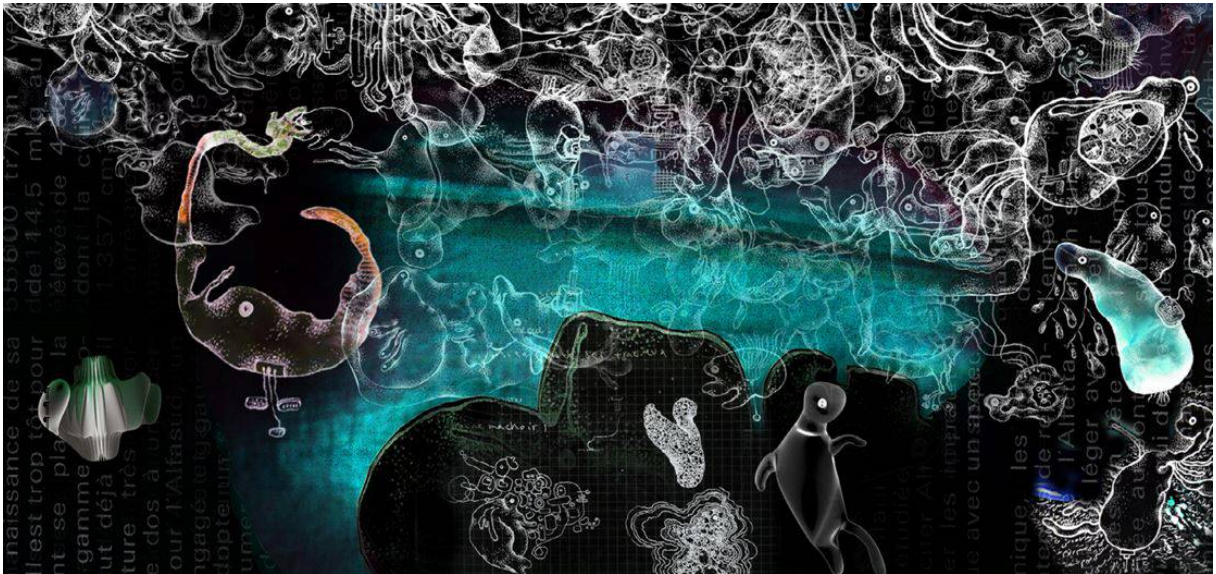


PREAMBULE



LUMINA FICTION est une fiction biologique et immersive, de l'artiste plasticienne iranienne **Golnaz Berouznia** avec la participation du musicien acousmatique **François Donato**. Cette œuvre fait vivre au public un voyage à l'intérieur de son monde imaginaire. Cette œuvre se situe à l'exacte intersection de la double direction de recherche de Golnaz Behrouznia, plastique et numérique, qui est la clé du parcours artistique qu'elle trace depuis plus de dix ans. Pour l'installation, Golnaz Behrouznia s'est approprié la totalité de l'espace de la salle Espalioux, de 180 m², avec la création in situ d'une projection vidéo en 3 D sur un ensemble tulle.

LUMINA FICTION marque la seconde collaboration de Golnaz Behrouznia avec "Les Mille Tiroirs", la première ayant eu lieu avec une exposition de vidéos et d'installations en janvier 2012. Cette artiste revient à Pamiers pour une installation immersive, toujours autour de la question du vivant, dans son univers visuel, après avoir exposé dans divers lieux, dont le salon Paris Art&Design, le centre culturel Léonard de Vinci (ENAC), L'événement "Are we Already Gone" à New York, et collaboré avec des équipes scientifiques (INRA, CNRS, IRIT) sur ses projets à la rencontre des arts et des sciences comme "Connexa Viva" et "Aquatilium".

Cette exposition a été réalisée par l'association d'art contemporain Les Mille Tiroirs avec l'aide du Centre National de la Cinématographie/DICREAM, de la Région Midi-Pyrénées, du Conseil Départemental de

l'Ariège, de la Ville de Pamiers, de la Communauté de Communes du Pays de Pamiers. Elle prend place dans le cadre des Promenades Culturelles de la Ville de Pamiers.

<u>DOSSIER PEDAGOGIQUE.....</u>	<u>1</u>
<u>PREAMBULE.....</u>	<u>2</u>
<u>LUMINA FICTION.....</u>	<u>4</u>
<u>GOLNAZ BEHROUZANIA.....</u>	<u>4</u>
<u>ARTS, SCIENCES, BIOLOGIE.....</u>	<u>7</u>
<u>DEFINITIONS.....</u>	<u>9</u>
<u>ART.....</u>	<u>9</u>
<u>SCIENCE.....</u>	<u>9</u>
<u>BIOLOGIE.....</u>	<u>9</u>
<u>BACTERIE.....</u>	<u>9</u>
<u>INSTALLATION IMMERSIVE.....</u>	<u>9</u>
<u><i>L'installation est représentative depuis les années 1970, d'une partie des productions de l'art contemporain. Une installation se définit par l'occupation (temporaire ou définitive) d'un espace donné (intérieur ou extérieur), par la mise en situation de différentes techniques d'expression et de représentation, ainsi que par le rapport participatif qu'elle implique avec le spectateur. N'étant pas un mouvement ou un genre artistique en soi, l'installation trouble les rapports entre œuvre et public, en brisant les limites imposées par certaines contraintes (forme, lieu, discours, etc.). On parle d'installation immersive lorsque le visiteur d'une installation expérimente une perception nouvelle de l'espace esthétique. La réception de l'œuvre n'est plus fondée sur le simple regard que l'on a sur elle mais sur un dispositif qui génère sa propre spatialité à partir des perceptions du visiteur. Cette spatialité se situe au croisement des arts plastiques, des arts du spectacle et de l'architecture.....</i></u>	<u>9</u>
<u>MUSIQUE ACOUSMATIQUE.....</u>	<u>9</u>
<u>PETITE BIBLIOGRAPHIE.....</u>	<u>10</u>
<u>GOLNAZ BEHROUZANIA.....</u>	<u>12</u>
<u>FRANCOIS DONATO.....</u>	<u>14</u>
<u>L'ASSOCIATION.....</u>	<u>15</u>

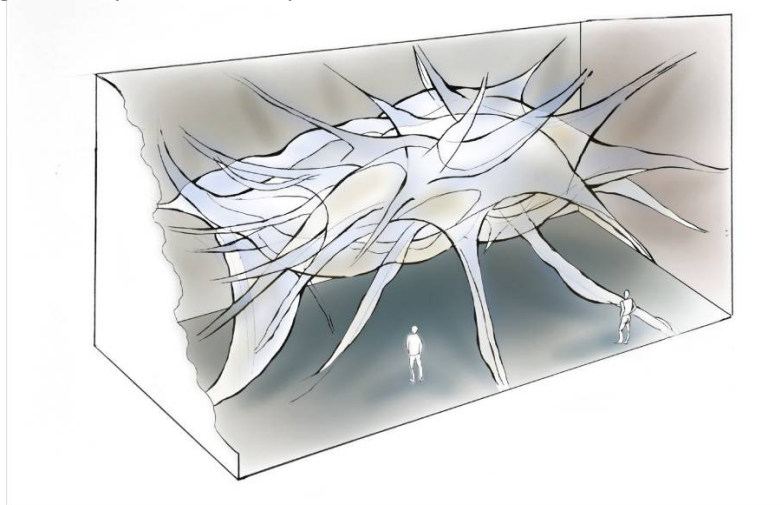
LUMINA FICTION

GOLNAZ BEHROUZNIA

Avec la participation de François Donato

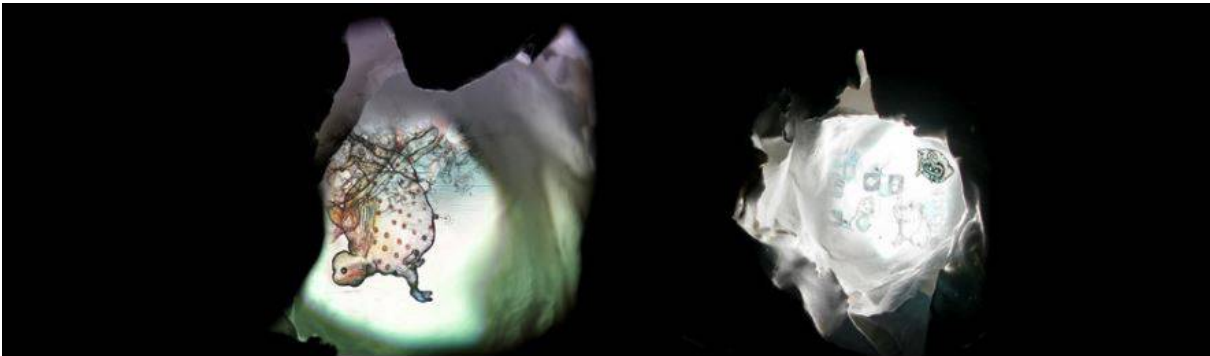


Pour LUMINA FICTION, Golnaz Behrouznia a construit une structure spatiale en tulle fin transparent, mais accrochant la lumière, occupant l'espace de la salle Espalioux comme une architecture organique. Deux vidéoprojecteurs répandent des animations vidéo sur toute la surface de la structure. Ces derniers, installés en surplomb sur les poutres de la salle, sont dirigés vers le sol. Chacun projette des vidéos différentes. Les images se croisent et se rencontrent sur les tulle. La musique acousmatique de François Donato, accompagne ces images et les porte dans l'espace.



Les animations créées par Golnaz Behrouznia représentent d'infimes créatures, chimériques et imaginaires qui prennent vie, évoluent et se déplacent mettant en scène et donnant vie à un univers biologique en perpétuel changement.

LUMINA FICTION est une narration biologique. Les dessins réalisés à l'encre évoquent des animaux minuscules, ou bien encore des bactéries, des microbes, presque sortis du microscope. Presque, parce qu'ils ne sont pas imités du vivant, et parce qu'ils sont munis, pour certains, de fils, de connexions, qui les rattachent bien davantage au monde de l'électronique. Les formes, et le répertoire de formes créées par l'artiste, dressent un tableau d'un monde post-humain, ou d'un monde extra-terrestre, dans lequel la technologie se serait hybridée avec la biologie. C'est donc bien d'une fiction biologique qu'il s'agit, dont le récit génétique serait perdu, mais dont le spectateur verrait la manifestation.

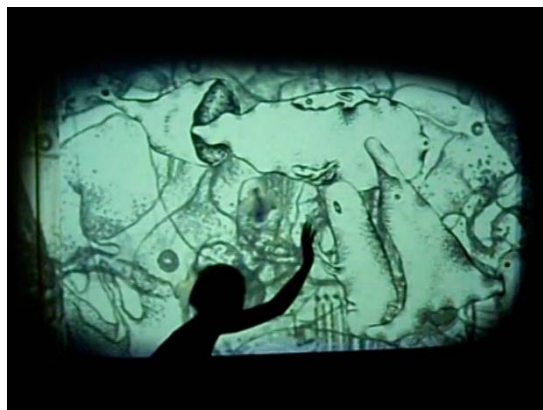


Animées avec AfterEffects, flash, et des logiciels de Morphing comme Sqirlz Morph, les vidéos de Golnaz Behrouznia s'appuient sur ses dessins préliminaires, qui sont la base de son travail. Pour "LUMINA FICTION", Golnaz Behrouznia a créé de multiples animations vidéos et mis en place une narration basée sur la succession de formes et de mouvements de ses créatures. Des dizaines de minutes d'animation ont été créées avec des ambiances visuelles différentes.



Les travaux d'installation vidéo de Golnaz Behrouznia constituent un travail plastique très cohérent, déjà récompensé par des prix de sculpture en Iran, et maintes fois exposé en France et à l'étranger. Sa fiction biologique est en osmose avec le souci contemporain lié à l'écologie profonde, ce mouvement philosophique qui entend reconsidérer la place de l'être humain dans le monde, et le replace non plus au-dessus, ou à part, mais comme un chaînon sensible parmi d'autres, aussi essentiel et inessentiel que la roche, la mousse, l'animal.

Pour que ce sensible advienne (et pour qu'il y ait sensation), "quelque chose d'intermédiaire est nécessaire". Entre les objets et nous, il y a un lieu intermédiaire, dans le sein duquel l'objet devient sensible, se fait phénomène. C'est dans cet espace intermédiaire que les choses deviennent sensibles et c'est de cet espace intermédiaire que les êtres vivants tirent le sensible.



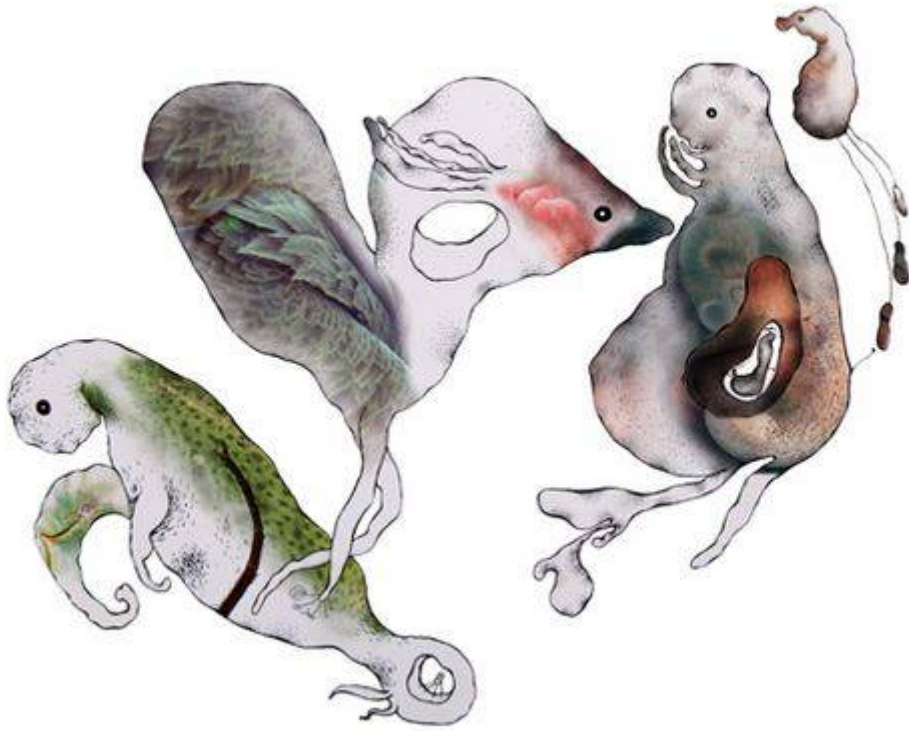
Avec l'installation LUMINA FICTION, Golnaz Behrouznia immerge le spectateur au milieu de l'œuvre. Pratiquement tout le volume du lieu d'exposition est occupé par une structure géante en voile blanc,

créant une boîte noire, chambre de projection déconstruite où chacun peut reconfigurer son rapport à l'espace. Cloisonnée comme une cellule protectrice, ou bien mystérieuse et hostile comme un labyrinthe, blanche comme la vision traditionnelle de la virginité, ou éblouissante comme un aveuglement, la structure-écran géante agit comme un amplificateur de la perception de chacun. Elle rappelle à chacun ce moment de la prise de conscience des images, ce moment si bien défini par Emanuele Coccia, dans *"La vie sensible"*, où l'on prend conscience de la projection de la chose dans l'espace. La perception du vivant que ressentira le spectateur en présence de LUMINA FICTION le mène vers un état d'attention et d'esprit qui fait de la conscience un co-auteur du monde, bienveillant, mais attentif. La participation du spectateur, dans la construction multimédia de l'œuvre, est provoquée par son immersion dans la lumière et les tulle proposant une création en constante évolution, une œuvre vivante par ses incessants changements, par la naissance permanente de formes, de mouvements et d'effets visuels et sonore.

François Donato, musicien acousmatique, a écrit une musique qui enveloppe le public et porte son ouïe dans les images. Sa composition est plus qu'un accompagnement du travail plastique. Elle entre en osmose avec lui pour apporter une dimension plurisensorielle à l'installation. En effet, Lumina Fiction se doit de faire « *chanter* » ses images de la même manière que dans un espace naturel son et lumière se mêlent pour permettre à notre corps de percevoir et comprendre le monde qui nous entoure comme un tout vibratoire et animé de souffle.



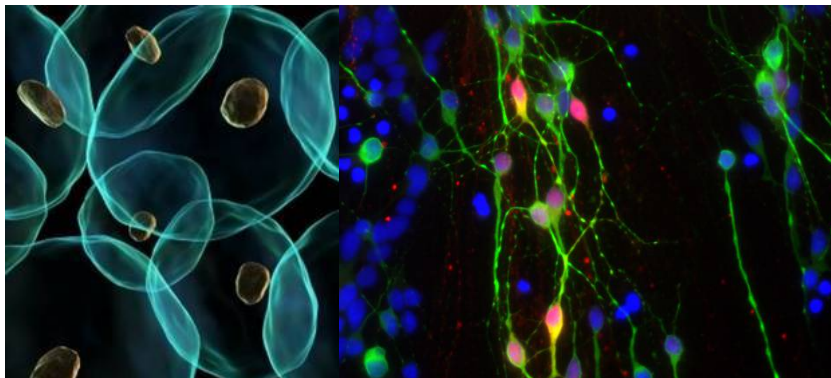
Cette recherche de l'immersion du public pose la question fondamentale du travail de Golnaz Behrouznia, question qu'elle n'arrête pas de mettre en scène sous diverses formes : *"qu'est-ce que le vivant?"*. Cette artiste la traite autant par les formes graphiques et plastiques de son univers que par la conception de ses dispositifs. LUMINA FICTION est en elle-même conçue comme un corps complexe vivant, composé d'une pluralité d'êtres et de mouvement. Cette œuvre ne peut exister que par sa relation globale avec les déplacements du spectateur. Elle est en train de se faire, grâce aux outils numériques et l'interrogation sur le fonctionnement du vivant. C'est pourquoi, les rapports du réel et de l'artificiel, de la matière virtuelle et de la matière réelle, de la biologie scientifique et de la fiction artistiques sont parties prenantes de la conception de l'œuvre.



ARTS, SCIENCES, BIOLOGIE

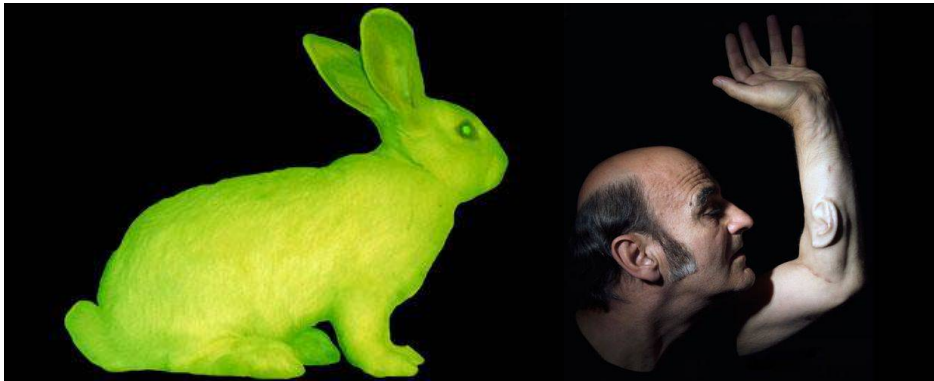
Dans l'antiquité, arts et sciences ont été liés par des relations étroites, voire intimes. A tel point que longtemps, ils n'ont pas été distingués. Ainsi au Quattrocento, Léonard de Vinci était reconnu comme à la fois un homme de science, de technique et d'art. La forme de rationalisme qui s'est développée après la Renaissance a rejeté la part d'imagination et la subjectivité qui caractérisait la proximité entre les sciences et les arts. L'art classique, suivant le même mouvement, s'est focalisé sur le beau, le vrai et le bien. Les romantiques, souvent à la fois poète et naturaliste ont atténué cette opposition entre arts et sciences et technologie et ont restauré les valeurs de l'imagination, de la nuit, de l'irrationalisme, du rêve, comme vecteur de connaissance potentielle mais arts et sciences ont continué de s'opposer. Au cours du XXème siècle, la science a remis en cause le rationalisme classique, notamment en astrophysique et en biologie et fait appel à l'imaginaire pour relever les défis de la complexité. Aujourd'hui, art et science se rejoignent donc à nouveau à plusieurs égards et de nombreuses passerelles ont été lancées entre les arts et les sciences qui favorisent les collaborations entre scientifiques et artistes.

Ces derniers se tournent aujourd'hui vers les sciences dures, 'astrophysique, physique quantique, mathématiques, numérique, biologie, contamination virale, nanotechnologies, neurologie, sciences cognitives... De nouvelles disciplines sont apparues : arts mathématiques, arts numériques, bioart... La transversalité entre les arts et les sciences existant dans l'antiquité semble se rétablir et dépasser les barrières que les siècles avaient établies. Les démarches et les buts demeurent différents, d'un côté l'expérimentation et le savoir pur, de l'autre la sensibilité et la création originale. Mais face à l'interrogation sur le monde, les artistes et les scientifiques sont égaux, par leur rigueur et leur volonté de comprendre ce qui les entoure.

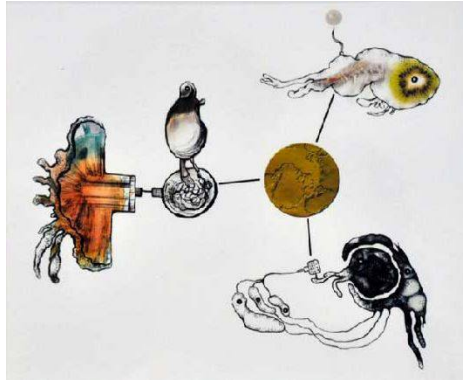


Dans le domaine de la biologie, des collaborations fortes se sont développées. En effet, Les nouvelles technologies et les progrès en génétique ont considérablement modifiés notre vision du vivant et la manière dont nous le représentons. On considère, aujourd'hui, l'évolution comme un phénomène naturel mais aussi lié aux pratiques humaines. Dans ce cadre, les biotechnologies ont ouvert de nouvelles perspectives, et, avec elles, posé de nouvelles questions : Notre représentation du vivant est-elle fidèle ? Quelle sera la part des manipulations génétiques dans notre évolution ? Laisser la nature faire ou allons-nous l'orienter ? Est-ce que modifier le biologique respecte la nature alors même que nous avons commencé de modifier celle-ci ? De nombreux artistes se sont emparés de ces questions à travers leurs recherches plastiques.

Un dialogue s'est ainsi établi entre le monde scientifique et le monde artistique autour du statut du vivant. Le monde de l'art met en scène le vivant dans ses œuvres en l'explorant de manière créative et s'immisçant dans le domaine scientifique à des fins esthétiques et critiques. Les artistes tentent de comprendre l'humain en explorant les représentations du vivant. Pour sa part, le monde scientifique cherche à de cerner le vivant dans une logique de production de savoirs sans cesse remis en cause.

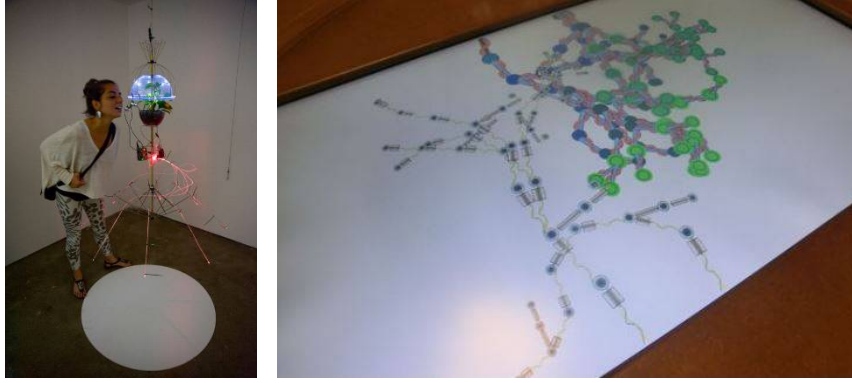


Les plus spectaculaires artistes de ce domaine, comme brésilien Eduardo Kac et de l'australien Stelarc, utilisent les bio-technologies pour modifier le vivant, offrant ainsi un questionnement brutal mais concret sur la réalité des manipulations génétiques. Ces artistes cherchent à aller au-delà de l'imaginaire en créant des œuvres qui semblent sortir d'une œuvre de science-fiction : une oreille greffée à un bras, un lapin fluorescent.



Certains artistes poétisent le savoir en associant numérique et biologique. Ils le détournent, le simulent, le poétisent de manière tendre, ironique ou provocatrice. Ainsi, l'artiste flamand, Win Delvoye a créé Cloaca, une machine de plexiglass composée de six cloches en verre, contenant différents suc de digestion dans un milieu très humide. Les cloches sont reliées entre elles. Contrôlée par ordinateurs, l'installation est maintenue à la température du corps humain (37,2 °C) et fait circuler les aliments, *ingérés* 2 fois par jour, pendant 27 heures, pour y produire finalement des excréments. Cyber-Botanica de Raphaël Bergère propose d'expérimenter un jardin cybernétique virtuel qui réagit à différents facteurs environnementaux réels. Le spectateur est invité à agir sur le dispositif pour jouer un rôle dans le développement de cet écosystème fictif, à la croisée de la robotique, du numérique et de l'imaginaire. Enfin, Breathing de Guto Nobrega est une créature hybride composée d'un organisme vivant, une plante, et d'un système robotique. La créature réagit à son environnement à travers le souffle, le mouvement, la lumière et le bruit de sa mécanique. Respirer, un prérequis de la vie, est la meilleure façon d'interagir avec cette créature et d'entrer en relation avec elle dans un processus de création artistique.





D'autres, enfin, comme Golnaz Behrouznia, ont travaillé sur la beauté intrinsèque de l'imagerie scientifique dans le domaine des sciences du vivant. Ils se fondent sur le constat que la représentation de la vie, tout particulièrement dans le domaine microscopique des cellules, a donné naissance à des images, souvent particulièrement belles et fascinantes, des qui nous montrent et nous expliquent la richesse et la diversité du vivant : dessins, gravures, photographies. Ces images sont à la fois des représentations et des démonstrations, c'est-à-dire des supports de savoir. Les artistes tentent d'explorer en profondeur ces images pour les ouvrir sur l'imaginaire. S'ils en respectent le plus souvent la réalité scientifique, ils s'en échappent pour tenter de la faire résonner en nous et de nous ouvrir des pistes dans notre compréhension du monde.

DEFINITIONS

ART

L'art est une activité humaine, le produit de cette activité ou l'idée que l'on s'en fait s'adressant délibérément aux sens, aux émotions et à l'intellect. Cette activité n'a pas, en général, de fonction clairement définie. Les définitions de l'art varient largement selon les époques et les lieux, et aucune d'entre elles n'est universellement acceptée. En Europe, depuis la fin du XVIII^e siècle, ce terme recouvre principalement la production d'objets que l'on s'accorde à trouver beaux : sculpture, peinture mais aussi la musique, la danse... Conservant le plus souvent ces disciplines, les arts contemporains ne se fondent plus sur l'idée de beau mais sur la mise en avant du concept de l'œuvre autant que de l'œuvre-elle-même et du principe de l'individualisation de l'artiste mais aussi de la transgression des codes et de rupture avec l'histoire de l'art.

SCIENCE

La science est ce que l'on sait pour l'avoir appris, ce que l'on tient pour vrai au sens large, l'ensemble de connaissances, d'études d'une valeur universelle, caractérisées par un objet (domaine) et une méthode déterminés, et fondés sur des relations objectives vérifiables. Elle se fonde sur des méthodes d'investigation rigoureuses, vérifiables et reproductibles. À la différence des dogmes qui prétendent également dire le vrai, la science est ouverte à la critique et les connaissances scientifiques, ainsi que les méthodes, sont ouvertes à la révision. La science se compose d'un ensemble de disciplines particulières dont chacune porte sur un domaine particulier du savoir scientifique. On différencie deux types de sciences, les sciences « *dures* » ou exactes : mathématiques, chimie, physique, biologie... et les sciences « *molles* » ou humaines : économie, sociologie, psychologie... Chacune des disciplines constitue une science particulière

BIOLOGIE

La biologie est la science du vivant. Toutefois la distinction entre organismes vivants et non vivants est parfois difficile et la détermination de l'objet spécifique de la biologie demeure parfois flou. En effet, la vie se présente sous tellement de formes et à des échelles si différentes que la biologie couvre un très large spectre, qui va du niveau de la cellule, à celui de l'organisme entier jusqu'à celui de l'écosystème. Au cours de l'histoire de la biologie, des principes fondateurs ont été découverts. Les plus importants, qui régissent totalement le domaine du vivant et même le définissent sont :

- L'évolution qui fait qu'à chaque génération des modifications des êtres vivants apparaissent, amenant les caractères des êtres vivants les mieux adaptés à au monde à avoir plus de chance d'être présents dans les générations suivantes ;
- L'hérédité qui assure la transmission des caractéristiques d'un individu à sa descendance.

BACTERIE

Les bactéries sont des organismes vivant microscopiques présents dans tous les milieux. Le plus souvent unicellulaires, elles sont parfois pluricellulaires (généralement filamenteuses) et peuvent former des colonies dont les cellules restent agglutinées au sein d'un gel. Les bactéries les plus grosses mesurent 2 µm

(0,002 millimètre). Les bactéries présentent de nombreuses formes : sphériques, allongées ou en bâtonnets, des formes plus ou moins spiralées. Il existe environ 10 000 espèces connues à ce jour mais leur nombre réel est probablement supérieur. L'estimation du nombre des espèces oscillerait entre 5 et 10 millions. Les bactéries sont présentes dans tous les types de biotopes (type de lieu de vie) rencontrés sur terre. Elles peuvent être dans le sol, les eaux douces, marines ou saumâtres, l'air, les profondeurs océaniques, les déchets radioactifs, la croûte terrestre, les animaux et les humains. Les bactéries ont une importance considérable dans des cycles comme le cycle du carbone.

INSTALLATION IMMERSIVE

L'installation est représentative depuis les années 1970, d'une partie des productions de l'art contemporain.

Une installation se définit par l'occupation (temporaire ou définitive) d'un espace donné (intérieur ou extérieur), par la mise en situation de différentes techniques d'expression et de représentation, ainsi que par le rapport participatif qu'elle implique avec le spectateur. N'étant pas un mouvement ou un genre artistique en soi, l'installation trouble les rapports entre œuvre et public, en brisant les limites imposées par certaines contraintes (forme, lieu, discours, etc.) On parle d'installation immersive lorsque le visiteur d'une installation expérimente une perception nouvelle de l'espace esthétique. La réception de l'œuvre n'est plus fondée sur le simple regard que l'on a sur elle mais sur un dispositif qui génère sa propre spatialité à partir des perceptions du visiteur. Cette spatialité se situe au croisement des arts plastiques, des arts du spectacle et de l'architecture.

MUSIQUE ACOUSMATIQUE

La perception du son est souvent liée à l'aspect visuel d'une représentation musicale. La musique acousmatique a pour but de développer le sens de l'écoute, l'imagination et la perception des sons. Ceux-ci sont fixés sur un support, on ne voit pas la représentation physique de l'objet qui les ont produits. Les musiciens font appel à tous les types de son, naturels ou artificiels. Les sons enregistrés ou créés sont transformés par ordinateur et organisés par un montage et un mixage en une composition musicale. L'écoute acousmatique, en s'affranchissant de l'empire du visuel, libère les images mentales et les formes créatives de notre imaginaire. Les sons acousmatiques, que l'on entend à travers le haut-parleur sans en déceler la cause, sont les éléments de base du vocabulaire de l'art acousmatique et de la musique concrète. Ces sons, appelés "objets sonores", sont en fait des empreintes, des traces qui peuvent nous faire accéder à l'émotion, à la sensation, à la métaphore...

PETITE BIBLIOGRAPHIE

Sites des artistes :

Golnaz Behrouznia : <http://www.golnazbehrouznia.com/>

François Donato : <http://francois.donato.free.fr/>

Eduardo Kac : <http://www.ekac.org/>

Stelarc : <http://stelarc.org/>

Wim Delvoye : <https://wimdelvoye.be/>

Raphaël Bergère : <http://www.patch-work.fr/artistes-patch-work/raphael-bergere.html>

Guto Nobrega : <http://cargocollective.com/gutonobrega>

Ouvrages de référence :

Mario Borillo et Anne Sauvageot, *Les cinq sens de la création, Art, technologie, sensorialité*, Champ Vallon, Milieux, Seyssel, 1996

Edmond Couchot, *La technologie dans l'art, De la photographie à la réalité virtuelle*, Jacqueline Chambon, Paris, 1998

Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'art numérique - Comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion 2009

Critical Art Ensemble, *L'invasion moléculaire*, trad. Sandra Bébié-Valérian, éditions Oudeis / La Box

Hervé Fischer *L'avenir de l'art*, vlb, Montréal, 2010.

Giovanni Listai, *Le Futurisme. Création et avant-garde*, Paris, Ed. de l'Amateur, 2001

Florence de Mèredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, Paris, Larousse, 2004

Florence de Mèredieu, *Anges, robots et corps de chair*, in *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, Paris, Larousse, 2004-2008

Florence de Mèredieu, *Prothèses techniques et art biologique*, in *Arts et nouvelles technologies*, Paris, Larousse, 2003-2005

Maurice Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964

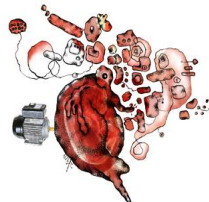
Denis Baron. *La chair mutante, fabrique d'un posthumain*. 2008. Editions Dis Voir

GOLNAZ BEHROUZANIA

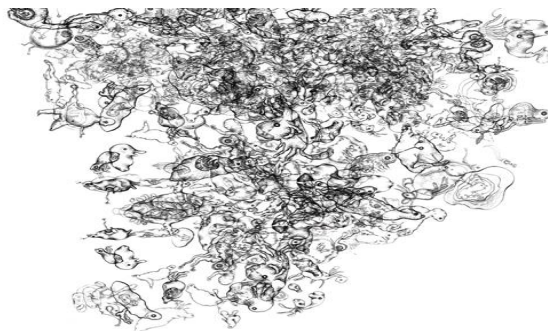


Née en 1982 à Shiraz, Golnaz Behrouznia vit à Toulouse. Elle s'est orientée dès l'enfance vers les arts visuels. Elle commence à travailler la sculpture pendant ses études aux beaux-arts de Téhéran puis elle poursuit son travail en tant qu'artiste professionnelle en Iran et participe à plusieurs expositions collectives et individuelles à Téhéran, Ispahan et Shiraz et a remporté plusieurs prix lors de biennales et de festivals.

En 2008 elle a décidé de venir en France pour poursuivre son cursus artistique. Passionnée par le multimédia, elle a fait des études en création numérique à Toulouse. Elle a ainsi présenté ses travaux sous forme de sculptures, d'installations vidéo et de tableaux dans les lieux différents comme le musée des Abattoirs, la salle des Illustres et la Fabrique culturelle à Toulouse, la salle Espalioux à Pamiers, la salle Aubette à Strasbourg et au salon PAD à Paris.



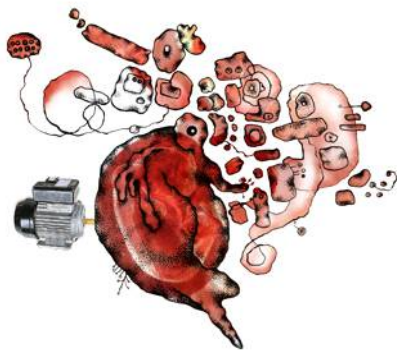
Generator of independent members



Golnaz Behrouznia développe depuis quelques années un travail plurimédia et multimédia centré sur la chose vivante. Les formes qu'elle dessine, qu'elle peint et qu'elle développe en films d'animation, évoquent les briques élémentaires de la vie, bactéries, algues, micro-organismes, dont le développement a produit, au cours de l'évolution, des êtres complexes comme les chiens, les requins, les coraux, les humains, les oiseaux, les virus.

Pour Xavier Malbreil, directeur des Mille Tiroirs : « *Les formes que Golnaz Behrouznia crée patiemment, depuis son passage par les Beaux Arts en Iran et les arts plastiques à Toulouse, ne sont pas sans parenté avec ce que nous savons de l'organisation de la vie : on peut reconnaître ainsi sur ses « chimères » des yeux, des membres, des flagèles, des cils vibratoires, peut-être des bouches, des estomacs. Si bien qu'en les regardant, qu'il s'agisse de dessins, de tableaux, de sculptures, ou de vidéos, on ne se sente pas totalement désorienté, sans qu'il s'agisse pour autant d'une « représentation d'artiste .*

« *Dans ce fragile équilibre entre l'impression de connu et la sensation de n'être pas non plus dans la représentation d'après spécimen, le spectateur hésite, se demande s'il connaît ce qu'il voit, voire s'il le reconnaît, ou bien s'il est en face de quelque chose de tout à fait inconnu, dont il n'aurait jamais vu le référent. La séduction de l'œuvre de Golnaz Behrouznia s'opère à partir de cet instant, ce point d'équilibre et de déséquilibre où se tient toujours le spectateur - même s'il fréquente ces œuvres très régulièrement. Les voir et les revoir plusieurs fois ne résoud pas l'énigme. (...) Si les spectateurs se rendent bien compte qu'on leur parle des origines de la vie, ils savent aussi une chose, c'est qu'il s'agit d'art et non de science, mais qu'on leur parle des origines de la vie. »*



Generator of independent members

FRANCOIS DONATO



François Donato est compositeur et designer sonore. D'abord autodidacte dans la musique, François Donato a suivi les cours très éclairants de Guy Manneveau, Marie-Françoise Lacaze et Marie-Noëlle Moyal à l'Université de Pau. Il découvre alors de la musique concrète et sa descendance prolifique, ce qui l'amène dans la classe de Jean Schwarz à Gennevilliers puis, pour un bref passage, au département Sonus du CNSM de Lyon. Mais c'est bien la musique concrète qui le nourrit et il rentre au GRM en 1989, comme assistant d'abord puis en tant que responsable de la production musicale. Il quitte le GRM en 2005 pour vivre une autre expérience avec le collectif éOle à Toulouse dont il assure depuis la coordination de la production depuis.

Curieux d'autres univers, j'enseigne en parallèle les technologies du son et de l'interactivité au sein de département Arts Plastiques de l'Université Toulouse le Mirail de 2007 à 2012.

Ses créations personnelles sont centrées autour de la musique acousmatique et de la musique concrète.

L'ASSOCIATION



L'association Les Mille Tiroirs existe depuis le 6 décembre 2006.

Elle a été créée par des plasticiens, des enseignants, des amateurs d'arts, qui tous avaient envie d'agir, dans le domaine des arts plastiques, sur Pamiers. La première manifestation des Mille Tiroirs s'appelait « *Premiers pas* » et s'était déroulée entre la médiathèque, pour des installations numériques, et la salle des Capelles, pour des installations de techniques mixtes. Un parcours d'art était également disséminé en ville.

Par la suite, la mairie de Pamiers a choisi d'apporter son soutien aux Mille Tiroirs en lui confiant la salle Espalioux pour des expositions dédiées aux arts plastiques, et en lui apportant son soutien financier et logistique, à travers la mise à disposition de personnel technique et la mise en place d'affichage dans des panneaux urbains. Depuis lors la mairie de Pamiers soutient et subventionne Les Mille Tiroirs. La Communauté de Communes du Pays de Pamiers apporte également sa contribution, ainsi que le département de l'Ariège, la région Midi Pyrénées. Les activités des Mille Tiroirs sont soutenues par les Balades culturelles et inscrites dans le programme officiel.

En 2012, le Conseil Régional a notablement augmenté sa subvention, consacrant les efforts des Mille Tiroirs pour présenter au public des expositions d'une qualité toujours meilleure. Enfin l'année 2014 verra Les Mille Tiroirs bénéficier pour la première fois du soutien de l'Union Européenne, avec l'attribution de fonds du Fond Social Européen, pour la création d'une Artothèque. Cette subvention permettra notamment le maintien du poste de coordinateur culturel, et l'embauche d'un jeune en emploi d'avenir.

Les Mille Tiroirs organise chaque année au moins trois grandes expositions dans la salle Espalioux. Les Mille Tiroirs a, de plus, investi d'autres lieux, comme des chapelles, à Saint Jean de Verges, ou bien des salles communales, comme aux Pujols. Les Mille Tiroirs a également mis en place, depuis l'entrée en fonction de Xavier Malbreil, en décembre 2011, des expositions dans le lycée général de Pamiers (Le Castella), dans la médiathèque de Pamiers, et dans le lycée agricole de Pamiers. Les Mille Tiroirs propose également des ateliers et de nombreuses actions culturelles, particulièrement destinés aux scolaires.

La ville de Pamiers lui a confié l'animation de la salle de la Providence, rue Gabriel Péri à Pamiers, salle où se trouve notamment l'Artothèque.