

---

FARRRELL

---

FANMILLE

---

LA

---

MAINS D'ŒUVRES  
SAINT-OUEN  
DU 4 SEPTEMBRE  
AU 31 OCTOBRE 2010  
-  
MAISON POPULAIRE  
MONTREUIL  
DU 29 SEPTEMBRE  
AU 17 DÉCEMBRE 2010

LA

---

FANMILLE

---

FARRRELL

---

UNE EXPOSITION SEINE-SAINT-DENIS STYLE!

---

LIAM FARRELL (DOCTOR L)  
MALACHI FARRELL - SEAMUS FARRELL

CONTACTS

Emmanuelle Boireau- [emmanuelle.boireau@maisonpop.fr](mailto:emmanuelle.boireau@maisonpop.fr), T. 01 42 87 08 68

Vanessa Foray - [vanessa@mainsdoeuvres.org](mailto:vanessa@mainsdoeuvres.org), T. 01 40 11 25 25

## «Jamais dans la tendance mais toujours dans la bonne direction.»

SCRED CONNEXION

D'origine irlandaise, Seamus, Liam et Malachi Farrell vivent en France depuis une trentaine d'années. Très unis, les trois frères partagent le même engagement artistique: un univers urbain explosif connecté à la réalité sociale et politique de leur temps. «La Famille Farrell» est composée de deux plasticiens (Seamus et Malachi) et d'un musicien (Liam alias Doctor L) qui pratiquent un art accessible et immédiat, mélange foudroyant d'écologie, de robots et de culture hip hop. La Maison Pop et Mains d'Œuvres les invitent à collaborer pour une exposition spectaculaire construite sur le modèle d'un scénario de blockbuster. Machines, sons et projections fusionneront dans un décor brut et foisonnant inspiré par l'imaginaire d'un avion dont la trajectoire se déroulera en deux temps: décollage à Mains d'Œuvres et atterrissage à la Maison Pop.

Leur participation à des projets de grande ampleur (Centre Pompidou, Biennale de Gwangju, etc.) ainsi que la reconnaissance médiatique de leur travail n'a pourtant jamais abouti à une réelle collaboration entre les trois frères nourris d'influences com-

munes. La Maison Pop et Mains d'Œuvres s'associent pour coproduire ce projet exceptionnel et multidisciplinaire imprégné de leur environnement local (la Seine-Saint-Denis) et de leurs connexions internationales (Marrakech, New York, Paris, Dublin).

Ces flux constants entre les pays, centres et périphéries, ont motivé leur pratique artistique libérée de toute tentative de cloisonnement. L'exposition propose de vivre une expérience inédite marquée par les paradoxes de notre culture contemporaine à l'image d'un grand aéroport: nœud de forces antagonistes où cohabitent files d'attente et voyages éclairs, vols low cost et haute technologie, zones de contrôle et ouvertures des frontières.

De Saint-Ouen à Montreuil, «La Famille Farrell» est une exposition à suspens décalée dans le temps et l'espace. Trois points de vue différents se rejoignent pour créer une œuvre totale et complexe en écho direct avec l'identité de la Maison Pop et Mains d'Œuvres, deux lieux actifs en banlieue parisienne militant pour un art contemporain, pointu et populaire. ■

**Isabelle Le Normand  
et Florence Ostende**

---

---

# PRÉSENTATION DES ARTISTES

---



LIAM FARRELL - DOCTOR L  
MALACHI FARRELL  
SEAMUS FARRELL

# LIAM FARRELL

## DOCTOR L

---

**Liam Farrell  
est musicien.  
Il vit et travaille  
à Saint-Ouen.**

---

**1968**

Naissance à Dublin

**1984**

Batteur de Taxi Girl, les Wampas  
et les Rita Mitsouko

**1990**

Membre du groupe de hip hop  
Assassin

**1994**

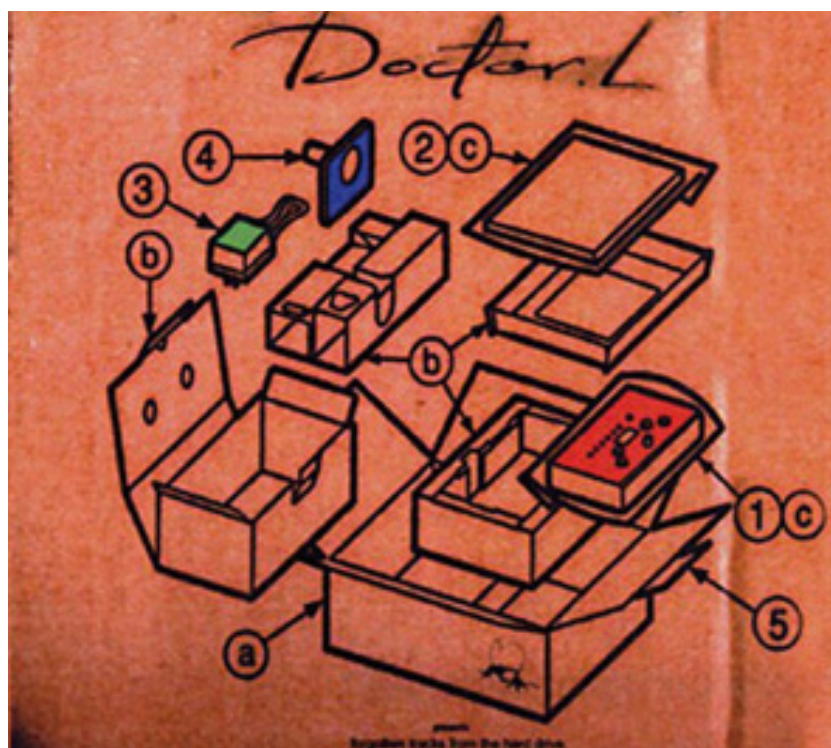
Compositeur de la bande originale  
de Métisse (Matthieu Kasovitz)

**1998**

Producteur de l'album *Black Voices*  
de Tony Allen

**2009**

Sortie de son dernier album solo  
*We Got Lost*



Doctor L - Forgotten Tracks From the Hard Drive (CD), 2006

Batteur juvénile pour Taxi Girl ou les Wampas en pleine déliquescence punk, pionnier de la scène hip hop française avec Assassin au début des 90's, ambassadeur afro-beat avec Tony Allen et icône underground adouée par Alain Bashung, Passi ou Neneh Cherry, Doctor L a construit sa légende en marge des chemins balisés. Si ses deux premiers albums «Exploring Da Inside World» (1998) et «Temple on Every Street» (2000) exploraient la face cachée du hip hop abstrait, le nouveau, «Monkey Dizziness», s'inscrit dans une optique encore plus vaste, dessinant les contours d'une cosmogonie sonore de plus en plus barrée.

Après avoir dépassé le stade du DJ Shadow français, Doctor L serait-il maintenant un shaman moderne? Aurait-il trop écouté «Bitches Brew» et «On the Corner» (Miles Davis)? Se prend-il pour le fils de Sun Ra et Dizzy Gillespie? Oui, Doctor L fait du jazz futuriste, mais non (et tant mieux), il ne sonne pas comme St Germain. ■

**Ivan Essindi**, *Technikart n° 72*,  
Mai 2003

# MALACHI FARRELL

---

**Malachi Farrell  
est plasticien.  
Il vit et travaille  
à Malakoff.**

---

**1970**

Naissance à Dublin

**1993**

Formation à l'Institut Supérieur  
des Hautes Études (Paris) avec  
Pontus Hulten et Daniel Buren

**1995**

Rijksakademie, Amsterdam

**2004**

International Artist in Residence  
Program, PS1 Contemporary Art  
Center, New York

**2005**

Participation à l'exposition  
*Dionysiac*, Centre Pompidou  
(commissaire: Christine Macel)

**2010**

Exposition *Strange Fruit in  
the Streets*, Jane Kim/Thrust  
Projects, New York  
Exposition *Dreamlands*,  
Centre Pompidou



Atelier clandestin O'Black (2004-2005), exposition *Dionysiac*, centre Pompidou

«Malachi Farrell sait magnifiquement bien mêler l'ironie aux joies du spectacle, le sensationnel à la critique sociétale la plus fine sans jamais renier le premier degré. Ses pièces sont faites d'histoires, de situations vécues et ressenties, et au-delà de leur aspect brutal, elles laissent explorer la sensibilité de leur créateur, incandescente. (...) On pense inmanquablement à Jean Tinguely (1925-1991), artiste suisse réputé pour ses immenses sculptures mécaniques, mais aussi aux dessins statiques de Daumier et au burlesque de Chaplin.» ■

**Bénédicte Ramade**, *L'œil*, 594,  
septembre 2007

«Les agencements complexes de Malachi, où s'entrechoquent les informations visuelles et sonores les plus diverses (...) ne prétendent pas expliquer leur époque, ils y répondent.» ■

**Catherine Francblin**, *Art Press*,  
258, juin 2000



# SEAMUS FARRELL

---

## Seamus Farrell est plasticien. Il travaille à Saint-Ouen (France).

---

1965

Naissance à Londres

1997

*Ursula -Blickle -Stiftung Preises*

2005

Exposition personnelle

*5 Rooms, 5 stories, 5 Problems and  
a Hallway*, Le Casino, Luxembourg  
(commissaire: Enrico Lunghi)

2008

Biennale de Gwangju

(commissaire: Okwui Enwezor)

2009

Biennale de Marrakech

(commissaire: Abdellah Karroum)

2010

*Rétroviseurs*, ARCO, Madrid

(commissaire: Juan De Nieves)



« U.N. Circle Gwangju », 2008. Photographé pour « *Exposition 7 (Paris, Refletivo)* ». Curator: Abdellah Karroum - 7 Biennale de Gwangju 2008. (Directeur artistique: Okwui Enwezor).

« Seamus Farrell travaille directement avec l'espace. Ses installations transforment ainsi les espaces donnés, comme les salles d'exposition, à partir d'une réflexion pertinente sur le vocabulaire visuel de l'art contemporain et sur celui de notre relation à la tradition artistique et architecturale du XX<sup>e</sup> siècle. » ■

**Robert Fleck**

« S'il fallait inventer un terme pour décrire le personnage de Seamus Farrell, ce serait celui de "palimpsesteur palindromique"\* . Non seulement parce que son travail se construit par strates visuelles et culturelles superposées puis indissolublement imbriquées, mais aussi parce qu'il se frotte constamment à la réalité complexe du monde environnant dont il rend visibles, à sa manière, des couches parfois insoupçonnées. Ce va-et-vient entre l'art et la vie se traduit entre autres, par l'utilisation ou la récupération d'objets de toutes sortes, souvent banals ou modestes, qu'il transforme en petits trésors visuels, riches en sens et en références. Le tout avec une dose d'humour bien à lui. » ■

**Enrico Lunghi**

\* palimpseste: support qui conserve la trace de plusieurs textes superposés

\* palindrome: qui peut être lu indifféremment de gauche à droite ou de gauche à droite

---

---

# LES PISTES PÉDAGOGIQUES

---

ÉCOLES ET COLLEGES  
LYCEES ET UNIVERSITES  
GLOSSAIRE

Les pistes pédagogiques que nous vous proposons ci-dessous sont des notions abordées dans l'exposition. Ce sont des suggestions de travail en amont et après la visite de l'exposition avec vos groupes.

## ECOLES ET COLLEGES

### Crash d'avion

Le scénario imaginé par les 3 frères pour cette exposition dans 2 lieux est le décollage d'un avion à Mains d'Œuvres lors du vernissage le 3 septembre et un crash lors du vernissage à la Maison Pop le 28 septembre.

L'avion, moyen de transport usuel (80 000 vols par jour), est statistiquement le plus sûr. Malgré cet aspect rassurant, le stress aéronautique cloue au sol une personne sur dix et indispose un passager sur trois.

Le premier épisode de la série *Lost* commence par un crash d'avion sur une île déserte. Les 50 rescapés doivent apprendre à cohabiter et survivre dans cet environnement hostile. Les personnages ont chacun un lourd passé révélé dans les épisodes par des flashbacks. Dès la première nuit, ils se rendent compte qu'ils ne sont pas les seuls sur l'île...

Transat 236 est un vol de la compagnie canadienne Air Transat entre Toronto et Lisbonne assuré par un Airbus A330 le 24 août 2001 qui s'est retrouvé en panne de kérosène au-dessus de l'océan Atlantique avec 306 personnes à bord.

Le pilote Robert Piché, aidé de son copilote Dirk de Jager, a réussi à poser l'appareil sur une piste d'atterrissage aux Açores avec les deux moteurs arrêtés et après un vol plané d'environ 20 minutes. Tous les passagers et membres d'équipage ont été sauvés.

Richard Jackson est passé maître dans l'invention de machines à peindre. En 1996, une ballerine artificielle fixée sur une machine à laver en fonctionnement peignait des cercles (*In a Whirlpool*), puis à la Biennale de Lyon de 1997 deux énormes ballons en rotation projetaient, à l'aide du moteur d'une voiture renversée, de la peinture sur l'ensemble des murs (*Painting with Two Balls*). Jackson est allé récemment jusqu'à construire un avion rempli de peinture, conçu pour se crasher et réaliser un paysage peint par explosions (*Accidents in Abstract Painting*).

Panamarenko : artiste, ingénieur, physicien, inventeur et visionnaire, il a mené une recherche insolite sur des notions telles que l'espace, le mouvement, le vol, l'énergie et la gravitation. Son oeuvre qui associe expérimentation artistique et technologique prend diverses formes : avions, sous-marins, voitures, tapis volants, oiseaux. Des constructions toujours spectaculaires, d'une beau-

té étrange, à la fois ludiques et imposantes.

### Hip-Hop

Le Hip-Hop est un mouvement culturel et artistique qui est apparu aux États-Unis à New York, dans le South Bronx au début des années 1970 qui mêle des aspects festifs et revendicatifs. Originaire des ghettos noirs de New York, il se répandra rapidement dans l'ensemble du pays puis au monde entier au point de devenir une culture urbaine importante.

Liam Farrell a notamment collaboré avec :

**Assassin** : groupe de rap indépendant désireux mener, par l'intermédiaire du rap, un combat contre le système médiatique et politique. Il fait souvent référence aux racines du rap en rappelant à son auditoire les fondements de la culture hip hop : ils rejettent toutes sortes de sectarisme et appellent au respect, à l'amour, à l'unité et à l'éducation.

Musicalement, le groupe s'est inspiré et utilise les apports du blues, du rock, du reggae, de la soul, du funk, ...

Remarqué par les majors avec « Note mon nom sur ta liste » en 1991, Assassin refusa de signer avec elles, contrairement à d'autres groupes de la même époque, et créa en 1992 sa propre maison de production : « Assassin Productions », afin de rester indépendant.

Ils ont gardé un message politique et social, et s'impliquent, tant dans les paroles que dans les actes, contre la prison, l'esclavage moderne, le sexisme, le racisme,...

Tony Allen : un des pionniers de l'Afrobeat avec son maître et ami Fela Anikulapo-Kuti, dont il était le batteur et directeur artistique de 1968 à 1979.

Rodolphe Burger : Rodolphe Burger est l'héritier du rock français des années 70, aussi à l'aise dans le rock basique que le jazz ou la musique expérimentale. Il débute en 1982 à Strasbourg avec Dernière Bande, qui deviendra Kat Onoma. Parallèlement, il travaille avec Françoise Hardy, Jacques Higelin, Alain Bashung et Jeanne Balibar. Chanteur, guitariste au jeu ample, à la fois aérien et granuleux, il s'intéresse aujourd'hui aux croisements du rock avec la musique ethnique.

### La famille

Les frères Gallagher du groupe de rock Oasis après avoir collaboré 18 ans ensemble se sont séparés fin août 2009 après une énième dispute.

Dinos et Jake Chapman sont deux frères artistes plasticiens britanniques. Après avoir étudié au Royal College of Art, et travaillé comme assistants



de Gilbert & George, Jake et Dinos Chapman collaborent à un projet commun depuis le début des années 1990 pour marquer le monde de l'art : tout d'abord par leurs statues (inspirées des mannequins commerciaux en résine), représentant notamment des scènes de torture ou des enfants mutants nus. La véritable dimension de l'œuvre tient au cynisme de l'ambition, qui est explicitement d'atteindre à une valeur culturelle nulle. Cet art ne visant qu'à produire une esthétique de l'inertie, de l'indifférence, du détachement.

Dynastie familiale :

La famille Renoir : Auguste Renoir est l'un des plus célèbres peintres français. Difficilement classable, il a fait partie du groupe impressionniste, mais s'en est assez vite écarté dès les années 1880. Son premier fils Pierre est devenu acteur alors que son second est devenu cinéaste.

La famille Médicis est une puissante famille patricienne de Florence dont la puissance émerge à l'époque de la Renaissance italienne entre les Quattrocento et Cinquecento (XVe et XVIe siècles italiens). Dans les Arts, les Médicis étaient une dynastie adepte du mécénat et du collectionnisme ; la dernière des Médicis légua sa collection à la ville de Florence, sous la condition que les trésors restent dans la ville, ce qui la transforma en une « gloire du Monde », regroupant plus de 50 musées.

#### Conflit nord-irlandais

Ce conflit est une période de violence et d'agitation politique en Irlande du Nord dans la deuxième partie du XXe siècle. Il débute à la fin des années 60 et est considéré comme fini entre 1997 et 2007. La violence continue cependant après cette date, mais de façon occasionnelle et à petite échelle, tandis que la plupart des groupes déposent les armes.

Ce conflit affecte la vie quotidienne de la plupart des Nord-Irlandais, ainsi qu'occasionnellement celle des Anglais et des Irlandais au Sud. En plusieurs occasions entre 1969 et 1998, ce conflit manque de se transformer en une véritable guerre civile, comme, par exemple, en 1972 après le Bloody Sunday ou pendant la grève de la faim de 1981, quand se forment des mobilisations massives et hostiles des deux parties.

Bloody Sunday est une expression anglaise désignant les événements du dimanche 30 janvier 1972 dans le Bogside à Derry en Irlande du Nord, où quatorze manifestants pacifiques furent tués par des tirs de l'armée britannique.

La chanson Sunday Bloody Sunday, de U2 en 1983 et auparavant de Wings Give Ireland Back to the Irish en 1972, s'inspirent de ces événements. Le film Bloody Sunday de 2002, réalisé par Paul Greengrass relate également ces événements.

## LYCEES ET UNIVERSITES

### Marc Augé, *Non-lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*

« Si un lieu peut se définir comme identitaire, relationnel et historique, un espace qui ne peut se définir ni comme identitaire, ni comme relationnel, ni comme historique définira un non-lieu. »

Voies rapides, échangeurs, aéroports, chaînes hôtelières aux chambres interchangeable, grandes surfaces ou stations-service, camps de transit des réfugiés... tous ces « non-lieux » surpeuplés où se croisent en silence et s'ignorent des milliers d'individus, forment des parenthèses anonymes et sans jeu social. Ils constituent, selon Augé, les espaces caractéristiques de ce qu'il nomme la « surmodernité ». Pour lui, l'excès est la modalité essentielle de la situation de surmodernité : surabondance événementielle et spatiale, individualisation des références. Les repères d'identité collective sont devenus fluctuants et le besoin de donner un sens au présent apparaît comme la rançon de cet excès. La globalisation rend désormais caduques les oppositions entre ici et ailleurs, entre tradition et modernité.

### Saskya Sassen, *La ville globale (The global city : New York, London, Tokyo, 1991)*

La montée en puissance des technologies de l'information, les mouvements de capitaux, de marchandises, de matières brutes, de touristes ou de flux de main d'œuvre... ne datent pas d'hier. Toutefois, le système économique international qui servait de cadre à ces échanges se faisait entre les états. Cette situation a radicalement changé durant les vingt dernières années à la suite de privatisations, de dérégulations, de l'ouverture d'économies nationales aux entreprises étrangères et de la participation accrue d'acteurs économiques nationaux aux marchés globalisés. L'affaiblissement du cadre national et le renforcement du phénomène de globalisation qui va de pair, font apparaître des conditions favorables à l'émergence de nouvelles échelles spatiales. L'économie traduit la complexe géographie des réseaux de villes. Mais ceux-ci ne doivent pas leur prolifération aux seules forces économiques, les migrations, échanges culturels, foires internationales, ou encore mobilisations de la société civile mondiale en faveur de causes planétaires contribuent eux aussi à les tisser. La géographie émergente de ces réseaux urbains mondiaux se profile en tout cas comme une infrastructure complexe de la mondialisation. En retour, les réseaux de la mondialisation s'urbanisent progressivement : tant les réseaux d'affaires que ceux de la société civile mondiale mettent en relation des citoyens. Ainsi on parle aujourd'hui de positionnement d'une métropole dans les réseaux mondiaux, la puissance d'une cité se mesure désormais à la variété et au nombre de ses connexions. Mais les villes ne sont pas forcément en concurrence, elles ne font pas toutes la même chose, il existe donc une répartition des tâches en-

tre les grandes agglomérations de la planète...

#### **La ville générique - Rem Koolhaas**

Concept majeur développé par l'architecte hollandais, la ville générique se réfère à l'idée d'une ville sans qualité ni identité particulière, amnésique, appelée à se répandre inexorablement dans le monde entier. La ville générique est en fait la répétition du même module ; c'est à la fois un produit qui est semblable, similaire dans le monde entier, mais c'est également un concentré d'identité locale. Elle est sur ce point comparable à l'aéroport, théâtre d'une « exhibition de parfums, de photos, de végétations et de produits locaux », autrement dit d'un hyper local, mais aussi d'un hyper global, avec dans tous les aéroports les mêmes magasins détachés, les mêmes espaces grandioses. La ville générique serait donc une ville sans histoire mais aussi sans territoire, soumise aux mouvements des informations et des capitaux. Elle serait un lien avec tout ce qui a une utilité marchande, fonctionnelle ou ludique (ce qui est aujourd'hui une catégorie du marchand). On y abandonne tout ce qui ne fonctionne pas, pour raisonner seulement en terme de mobilité et de flux : flux de personnes, de marchandises, d'informations. La « generic city » s'auto génère donc dans un contexte de mobilité des populations, qui induit que les gens ne s'approprient pas les lieux, contrairement aux villes européennes actuelles.

#### **Traité du Tout-Monde, 1998 - Edouard Glissant**

À la mondialisation en marche qui uniformise le monde, l'écrivain martiniquais préfère le mouvement de créolisation, un processus éminemment relationnel, producteur de métissage. Cette diversité se déploie plutôt vers le « Tout-Monde », un monde chaotique et imprévisible. Il s'agit de la dénonciation de la pensée de système, de l'unique, au détriment du tiers, du métissage et de toute cette richesse qu'Edouard Glissant magnifie, ce foisonnement incontournable du multiple, de l'universel, dans ce "chaos-monde".

" La pensée archipélique convient à l'allure de nos mondes. Elle en emprunte l'ambigu, le fragile, le dérivé. Elle consent à la pratique du détour, qui n'est pas fuite ni renoncement. Elle reconnaît la portée des imaginaires de la Trace, qu'elle ratifie. Est-ce là renoncer à se gouverner ? Non, c'est s'accorder à ce qui du monde s'est diffusé en archipels précisément, ces sortes de diversités dans l'éten due, qui pourtant rallient des rives et marient des horizons. Nous nous apercevons de ce qu'il y avait de continental, d'épais et qui pesait sur nous, dans les somptueuses pensées de système qui jusqu'à ce jour ont régi l'Histoire des humanités, et qui ne sont plus adéquates à nos éclatements, à nos histoires ni à nos non moins somptueuses errances. La pensée de l'archipel, des archipels, nous ouvre ces mers ".

#### **Trafics en ville - Serge Wachter**

De tout temps, les routes ont façonné la ville. Des percées haussmanniennes au dogme de la sépa-

ration des trafics en fonction de la vitesse prônée par Le Corbusier, les tissus urbains ont obéi à la loi des réseaux de voirie. Au fil du temps, la forme urbaine comme la forme des bâtiments ont été de plus en plus soumises à la force montante des flux. Depuis peu s'est opéré un retournement et, à l'heure actuelle, on a le sentiment que les circulations automobiles ont atteint une limite ou ont dépassé un seuil de tolérance. Trafics en ville explore les relations qui se sont nouées, dans l'histoire, entre la croissance des circulations, la forme urbaine et l'architecture. Dans les agglomérations d'aujourd'hui, le déplacement est une composante essentielle du mode de vie des individus. Les lieux de la mobilité sont de plus en plus fréquentés et cela concerne autant la voiture que les transports en commun. Ces évolutions appellent des réflexions et des projets permettant de réconcilier la ville et la montée des trafics. Un défi en découle pour l'architecture et l'urbanisme : faire rimer mobilité et urbanité.

## GLOSSAIRE

## Black Panther Party

Le Black Panther Party est un mouvement révolutionnaire afro-américain formé en Californie en 1966 par Bobby Seale et Huey P. Newton qui a atteint une échelle nationale avant de s'effondrer à cause de tensions internes et des efforts de suppression par l'État.

## Centre / périphérie

Le centre est le lieu où « tout se passe » contrairement à une périphérie perçue comme immobile et en retard. Le centre se positionne face à une périphérie, un ailleurs, un au-delà et peut être ainsi qualifié parce qu'il polarise l'espace qui l'entoure, celui de ses périphéries, dans un double mouvement d'attraction et de rayonnement.

## Créolisation

La créolisation est un phénomène issu du post-colonialisme, cette notion indique une nouvelle forme de métissage imprévisible qui va à l'encontre de la domination culturelle occidentale sur l'Autre.

## Emigration / immigration

L'émigré est celui qui a quitté l'endroit où il se trouvait pour un autre endroit, un autre État, afin de s'y installer durablement  
L'immigration désigne aujourd'hui l'entrée, dans un pays, de personnes étrangères qui y viennent pour y séjourner. Le mot immigration vient du latin *migratio* qui signifie « passage d'un lieu à l'autre ». Elle correspond, vue du côté du pays de départ, à l'émigration.

## Environnement

L'environnement est l'entourage habituel d'une personne, le milieu dans lequel elle vit. Ce milieu exerce sur elle une certaine action, une certaine influence d'ordre essentiellement affectif. C'est donc l'ensemble des éléments naturels ou artificiels qui conditionnent la vie de l'homme.

## Exposition

Une exposition d'art contemporain est faite d'œuvres mises en espace de manière à produire du sens. Chacune des œuvres est en elle-même une constellation de significations. Posée comme une analogie au langage, l'exposition est une syntaxe dans laquelle le signifié est porté par le signifiant, il y a ce qui est dit et comment c'est dit, le but étant de créer du sens.

## Flux

Le flux désigne l'écoulement d'un liquide en grande quantité ; la marée montante ; des faisceaux de courants ; de déplacements d'énergie ou de lumière ou le mouvement d'un ensemble de biens, d'informations, de personnes...

## Installation

L'installation est un genre de l'art contemporain

qui désigne une œuvre combinant différents médias en vue de modifier l'expérience que peut vivre le spectateur d'un espace singulier ou de circonstances déterminées.

## Low cost

Le low cost (terme anglais signifiant « bas coût »), est un modèle économique. Il a pour principe de répercuter, sur le prix final au consommateur, la minoration des coûts inhérents à un produit ou service. Ainsi, une entreprise se basant sur ce concept, cherchera à proposer des prix attractifs en minimisant ses coûts fixes et ses coûts variables.

## Mondialisation/ Globalisation

Mondialisation et globalisation désignent le fait de devenir, de se répandre dans le monde entier. Le vocable anglais globalisation, désigne dans le domaine économique, la convergence des marchés dans le monde, l'augmentation et l'accélération des flux de capitaux qui débordent les frontières nationales et échappent au contrôle de l'état.

## Non-lieu

Notion développée par l'anthropologue Marc Augé, les non-lieux sont des espaces de transit qui « ne crée ni identité singulière, ni relation, mais solitude et similitude ». Différents exemples peuvent illustrer ce phénomène qui se généralise : les aéroports, les gares, les hôtels, les Mc Donalds...

## Robotique

La robotique est l'ensemble des études et des techniques de conception et de mise en œuvre des robots effectuant des tâches déterminées en s'adaptant à leur environnement. Le marché de la robotique est largement dominé par le Japon, en particulier grâce à l'appui de son gouvernement.

## Scénario

Un scénario est un récit technico-littéraire destiné à être filmé, dessiné dans le cas d'une bande dessinée ou modélisé en 3D dans le cas d'un jeu vidéo ou d'un film d'animation. Il constitue l'une des étapes de la fabrication d'un film, étape importante qui conclut la phase de développement du projet (phase comprenant le travail sur des pitches, synopsis, séquençiers, traitements) et va permettre sa mise en production (pré-production, réalisation, post-production).

## Scénographie

Le terme désigne à l'origine l'ensemble des principes qui régissent la réalisation d'un décor de théâtre. Il s'agit du choix des objets présents sur scène et leur disposition ce qui a des conséquences sur le jeu et les déplacements des acteurs. On entend aujourd'hui sous ce terme la mise en espace d'objets d'art dans l'exposition de façon à ce qu'ils attirent l'attention pour eux-mêmes, créent des interactions avec les autres œuvres en présence, et qu'ils forment un tout visuellement homogène.

---

---

# CALENDRIER

---



ÉVÉNEMENTS ET ATELIERS

## Calendrier

Rencontre exceptionnelle avec les trois artistes  
à la Fondation Ricard à Paris  
Lundi 4 octobre

La famille de la famille Farrell  
Au centre culturel irlandais à Paris  
Mercredi 3 novembre

À MAINS D'ŒUVRES et À LA MAISON POPULAIRE

Journée Seine-Saint-Denis style!  
Samedi 16 octobre  
Parcours entre Mains d'Œuvres et la Maison Pop  
visite de lieux emblématiques des villes

À MAINS D'ŒUVRES :

### ATELIERS

Vernissage des enfants  
Samedi 4 septembre de 14h à 16h  
gratuit avec goûter pour tout âge  
Un temps festif pour tous les enfants qui souhaitent découvrir l'exposition en s'amusant.

Les ateliers à 4 mains sont des rendez-vous mensuels proposés au jeune public des 6-12 ans animés par les artistes en résidence. Chaque mois, un artiste différent, une nouvelle discipline, une autre pratique artistique, un univers à découvrir.  
A la rentrée, la formule des ateliers à 4 mains change : 2 ateliers auront lieu chaque mois pour les 6/9 ans et les 10/12 ans. Goûter à partager apporté par les parents.  
Jauge limitée, réservation conseillée : 01 40 11 25 25 vanessa@mainsdoeuvres.org

Atelier les 3 R par Seamus Farrell  
Samedi 18 septembre de 14h à 16h  
6/9 ans, gratuit  
Samedi 25 septembre de 14h à 16h  
10/12 ans, gratuit  
L'atelier les 3 R (réduire, réutiliser, recycler) consiste à sensibiliser les enfants à l'art contemporain en passant par l'artisanat et le recyclage. Les enfants seront encadrés par Seamus pour réaliser une série d'objets à partir du recyclage du verre et d'autres matériaux qui font partie aussi bien de notre quotidien que du langage de l'art.

Atelier scratch par Cédric Buron et l'Atlas  
Samedi 2 octobre de 14h à 16h  
6/9 Ans et 10/12 ans, gratuit  
L'atelier aura lieu au centre de culture scientifique l'Atlas, 7 rue de l'Union à St-Ouen.  
Les 2 groupes expérimenteront chacun de leur côté le logiciel Scratch (qui sert par exemple pour programmer des jeux vidéos) et se retrouveront à la fin de l'atelier pour tester les programmes de chacun des groupes.

### EVENEMENTS

Portes ouvertes de Mains d'Œuvres  
Dimanche 19 septembre de midi à 19h  
Visite de l'exposition  
Visite du Centre de Ressources Art Sensitif

### FORMATIONS

Pure Data  
Initiation au logiciel de création interactive Pure Data  
Samedi 11 et dimanche 12 septembre  
De 11h À 18h  
Inscriptions : formations (arob)) craslab.org  
La journée commence par une présentation du logiciel, accompagnée d'exemples multimedia divers, suivie par une installation correcte du logiciel sur toutes les machines. L'apprentissage se fait ensuite au pas-à-pas, en suivant une progression lente de manière à bien intégrer les bases. Le deuxième jour, les exemples utilisés pour l'apprentissage permettent de gérer textes, sons, vidéos, objets 3D. Il est nécessaire d'apporter votre ordinateur. Cette journée est destinée aux débutants qui n'ont jamais fait de programmation informatique.

Cours du soir sur le logiciel Pure Data  
27 heures de travaux dirigés et d'ateliers de manipulations. Les cours se déroulent sur 12 semaines ouvrables, chaque mardi, à partir du 21 septembre et jusqu'au 7 décembre de 19h à 21h15.  
Formation pour 15 stagiaires  
Inscriptions : formations (arob)) craslab.org  
Une formation de perfectionnement qui donne suite à l'initiation de deux journées. Les cours permettent d'aborder à la fois l'image (photo, vidéo et 3D) le son (gestion de samples, analyse et filtrage du son), les interfaces capteurs-actionneurs (acquisition et filtrage de données) et l'apprentissage d'objets transversaux : fonctions avancées, chaînes de caractères, présélection / séquençage / stockage, analyse et effets.  
Les objectifs sont d'acquérir une pratique régulière du logiciel, d'être capable de maîtriser les fonctions de base et avancées du logiciel Pure Data, et d'apprendre à documenter son travail. La pédagogie par projets permet aux participants de travailler sur des applications artistiques concrètes et diversifiées.

Formation de manipulation de capteurs et d'actionneurs avec le logiciel Pure Data.  
Les 7, 20 et 21 novembre  
Formation d'initiation ouverte à tous.  
de 11h à 18h  
Inscriptions : formations (arob)) craslab.org  
Comment acquérir matériellement les informations de capteurs ? Comment interfacer des actionneurs mécaniques, lumineux ou électroniques ? Comment traiter les signaux avec un lo-



giciel de gestion d'événements interactifs temps réel, pour avoir des variations utilisables dans un cadre artistique? L'atelier permet de découvrir l'électronique interactive et de comprendre le fonctionnement d'une chaîne interactive (capteurs-traitement-actionneurs). L'apprentissage se fait en atelier, à l'appui de la manipulation de capteurs et d'actionneurs très utilisés dans la création contemporaine (tapis sensitif, LDR, ou capteur de distance, lampes, servomoteurs etc.). Les différentes capacités et problématiques de la captation et de l'actuation sont abordées : interfaces, branchements, réglages, filtrages, protocoles de communication, gestion d'énergie, configuration mécanique, etc. Bien que les démonstrations soient faites avec Pure Data, il est aisé de transcrire les apprentissages dans tous les logiciels de gestion d'événements interactifs temps réel.

Rencontres Pure Data  
Public adulte – 14H  
Découverte / initiation  
Dans le cadre du festival Visionsonic <http://www.visionsonic.net/>  
Présentation de Pure Data, logiciel de programmation graphique pour la création musicale et multimédia en temps réel, sous l'angle de vue des projets de Philippe boisnard et Yro, et d'un des participants aux cours du soir Pure Data. Une occasion de voir des applications artistiques et d'aborder l'art et la méthodologie du code.

Initiation aux interfaces tangibles et tables multitouch.  
Les 16 et 17 octobre  
De 11h à 18h  
Inscriptions : formations (arob)) [craslab.org](http://craslab.org)  
Formation de perfectionnement

Les interfaces tangibles offrent de nouvelles perspectives pour le pilotage d'applications multimédia interactives. Parmi ces interfaces, les systèmes multitouch (écran tactile permettant d'utiliser plusieurs doigts à la fois) ou à base de manipulation d'objets (telle la RéactTable <<http://mtg.upf.es/reactable/>>) suscitent un intérêt croissant et sont de plus en plus accessibles. Avec une simple webcam et un petit module logiciel gratuit, il est possible d'en réaliser pour un coût modeste. De nombreuses documentations et des petits programmes de démonstration sont disponibles sur le Net. Cependant, la réalisation d'applications fonctionnelles et artistiquement pertinentes nécessite une étude plus approfondie. On entre dans le domaine de la programmation informatique, et les ressources en ligne ne sont pas toujours accessibles. A travers des exemples concrets, cet atelier permet de discerner les problèmes qui se posent et les solutions pour la mise en place de ce type d'interfaces. Nous travaillerons dans Pure Data, bien que les notions et algorithmes mis en oeuvre soient transposables dans d'autres

environnements de programmation (Processing, etc.). Pour simplifier la programmation, nous nous appuierons sur une bibliothèque d'abstractions « maison », baptisée "fid\_abs", développée en Pure data.

À LA MAISON POP :

#### EVENEMENTS

Vernissage des enfants  
Mercredi 29 septembre de 14h30 à 17h30  
Venez goûter l'exposition en famille !

Présentation de la saison  
Jeudi 1er octobre  
Visite de l'exposition par les commissaires en présence des artistes.  
Publics : Tous publics

Dimanche 17 octobre de 15h à 17h  
Rencontre avec les commissaires de l'exposition Isabelle Le Normand et Florence Ostende et les artistes Liam, Malachi et Seamus Farrell dans le cadre des Portes ouvertes des ateliers d'artistes de la ville de Montreuil du 15 au 18 octobre  
Publics : Tous publics

#### ATELIERS

Visites-ateliers du Centre d'art et du Salon numérique  
du 30 septembre au 12 décembre  
Les « Visites-ateliers » permettent de compléter la visite par une pratique artistique approfondissant les notions abordées dans l'exposition.  
Visite-atelier 1 : Voyages animés  
Visite-atelier 2 : Robots lumineux  
Coût : 20 euros par groupe.  
Limité à 8 groupes  
Publics : scolaires élémentaires, groupes jeunes publics

Seine-Saint-Denis mobile  
Samedi 2 octobre et dimanche 3 octobre de 10h à 17h  
Que diriez-vous de développer vous-même un parcours géolocalisé entre Saint-Ouen et Montreuil permettant à chacun de découvrir des contenus artistiques sous forme de séquences vidéo ?  
Départ : Saint-Ouen. Arrivée : Montreuil.  
Balisés par la visite de l'exposition Farrell, découvrez tout d'abord quelques points culturels importants localisés dans les villes du département jalonnant le trajet de Saint-Ouen à Montreuil. Puis, utilisant cartes et GPS des téléphones mobiles, flashcodes (pictogrammes composés de carrés pouvant être aujourd'hui décodés par ces mobiles) et technologies web, vous serez invités à localiser les étapes d'un parcours ponctué de pictogrammes, amenant peu à peu chaque « flasheur » à découvrir en



vidéo quelques images issues de la conception et de la réalisation de l'exposition.

Ainsi, après vous être imprégnés de l'exposition et des lieux d'étapes entre les deux villes, vous proposerez à chacun un nouveau chemin de voyage, tout en apprenant à générer vos propres flashcodes et à développer des pages web pour l'Internet mobile.

Une « activation » publique du parcours sera effectuée courant octobre à l'occasion de la journée Seine-Saint-Denis Style !

Animé par Frédéric Guerrier

Tarifs : 45 euros

Publics : adultes

Faites-le vous-même (Do It Yourself)

23 octobre, 20 novembre et 18 décembre 2010

Des ateliers ouverts à tous où vous pourrez fabriquer ou simplement passer à tous moments pour découvrir et échanger. Et pour un avant goût, durant la semaine précédant l'atelier, l'accès libre de la Maison populaire vous proposera une sélection de sites montrant ressources ou réalisations en lien avec celui-ci.

Circuit Bending

samedi 23 octobre de 13h30 à 16h30

Un premier atelier Do It Yourself (Faites-le vous-même) un peu spécial où Antoine aka KiK de la Brigade Neurale vous propose, à vous et surtout vos enfants, de fabriquer rapidement et simplement un petit instrument de musique (qui contient un peu d'électronique, il y aura quelques soudures à faire). N'hésitez pas à ramener jouets parlants ou musicaux dont vous ne savez plus quoi faire et, en route vers la transformation de ces instruments électroniques vintage et jouets musicaux pour enfants en machines musicales hybrides. En explorant et expérimentant, faites jaillir de leurs entrailles des sonorités inédites.

Inscription préalable demandée

Participation au matériel : 5 euros par famille

Light Spray Graffiti

samedi 20 novembre de 13h30 à 16h30

En route vers le graph lumineux, transformez vos bombes aérosol usagées en « bombes » de lumière pour réaliser vos propres « Light Graffiti ». Apprenez à réaliser vos outils de light graffeur, à enregistrer vos graphs via une webcam ou un appareil photo car, si le light painting est une technique photographique ancienne, le light graffiti en garde la trace lumineuse.

Inscription préalable demandée

Participation au matériel : 10 euros par personne

Objets Non Identifiés

samedi 18 décembre de 13h30 à 16h30

Fabriquer rapidement et simplement un petit instrument de musique ou un objet qui vous permettra de donner corps à votre imagination, ce sera à vous de choisir. Saviez-vous par exemple

qu'un moteur pouvait produire une musicalité ? Au programme, fabrication de machines à bruits, de « machins » vibrants et de choses diverses aussi n'hésitez pas à ramener un jouet ou un objet de votre choix, nous verrons ensemble ce que nous pouvons en faire.

Inscription préalable demandée

Participation au matériel : 10 euros par personne

Publics : familles, enfants, adolescents, individuels

---

---

# LES LIEUX

---



LA MAISON POPULAIRE  
MAINS D'ŒUVRES

## LA MAISON POPULAIRE

Espace dynamique, le centre d'art de la Maison populaire confie chaque année sa programmation à de jeunes commissaires d'exposition déjà actifs dans le champ de l'art actuel pour des expositions toujours à la pointe de l'art de notre temps. Conçu tel un laboratoire, il est un lieu de recherche et d'expérimentation, de mise à l'épreuve d'hypothèses, comme autant de manières de questionner l'art d'aujourd'hui. Il soutient activement les artistes et les commissaires d'expositions par l'aide à la production d'œuvres et l'édition de catalogues.

La Maison populaire accueille chaque saison plus de 2 300 adhérents, qui participent à la centaine d'ateliers d'expressions développés en direction des adultes et des enfants. Les actions qu'elle propose dans les domaines des arts visuels, de la musique, de la philosophie, des sciences humaines, viennent ici élargir ses publics. Elle invite à penser ces actions dans un perpétuel mouvement grâce à des résidences artistiques et des créations, qui créent le lien nécessaire et favorisent l'accès à la culture et aux loisirs de toute la population. Elle s'associe à d'autres acteurs du territoire animés par les mêmes objectifs. En ce sens elle collabore activement dans différents réseaux tels que Tram, réseau d'art contemporain Paris/Ile-de-France, la fédération nationale des acteurs « culture multimédia », Baicila, le réseau musiques et danses du monde et au réseau des MAAD 93 (Musiques Actuelles Amplifiées en Développement en Seine-Saint-Denis).

La Maison populaire est une association agréée de jeunesse et d'éducation populaire dirigée par Annie Agopian. La Maison populaire est soutenue par la municipalité de Montreuil, le ministère de la Culture et de la Communication (D.D.A.I- D.R.A.C. d'Ile-de-France), le Conseil régional d'Ile-de-France et le Conseil général de la Seine-Saint-Denis.

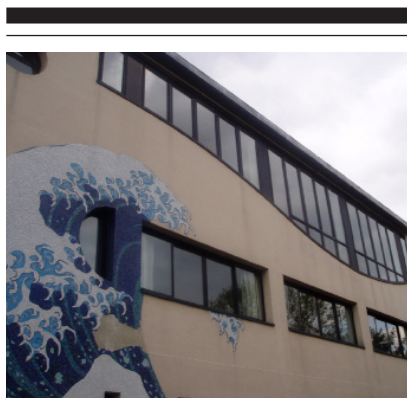
■

## MAINS D'ŒUVRES

Mains d'Œuvres est un lieu de création et de diffusion, de recherche et d'expérimentation, destiné à accueillir des artistes de toutes disciplines. Fondée en 1998 par Christophe Pasquet (Usines Éphémères), Fazette Bordage (Confort Moderne) et Valérie Peugeot, l'association est née de l'envie de transmettre à tous la capacité d'imaginer et de ressentir. Installée dans l'ancien centre social et sportif des usines Valéo, un bâtiment de 4000m<sup>2</sup>, Mains d'Œuvres est un projet indépendant qui veut induire d'autres possibles dans l'accompagnement des pratiques artistiques tout en étant en recherche permanente de croisements sensibles reliant l'art et la société.

Mains d'Œuvres soutient l'art contemporain par l'intermédiaire d'un programme de résidences d'artistes émergents et d'une programmation d'expositions et d'événements. En plaçant les artistes au cœur des projets, Mains d'Œuvres impulse une dynamique entre l'atelier et l'espace d'exposition, mais aussi entre les disciplines et les territoires. Quatre expositions par an dont une monographie d'artiste résident permettent de découvrir des œuvres produites dans le lieu mises en perspective avec des œuvres d'artistes reconnus. Les expositions sont également des espaces de réflexion activés par la parole dans le cadre des événements (conférences, visites, rencontres) ou quotidiennement lors de l'accueil des visiteurs. Dans l'esprit de la double lecture deleuzienne -sensible et intellectuelle, spécialiste et non spécialiste- Mains d'Œuvres est un lieu d'expérimentation de l'art ouvert à tous.

Mains d'Œuvres est une association loi 1901, reconnue d'intérêt général, co-dirigée par Christophe Pasquet et Camille Dumas. Mains d'Œuvres est soutenue par la ville de Saint-Ouen, le Conseil général de la Seine-Saint-Denis, le Conseil régional d'Ile-de-France, la DRAC Ile-de-France / Ministère de la Culture et de la Communication, la Mairie de Paris, la Direction départementale de la jeunesse et des sports de la Seine-Saint-Denis, Fondation BNP Paribas, Fondation France-Active, la NEF. ■



## LA MAISON POPULAIRE

9 BIS RUE DOMBASLE  
93100 MONTREUIL  
TÉL. 01 42 87 08 68  
FAX 01 42 87 64 66  
WWW.MAISONPOP.FR



## MAINS D'ŒUVRES

1, RUE CHARLES GARNIER  
93 400 SAINT-OUEN  
TÉL. 01 40 11 25 25  
FAX 01 40 11 25 24  
WWW.MAINSDOEUVRES.ORG

---

---

## Isabelle Le Normand et Florence Ostende collaborent ensemble depuis plusieurs années. Elles ont organisé les expositions collectives *Pression à Froid* (Couvent des Cordeliers, octobre 2007) et *Argument de la Diagonale* (Bétonsalon, été 2008).

### EQUIPE CURATORIALE

Commissaire d'exposition et auteur de textes critiques, **Florence Ostende** a été invitée à concevoir la programmation 2010 du centre d'art de la Maison Populaire de Montreuil. Elle est actuellement commissaire en résidence au Pavillon du Palais de Tokyo et prépare en parallèle une exposition au FRAC PACA autour de la collection. Elle a organisé les expositions *For Your Eyes Only* (Mains d'Œuvres, Saint-Ouen, juin 2009), *Energiser: Nick Laessing* (Galerie Paul Frèches, Paris, juin 2009), *Retracing Exhibitions* (Royal College of Art, Londres, mars 2009), *Les Enfants du Sabbat 10* (Creux de l'Enfer, Thiers, mars 2009) et *Argument de la Diagonale* (Bétonsalon, Paris, été 2008). Co-rédactrice de la revue Catalogue (*cataloguemagazine.com*), ses textes sont également parus dans des catalogues d'exposition et revues tels que *20/27*, *art press* et *02*. Elle est diplômée du Master Curating Contemporary Art (Royal College of Art, Londres), de Masters en Histoire de l'Art (Université Paris IV Paris-Sorbonne) et Littérature anglaise (Université de Provence). ■

**Isabelle Le Normand** est responsable des arts visuels de Mains d'Œuvres. Diplômée du Master «L'art contemporain et son exposition» à l'université Paris IV, elle a organisé avec Florence Ostende l'exposition *Argument de la diagonale* au centre d'art Bétonsalon juin-juillet 2008) et été commissaire invitée à la galerie Paul Frèches où elle a proposé la première exposition personnelle d'*Estefanía Peñafiel Loaiza* (juin-juillet 2008). Depuis janvier 2008, elle est en charge de développer à Mains d'Œuvres un programme d'expositions et d'événements ainsi que des productions d'œuvres. Parmi les expositions récentes, *23'17"* avec Dominique Blais, Pascal Broccolichi, Dominique Petitgrand, Jérôme Poret; les expositions personnelles de Charlie Jeffery et Marie Hendriks, Opération Tonnerre (en collaboration avec United Artists et Hanna Alkema; présentant les œuvres de Pierre Fisher, Vincent Ganivet, Elisa Pône, Simon Boudvin, Simon Nicaise...). ■

### EQUIPE GRAPHIQUE

Le graphisme du projet est assuré par Akatre, jeune collectif de graphistes résidents à Mains d'Œuvres depuis septembre 2007 crée par Valentin Abad, Julien Dhivert et Sébastien Riveron. Le groupe aime se remettre en question pour chaque projet, afin de favoriser dans leur démarche une recherche expérimentale. Récemment, Akatre a signé l'identité graphique de l'exposition *Diagonales*, son, vibration et musique organisée par le Cnap et *Les Élixirs de Panacée*, exposition organisée par Ami Barak. Pour La Famille Farrell, ils créent une identité graphique spécifique qui sera déclinée sur tous les supports (dossier et communiqué de presse, cartons d'invitation, affiches, édition...). ■  
[www.akatre.com](http://www.akatre.com)

---

## INFORMATIONS PRATIQUES

---

**LA MAISON  
POPULAIRE**

**MAINS  
D'ŒUVRES**

---

### CONTACT PRESSE ET DEMANDE DE VISUELS

---

**Laura Baqué**  
laura.baque@maisonpop.fr  
T. 01 42 87 08 68

**Blandine Paploray**  
blandine@mainsdoeuvres.org  
T. 01 40 11 11 51

---

### JOURS ET HORAIRES D'OUVERTURE

---

Exposition ouverte  
du lundi au vendredi de 10h à 21h,  
le samedi de 10h à 16h30.  
Entrée libre.

Exposition ouverte  
du jeudi au dimanche de 14h à 19h.  
Entrée libre.

---

### ACCÈS

---

9 bis rue Dombasle  
93100 Montreuil  
T. 01 42 87 08 68  
www.maisonpop.fr  
Métro Mairie-de-Montreuil (ligne 9)  
Bus 102 ou 121

1, rue Charles Garnier  
93400 Saint-Ouen  
T. 01 40 11 25 25  
www.mainsdoeuvres.org  
métro Garibaldi (ligne 13)  
ou porte de Clignancourt (ligne 4)  
bus 85 arrêt Paul Bert

---

### VISITE DES EXPOSITIONS

---

Des visites commentées gratuites  
sont possibles sur demande  
à l'accueil ou sur rendez-vous.  
**Contact:** Emmanuelle Boireau  
T. 01 42 87 08 68  
emmanuelle.boireau@maisonpop.fr

Des visites commentées gratuites  
sont possibles sur demande  
à la librairie ou sur rendez-vous.  
**Contact:** Vanessa Foray  
T. 01 40 11 55 56  
vanessa@mainsdoeuvres.org

## LES PARTENAIRES

---



AVEC LA PARTICIPATION DU MINISTÈRE  
DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION - DICRÉAM

