960. Le style *camp* est aussi décrit comme un regard propre à la sous-culture gay masculine, et *queer* en général. Quand on vous lit ou vous écoute, on a l'impression qu'au-delà des logiques de genre, il y a une forme de nostalgie de films qui ont bercé votre jeunesse, d'un monde rêvé ou fantasmé, un monde drôle et ludique dans lequel l'humour et la dérision joueraient des contre-feux face au sérieux des conventions. Est-ce vraiment le cas ?

C'est vrai que le *camp* représente pour moi une manière de vivre le quotidien, car il est synonyme de liberté et de légèreté, choses qui font défaut dans un monde devenu très compliqué à comprendre et dans lequel nous avons peut-être peu de prise. Ce monde fantasmé n'est pas si loin du nôtre, mais il contient encore des rêves et des illusions que nous pensions oubliés, c'est une vision un peu idéaliste que j'aime voir m'accompagner dans toutes mes réalisations. C'est probable en effet que mes films livrent une vision rétroactive de mes souvenirs de films hollywoodiens, dans ce qu'ils représentent de plus sensible et riche, une complexité et une finesse du langage filmique.

Vous êtes aujourd'hui reconnu comme un artiste pionnier dans la production artistique contemporaine sur le *queer* ou sur le genre. Beaucoup de jeunes artistes, d'étudiantes ou d'étudiants en école d'art regardent votre travail. C'est une très belle reconnaissance ! Et pourtant, dès le départ, vous avez toujours dit ou écrit que vous ne souhaitiez pas être enfermé dans une seule interprétation de votre travail. Qu'est-ce qui vous a poussé assez jeune à rester polysémique ?

Il m'est apparu essentiel de pouvoir communiquer au travers de mes œuvres avec un public élargi, tout en étant conscient que le champ des arts plastiques reste une sphère très fermée au commun des mortels. Pour pallier ça, j'ai toujours défendu un dialogue discret et sérieux sur mon activité d'artiste, sans pour autant vouloir adosser ma démarche à une cause particulière. J'aime savoir que mes films sont appréciés par la jeune génération ; mais c'est aussi important pour moi que l'échange puisse se faire avec toutes les générations. Le cinéma est un élément de culture populaire accessible et qui permet cela, je l'utilise donc pour ce qu'il permet, un dialogue non-systématique et un lieu où fiction et réel coexistent en toute bienveillance et avec humour.

1. Qui ne fait pas partie de l'action ou qui n'est pas lié aux événements dans une œuvre de fiction.
2. *Der Lauf der Dinge* (Le Cours des choses) met en avant le déséquilibre des choses, par une accumulation de chutes d'objets les uns après les autres, dans une réaction en chaîne savamment et drôlement mise en scène.
3. Un glitch est un défaut ou un problème temporaire dans le fonctionnement d'un système ou d'un appareil.
4. Tiré du français « se camper », « prendre la pose ».





Morgane Autin: Vestiges éphémères, 2022-2024.

Huz & Bosshard

Une pensée pour les familles des vitrines avec Morgane Autin, Camille Llobet, Matthieu Saladin...

18 avril → 23 août 2026

Commissariat: Clément Nouet

Le Mrac présente une exposition consacrée au travail des designers graphiques Ariane Bosshard et Olivier Huz, acteur·ices essentielles de la vie du Mrac Occitanie mais dont le travail n'est que rarement au centre de l'attention.

Depuis plus de dix ans, le duo de graphistes conçoit flyers, affiches, livrets de salle, programmes, cartons d'invitation pour le musée : ces objets graphiques accompagnent les expositions, les événements et la programmation du musée. À travers cette exposition, le Mrac Occitanie met en lumière une pratique fondamentale : celle du design graphique comme outil de médiation, de collaboration et de création à part entière.

Pensés pour informer, orienter ou séduire, les documents réalisés par les designers graphiques sont par nature éphémères, souvent manipulés, emportés, parfois jetés ou collectionnés par le public. Leur fonction première les destine rarement à être conservés, encore moins exposés. Pourtant, ils constituent une mémoire visuelle précieuse et témoignent d'un travail de conception rigoureux, sensible et engagé.

En mettant en regard différents projets de communication réalisés sur les dix dernières années pour le musée et par extension dans d'autres contextes, pour d'autres institutions et commanditaires, l'exposition souligne la dimension collaborative du design graphique. Chaque projet est le fruit d'un échange, d'une interprétation et d'une traduction visuelle d'un propos artistique ou scientifique. Le graphisme devient alors un espace de rencontres entre le musée et les artistes, entre le contenu et le public.

Au-delà de la valorisation d'un travail parfois relégué à l'arrière-plan, *Une pensée pour les familles des vitrines* interroge les enjeux contemporains du design graphique : son agentivité, sa visibilité, sa pérennité. L'exposition invite le public à porter un nouveau regard sur ces formes familières, à repenser leur rôle dans l'expérience des lieux culturels et à reconnaître le graphisme comme un langage essentiel de notre environnement visuel.

Autour de cette production quotidienne, il existe également des œuvres dans lesquelles le travail du duo Huz & Bosshard s'inscrit. Iels ont ainsi invité une designer graphique et deux artistes avec qui iels ont collaboré et collaborent au moment de cette exposition : Morgane Autin, Camille Llobet et Matthieu Saladin, elleux aussi traversé·es d'inquiétudes politiques.

Ariane Bosshard (1984) et Olivier Huz (1976) sont designers graphiques, ensemble iels forment le duo Huz & Bosshard installé à Toulouse. Leur production est principalement dédiée à la réalisation de livres pour des institutions ou des artistes avec lesquelles iels collaborent étroitement à la conception éditoriale des ouvrages qu’iels conçoivent.

Ariane a étudié la typographie et l’édition à La Cambre à Bruxelles et obtient son master en 2009. Elle intervient régulièrement en écoles d’art et se consacre entièrement à la vie du studio. Olivier est diplômé en 2000 des Arts décoratifs de Strasbourg. Il enseigne à l’Institut supérieur des arts et du design de Toulouse (isdaT) depuis 2012.

Tous deux engagés dans la recherche en design graphique, iels ont contribué à des revues (Revue Faire, OpticalSound), des colloques («Les formes visuelles du collectif») et ont écrit et conçu la monographie des designers graphiques parisiens, ABM Studio. Olivier a publié en 2024, «Prendre l’image, Le graphisme comme situation politique» aux éditions Lorelei.

www.huz-bosshard.com

Morgane Autin est graphiste, elle vit et travaille en Haute-Loire. Diplômée d’un DNSEP en design graphique à l’isdaT en 2024, elle développe et expérimente une pratique autour de l’objet imprimé et de la micro-édition. Depuis 2022, elle documente par photographie les actes de vandalisme et de délinquance graphique, en particulier les graffitis politiques apparus lors de manifestations. À partir de ces relevés, elle a amorcé un travail de typologie. Son travail interroge la remise en circulation de ces messages dans l’espace public, en dehors des moments de contestation, à travers des gestes éditoriaux issus de ces analyses typologiques.

Camille Llobet vit et travaille à Sallanches (Haute-Savoie, France). Artiste plasticienne et réalisatrice, Camille Llobet est diplômée de l’École supérieure d’art Annecy Alpes (2007). En 2023, elle présente une grande exposition monographique à l’Institut d’art contemporain Villeurbanne/Rhône-Alpes intitulée «Fond d’air». Après avoir exploré l’oralité, le mouvement et la perception humaine comme des territoires de recherche lors de tournages en studio, elle a déplacé ses protocoles de travail en haute montagne. Cet environnement complexe fait de roche, neige et glace est aujourd’hui en cours de mutation. Une transformation brutale due à l’accélération de la fonte des glaces et des écroulements rocheux qui place un temps géomorphologique au niveau de celui d’une vie humaine. Elle réalise un premier essai documentaire moyen métrage, «Pacheû» (2023), sélectionné au FID Marseille en compétition française et compétition premier film et primé au festival Entrevues, Belfort. En 2025 elle présente un nouveau projet vidéo et sonore intitulé «Moraine» sélectionné au FID (Marseille), à Doclisboa (Lisbonne, Portugal) et présenté à la Biennale Son #2 (Valais, Suisse). Ce projet donne également lieu à une série de photographies et un livre d’artiste «Glacier noir» (Roma Publications, juin 2025). Elle travaille actuellement sur un projet de recherche au long cours sur les travailleur·euses de haute montagne et la dimension industrielle du massif du Mont-Blanc intitulé «Monstre pente».

Matthieu Saladin vit et travaille à Paris et Rennes. Sa pratique s’inscrit dans une approche conceptuelle de l’art, interrogeant les relations sociales, économiques, politiques et idéologiques qui régissent notre contemporanéité. À travers la transposition d’unités, l’indexation de valeurs ou l’assignation de statistiques à des objets ou des événements, il s’intéresse aux rapports de pouvoir à l’œuvre dans une situation donnée et à l’économie politique qui la gouverne. Son travail prend aussi bien la forme de protocoles, d’installations et de performances que de publications, de vidéos et de créations de logiciels. Il est représenté par la galerie Salle Principale et présent dans les collections du Fonds national d’art contemporain, du FRAC Franche-Comté, du FRAC Normandie Rouen, MAMC+ de Saint-Étienne Métropole, du CDLA et de la Fondation Kadist.

LES VITRINES

« Les vitrines qu'on brise nous font toujours entendre les cassures du monde. » (Alain Bertho, « Une pensée pour les familles des vitrines ». Symboliques contemporaines de la destruction, *Raison présente* numéro 216, 2020)

Le titre de l'exposition « Une pensée pour les familles des vitrines » est une citation d'un graffiti qui s'est répandu dans l'espace public depuis les manifestations contre la loi Travail du 8 août 2016 puis avec le mouvement des Gilets jaunes en 2018. Aux dégradations matérielles des manifestant-es (casse des voitures et de vitrines), s'oppose la violence physique des forces de l'ordre. Cette phrase, devenue slogan, a été affirmée ironiquement par un chroniqueur de Radio Campus Lille, le 20 mars 2019 : « que nous pensons tous au Fouquet's et que nous avons une pensée émue pour les familles des vitrines ». Les vitrines en question sont celles de banques, d'agences immobilières mais aussi celles du mobilier urbain pour l'information, supports des affiches, dispositifs liés au design graphique.

L'espace muséal du Cabinet d'arts graphiques du Mrac offre à Huz & Bosshard l'occasion de faire un parallèle entre ce mobilier d'affichage urbain et celui du musée dont le rôle de mise en valeur de son contenu est, dans les deux cas, perturbé, désactivé. Au Mrac, les vitrines sont anormalement recouvertes de blanc de Meudon, altérant leur fonction. À l'intérieur, un riche ensemble de documents est punaisé : cartons d'invitations, programmes, flyers, tote-bags et des affiches dessinés par Huz & Bosshard. Réalisée entre 2009 et 2026, « cette production imprimée se trouve conservée dans nos archives professionnelles ou celles des institutions, de nos « clients », ou dans les souvenirs du public ». Les vitrines cachent plus qu'elles ne révèlent, symbolisant le caractère éphémère de ces créations graphiques.

Apparaissent en réserve de grandes lettres dessinées, en référence à la typographie créée spécifiquement pour chaque titre d'exposition du Mrac par Huz & Bosshard. Le mot *Bisounours* fait référence à l'expression « On ne vit pas dans le monde des Bisounours », passée dans le langage courant, pour brocarder le déni de réalité prêté à la gauche et dénigrer son angélisme supposé. Avant de devenir un cliché politique et journalistique, l'expression s'est imposée dans le langage militant (Luc Cédelle, « "On n'est pas chez les Bisounours", l'histoire d'un cliché politique et journalistique », in *Le Monde*, 2019).

Sur les vitrines du musée, Huz & Bosshard semblent vouloir faire écho à la contestation populaire par le tag dans l'espace public, exprimant ici les difficiles conditions de lutte. La typographie, évocation d'une écriture enfantine, rejoue cette fausse naïveté.

Rappelant que le graphisme est pour iel un geste de communication à la dimension sociale mais aussi « d'utilité publique » (Olivier Huz, « Graphisme d'utilité publique. L'apparence et le sens », in *Graphisme en France* 30, 2024, Centre national des arts plastiques), une activité politique. Leur geste vient résonner avec les photographies du projet *Vestiges éphémères* de Morgane Autin.

Morgane Autin

Vestiges éphémères, 2022-2024.

Tirages numériques, A4.

Pour faire la publicité de leurs revendications, les manifestant-es ont bien saisi que les « sucettes Decaux » proposaient les meilleurs emplacements et un format suffisamment grand. Morgane Autin a documenté un type d'expropriation sauvage de l'espace public privé, rendu ainsi temporairement au commun.

« Depuis 2022, je documente les graffitis politiques apparus lors de manifestations à Toulouse. Avant leur effacement, j'ai mis en place un protocole de collecte par le biais de la photographie et créé une base de données pour amorcer un travail de typologie. Une fois la classification établie, je me suis interrogée sur la manière de la rééditorialiser. Mon projet est une tentative de remise en circulation des messages dans l'espace public, hors du moment de contestation, dont je fais le relais à travers des gestes éditoriaux. J'ai expérimenté trois formes d'édition issues de cette analyse. Ce projet existe à l'origine par ce souci de la trace – car les effacer, c'est aussi les faire taire – et il est dédié à ceux qui tracent, crient, luttent, s'insurgent, résistent, écrivent tout petit, très grand. »

CIMAISE D'ENTRÉE

Some of Us. Artistes contemporains, une anthologie, Manuella éditions, Paris, 2024.

480 pages, 21,5 × 30,5 cm.

Direction de l'ouvrage : Jérôme Cotinet-Alphaize & Marianne Derrien, iconographe : Adrien Elie, correction : Clémentine Rougier, photogravure : Patrick Barbeau, Design graphique : Huz & Bosshard. En couverture : texte collectif bilingue de l'ensemble de l'équipe éditoriale.

Rouge. Art et utopie au pays des Soviet, RMN / Grand Palais, Paris, 2019.

288 pages, 22 × 26 cm

Direction de l'ouvrage : Nicolas Liucci-Goutnikov, direction éditoriale : Sophie Laporte, Muriel Rausch, responsable d'édition : Emmanuelle Maffesoli, iconographe : Élise Vanhaecke, fabrication : Hughes Charreyron, Design graphique : Huz & Bosshard. En couverture : Alexandre Rodtchenko, *Pur Rouge* (triptyque *Couleur lisse*), 1921, huile sur toile, 62,5 × 52,7 cm. En 4^e de couverture : Alexandre Deïneka, *Pleine liberté*, 1944, huile sur toile, 204 × 300 cm (détail).

DANS LES TIROIRS

À l'intérieur des tiroirs, est mise à l'honneur une autre forme du travail de Huz & Bosshard : le livre (monographies d'artistes, catalogues d'exposition...). La partie éditoriale concentre de nombreuses questions : approche typographique, alignements, marges et repères, filets, lettrines, gouttières, choix iconographiques, traitement des images, effets... engendrent un ensemble de décisions formelles. Chaque projet est par conséquent une création inédite, conçue en complicité avec les auteur·rices des textes et les commanditaires, une affirmation de choix forts pensés à partir de ces contenus.

Les livres ne sont pas physiquement présentés dans les tiroirs mais à la librairie où une large sélection est mise à disposition du public. Avec malice, le duo a choisi de créer des éléments graphiques inédits : de grandes photographies pointent un détail dans la composition, la couverture, la fabrication... Les mains d'Ariane Bosshard activent les livres et donnent l'échelle de chaque publication. Nom des auteur·rices, titre de l'ouvrage, maison d'édition et date sont indiqués comme une légende de l'image. Tel un jeu de piste, chaque tiroir a un titre, comme un mot-clé, un élément visuel que l'on retrouve dans l'image ou pour comprendre un principe graphique choisi pour l'édition présentée.

SUR LA CIMAISE CENTRALE

Le duo Huz & Bosshard a collaboré à plusieurs reprises avec l'artiste Matthieu Saladin et exposent ici deux pièces qu'ils ont dessinées pour lui en lien avec les révoltes et les mobilisations des peuples.

Matthieu Saladin place au cœur de sa pratique une réflexion pointue sur le néolibéralisme et les manières dont l'économie et la marchandisation régissent nos modes de vie et de travail. Défendant une approche conceptuelle de l'art et s'inscrivant dans l'héritage de la critique institutionnelle, l'artiste décortique les mécanismes capitalistes et détourne, tant son vocabulaire et ses données, que ses outils et ses supports de communication, en s'intéressant au contexte sociopolitique occidental et à celui spécifique des mondes de l'art.

Matthieu Saladin

Le nombre du besoin, 2019-2026.

130 affiches (120 × 80 cm), sérigraphie numérique, protocole d'affichage. Production : BBB centre d'art, Toulouse et Mrac Occitanie, Sérignan pour cette mise à jour. Design graphique : Huz & Bosshard.

Le nombre du besoin est un ensemble d'affiches dont le nombre total correspond au nombre de jours entre les premières visites publiques et la fermeture de l'exposition. Chaque affiche retrace les enjeux et le déroulé d'une grève différente ayant eu lieu entre le XIX^e et le XXI^e siècle.

Chaque jour, une nouvelle affiche est présentée et recouvre en partie celle de la veille, à la manière d'un compte à rebours jusqu'à la fin de l'exposition. L'exposition « Une pensée pour les familles des vitrines » compte 130 jours. Ainsi, le premier jour, une affiche est placardée relatant une grève dont la durée a été de 130 jours, le lendemain une affiche sur une grève ayant duré 129 jours, etc., jusqu'au dernier jour de l'exposition, avec une grève ayant duré 1 journée.

La conception graphique des affiches a été assurée par le duo Huz & Bosshard qui a privilégié un format, une disposition du contenu, une typographie et un choix de 7 couleurs issues de l'arc-en-ciel, l'ensemble favorisant une grande lisibilité des textes, tout en reprenant certains codes de l'affichage dans l'espace public. Plutôt que de favoriser une couleur plutôt qu'une autre (vert associé à l'écologie / rouge à la lutte sociale / violet au féminisme par exemple), dans l'accrochage, tout le spectre est représenté. Les mots en grande police de caractère résumant la lutte et intriguent pour donner envie de lire le texte complet.

Matthieu Saladin

Le Calendrier des révoltes, 2026.

365 feuilles, 14,4 × 9,6 cm chaque. Première activation CAC Brétigny, 2015. Production : Mrac Occitanie, Sérignan. Design graphique : Huz & Bosshard. Éditions Lorelei, Toulouse.

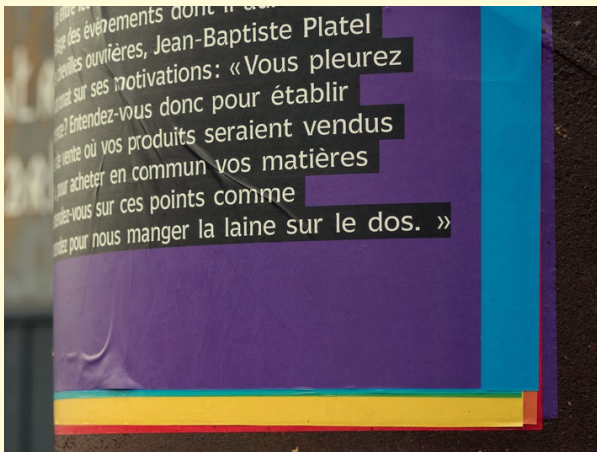
Le Calendrier des révoltes est un calendrier où les informations habituelles relatives à chaque jour (saints, événements historiques, etc.) laissent place à la mention d'une révolte ayant eu lieu ce même jour dans l'histoire ou le passé proche.

Après une activation en 2019 au BBB centre d'art à Toulouse sous la forme d'un grand poster (également visible dans les vitrines), Huz & Bosshard déploient dans l'exposition cette version 2026 du calendrier sous la forme d'une éphéméride de 365 feuilles éditée par les éditions Lorelei à Toulouse.

L'activation de l'œuvre consiste à produire une édition du calendrier valable pour l'année en cours. Chaque activation est l'occasion d'une mise à jour du calendrier : une révolte du calendrier est alors supprimée et remplacée par une révolte ayant eu lieu l'année précédant la présente activation et de préférence dans le pays où cette nouvelle édition est initialement présentée. Le choix de cette nouvelle révolte se fait en concertation avec l'artiste et toute personne impliquée dans l'activation de l'œuvre. L'équipe du Mrac a choisi le 1er juin 2025, date du départ du Madleen, de l'ONG Gaza Freedom Flotilla, depuis Catane. Douze personnes ont embarqué sur le voilier en vue de briser le blocus illégal imposé par Israël dans la bande de Gaza occupée et d'apporter des vivres et du matériel médical.



Hahaha: direction d'ouvrage Nicolas Liucci-Goutnikov, Bruxelles/Paris, ING/Kanal/ Centre Pompidou/Skira, 2021. Design graphique: Huz & Bosshard.



Matthieu Saladin: Le nombre du besoin, 2019-2026. Design graphique: Huz & Bosshard.



Matthieu Saladin: Le Calendrier des révoltes, 2026. Design graphique: Huz & Bosshard. Éditions Lorelei, Toulouse.

FILM ET PANORAMIQUE

Ariane Bosshard a engagé une collaboration au long cours avec Camille Llobet depuis 2022. Le film et le panoramique présentés dans l'exposition constituent des étapes de travail de la recherche en cours intitulée *Monstre pente* autour des carnets de Jeannot, pisteur de haute montagne aux Grands Montets, dans les Alpes, de 1965 à 2002 et plus généralement du travail des humains en montagne.

Camille Llobet

Séquence des pisteurs autour de la carte des Grands Montets, travail préparatoire à *Monstre Pente*.

Vidéo, 2026. 40 minutes. Production : La Société des Apaches et Camille Llobet.

Camille Llobet et Huz & Bosshard

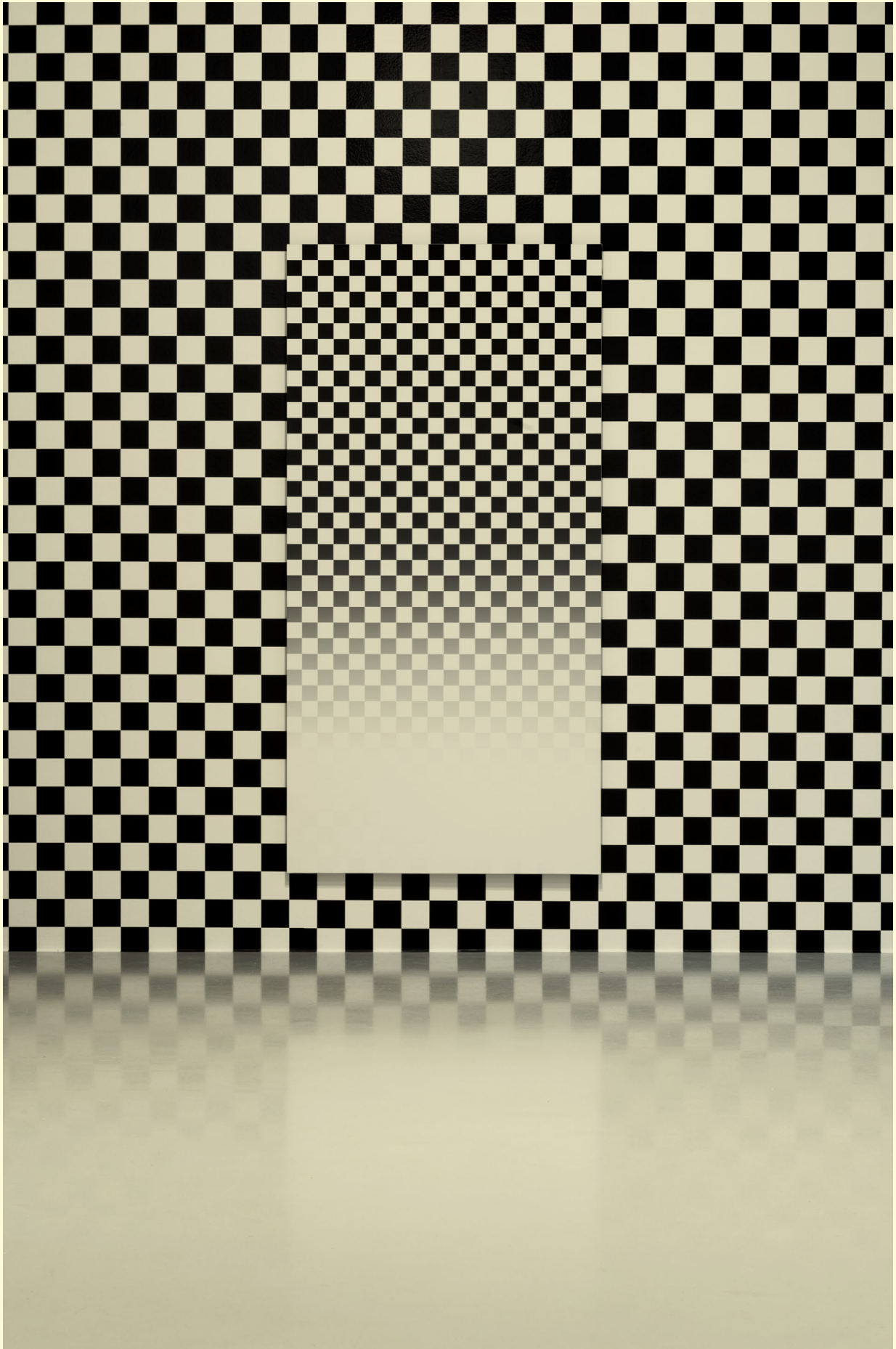
Travail préparatoire à *Monstre Pente*.

Impression numérique, 2026. Production : Mrac Occitanie, Sérignan.

Le panoramique affiché est un travail graphique qui porte une réflexion sur la carte du domaine skiable des Grands Montets, pour retranscrire les différents noms que les travailleur·euses de la montagne en haute-altitude (pisteur·ses, éleveur·ses, guides, etc.) donnent à la montagne. Ce panorama est un travail préparatoire à une carte à venir qui tente de représenter l'espace comme « une carte graphique et poétique des noms de lieux, qui se fondent dans le plan technique des pistes et reprennent la structure géographique des Grands Montets ainsi que les informations essentielles aux visiteur·euses, enrichies du dessin sensible de ces microtoponymes. » Cette carte conçue à partir d'entretiens, d'études photographiques et topographiques ambitionne de prolonger la géographie de ce milieu glaciaire fragile et en mutation, dans un contexte climatique brutal (dégel du permafrost, écroulements rocheux, fonte des glaciers). Elle permet de réunir les histoires et de typographier le relief et de donner une idée des microtoponymies. Cette montagne est avant tout un désert aux éléments géologiques extrêmes, un lieu sauvage inhabité, considéré comme maudit et hanté jusqu'au XIX^e siècle. Cela expliquerait l'origine du mot « monstre », synonyme de « très » et particulièrement utilisé dans le langage des travailleur·euses de montagne depuis des générations : monstre vent, monstre froid, monstre raide, monstre pente. Fille d'un ancien pisteur, Camille Llobet dispose d'un accès privilégié pour mener ses tournages pour la réalisation de sa vidéo qui réunit des entretiens et témoignages, histoires et expériences de ce site.



Camille Llobet: Séquence des pisteurs autour de la carte des Grands Montets, travail préparatoire à Monstre Pente, 2026. Design graphique de la carte: Huz & Bosshard.



Philippe Decrauzat: The Primary Forms are Larger and Smaller Squares Alternately Light and Dark, which Cover Most of the Field, Resembling a Chess Board, 2016, peinture murale et acrylique sur toile, copyright Galerie Mehdi Chouakri.

Philippe Decrauzat

Intercisio

18 avril → 30 août 2026
Commissariat: Clément Nouet

Philippe Decrauzat développe une pratique qui interroge les mécanismes de la vision à travers la peinture, le film et l'installation.

La pratique de l'artiste s'ancre dans l'héritage de l'abstraction du XX^e siècle et des recherches de distorsions visuelles menées par les artistes depuis les années 1960. Son travail explore les phénomènes optiques, les processus corporels et les structures visuelles qui conditionnent l'activité perceptive.

L'exposition au Mrac réunit un ensemble d'œuvres qui explorent la vision comme un champ d'opérations, plutôt qu'un simple acte d'observation. Le parcours orchestre une déambulation dans laquelle les peintures et les projections génèrent des glissements d'intensité: bascules d'échelle, variations lumineuses et instabilité des seuils de visibilité. Damiers, labyrinthes, trames, grilles et dégradés – les motifs récurrents du travail de Philippe Decrauzat composent une traversée où les compositions géométriques, par leurs variations d'intensité lumineuse et leurs effets de basculement d'échelle, empêchent toute stabilisation du regard, révélant ainsi que notre perception ne fonctionne pas de manière continue. Ce principe d'intermittence constitue le terrain d'opération de l'artiste. Les œuvres fonctionnent comme une expérience active de la construction du visible et mobilisent différents états d'attention où le regard oscille entre les limites de la visibilité et les zones de saturation. L'articulation des formes et des références visuelles prend ici la forme d'une expérience physique.

Cette intermittence possède une histoire. Elle procède des technologies de vision qui, depuis le XIX^e siècle, ont progressivement déterminé les conditions matérielles de la perception. La fenêtre organise la transparence du paysage, la grille moderniste découpe et ordonne l'espace, la *camera obscura* projette l'image du monde sur une surface. Cependant c'est le cinéma qui offre le modèle le plus précis de ce processus de fabrication du visible. Dans un projecteur de cinéma, chaque image est brièvement immobilisée le temps de sa projection avant de laisser place à la suivante, vingt-quatre fois par seconde. La croix de Malte – figure mécanique qui assure ce défilement saccadé de la pellicule et qui est reprise dans la série de *shape canvas* intitulés *Still (Times Stand)* – introduit un arrêt dans un mouvement continu. Philippe Decrauzat s'empare de ce principe pour en faire les structures formelles de son travail. Mais là où le cinéma utilise ces mécanismes pour générer un mouvement fluide, l'artiste les ralentit, les étire, les décompose, nous rendant ainsi conscients de la manière dont ces dispositifs fabriquent notre expérience du visible. Avec la série des

Blind Paintings, les ombrages verticaux qui balayent progressivement la surface de la toile, passant du clair à l'obscur, évoquent le principe d'occultation et de passage de la lumière à travers les lames d'une persienne. Le fondu devient alors un procédé pictural donnant forme au passage entre intérieur et extérieur, entre opacité et transparence, faisant de l'impossibilité de voir à travers, l'objet même de la représentation.

Dès les années 1880, la chronophotographie, technique développée par Étienne-Jules Marey consistant à photographier le mouvement en une série d'images fixes, offre un instrument d'observation scientifique qui transforme le temps en espace mesurable, rendant visible ce qui échappe à la perception ordinaire. Le psychologue Alfred Binet (1857-1911) retourne cette logique lorsqu'il examine les chronophotographies de mains d'illusionnistes qui décomposent les gestes de préhension et d'escamotage en phases distinctes. Il y voit un outil pour comprendre les mécanismes de la magie, pour saisir la manière dont l'illusionniste exploite les défaillances structurelles de l'attention. Le magicien ne cache pas, il détourne. Il concentre l'attention sur un point, rendant aveugle ce qui se déroule simultanément à la périphérie. Cette économie de détournement repose sur le principe de latence, le temps de réponse d'un système, le délai entre stimulation et réception, le seuil où le regard, saturé ou distrait, laisse passer l'événement. Dans *Inattentional Blindness*, un projecteur modifié par l'artiste projette simultanément trois images successives d'une main qui s'ouvre et se referme. Trois instants d'un même geste coexistent sans que le regard puisse trancher, sans que l'un s'impose comme le présent des deux autres. La répétition du geste, qui mime la pulsation involontaire du clignement de l'œil, rappelle que voir n'est jamais un acte passif mais une construction permanente qui engage le corps entier. Le film *Take On / No Take* reprend les battements de paupière de Buster Keaton filmés en très gros plan dans *Film* (1965) de Samuel Beckett. Projeté sur un miroir suspendu qui pivote sur lui-même, il se déploie sur les murs faisant de la pulsation répétée le rythme même du film.

Cette manière de donner physiquement à voir l'instabilité de notre regard trouve dans la séquence picturale son principe d'expansion. *Dark phase bright phase* étend cette logique à l'ensemble de l'espace d'exposition en déployant sur les murs et les toiles un damier noir et blanc qui formule à grande échelle le principe d'alternance. Les peintures simulent un éclaircissement estompant progressivement le quadrillage. S'y ajoute l'instabilité des proportions du damier, agrandie ou rétrécie selon un effet de zoom, convoquant le fond neutre et transparent des logiciels de traitement d'image. Ces opérations de découpage et de translation trouvent leur théorisation à la Renaissance avec l'*intercisio*, la grille placée entre l'artiste et le motif qu'il observe. Dans le *De Pictura* (Leon Battista Alberti, *De la Peinture / De Pictura* (1435), trad. Jean-Louis Schefer, Paris, Macula / Dédale, 1992.), Alberti décrit le principe consistant à découper le champ visuel en sections pour reporter méthodiquement sur le papier ce que voit l'œil. Cette technique, fondatrice de la perspective à la Renaissance, permet de traduire le monde en trois dimensions en une image plane et mesurable. L'exposition fait de cette *intercisio* un principe structurant : elle retrace une histoire des outils

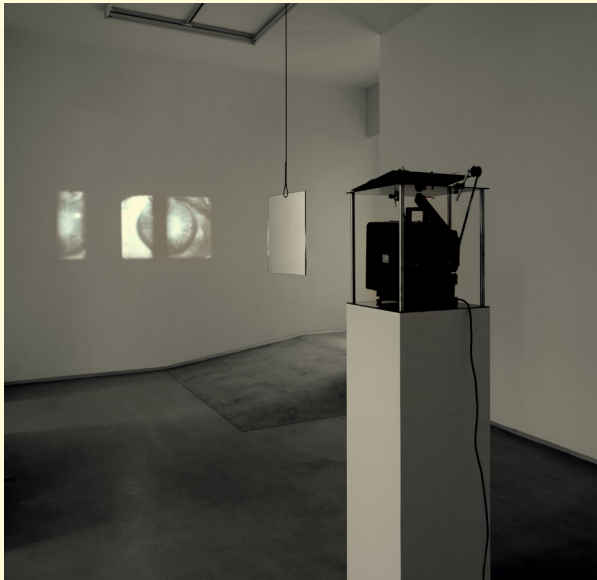
de report du visible, de la grille d'Alberti à l'écran numérique. Dans le travail de Philippe Decrauzat, la peinture occupe précisément ce statut d'écran. Les *Screen Paintings* déploient sur la surface des toiles deux trames composées de tracés ondulants qui se croisent et produisent un moirage suggérant une grille orthogonale fantomatique. Les lignes peintes sur la trame tissée de la toile produisent des effets de recouvrement qui varient avec la distance : de loin des droites verticales et horizontales, de près uniquement des courbes. Cette instabilité, où profondeur et planéité s'inversent continuellement au gré des déplacements du corps, tend vers une indistinction, une infusion des couleurs les unes dans les autres, faisant de la toile, suspendue entre fixité et mouvement, un écran à l'arrêt.

Dans un monde contemporain où l'attention est constamment sollicitée et fragmentée, morcelée par les écrans et les images qui nous entourent, les peintures et les films de l'artiste offrent une expérience paradoxale. En orchestrant des situations où la perception oscille entre saturation et relâchement à la manière d'une platine vinyle dont la cadence de rotation diffuserait le son au ralenti, elles ne reproduisent pas cette dispersion, elles en révèlent les mécanismes, et nous invitent à regarder autrement.

Lydie Delahaye (texte et notices des œuvres)

Philippe Decrauzat (né en 1974 à Lausanne, vit et travaille entre Lausanne et Paris) est un artiste suisse qui développe une œuvre explorant la perception visuelle à travers des peintures, films, installations et sculptures qui interrogent l'abstraction, les phénomènes optiques et le mouvement. Cofondateur de l'espace CIRCUIT et professeur à l'École cantonale d'art de Lausanne (ECAL), il a présenté ses travaux dans de nombreuses expositions internationales et figure dans des collections publiques et privées aux côtés d'institutions comme le MoMA.

Remerciements: Vincent Barbier, Nicolas Degrange, Computed·By, Christian Babsky, Christophe Guignard, Stamp, Alexis Descamps, Frankie Gernath, Atelier 2REL, les galeries Cayón, Devals, Lange + Pult, Nara Roesler, Ruzicka, Mathieu Copeland et Nicoletta Lambertucci, Tate Britain.



Take On / No Take, 2017.

Film 16 mm noir et blanc, 3 min 13 sec (boucle).
Miroir, projecteur modifié. Photo : Roberto Ruiz.
En cours d'acquisition par le Centre national des arts plastiques, Paris.

Dans la première salle de l'exposition, le film 16 mm *Take On / No Take* constitue le point de départ à partir duquel se déploie l'ensemble du parcours. Il reprend le plan d'ouverture de *Film* (1965) réalisé par Samuel Beckett dans lequel la caméra enregistre en très gros plan les battements de paupière de Buster Keaton. Le montage calque son principe sur ce réflexe involontaire qui constitue une division du temps continu de la vision. Le rythme des paupières de la séquence originale, répété et permuté par les opérations du montage, composent à présent un mouvement artificiel et continu. Ce court instant du clignement répété en boucle présente ainsi un point de vue inversé de l'alternance lumineuse au fondement de la projection cinématographique : il ne s'agit pas de faire percevoir le phénomène de l'obscuration mais de le mettre en scène. Projeté sur un miroir suspendu, qui pivote sur lui-même, le film se déploie latéralement sur les murs de la salle en suivant les variations de l'architecture, changeant en dimensions selon les surfaces qu'il investit.



Intercisio, 2026.

Installation *in situ* au sol, dimensions variables.

Feedback loop, 2026.

Acrylique sur toile, 4 peintures, 152 x 152 cm chaque. Photo : Aurélien Mole.

La présentation des peintures, de la série *Feedback Loop* rompt avec la verticalité habituelle de l'accrochage. Les quatre toiles sont disposées au sol, encastrées dans une plateforme, substituant à la frontalité du regard l'action de fouler la peinture. Cette série de *shaped canvas*, dont le contour découpé suit la forme de cercles concentriques, ou des méandres labyrinthiques, présente sur chaque toile un unique tracé blanc sur fond sombre décrivant une trajectoire sans issue qui entraîne le regard dans une dérive entre pleins et vides. Les lignes continues, enchâssées à terre, organisent des jeux d'inversion entre positif et négatif qui engagent une expérience à la fois physique du motif mais également une mise à distance. Recouvertes par un verre épais qui filtre la couleur, les toiles sont prises dans un dispositif qui orchestre un éloignement propre à la présentation muséographique. Ces figures ornementales ne sont pas sans faire écho aux premières formes de représentation, parmi lesquelles celle de l'icônographie de l'intérieur du corps. En faisant de la peinture une expérience corporelle, *Feedback Loop* rejoue une autre histoire de l'abstraction qui trouve ses principes dans la perception physique du monde.



Blind Paintings, 2022-2025.

Acrylique sur toile, 160×78×3,5 cm chaque.

© Galerie Ruzicka. Photo: Ulrich Ghezzi.

Avec la série des *Blind Paintings*, les ombrages verticaux qui balayent progressivement la surface de la toile, du clair à l'obscur, évoquent le principe d'occultation propre aux lames d'une persienne. Le fondu devient un procédé pictural donnant forme au passage entre intérieur et extérieur, entre opacité et transparence, faisant de l'impossibilité de voir à travers l'objet même de la représentation. Ces dégradés sont tracés dans un gris de Payne, une teinte inventée au XVIII^e siècle par l'aquarelliste William Payne pour restituer les phénomènes atmosphériques dans la peinture de paysage à un moment où les sujets humains disparaissent progressivement des compositions, l'amorce d'un glissement vers l'abstraction. Convoquée ici, cette couleur rejoue la tradition du paysage, nouant discrètement l'obstacle de la persienne à la lumière atmosphérique qui en est l'horizon. Face aux toiles, un damier de verres réfléchit partiellement les lignes – ses surfaces miroitantes reconfigurent sans cesse les effets transitoires des ombrages, créant ainsi un effet d'intermittence. Le corps qui s'avance est découpé à son tour par les reflets, se fondant parfois dans la peinture. À l'opposé d'une conception transcendante de la peinture abstraite, l'expérience se fonde sur les limites transitoires et instables de la perception.



Sans titre, 2011.

Acrylique sur affiche, 42×32 cm.

Une affiche, carte mentale de l'exposition, partiellement recouverte de peinture blanche, reproduit les *stroboscopic patterns* identifiés par le neuropsychiatre J. R. Smythies à la fin des années 1950 : soumis à l'éblouissement d'une lumière stroboscopique intense, les sujets décrivaient invariablement les mêmes phosphènes* géométriques – grilles, spirales, damiers, méandres –, motifs ornementaux engendrés par le corps sous l'effet de la saturation lumineuse. Ce que l'œil perçoit ici, c'est l'activité propre à la rétine et ses prolongements nerveux.

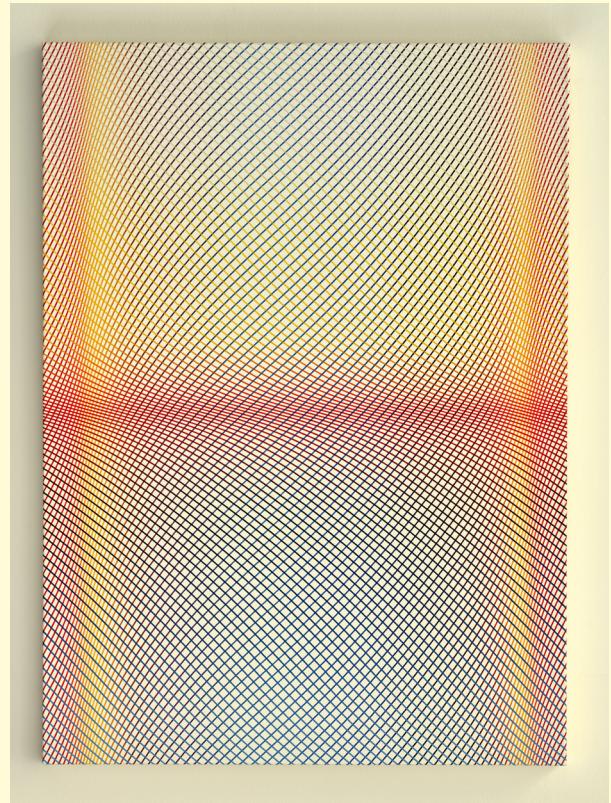
* Phénomène se caractérisant par l'apparition de flashes ou de taches lumineuses dans le champ visuel.



The Misty State of the Picture, 2026.

Film 16 mm couleurs, projecteur modifié, 8 min 20 sec. Programmation : Computed·By (Lausanne).

The Misty State of the Picture est un film 16 mm de 8 minutes 20 sec, la durée que met la lumière pour parcourir la distance entre le soleil et la terre. L'artiste filme *Regulus*, un tableau du peintre britannique J.M.W. Turner et procède à une série de recadrages de la surface peinte, isolant des fragments, opérant un montage. Turner cherchait à inscrire dans la peinture l'expérience physiologique de l'éblouissement, à traduire la manière dont l'excès de lumière oblitère la forme et sature la vision. Dans *Regulus*, ce projet atteint une radicalité singulière : le tableau tire son titre du général romain condamné à fixer le soleil paupières tranchées, mais celui-ci est absent, c'est le regard qui occupe sa place. Philippe Decrauzat soumet cette représentation picturale de la lumière à un second dispositif. Un projecteur modifié, dont l'ampoule à incandescence – technologie contemporaine de Turner – varie d'intensité selon une partition enregistrée, produit par ses pulsations le montage lui-même. Les extinctions et réapparitions progressives génèrent une stroboscopie ralentie où chaque modulation devient événement perceptif. Le film oblige ainsi le regard à négocier en permanence avec les conditions de visibilité de l'image.



Screen, Top Down, 2025.

Acrylique sur toile, 110×80 cm.

© Cayon Galeria. Photo : Joaquin Cortes.

Deux séries de peintures se partagent l'espace. Les *Tones Paintings* sont composées d'une suite de lignes parallèles produisant des effets ondulatoires suggérés par le rapprochement ou l'éloignement des lignes entre elles. Les toiles prennent comme modèle un tracé obtenu dans le cadre des observations de phénomènes respiratoires réalisé par Étienne-Jules Marey. Dans le cadre de sa méthode graphique, le physiologiste avait mis au point un pneumographe, une technique d'enregistrement des mouvements produits par l'inspiration et l'expiration d'air. À la manière d'une partition, l'agencement du motif qui compose les tableaux procède de la transposition d'une fraction du tracé de la respiration : contractée et agrandie à l'échelle des toiles.

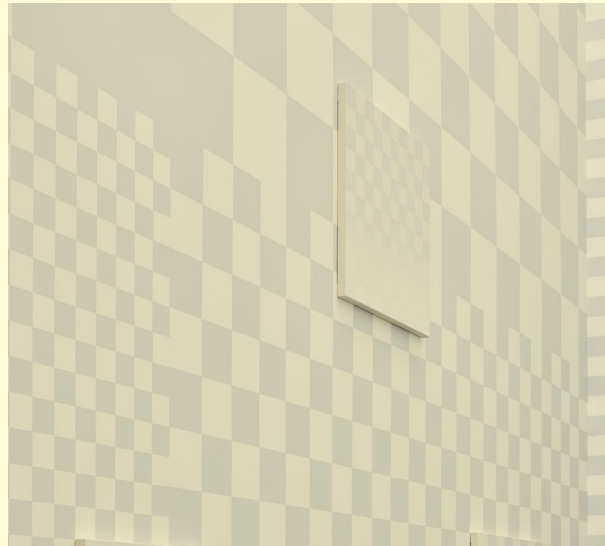
Les *Screen Paintings* déploient sur la surface des toiles deux trames composées de tracés ondulants qui se croisent et produisent un moirage suggérant une grille orthogonale fantomatique. Les lignes peintes sur la trame tissée de la toile produisent des effets de recouvrement qui varient avec la distance : de loin des droites verticales et horizontales, de près uniquement des courbes. Cette instabilité, où profondeur et planité s'inversent continuellement au gré des déplacements du corps, tend vers une indistinction, une infusion des couleurs les unes dans les autres, faisant de la toile, suspendue entre fixité et mouvement, un écran à l'arrêt.



Inattentional Blindness, 2024.

Film 16 mm, noir & blanc, 5 min 39 sec, en boucle.
Projecteur modifié.

Dans *Inattentional Blindness*, un projecteur 16 mm modifié par l'artiste projette simultanément trois images successives d'une main qui s'ouvre et se referme, formant une triple projection verticale. Trois instants d'un même geste coexistent ainsi dans un seul faisceau lumineux, sans que l'un s'impose comme le présent des deux autres. Filmée à différentes échelles de gros plan, la peau de la main – ses pores, ses plis – occupe parfois entièrement le champ, réduisant le corps à sa matérialité. Le mouvement d'ouverture et de fermeture, trouble la perception : l'œil cherche à isoler un instant stable là où le dispositif n'en offre aucun. Voir devient alors une construction active que le film met en échec avec la précision d'un tour de prestidigitation, rejouant cet aveuglement d'inattention où la main détourne le regard de ce qu'elle accomplit.



There is always a background, 2026.

Peinture murale *in situ*, dimensions variables.

Gradient, 2026.

Acrylique sur toile, dimensions variables.

© Galerie Nara Roesler, 2025. Photo : Rafael Salim.

Déployé à la fois sur une série de peintures et sur l'ensemble des murs de la salle, l'ornement atemporel du damier noir et blanc formule à grande échelle le principe d'alternance lumière-obscure. Sur les toiles, des dégradés picturaux produisent une transition de la teinte, du blanc vers le noir, en passant par toutes les nuances de gris, à laquelle s'ajoute également l'instabilité des proportions de la grille. Certaines toiles coïncident parfaitement avec le fond, d'autres présentent une légère rupture d'homothétie des carreaux, agrandis ou bien rétrécis, à la manière d'un zoom. L'œil hésite entre percevoir une transformation ou percevoir une surface homogène. À travers ce motif, élément de mesure et de rationalisation, la peinture soumet le regard à l'expérience physique du fond neutre des logiciels de traitement d'image comme point de départ des images réelles ou virtuelles.

À cette situation s'ajoute une série de *shaped canvas* intitulée *Still (times stand)*, dont la forme reprend celle de la croix de Malte – le mécanisme qui, dans les projecteurs de cinéma, assure le passage intermittent d'une image à la suivante – convoquant ainsi le délai entre le fixe et le continu. Des éléments de la composition sont directement déduits de la construction des châssis : des indices de fabrication tracés sur ton reconfigurent l'impression rétinienne en rendant visibles les mécanismes dont la peinture procède.

Une dimension sonore s'ajoute à l'ensemble. Deux platines vinyle modifiées, posées au centre de la salle, génèrent une partition sonore à partir de variations de la vitesse et de l'inversion du sens de rotation du disque. Le son ainsi produit induit une oscillation physique entre saturation et relâchement, qui traverse l'espace de la salle et le prolonge, dans un registre phonique.

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

Des artistes sont invité·es à mener des ateliers de création. 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. Compris dans le tarif d'entrée et gratuit 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.

ATELIER EN FAMILLE DU MINI MUSÉE

Les familles participent à une découverte du musée à travers des ateliers menés par un·e médiateur·ice alliant observation, motricité et manipulation dans les expositions. Compris dans le tarif d'entrée, sur réservation. De 2 à 4 ans.

VISITES ET ACTIVITÉS SOUMISES À RÉSERVATION

04.67.17.88.95 ou
museedartcontemporain@laregion.fr

PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP ET DU CHAMP SOCIAL

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.



Livret de présentation du musée en FALC (Facile à Lire et à Comprendre) disponible en téléchargement sur le site internet du Mrac et en consultation à l'accueil du musée.

LE MUSÉE EN AUDIODESCRIPTION



Découverte sonore de 7 œuvres de la collection, situées à l'intérieur et à l'extérieur du Mrac. Initialement conçue pour être accessible au public en situation de handicap visuel, cette sélection en audiodescription est une invitation à découvrir les œuvres d'une autre manière, à destination de tous les publics. Des cartels en braille correspondant à chaque œuvre du parcours sont disponibles en consultation sur place à l'accueil du musée. Chaque cartel comporte un QR code renvoyant vers l'audiodescription.

Écriture des textes et audiodescription: Valérie Castan. Réalisation: Cécile Février. Relectrice non voyante: Nima Askar.

À retrouver sur la page Youtube du musée:
@mracserignan

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 visiteur·euses 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 professionnel·les, issu·es de différents domaines à porter un regard sur les œuvres d'art contemporain à travers leur expérience. Gratuit.

LA VISITE CRÉATIVE

Une découverte d'une sélection d'œuvres suivie d'un atelier d'expérimentation plastique avec un·e médiateur·ice. Tarif d'entrée, sur réservation.

GROUPES ADULTES

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

SCOLAIRES

Le musée est un partenaire éducatif privilégié pour les enseignant·es 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 étudiant·es. Entrée et transport gratuits pour les lycéen·nes de la Région Occitanie. Sur réservation.

ENSEIGNANT·ES

Présentation des expositions aux enseignant·es. 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.

INFORMATIONS PRATIQUES

HORAIRES

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

FERMETURE DU 31 AOÛT AU 25 SEPTEMBRE INCLUS.

TARIFS

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

RÉDUCTIONS

Groupe de plus de 10 personnes, membres de la Maison des artistes.

GRATUITÉS

→ Entrée gratuite pour tous les premiers dimanches de chaque 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: À la gare de Béziers: bus ligne E, direction Pattes-Rouges (Valras-Plage), arrêt Promenade à Sérignan.

Partenaires réseaux



Partenaires expositions et événements



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.

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, In & YouTube: @mracserignan