

DOSSIER DE PRESSE

EXPOSITION MONOGRAPHIQUE DE PAUL DESTIEU

Du 30 août au 28 septembre 2019
Galerie des grands bains douches de la Plaine, Marseille
Vernissage jeudi 29 août 2019



Fade Out, Sans Titre n°2, 2011, Paul Destieu

CONTACT PRESSE :

Constance Juliette Meffre
tél +33 6 58 21 55 05
constancejuliette.meffre@gmail.com

Exposition co-produite par :
OTTO-Prod, Art-cade*, M2F Créations | Lab GAMERZ & D.D.A Diffusing Digital Art

AUTOUR DE L'EXPOSITION

PREVIEW BRUNCH-COCKTAIL

Pour les professionnels et journalistes

mer 28 août 2019

De 11h à 19h

VERNISSAGE

Mis en musique par Dj Pé Pé

jeu 29 août 2019

De 18h à 21h30

OUVERTURE EXCEPTIONNELLE

dim 1er septembre 2019

De 11h à 19h

CONCERT DE POSTCOÏTUM

mar 10 septembre 2019

A 19h

FINISSAGE

jeu 26 septembre 2019

A partir de 18h30

VISITE DE L'EXPOSITION AVEC PAUL DESTIEU

Sur RDV

MÉDIATION AUTOUR DE L'EXPOSITION

CONTACT :

Pauline Lavigne du Cadet

communication.artcade@gmail.com

Art-cade propose et encadre des actions pédagogiques en rapport avec les expositions temporaires. L'association développe ainsi des médiations envers les écoles, collèges, lycées qui souhaitent réaliser des projets, approfondir de manière interactive le programme scolaire en s'appuyant sur le domaine de l'art contemporain et de l'architecture. Ces activités sont également proposées hors temps scolaire.

Ces actions se traduisent soit :

-par une visite dialoguée de l'exposition temporaire pour permettre aux enfants de progresser dans l'analyse sensible d'une œuvre d'art et de replacer l'œuvre de l'artiste dans un mouvement ou dans le contexte plus général de l'histoire de l'art à l'aide d'un livret pédagogique comme support.

-par une visite-atelier : découverte pour apprendre à regarder, suivie d'un atelier d'expérimentation plastique permettant de mettre en œuvre les notions abordées.

ÉCOSYSTÈME DE PRODUCTION DE L'EXPOSITION

OTTO-Prod, Art-cade, M2F Créations | Lab GAMERZ & D.D.A Diffusing Digital Art se saisissent de la diversité des axes de recherche qui parcourent le travail de Paul Destieu pour mettre en jeu une exposition monographique avec la production de pièces inédites, la présentation de pièces emblématiques, ainsi qu'une série de rencontres avec l'artiste.

Ce projet fait appel à des compétences spécifiques à chacune de ces structures :



> OTTO-Prod

L'association OTTO-Prod travaille à l'écriture de l'exposition, à la production et la réalisation des œuvres présentées.

OTTO-Prod est une association française née en décembre 2006. Fondée par des artistes, l'association s'est spécialisée dans la formule complète dite de Résidence Artistique, et depuis quinze ans offre l'opportunité à une sélection d'artistes internationaux d'imaginer, produire et exposer leurs projets les plus ambitieux par un soutien curatorial, technique, humain et financier entier. Depuis 2006, les événements et saisons culturelles portés par OTTO-Prod tels que THE BRANCH en 2009, et WORKING HOLIDAYS de 2010 à 2017 ont vu se concrétiser les œuvres et projets de plus de 190 artistes (principalement français et slovènes), lors d'une quinzaine de résidences artistiques et d'autres formules telles que des expositions collectives, festivals et temps de production d'œuvres. Plusieurs expositions personnelles et collectives ont été imaginées à partir des travaux issus de leurs programmes de résidences, telle que l'exposition master/slave à la Galerie des grands bains douches de la Plaine (Marseille), *Good Luck, Archaeologists!* au Musée d'Art Moderne de Maribor (Slovénie), *Refonte*, exposition collective proposée à La Friche Belle de Mai au Petirama en 2015, *Occur* à la Galerie 22.48m² (Paris), *Contre-Temps* à Art-Cade, Galerie des grands bains douches de la Plaine (Marseille) ou *Bruits de fond* présentée au FRAC PACA en 2014, dont OTTO-Prod assure le commissariat et la production.

<https://www.ottoprod.com>



> Art-cade*

Art-cade* est une association 1901 fondée en 1992. Elle a pour objet la production et la diffusion en art contemporain et en architecture. L'association propose une programmation annuelle au sein de la galerie des grands bains douches de la Plaine en plein coeur de Marseille, avec environ 5 expositions par an, une programmation événementielle (performance, projections, rencontres, banquets, lecture, concert). Elle accompagne aussi des artistes en ingénierie de projet et développe des projets hors les murs : résidence en entreprises, ateliers, balades urbaines. La galerie fonctionne depuis 3 ans comme une plateforme culturelle et artistique de mutualisation et de partage de compétences : 6 structures artistiques et culturelles partagent les espaces, et des projets communs se construisent.

Depuis 5 ans, Art-cade collabore régulièrement avec OTTO-Prod et D.D.A Diffusing Digital Art.

<https://www.art-cade.net>



> M2F Créations | Lab GAMERZ

Depuis ses débuts, l'association accompagne et soutient activement la recherche artistique de Paul Destieu, par le biais de résidences de création; son travail est régulièrement représenté dans le cadre des différentes éditions du Festival GAMERZ.

L'association M2F Créations | Lab GAMERZ existe depuis 2003, fondée par des artistes, son but est de promouvoir la recherche, la création et la diffusion d'œuvres artistiques multimédia et d'accompagner les publics dans la découverte de ces nouvelles formes artistiques. Depuis 2009, elle développe un laboratoire artistique liant Art, Sciences et nouvelles Technologies, en proposant des résidences d'artistes et des ateliers basés sur la transmission de savoir-faire technique et sur la création d'œuvres. Ses projets tels que le Festival GAMERZ, présentent des œuvres multimédia qui interrogent nos rapports aux technologies par le biais d'expositions, de conférences et de performances. Ces initiatives s'appuient sur la volonté de l'association et des artistes de comprendre les enjeux artistiques, politiques et sociétaux liés aux développements des nouvelles technologies et de promouvoir la réalisation de projets qui utilisent le multimédia comme outil de création, de développement et de recherche.

<http://www.festival-gamerz.com>



> D.D.A Diffusing Digital Art

Constance Meffre a eu l'occasion d'accompagner le développement de la dernière création de Paul Destieu, *Echos de l'indépendance*, à travers différents moments de résidences (au 3bisF, au GMEM à Marseille, aux Ateliers Clauss à Bruxelles ...). Cela lui a permis d'approfondir la connaissance de son travail et d'en saisir les subtilités et d'apporter son expertise sur l'aspect sonore.

D.D.A Diffusing Digital Art est une plateforme artistique dont la mission est de promouvoir la recherche, la création et le rayonnement d'artistes en arts visuels et sonores et de commissaires, en France et à l'international.

Soutenir la création par un accompagnement spécifique est son cœur de métier. Depuis sa créations, D.D.A avance en maintenant continuellement une réflexion sur la diffusion des oeuvres et la circulation des artistes. Ses actions curatoriales permettent d'étoffer le réseau, renforçant ainsi les coproductions au profit des artistes.

La production d'oeuvres, la réalisation d'expositions et de performances, la mise en place de temps exploratoires et l'organisation de résidences (Japon, Maroc, Vietnam, Suisse, Colombie, Québec ...) se font tout au long de l'année. Et ce, sans aucune logique temporelle. Cela se fait en fonction des rencontres.

Par nécessité de s'investir dans une écologie de pensée, la réalisation d'événements de manière collective est devenue essentielle.

L'association mène des actions, des partenariats et une recherche spécifique en lien avec l'Asie (Japon, Hong Kong, Vietnam, ...) depuis sa création.

L'association a été fondée en 2012, basée à la Galerie des grands bains douches, Marseille. Elle est dirigée par Constance Juliette Meffre.

<https://diffusingdigitalart.org>

EXPOSITION MONOGRAPHIQUE DE PAUL DESTIEU

Du 30 août au 28 septembre 2019, à l'occasion du temps fort de la rentrée de l'Art contemporain 2019 à Marseille, ainsi que de la pré-ouverture de la 15^{ème} édition du Festival GAMERZ :

Les structures OTTO-Prod, Art-cade*, M2F Créations | Lab GAMERZ & D.D.A Diffusing Digital Art présentent une première exposition monographique des oeuvres de l'artiste Paul Destieu à la Galerie des grands bains douches de la Plaine.

C'est en artiste que Paul Destieu s'intéresse aux transformations des images, de leurs statuts, de leurs modes de création, de diffusion et de consommation. Il les pense à la fois comme des actions et des flux, des apparitions et des codes. Il les saisit comme des fragments mobiles de notre environnement et les traite comme les contours sensibles de nos comportements. Paul Destieu se définit ainsi comme un observateur de la propagation des technologies dans nos sociétés, mais en tant qu'artiste, il développe une observation active qui se déploie au travers de diverses expérimentations, de tentatives et d'explorations, de questionnements et de mise en tension de la perception. Il s'agit de déployer des stratégies formelles d'exploration des médias - qu'ils soient numériques ou analogiques - de façon à comprendre leurs limites, de se jouer des esthétiques qu'ils produisent et de faire apparaître la dimension politique qu'ils véhiculent, ne serait-ce que par le simple fait de constituer la matière sensible d'une époque.

Du système à la matière

Ici, les images se confrontent à la matière. À contre-pied du cliché réducteur qui ramène l'intégration dans le flux des médias à une simple dématérialisation, Paul Destieu exploite le processus médiatique comme un laboratoire d'investigation des matériaux et des temporalités. Il procède par décomposition, collage, surimpression ou entrelacement. Il cherche à faire apparaître des structures, à organiser des syntaxes, à manifester l'organisation des gestes, l'articulation des actions. Il travaille à révéler l'activité par laquelle nous percevons, avec nos outils et nos codes, les données qui constituent notre milieu. L'image, le son, le mouvement, ne sont plus ici simplement détachés de leur support ou de leur source, mais ils forment ensemble une totalité organique. Cette totalité est redéfinie par chaque époque. Elle en est le témoin, elle en donne l'esprit.

Métrique par défaut

C'est en examinant les productions sonores et les « mécanismes-horloges » de différentes machines (caractérisées par les notions de performance et de productivité) que s'est imposée à Paul Destieu la compréhension du son comme architecture dynamique et la conception du rythme comme mesure subjective du temps. Chaque machine, envisagée comme média et outils de création, devient alors un instrument musical possible dont la morphologie et le potentiel sonore sont expérimentés en collaborations avec des musiciens. Par des opérations d'assemblage, de détournement, de décomposition ou d'association, l'artiste sonde leurs modalités d'expressions rythmiques. Physicalité de l'instrument, gestuelle, mouvement, orientation de l'écoute, système de notation, composition sont autant de motifs qui dessinent l'orientation de ses dernières productions.

Anachronismes et chaos techniques

Paul Destieu s'intéresse aux formes de transmissions du signal : modes de diffusion de l'information, temps réel ou différé, etc. et à ses transformations (par amplification, encodage, etc.), en jouant sur le passage entre ces différents états (de nature mécaniques, électriques ou encore numériques). Ses travaux exposent les altérations produites, dans ce processus de transformation et d'adaptation : perte ou distorsion d'une partie de l'information, aberrations visuelles ou sonores, défauts de restitution. La notion de geste (notamment le geste qui précède le son chez le musicien) devient alors un enjeu central de sa recherche. Il réinvestit avec des outils contemporains les techniques de séquençage et d'appréciation du mouvement héritées des courants artistiques modernes et de la chronophotographie. Marqués par une tendance à l'anachronisme, ses travaux cherchent tantôt à mesurer la capacité de propagation et de résistance du signal dans son environnement, tantôt à traduire sa durée en une forme.

En articulant ces compositions hybrides à la croisée de l'écoute et du regard, Paul Destieu questionne l'architecture de nos perceptions et de ce qui fait 'langage'. Il donne vie à des dispositifs, des installations et des performances dans lesquelles la structure -visuelle ou sonore- cherche à s'affranchir de l'autorité des formats pour partager une expérience en mettant littéralement en jeu les concepts de temps, d'espace et de mouvement.

Silence, ça tourne !

Vidéo HD couleur, 11.26 min, boucle, stéréo, 2017



Entre performance et making-of cinématographique, le film propose une collection de plan-séquences filmés sur les hauteurs de la vallée du Lot. La vidéo présente les lancements des tournages que le réalisateur annonce à l'aide d'un mégaphone : « Silence, ça tourne ! ». Cette expression glisse, dans un écho, de la référence au protocole cinématographique à l'observation de la rotation terrestre.

Projet réalisé dans le cadre des Résidences internationales d'artistes aux Maisons Daura
et du 12e parcours d'art contemporain en vallée du Lot *Co-Mutations*
Production : OTTO-Prod, Maison des Arts Georges et Claude Pompidou

Méditation sur la méthode

Vidéo, HD, 16 / 9, couleur, boucle, 2013

Vue d'exposition *Good Luck Archeologists*, Musée d'art moderne Maribor, Slovénie, 2016



Méditation sur la méthode est réalisée à partir d'une démonstration vidéo de Tai-Chi-Chuan trouvée en ligne (pouvant être littéralement traduit comme « boîte avec l'ombre »). L'oeuvre est une ré-édition de cette vidéo soumise au procédé de compression également connu sous l'appellation data-moshing. Les repères temporels de son encodage y sont modifiés pour générer une déstructuration du contenu original et du champ visuel en fonction des mouvements du sujet. *Méditation sur la méthode* capture et expose une matérialisation sensible de la rencontre entre corps, espace et mouvement. Grâce au médium vidéo, l'oeuvre propose de révéler une mécanique des flux mis en jeu par cette rencontre.

Archive d'une frappe / Solo pour caisse claire, charleston et tom alto

Impression 3D PLA, 2014/2015

Vue d'exposition, Festival GAMERZ, Fondation Vasarely



Le cycle de recherche *Archive d'une frappe* investit la notion de la matérialisation de formes sonores et musicales. Le projet met en collision des structures sonores et plastiques en convoquant des outils contemporains pour une relecture sensible du langage musical. Le projet regroupe une série de créations polymorphes, résultant de la captation et de l'analyse des mouvements d'un batteur percussionniste, en se focalisant sur les tensions du mouvement entre le musicien et son instrument. Cette expérience révèle le déploiement temporel et spatial d'une gestuelle. La trajectoire des baguettes matérialise le geste qui précède la forme sonore.

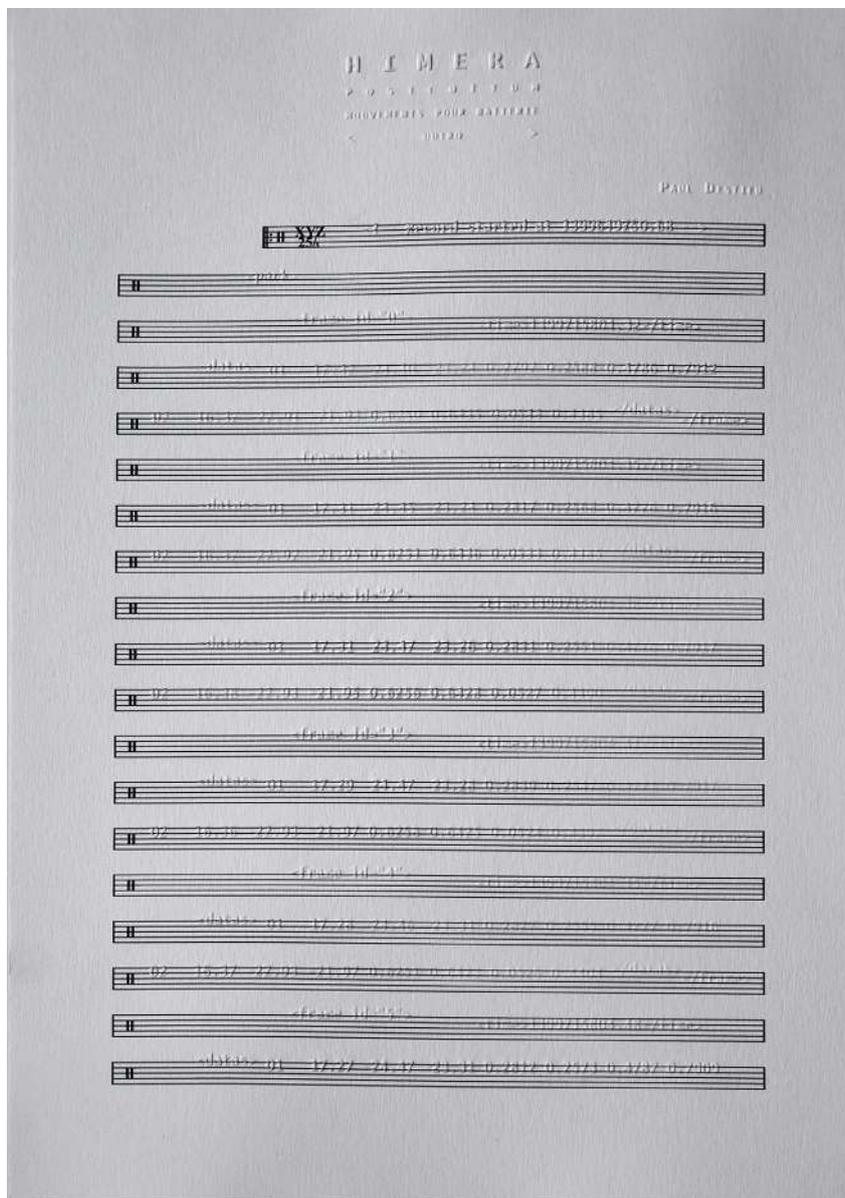
Chacune des étapes de la chaîne de production propose une appropriation numérique de ce geste unique.

Une fois captée, modélisée puis imprimée en trois dimensions, la frappe témoigne de l'empreinte entre l'interprète et l'instrument. L'Archive rassemble une série de glissements entre écoute et regard.

Réalisé à partir de la capture des mouvements électro-magnétique du batteur percussionniste Damien Ravnich
Cycle de recherche réalisé au sein de M2F Créations | Lab GAMERZ
Production : M2F Créations | Lab GAMERZ, OTTO-Prod, DICREAM
Développement : Damien Ravnich, Bastien Vacherand, Gonzague Defos Du Rau, Guillaume Stagnaro

Archive d'une frappe / Mouvements pour batterie (extrait)

XML, coordonnées XYZ, gaufrage sur papier portée, 23 x 32 cm, 2014/2015



Issu du cycle de recherche *Archive d'un frappe, Mouvements pour batterie (extrait)* prend la forme d'une édition constituée d'une partition en quatre feuillets et d'une modélisation 3D animée.

La partition est composée du code xml - ensemble de coordonnées spatiales X,Y,Z - des deux baguettes du batteur. Ces tirages sont réalisés par gaufrage, à partir de la fabrication de quatre matrices et poinçons (défonce et relief) par gravure laser. Dans un second temps ils sont passés sous une presse à percussion traditionnelle. Une fois frappées, ces données informatiques impose au papier une légère déformation, provoquant « une mise en vibration des portées ». L'interprétation de cette partition est enfin restituée de manière visuelle et sonore en un lent travelling fantômatique à 360° autour de la modélisation de deux parallélépipèdes, assignés à la gestuelle des baguettes et synchronisés avec le titre original Himera.

Ensemble réalisé à partir de la capture des mouvements électro-magnétique du batteur percussionniste Damien Ravnich sur l'interprétation du morceau Himera, titre original du duo Postcoïtum
Edition tirée sous les presses de l'Atelier Edition, à l' Ecole supérieure d'art d'Aix-en-Provence
Production : M2F Créations | Lab GAMERZ, OTTO-Prod, DICREAM

Shuffle

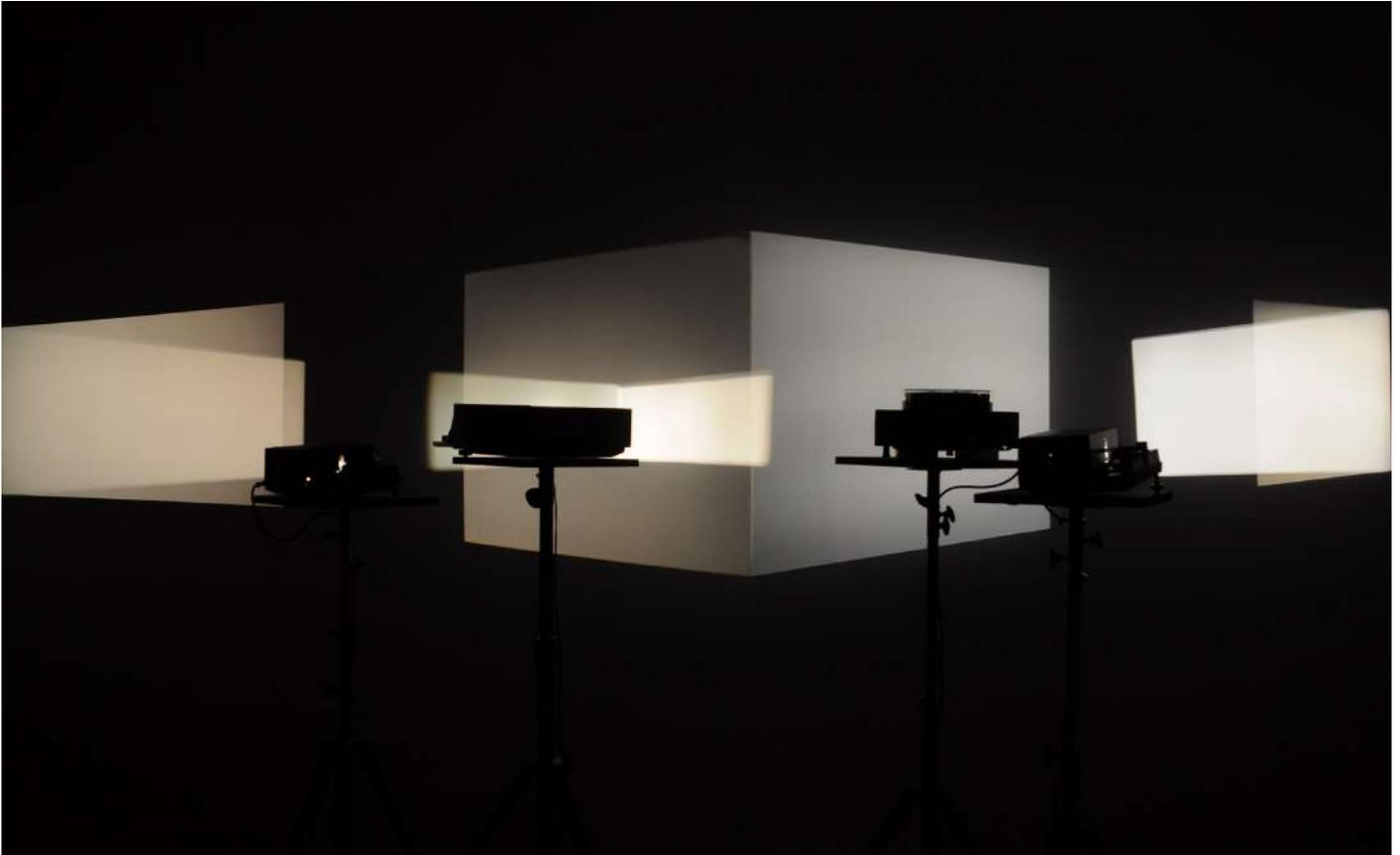
Vidéo monocanal, SD, 4/3, couleur, boucle, son stéréo, 2014
Vue d'exposition, Festival GAMERZ, Fondation Vasarely



Shuffle est une composition vidéo sonore réalisée à partir de centaines de morceaux live dont ont été extraites les mesures de tempo de différents batteurs percussionnistes. Cette compilation de séquences trouvées en ligne, expose un arrangement à la fois visuel et rythmique, invitant à parcourir l'histoire du rock dans un trajet métronomique.

Light Cube

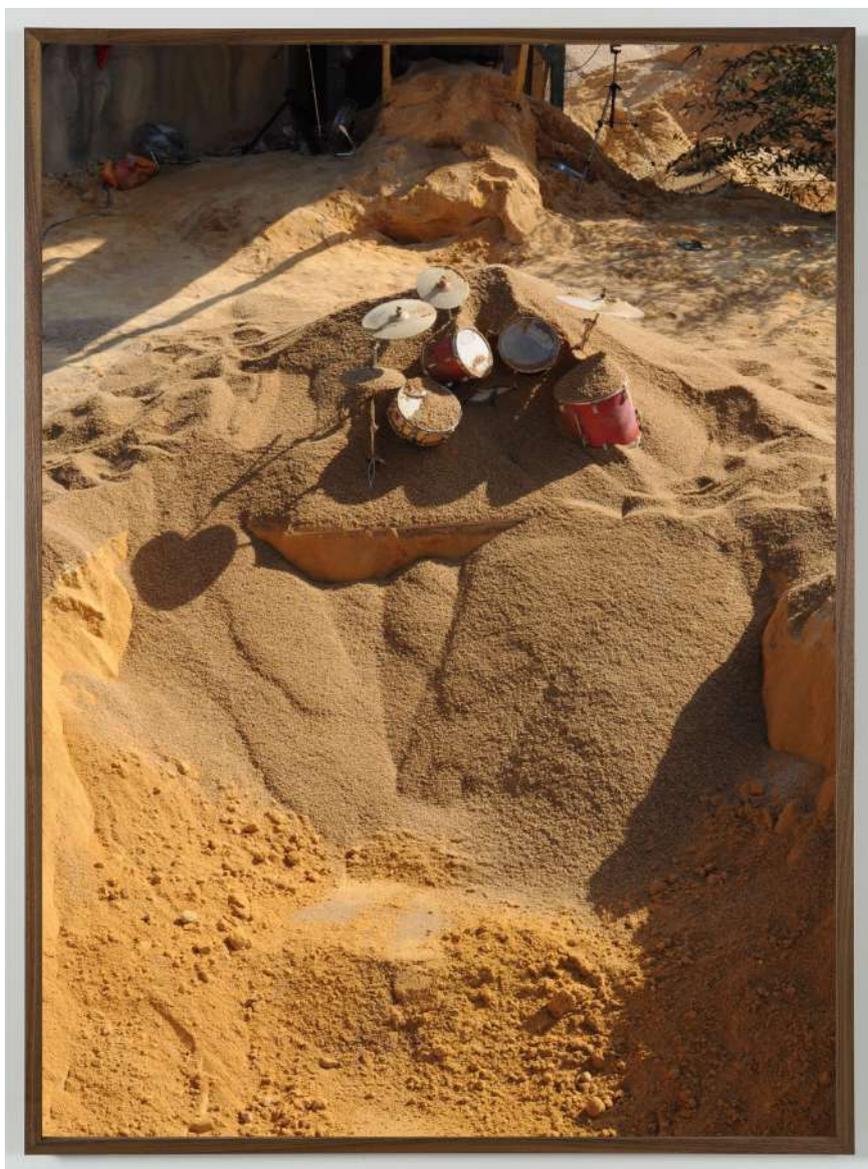
Installation, projecteurs de diapositives vides, trépieds, 2010
Vue d'exposition *Néoluddisme*, Labomédia, Orléans



Les différents plans de ce volume sont composés par les trapèzes déformés et orientés de projecteurs à diapositives dépareillés. Cet espace évolue dans un jeu mécanique d'obturations de la lumière et de transparences. La projection modélise une architecture lumineuse dans laquelle se confrontent média, espaces, technologies et époques.

Fade out, sans titre n°2

Tirage C-Print encadré, 46.5 X 70 cm, 2011



Photographie prise après le tournage de *Fade Out* lors de l'excavation de la batterie.

« Fade out » ou « fondu de sortie » est un terme technique utilisé en audiovisuel comme en musique désignant une transition ou une fin : une baisse du niveau sonore jusqu'au silence, une disparition de l'image jusqu'au noir. Le projet s'inscrit comme la représentation de cette transition progressive entre deux états, sous la forme d'une vidéo dans laquelle dimensions sonores et visuelles entrent en tension. L'œuvre met en scène l'ensevelissement progressif d'une batterie acoustique sous une coulée de seize tonnes de gravier. Chaque impact est amplifié au contact des différentes parties de l'instrument. La coulée produit une composition rythmique radicale qui au fur et à mesure se transforme en un étouffement.

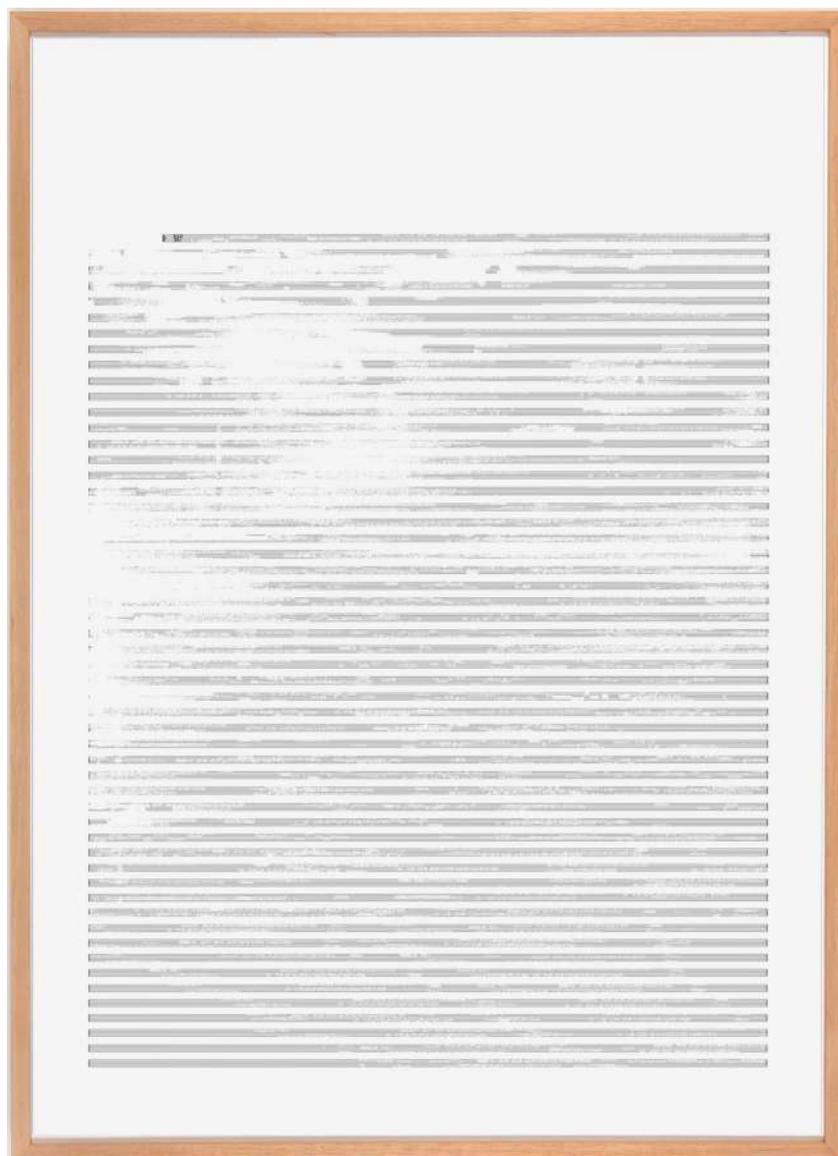
OEUVRES EN COURS DE PRODUCTION

Mouvements pour batterie, Descente de tom

Mouvements pour batterie, Délié

Mouvements pour batterie, Solo pour caisse claire, charleston et tom alto

2019, 3 tirages sur papier Rives 320 grs encadrés, code XML sur portées, 60 cm x 96 cm chacun

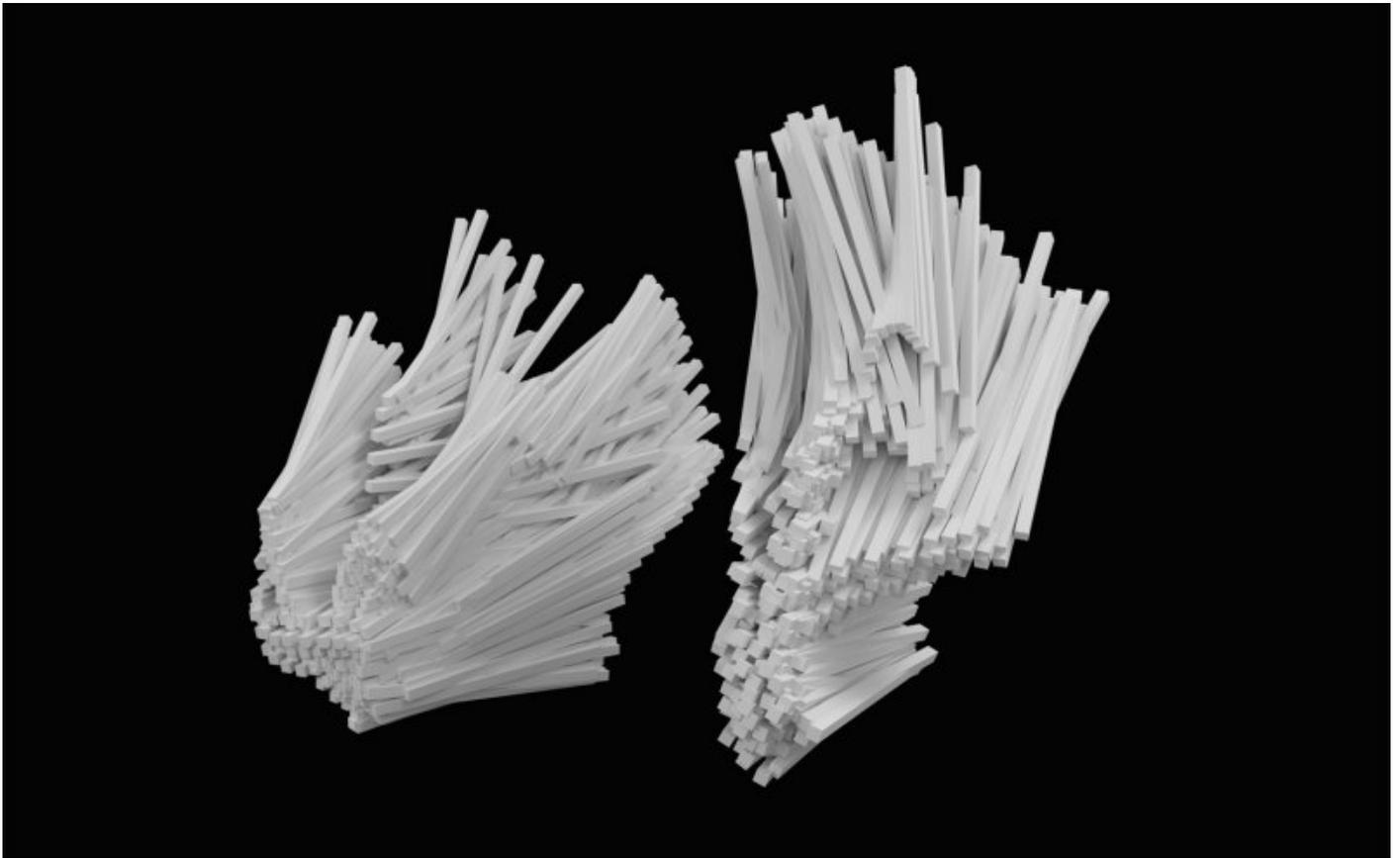


Ensemble réalisé à partir de la capture électro-magnétique des mouvements du percussionniste Damien Ravnich. Ces partitions sont écrites à partir du code xml - ensemble de coordonnées spatiales X,Y,Z des deux baguettes du batteur. En se superposant aux portées, le code inscrit en négatif, vient perturber l'ensemble de la trame sous des formes d'interruptions et d'effacements. Cette modalité d'inscription des informations produit une forme abstraite de partition graphique entre impression altérée et paysage sonore.

Délié

C-print, 88 x 133 cm, 2015

Impression 3D PLA, 2019 (vue d'infographie)

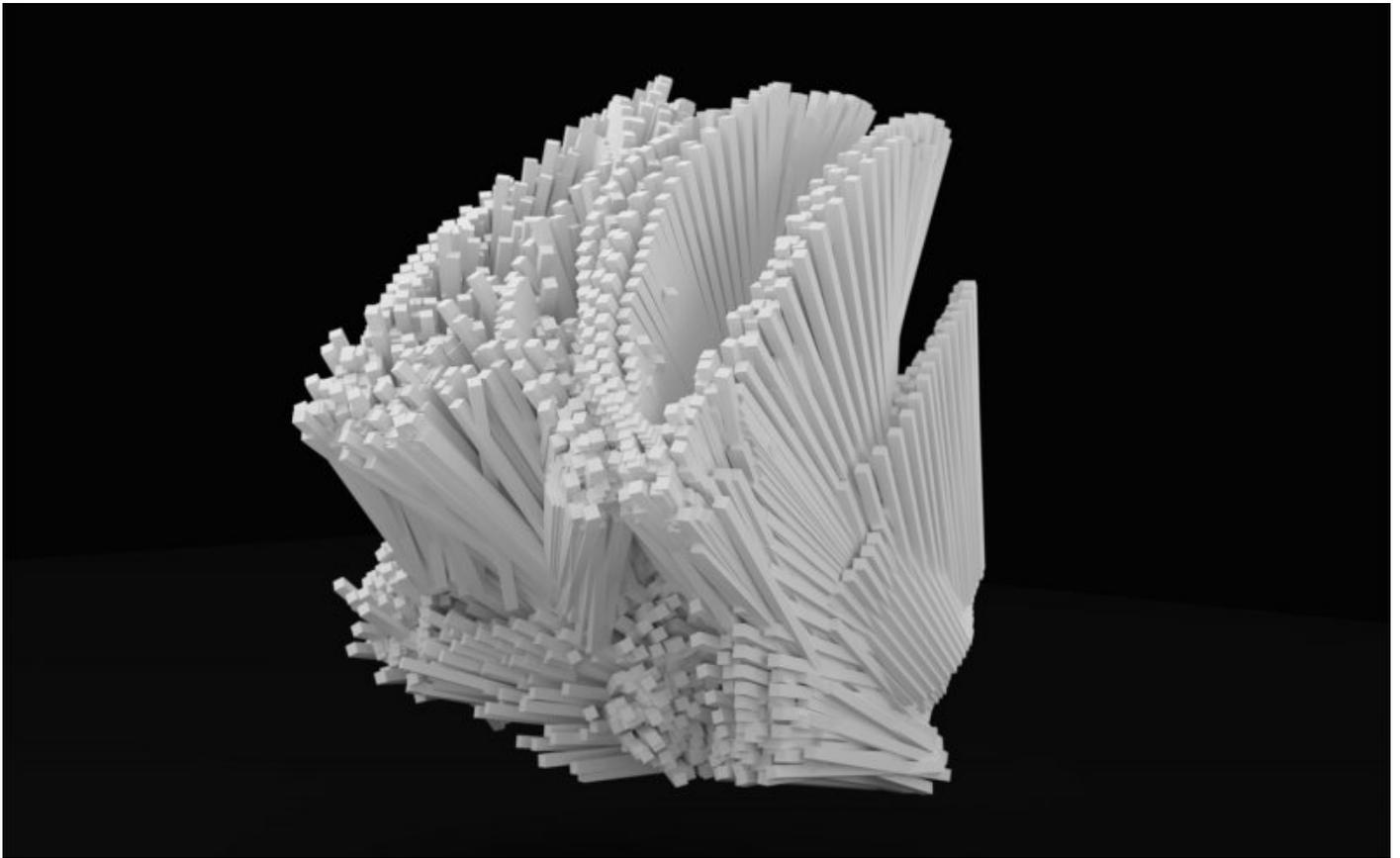


Issu du cycle de recherche **Archive d'une frappe**

Descente de tom

C-print, 88 x 133 cm, 2015

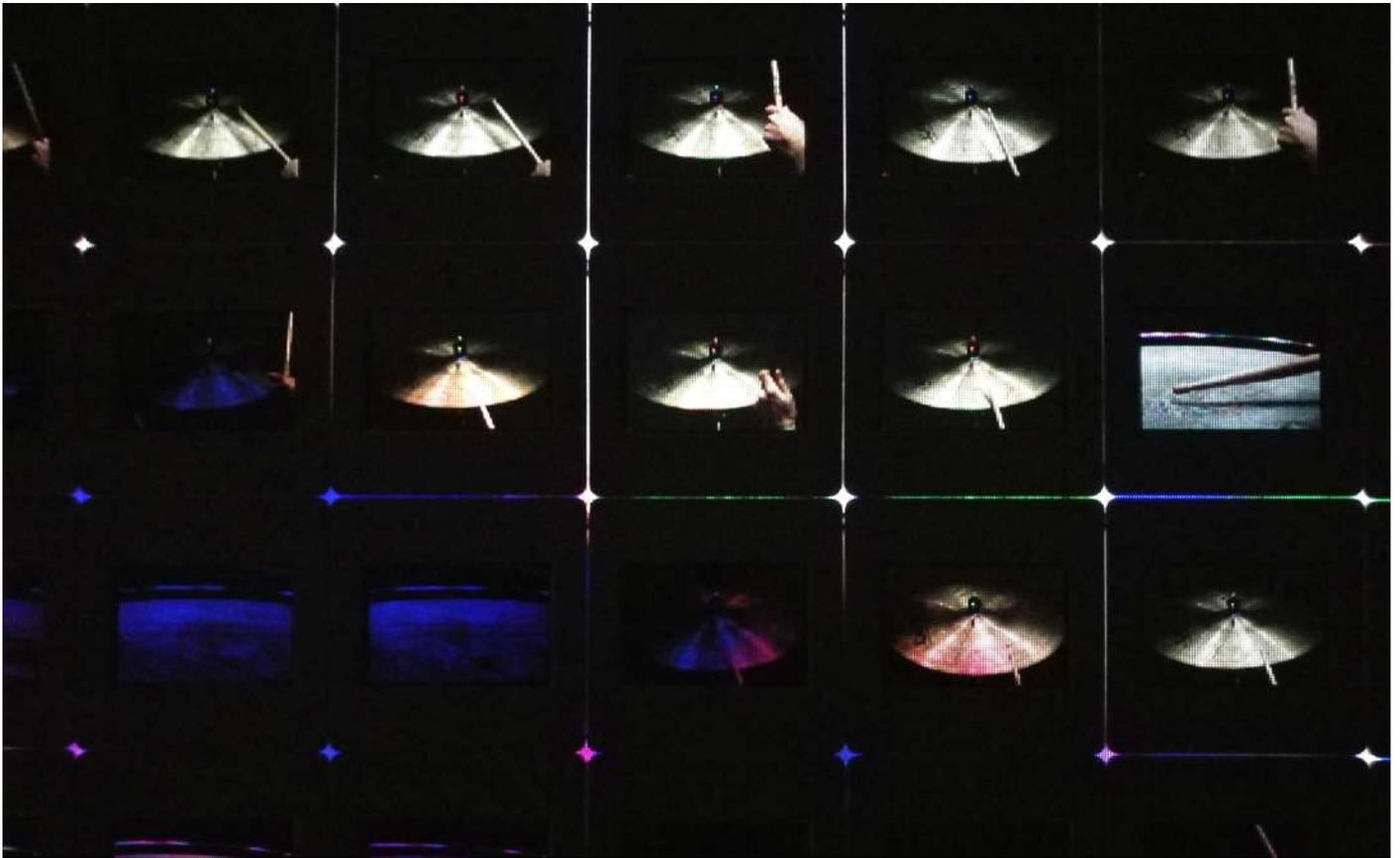
Impression 3D ABS, 2019 (vue d'infographie)



Issu du cycle de recherche ***Archive d'une frappe***

Table de pré-montage (*Echos de l'indépendance*) 2019

Dispositif photographique et vidéo, télévision 65", diapositives, vidéo 4k, dimensions variables (détail de l'installation)



En revisitant le dispositif de la table lumineuse, Paul Destieu propose une sorte de partition photographique à partir de centaines de diapositives disposées sur une télévision. La série de clichés est une collection de photogrammes vidéo transférés sur support argentique. L'ensemble est semblable à une partition gestuelle, décomposant les mouvements d'un batteur percussionniste. La vidéo dont sont issus les photogrammes génère, par rétro-éclairage, l'animation de de l'ensemble.

L'œuvre est issue du cycle de recherche « *Échos de l'indépendance* » qui propose l'élaboration d'une partition plastique par le prisme de la photographie. La création d'une banque d'images gestuelles est ici envisagée comme une matière brute au service de compositions visuelles et sonores, dans une logique de 'sampling' et de séquençage visuel.

«*Echos de l'indépendance*» produit par OTTO-Prod et M2F Créations | Lab GAMERZ
Il a reçu le soutien de la SCAM (bourse «Brouillon d'un rêve - Ecriture et formes émergentes») et du DICREAM
Chargées de production : Constance Meffre, Luce Moreau
Avec : Guillaume Stagnaro, Jérôme Fino, Romain Cuvillez, Grégoire Lauvin,
Bertrand Wolff, Damien Ravnich
Remerciements : GMEM (Marseille), 3BISF (Aix-en-Provence), Fotoprod (Marseille)
Ateliers Claus (Bruxelles), M2F Créations | Lab-GAMERZ (Aix-en-Provence)

Météore

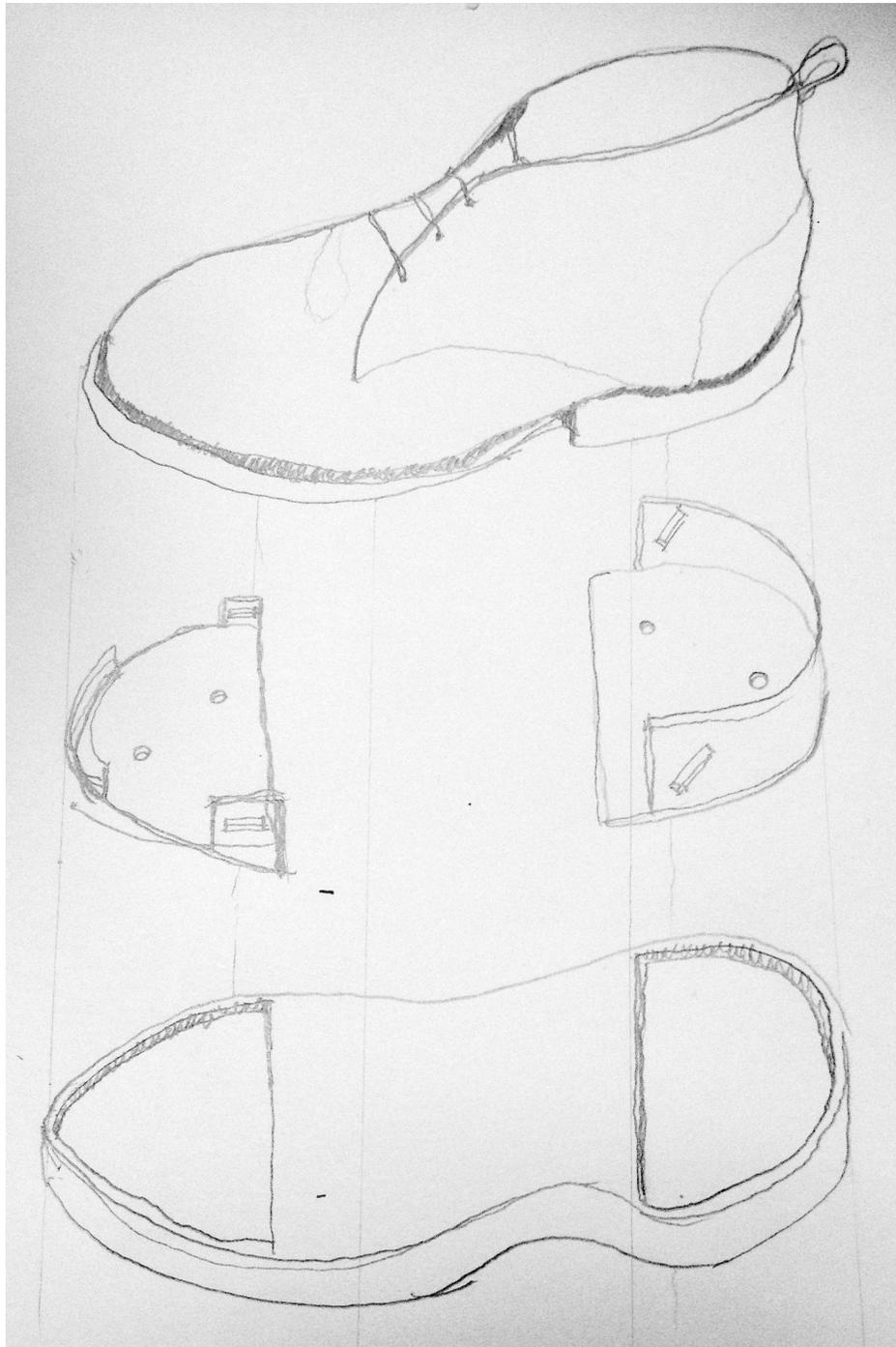
Mobile, éléments de batterie, acier brut, câbles acier, 2019
Vue d'Atelier (détail)



Ce mobile est réalisé à partir d'une batterie dont les éléments sont articulés et mis en suspension dans un jeu d'équilibre silencieux. L'instrument y est reconditionné dans une arthmie propre aux mouvements de ces différentes parties.

Sans titre

Planche préparatoire : hauts parleurs, câbles, chaussures, sangles, acier
Dimensions variables, 2019



Dispositif de diffusion sonore déambulatoire

Boucherie de l'Avenir

Tirage C-Print encadré, 7,6 cm x 5 cm, 2018



Prémonition

Paul Destieu

Né en 1982, à Cahors, France
Vit et travaille à Marseille (FR)

Sites : www.pauldestieu.com
www.ottoprod.com

BOURSES & RÉSIDENCES

2018 :

DICREAM, bourse de production, C.N.C., Paris (FR)
Résidence de recherche, Les Ateliers Claus, Bruxelles (BE)
Résidence de recherche, G.M.E.M., Marseille (FR)

2017 :

SCAM, bourse Brouillon d'un rêve, Ecritures et formes émergentes, Paris (FR)
Résidences internationales d'artistes, Maisons Daura, Maisons des Arts George et Claude Pompidou, Cajarc (FR)

2014 :

DICREAM, bourse de production, C.N.C., Paris (FR)
Aide à la création, C.A.C. Arts visuels, Région Provence-Alpes-Côte d'Azur (FR)
Résidence au Lab Gamerz, Aix-en-Provence (FR)

2012 :

Résidence à Seconde Nature, Aix-en-Provence (FR)

2011 :

Résidence au centre culturel Pekarna, Maribor (SLO)
Bourse de production, Institut Français Charles Nodier de Ljubljana (FR)
Résidence aux Ateliers de la ville de Marseille (FR)

2010 :

Résidence aux Ateliers de la ville de Marseille (FR)
Bourse de production Mécènes du Sud, dans le cadre de la saison de production, W.H. (FR)
Résidence au Centre d'art multimedia KIBLA, Maribor (SLO)

2009 :

Résidence au C.I.A.N.T. (International Centre for Art and New Technologies), Prague, (CZ)

EXPOSITIONS PERSONNELLES ET COLLECTIVES

2018 :

Échos de l'indépendance (solo), Les Ateliers Claus, Bruxelles (BE)
Fade-out, programmation vidéo (solo), Les Ateliers Claus, Bruxelles (BE)

2017 :

CO-MUTATIONS, 12e Parcours d'art contemporain en Vallée du Lot, MAGCP, Cajarc (FR)

2016 :

Sonorities, Festival of Contemporary Music, Belfast (UK)
MFRU, Festival multimédia, Centre culturel Pekarna, Maribor (SLO)
HS63, programmation vidéo, Bruxelles (BE)
GAMERZ 12, Festival multimédia, bibliothèque Méjanas, Aix-en-Provence (FR)
Good Luck, Archaeologists!, exposition collective, UGM, Musée d'art moderne, Maribor (SLO)
OTTO-Prod vs. L'Embobineuse, programmation vidéo et performances sonores, L'Embobineuse, Marseille (FR)
Portes ouvertes / Volets fermés, programmation vidéo, La Box, Ensa, Bourges (FR)

2015 :

Frankenstein Media, exposition collective et performance Crystal Case, Médiathèque Ceccano, Avignon (FR)
My favourite landscape, exposition personnelle, Galerie Vol de nuits, Marseille, (FR)
GAMERZ 11, Festival multimedias, exposition collective, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence, (FR)
LAPS, exposition collective, Le Carreau de Cergy, Cergy, (FR)
Occur, exposition collective, Galerie 22,48m2, Paris (FR)
LOUD!!!, programmation vidéo, Nothing To See Here, Toronto (CA)
Refonte, exposition collective, Friche belle de mai, Marseille(FR)

2014 :

POSSEST(S), exposition collective, Grey Light Project, Bruxelles (BE)
ETERNAL SEPTEMBER, exposition collective, Gallery Skuc/Aksioma, Ljubljana (SLO)
GAMERZ 10, Festival multimedia, exposition collective, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence (FR)
NIME 2014, New Interfaces for Music Expression, Goldsmiths College, Londres (UK)
Bruits de Fond, exposition collective, FRAC PACA, Marseille (FR)
20 ans du MAC, exposition collective, Musée d'Art Contemporain, Marseille (FR)
Les Bouillants #6, Festival multimedia, exposition personnelle, Centre d'Art Le Volume, Vern-sur-Seiche (FR)
LOUD!!!, programmation vidéo, Nothing To See Here, Denver (USA)

2013 :

GAMERZ 09, Festival multimedia, exposition collective, Galerie de l'École Supérieure d'Art, Aix-en-Provence, (FR)
Nouveaux collectionneurs, exposition collective, Galerie CG13, Aix-en-Provence, (FR)
Pioneering values, WRO 15th Media art biennale, exposition collective, Wroclaw (PL)
Mapping Time, EMAF 2013 – European media art festival, exposition collective, Kunsthalle Osnabruck (DE)
Images parallèles, exposition collective, Festival SIANA 2013, Institut de la Vie Numérique – ENSIIE, Evry (FR)
Stuxnet est tombé amoureux, exposition collective, le 108 / Laboméda, Orléans (FR)
Présentation monographique de vidéos, « Rien à Voir », les Instants Chavirés, Paris (FR)

2012 :

Weird Scenes Inside the Gold Mine, exposition collective, Gallery Parker's Box, Brooklyn, NYC (USA)
Paul Destieu à Seconde Nature, exposition personnelle, festival GAMERZ 08, Aix-en-Provence, (FR)
Photogenus, exposition collective, Galerie DAAP , Cincinnati, (USA)
Contre-temps. , exposition collective, Galerie des grands bains douches de la Plaine, Marseille, (FR)
SPORTS FACTORY, exposition collective, Lille 3000, Gare Saint-Sauveur, Lille, (FR)
SPEED-DATA! , exposition collective, Galerie Hladilnica, Maribor, (SLO)
Nuit du numérique, La Ciotat, (FR)

2011 :

ENIAROF Poitiers, fête foraine expérimentale, Poitiers, (FR)
Next Ecology, exposition collective, centre culturel DEPO, Istanbul, (TK)
Festival GAMERZ 07, Festival multimedia, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence, (FR)
Exposition collective, saison de production artistique Working Holidays 2011, Galerie Koroska, Maribor (SLO)
Exposition Jour de Fête, Galerie The Private Space, Loop Festival, Barcelone, (E)
BYOB Marseille, Galerie des Grands Bains-Douches de la Plaine, Art-Cade, Marseille (FR)
Les Arts Ephémères, Parc de Maison Blanche, Marseille (FR)
BYOB Paris, La Plateforme, Paris (FR)

2010 :

GAMERZ 06, Festival multimedia, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence, (FR)
Panorama de la jeune création, 5^{ème} Biennale d'art contemporain, Bourges, (FR)
Exposition personnelle *MASHUP*, Galerie HO, Marseille (FR)
NADAL, Centre d'art multimedia KIBLA, Maribor (SLO)
GET WET , U.G.M. , Galerie nationale Slovène, Maribor (SLO)
Néo-Luddisme versus 01, Labomedia, Orléans, (FR)

2009 :

VIDEOMEDEJA 2009, Musée d'art contemporain de Vojvodina, Novi Sad, (SR)
GAMERZ 05, Festival multimedia, Aix-en-Provence, (FR)
BANDITSMAGES, Festival video, Bourges, (FR)
ENTER4, DOX Musée d'art contemporain, Prague, (CZ)
VIDEOFORMES, Palmarès de la création video 09, Clermont-Ferrand, (FR)
GAMERZ 04, Festival multimedia, Aix-en-Provence, (FR)

2008 :

AMBER'08, Istanbul, (TK)
Nie Ma Sorry, Musée d'art moderne de Varsovie, (PL)
Jeune Création, Grandes Halles de La Villette, Paris, (FR)
The Mirror Stage, Exposition internationale d'art video, Limassol, (GR)
Exposition *La Vitrine*, Galerie SKUC, Ljubljana (SLO)
GAMERZ 02, Festival multimedia, Aix-en-Provence, (FR)

2007 :

Essl Awards, dans le cadre du projet *PPP Box* de Velibor Barisic, Essl Museum, Vienne (A)
Exposition collective *Equation/Enacba*, Galerie Hladilnica, Maribor(SLO)
GAMERZ, Festival multimedia, Aix-en-Provence, (FR)

FORMATION & ÉTUDES**2006 :**

Diplôme national supérieur d'expression plastique, École supérieure d'art et de design / E.S.A.D., Orléans

2005 :

Académie des Beaux-Arts de Varsovie

2004 :

Diplôme national d'arts plastiques, École supérieure d'art et de design / E.S.A.D., Orléans

ENSEIGNEMENT**2016 :**

Intervenant workshop *Risque d'exposition*, École supérieure d'art d'Aix-en-Provence

2010 - 2012 :

Enseignant en arts plastiques, École Nationale Supérieure d'Architecture de Marseille

2009 - 2010 :

Assistant en arts plastiques des professeurs Anne-Valérie Gasc / Docteur en arts et science de l'art et Marine Peyre/ plasticienne, designer / École nationale supérieure d'architecture de Marseille

INTERVIEW avec PAUL DESTIEU par Filippo Lorenzin

DIGICULT - Avril 2019

What if contemporary digital media plays a crucial role in the return to a pre-Gutenberg era? This theory, initially formulated by Professor L. O. Sauerberg of the University of Southern Denmark, suggests that modern digital devices are leading us down a path that will free us of traditional print-based media such as books, letters and pages. Looking at the works of Marseille-based artist Paul Destieu, I couldn't help but think about this theory. Destieu's research questions the evolution of media and their situation in our contemporary environment. He explored a wide range of media, looking for new forms of expression through sound, installations, digital practices and architecture. His work grasps tensions between the emergence and disappearance of tools from different times, exploring the border between emergence and collapsing of a system.

Filippo Lorenzin : Since 2007, your practice led you to work with a wide range of media, from installation to video projections. How do you approach a new project ?

Paul Destieu : Part of my works is based on media experimentation wherein I create more or less discrete shifts between sources, media and techniques. From the time I started, I have been using different analog machines and digital devices, code and other traditional techniques. Through my different projects, I try to understand their specificities, their limits, also the political dimensions they convey and the aesthetic they produce. In this sense, my practice is fed by subjective observations over the evolution of technologies. My works are mostly often the result of confrontations between language forms, tools and time.

Filippo Lorenzin : My Favourite Landscape (2007) may be called a post-internet work ante litteram. How did it come to be ?

Paul Destieu : In the mid 2000s, the Windows picture *Bliss* and its "expressionist" dimension kept on puzzling me every time I would start my computer. I am not sure if it was about the over saturation of colors whether if it was the ironical perspective of a "natural" landscape as the background of a computer screen, but I became intrigued by the aesthetic and this setting as a whole. I started to experiment with the weakness of the system and its resource. The outcome of this process was the printing of the picture *Bliss*, back on paper, in order to physically reproduce the erratic behaviour of the machine as one of my favorite landscape. This digital glitch of nature and its manual reproduction, was to me, an emblematic form of the implementation of corporate digital culture and the shaping of our condition.

Filippo Lorenzin : Was it then when you started focusing on the hybrid nature of digital materials ?

Paul Destieu : From then on, I have been trying to get over the narrative of "virtual" in digital culture, interested in possible materialization including its dystopic side and its darker effects on our environment. It is the case of the project *Option de stockage* (2017), which I initiated few years earlier with my friend – artist and carpenter – Colson Wood. This collaboration deals with the architectural impacts of neo-liberalism and trading system on our world – as it happened in 2007 with the mortgage crisis.

Filippo Lorenzin : Can you tell more about your collaboration with Colson Wood ?

Paul Destieu : We've been working together on kind of "ready-ruins" produced by the failure of the economic system we live in. Our first architectural collaboration, untitled *Subprime* was realized in Marseille in 2011. This project was based on a technical challenge at a structural level, with the construction of a house-property materialized in space by its gutter pipe structure. In 2017, for the art event *Co-mutations*, in the Lot valley, we presented a modified local corn silage structure, taking the term "stock option" as an architecture protocol for the reshaping of this obsolete equipment.

Filippo Lorenzin : I would like to learn more about your inspirations. For example, Révolutions (2012), an installation with a projector showing a loading circle on loop, reminds me the enigmatic mood of Marcel Duchamp's *Anemic Cinéma* (1926).

Paul Destieu : It is a funny connection. Yes, there is quite a bit of derision in *Revolutions* too. What I particularly appreciate about *Anemic cinema* is that yet, it rose the question of cinema as a dominating form of entertainment, with a kind of hypnotic satire. It's probably connected with the wish to free the moving image from the obligation of narration and the need of looking for other format. In *Revolutions*, I was interested in interlacing the temporality of two different media. I tried to experience at once the technical characteristic of an obsolete analog films through a super 8 loop, while projecting its current digital version as a loading circle. The filiation link between different technical ages and transformations/recurrences of the forms over tools and time questions the way we look at our surrounding and the hierarchy of our perception.

Filippo Lorenzin : Looking at your portfolio, I gather you have a strong interest in remakes and postproduction.

Paul Destieu : I have an appeal for remakes and sub genres. It led me to develop projects like *DOJO* (2011) for instance, which was realized in collaboration with Julien Toulze. The installation is based on the hacking of the *Star Wars* collection screening, with a never-ending beam fight of two synchronized video projectors fed by the same audio visual sources. The screening turns into a space dedicated to the rhetoric of fight embodied by a light and sound battle – somewhere between works such as *La dialectique peut-elle casser des briques ?* (1973) by René Vienet and practice such as *Bookfighting* (2014) by Yves Duranthon.

Filippo Lorenzin : The concept of friction between two or more agents is central in your works.

Paul Destieu : I've been working on this kind of technological embodiment in earlier projects such as *Nadal* (2010) for instance – wherein several tennis training robots are configured to play autonomously against each other. This type of protocol can seem binary but to me it's also a self-reflexive experience in the sense that it turns our traditional connections with machines into a contemplative approach as it switches our way to portray notions of production and performance.

Filippo Lorenzin : The *Archive d'une frappe* (2015-) series explores new ways to experience sound with sculptures and 3D renderings visualizing the movement of sound waves in the air; looking at them, I couldn't help but think about some Land Art projects wherein the physical environmental changes are underlined by the artists.

Paul Destieu : The project is not so much about how sound affects its environment, but it is rather a study of a drum rhythm thanks to the moves it required, the potential of gestures for musical score. I could relate it more formally to the pre-modern history with chronophotographie or perhaps futurism. For this project I collaborated with my friend Damien Ravnich at the Lab GAMERZ in Aix-en-Provence. He is the formal drummer of the project *Postcoitum* which I am a fan of. I used an electromagnetic motion capture to record his drumsticks positions 24 times per second. To make it short, I have been able to import all of the recorded X, Y, Z coordinates as a printable 3D model. Basically, this collection of models is what remains from his rhythmic compositions once sound is gone.

Filippo Lorenzin : How do you describe the act of recording this ?

Paul Destieu : This drum recording session and its post-production process was a quite odd experience as the archiving material wasn't based on sound but on gesture only. What's interesting about this procedure is the series of conversions that it required, as the ability to carry and express musical intentions regardless of the different states of the information.

Filippo Lorenzin : I already mentioned one of your earliest works, *Favourite Landscape*, can be considered a piece of post-internet art, blending digital aesthetics with IRL materials. Post-internet art was a very specific art genre so I wonder if you ever felt part of it and what you think of new artists working on the thin line between digital and IRL.

Paul Destieu : I don't consider my work in general as post-internet. I think that internet has changed considerably over the last decade and I feel some kind of standardization in the forms which have emerged along with this term. What confuses me about this label is that it refers to the global adoption of internet as the main time marker, which I find too restrictive and not enough critical speaking about our current condition of web users. I've been perhaps more influenced by earlier net art approaches such as Vuk Ćosić, wherein I found a greater subjectivity and a deeper perspective appropriation of network and languages.

Filippo Lorenzin : Your most recent works seem more interested in exploring the ancestors of contemporary digital networks.

Paul Destieu : In my latest projects, I have been trying to set a distance with digital cultures working with more ancient network signals such as the steeple of a church. I've been working on the imprecision of time measurement and the reactivation of obsolete clocks. It is the case for the sound installation *Midi dix-huit, contre-clocher* which I site-specifically realized in 2017, in the village of Saint Cirq Lapopie. For this project, I turned my studio into an alternative steeple in order to hack the original daily angelus, producing a public situation and a distorted stereophonic experience in the village and its surroundings. This kind of reactivated protocol deals with a need for the re-appropriation of our reality at a local level, beyond the globalization of the infrastructures and the domination of the information age on our behaviors.

Galerie des grands bains douches de la Plaine

Du mardi au samedi 15h - 19 h

35 bis rue de la bibliothèque - 13001 Marseille

00 33 (0)4 91 47 87 92

contact@art-cade.net

www.art-cade.net /    @art_cade

Co-producteurs de l'exposition



art-cade®
"Galerie des grands
bains douches
de la Plaine"



Partenaires

MARSEILLE
EXPOS

paris
art



Avec le soutien de

