

CLAIRE SAUVAGET & RAPHAËL BERGÈRE
RÉSIDENTE #66 USINE UTOPIK





Impossible refuge, 2019
Installation collective

EXPOSITION

“Se blottir dans le mirage”

du 16 octobre au 29 novembre 2020

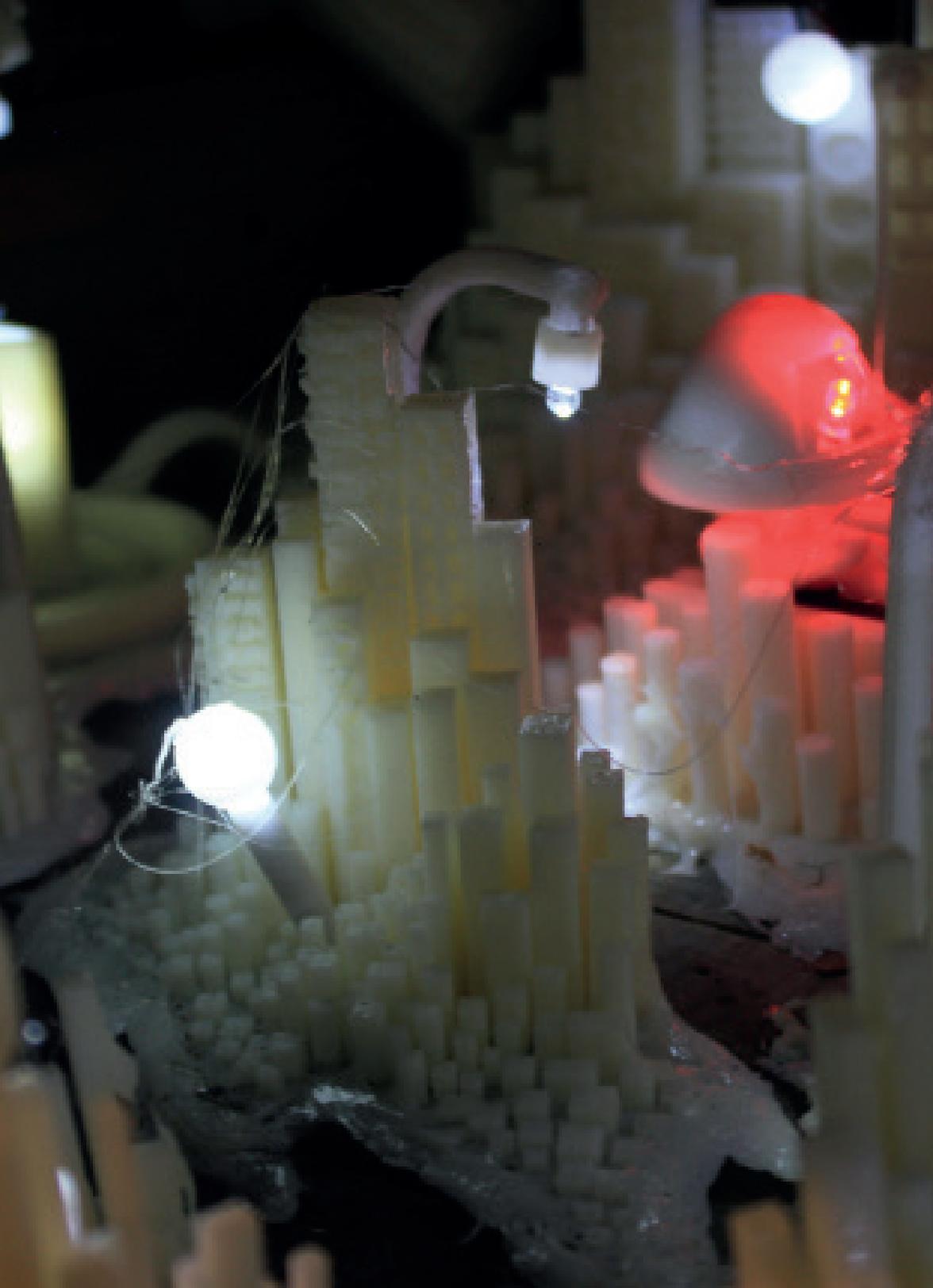
PRÉMICES D'UNE EXPOSITION

«*Quoi que tu aies à dire, ne coupe pas
Les racines, laisse-les
Pendre
Avec la terre
Pour bien faire comprendre
D'où elles viennent.* »

Charles Olson (*These Days*)

Claire Sauvaget et Raphaël Bergère, les deux artistes sélectionnés pour cette longue résidence de dix semaines à l'Usine Utopik (Tessy-Bocage) présentent un projet commun qui exploite le croisement de leurs réflexions respectives sur l'habitat humain. Ils l'expriment en en représentant matériellement les pôles, du microcosme qu'est la cabane à la mégalopole (ou l'inverse), en jouant sur les échelles : Gulliver observant Lilliput ou bien fourmi découvrant l'immensité d'un building...

Nés tous les deux en 1986 dans des petites communes du sud de la France, ils ont acquis une formation solide dans le domaine des arts plastiques avec une appétance particulière pour les médiums numériques dont raffole la nouvelle génération. C'est dans le cadre de l'association Patch_work, arts émergents, qu'ils se sont rencontrés il y a quelques années. Ils ont depuis réalisé ensemble une première installation, *Impossible Refuge*, dans le cadre de l'exposition collective *All Green* (2019) organisée dans l'espace Lieu Commun à Toulouse.

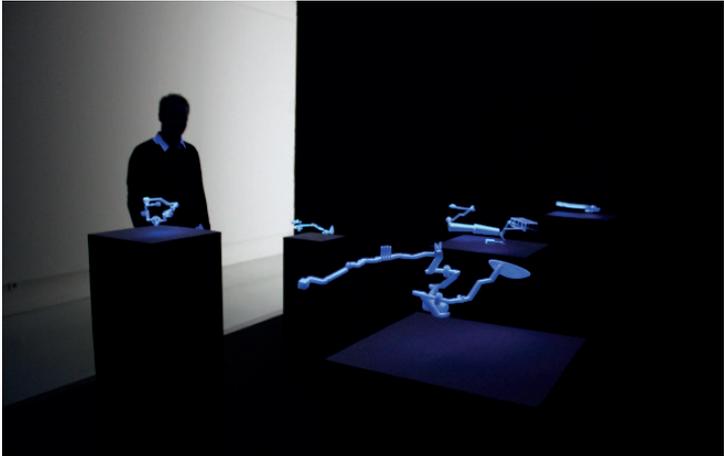


CLAIRE SAUVAGET

Née en 1986, vit et travaille à Toulouse

À sa formation plastique et numérique sanctionnée par un MA fine art à l'Institute of art and design de Birmingham (Angleterre) et un MA professionnel création numérique à l'Université Toulouse Jean-Jaurès, l'artiste ajoute la création sonore qu'elle enseignera pendant deux ans à l'ENSAT (Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Toulouse). Parmi ses créations diffusées dans de nombreux événements culturels, on peut citer un direct à la dimension performative, revisité à chaque spectacle d'une vaste tournée (2012-2016) pour la production de *Bureau de Tabac* de Fernando Pessoa par la compagnie Hypothèse Théâtre, où le rythme lent de sa composition soutient avec respect le texte du grand poète portugais. Nous citerons encore quelques oeuvres importantes qui jalonnent sa démarche. *Mentalmap* (2014) : des visiteurs circulent entre des lignes brisées lumineuses flottant dans l'obscurité ; ce sont les trajets routiniers de l'artiste dans sa ville qu'elle a notés dans ses carnets, sans oublier les repères familiers et les sensations émotives et physiques – et autres obstacles matériels – transposés sur l'ordinateur et matérialisés en 3D. Le résultat est une carte très personnelle qu'elle seule peut reconnaître. Pour le regardeur, c'est une représentation abstraite, étrange et esthétique. *Où sont nos racines ?* (2018) préfigure l'oeuvre créée à l'Usine Utopik. La réflexion sur les racines et sur l'habitat sont indissociables. Si les racines peuvent être inhibitrices, elles sont vitales, leur déconnexion avec le sol nourricier peut être facteur d'instabilité. Dans cette oeuvre, elle leur accorde une place essentielle : un archipel de cités modernes suspendu dans l'air fait apparaître des racines arrachées à la terre, ce qui provoque la dérive de cette flottille spatiale. *Chute* (2019) : une ville, archétype de la cité idéale s'est renversée, le « nez » vers le centre du faisceau de troncs qui l'avait vu naître. Ville minuscule, troncs énormes, comme si la nature avait opéré sa *reconquista* et rabattu l'hubris de l'homme.

Mental Map (2014) installation sculpturale
Où sont nos racines ? (2018) installation sculpturale
Chute (2019) installation in situ





Niches acoustiques, 2019
Installation sonore



Effondrements domestiques, 2019
Installation



Hyloscopia, 2015
Installation immersive

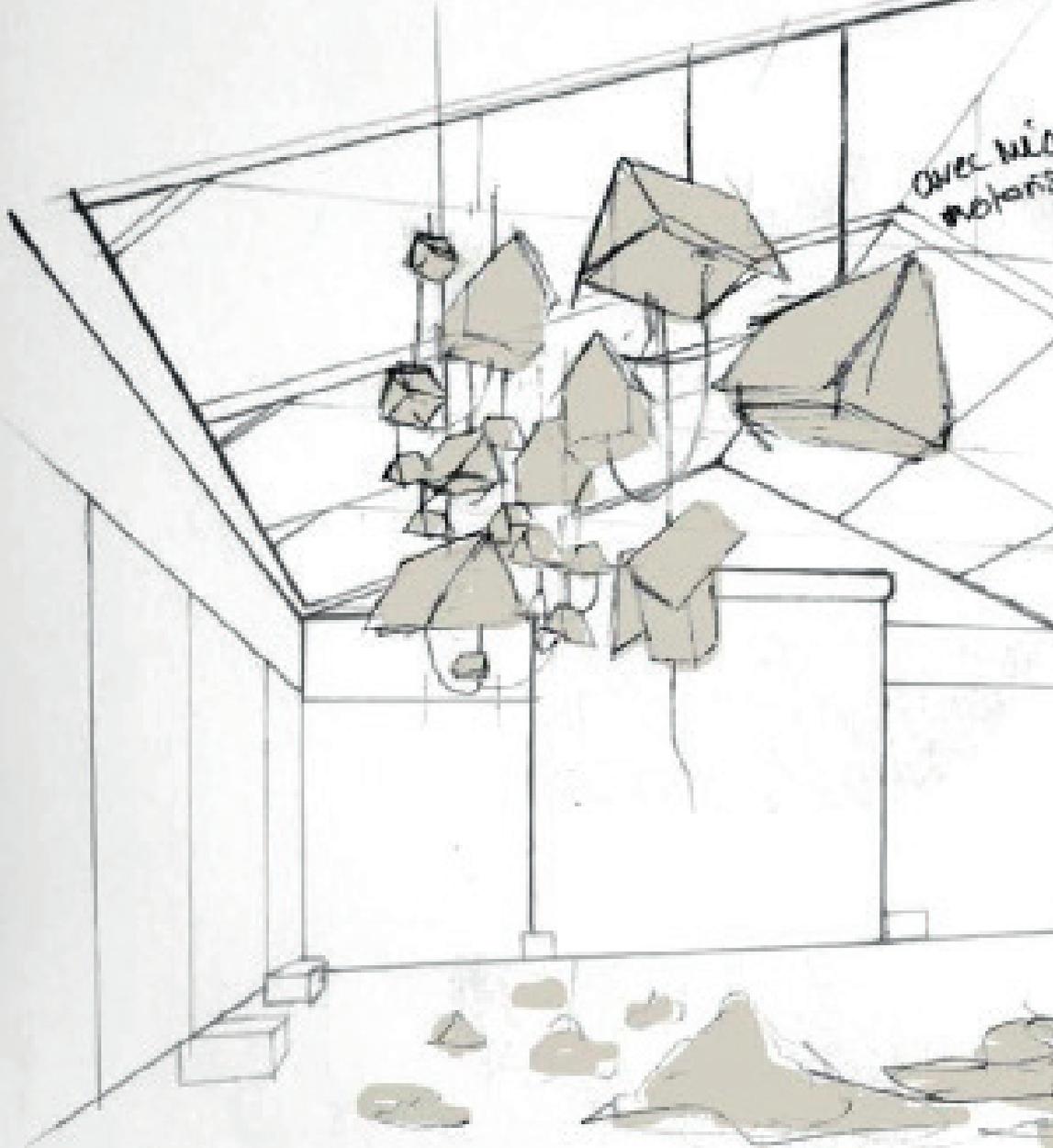
RAPHAËL BERGÈRE

Née en 1986, vit et travaille à Toulouse

Sa formation polyvalente est sanctionnée par un MA de création numérique et un Doctorat en arts plastiques à l'Université Toulouse Jean-Jaurès. En même temps que son travail de plasticien et ses interventions comme enseignant à l'université, il s'implique dans l'association Patch_work, arts émergents, et fonde en 2020 le projet Artlinker, une plateforme numérique qui favorise les échanges entre artistes, diffuseurs et amateurs d'art. Par ses recherches sur l'habitat, la « cabane » devient un symbole mythologique et, par métonymie, parler de cabane c'est parler de celui qui l'habite. Dans ses voyages, la cabane c'est son camion qui l'emmène jusqu'en Europe centrale, permettant à notre artiste nomade de découvrir des contrées où la nature le dispute encore à la ville... À la fois les mêmes et différentes selon le lieu d'exposition, certaines de ses installations nuancent la notion d'éphémérité, notamment les points de vue du spectateur et du créateur. Éphémères pour le premier qui n'en retrouvera trace que par la photo ou la vidéo ; beaucoup moins pour le second, dont la cabane, transportée d'un lieu à l'autre, jalonne une sorte de chemin initiatique dénonçant l'avidité d'une société de consommation en voie de déperdition, voire de disparition. Certaines oeuvres, par leur titre-même, peuvent faire froid dans le dos: *Effondrements domestiques* (2019), où tout un village est sur le point de se fracasser au sol. Comme en controverse, ces *Niches acoustiques* (2019), légères et aériennes, équipées de panneaux solaires et d'un système de haut-parleurs, interrogent le public sur la nature de l'habitant ! L'étrange *Hyloscopia*, un peu plus ancienne (2015), renvoie l'image d'une forêt « augmentée » par le regard démultiplié des caméras (de surveillance?) installées sur des troncs et dirigées tous azimuts. Atmosphère bleutée étrange, peut-être effrayante. Quant à l'Impossible Refuge (2019), oeuvre créée avec Claire Sauvaget, elle réunit les concepts fantasmés des deux artistes: une ville lumineuse et insouciant (?), dont la vie est attestée par le ronronnement des petits moteurs camouflés, est comprimée dans une cabane sombre, monumentale (tout est question d'échelle !). On s'attend à une implosion imminente... Que restera-t-il de «l'impossible refuge »? Les artistes ne donnent pas la réponse.

O.C.

avec les
moteurs



vestige
petit passage
marche

vestige

lignes de colonne
dehors de cette (série)

andne
é

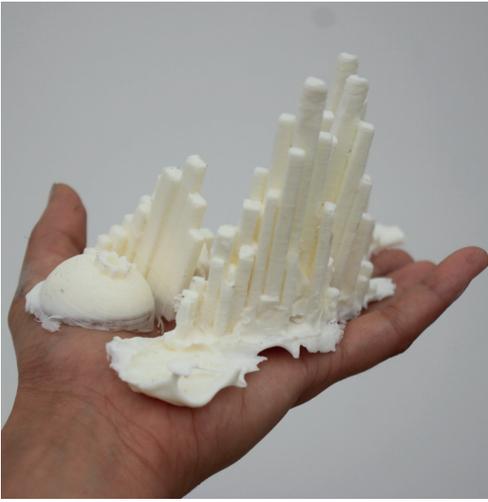


Vestige



échantillons de tests et matériaux.





PROJET POUR LA RÉSIDENCE

SE BLOTTIR DANS LES MIRAGES

« N'habite avec intensité que celui qui a su se blottir. »

Gaston Bachelard (*Poétique de l'espace*), cité par les artistes

À peine arrivés sur les lieux de leur résidence en Normandie, dans le bocage virois, Claire Sauvaget et Raphaël Bergère explorent l'environnement : un territoire rural où l'on vit les rythmes du temps autrement que dans les métropoles, où on retrouve aussi des sensations liées à l'enfance dans les campagnes de l'Ariège ou du Pays cathare. Eux habitent et travaillent désormais à Toulouse, une grande ville, et ressentent tout particulièrement la dichotomie entre l'habitat rural qu'ils rapprochent métaphoriquement des habitations des premiers temps, conçus à échelle humaine, voire à l'échelle du corps (hutte, tipi, igloo, tente nomade...) un centre vital au coeur de l'être, où on pouvait « se blottir » pour se protéger ou se concentrer, et celui des mégapoles futuristes où les hommes sont disséminés et conglomérés à la fois dans des modules de toutes tailles, risquant la déperdition de leur propre identité. Ils veulent partager ce concept avec leur public, un marqueur dans leur expérience d'un vécu plus ou moins conscient porté à l'échelle de l'anthropocène.





Habiter une hutte ou un gratte-ciel ? Pour construire la première, l'outil utile est simple, pragmatique, essentiel : le bon sens est de rigueur. Pour l'autre, plus ambitieux et plus complexe quitte à en imaginer la «chute» (cf une des dernières œuvres de Claire), débordant des acquisitions du Progrès sensées augmenter le bien-être si ce n'est l'être lui-même, l'outil pourrait dépasser son utilisateur : on parle déjà d'intelligence artificielle ! Les deux artistes, bien ancrés dans notre société, oscillent dans leurs méthodes, les combinent, refusent le choix et installent une œuvre qui doit autant à leur formation plastique « classique » et l'emploi de matériaux récupérés dans la nature qu'à leur compétence en expression numérique, ouverte à toutes les technologies avancées, utilisant notamment des matériaux adaptés à l'impression 3D, comme le plastique abs ou le silicone.

À quelques dizaines de kilomètres de l'Usine Utopik, ils découvrent à proximité du lac du Gast en lisière de la forêt de Saint-Sever en Calvados



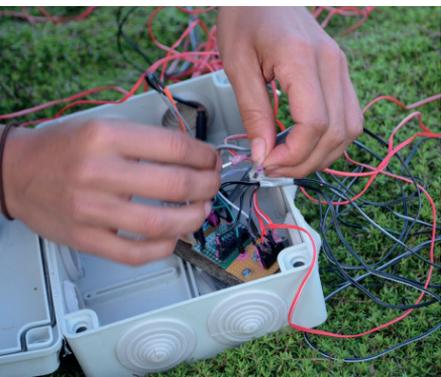


un territoire désolé et marécageux, un morceau de nature oublié, qui pourrait être l'effet d'un dérèglement climatique, d'un déplacement de population, d'une catastrophe naturelle et, pourquoi pas, projeter une contre-utopie tout aussi cataclysmique... Ils rapportent de ce paysage usé, aux couleurs crépusculaires, des photos et vidéos qu'ils pourront présenter sur les murs de l'espace d'exposition, une fois planté le décor matérialisé par des mottes d'argile brun et humide qui sècheront en se craquelant, une mousse encore verte ou des souches de bois mort. Ils nous proposent ici leur vision d'un monde post apocalyptique dont la survie est fonction de la ressource en eau: mangrove qui se dessèche pour devenir désert, laissant apparaître un cimetière de souches d'arbres morts. Ces souches vont devenir supports de la construction sommaire de simple cabanes où se blottir ou de l'édification de villes futuristes et sophistiquées aux formes rectilignes et aux modules d'habitation impersonnels dont le blanc éclatant ne manque pas d'arrogance. La disproportion des échelles fait apparaître la ville comme l'éclosion spontanée de champignons parasites sur une méga-souche, laquelle peut d'ailleurs prendre vie en se dotant d'absurdes bras mécaniques (pour sa défense ou pour se mouvoir ?). La mise en place de micros lampadaires achève de donner vie à ces divers microcosmes, désertiques ou humides. Les artistes nous rappellent ainsi le problème de l'eau qui va devenir crucial pour la vie dans un futur proche.

Attirés par l'un et l'autre de ces deux mondes, Claire et Raphaël ne résistent pas











à l'idée de créer des liens entre eux : aux jeux de lumière naturelle qui filtrent tout au long du jour par le toit de verre de l'Usine Utopik, ils ont ajouté des « panneaux solaires » et des « pompes à eau », dispensant avec une complicité jubilatoire, lumière et eau jusque dans les huttes, donc la vie, pour opérer la réconciliation improbable mais pas impossible des différentes expressions du temps. Regardant derrière et devant eux, ouverts au monde d'avant et fantasmant sur celui d'après, nos deux artistes confrontent ici une nature basique et austère, ancrée dans un temps immémorial dont on a encore les traces, à un univers futuriste, séduisant mais encore fragile...et virtuel. Ils nous invitent à nous interroger sur la place de notre civilisation sur la trajectoire du progrès. L'entre-deux est-il encore possible ? Y a-t-il une limite à ne point franchir, un point de non-retour ? Faut-il effacer ce qui nous rattache au passé, larguer les amarres au risque de nous perdre et faire le pari fou d'accéder au monde où brillent les étoiles, monde magique et onirique qui est encore celui des anges et des idées ?

Odile Crespy









L'Usine Utopik se positionne comme une plateforme de recherche et d'expérimentation en accueillant en résidence des artistes plasticiens et écrivains. Implanté dans les anciennes serres horticoles de Tessy-Bocage, le relais culturel régional offre un vaste espace de travail dans un cadre privilégié permettant aux artistes de réaliser un projet spécifique ou de poursuivre une recherche personnelle. Donnant lieu à une exposition, le processus de création est restitué au public.

L'organisation d'événements culturels (expositions, soirées thématiques, lectures publiques, etc...), la mise à disposition des œuvres de l'Artotek et les nombreuses actions pédagogiques (visites commentées, rencontres publics-artistes, ateliers de création etc...) sont autant d'initiatives vouées à favoriser la rencontre, les échanges de proximité et à rapprocher un large public de la création. Toutes ces actions apportent une dynamique culturelle en plein coeur de la zone rurale et touristique de la vallée de la Vire.

NB : L'Usine Utopik est gérée par l'association, loi 1901, ADN (Art et Design en Normandie)

USINE UTOPIK - Centre de création contemporaine - Relais culturel régional

Route de Pont-Farcy - 50420 Tessy-Bocage

Accès libre
merc., sam. et dim. de 14h30 à 18h

02 33 06 01 67
usineutopik@gmail.com
usine-utopik.com

Éd. Usine Utopik

Conception graphique: Gwendoline Hallouche

Photographies : Gwendoline Hallouche, Mélodie Baslé,

Claire Sauvaget, Raphaël Bergère

Catalogue édité à 600 ex. - Dépôt octobre 2020

Président : Daniel Crespy

Directeur : Xavier Gonzalez

Coordinatrice culturelle: Gwendoline Hallouche

Service Civique : Mélodie Baslé



