

It is a video about escape and urgency. It is cinematographic in its state of sensory insurrection. The video of Thomas Couderc is physical. It is as the verge of an experience of exhaustion.  
To film is to be embarked, overwhelmed and summon thunder.

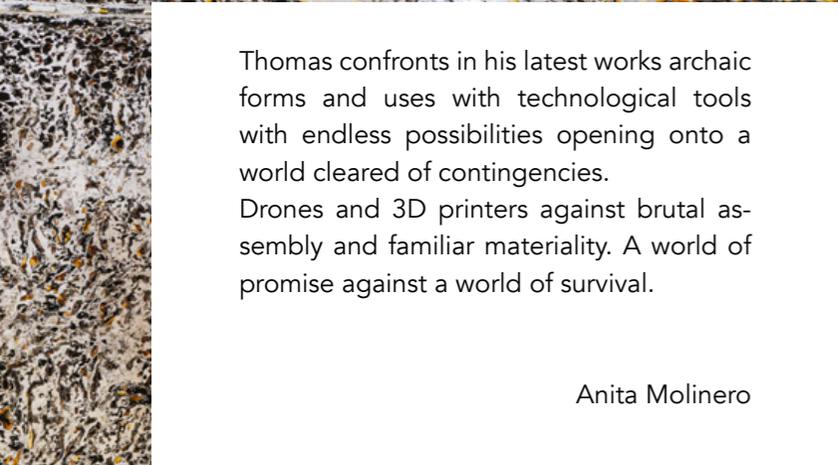
Frédéric Valabrègue

Une dynamique de montage qui rejoint une logique de bricolage, un goût de l'expérimentation propre au travail artistique de Thomas Couderc.  
L'œuvre n'a pas à être déchiffrée mais à être explorée. L'imagination doit rebondir, toujours être en mouvement.

Luc Jeand'heur

Si leur démarche a quelque chose de Dumb et Dumber, elle n'en pose pas moins des questions artistiques et philosophiques cruciales notamment celles de la galerie d'art et de son système, du marché et des publics, de comment vivre sa vie d'artiste et, finalement, sa vie tout court.

Céline Ghisleri



Thomas confronts in his latest works archaic forms and uses with technological tools with endless possibilities opening onto a world cleared of contingencies.  
Drones and 3D printers against brutal assembly and familiar materiality. A world of promise against a world of survival.

Anita Molinero

The work of Thomas Couderc are vitalist, they overflow with energy that the format they adopt can hardly contain.  
Flirting with the derisory, the miraculous and the poetic spurt precisely from this unbalance between the means and energies deployed and the finality or results hoped for.

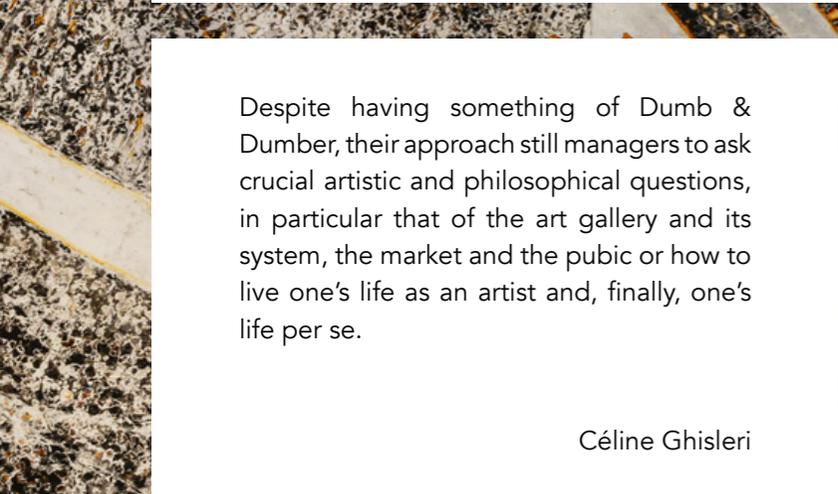
Emmanuel Lambion

Les œuvres de Thomas Couderc sont vitalistes, elles débordent d'énergie que le format qu'elles adoptent peine à contenir.  
Flirtant avec le dérisoire, le miracle et la poésie jaillissent précisément de ce déséquilibre entre les moyens et les énergies engagés et la finalité ou le résultat escomptés.

Emmanuel Lambion

Thomas dans ces dernières œuvres confronte des formes et des usages archaïques à des outils technologiques aux infinies possibilités ouvrant un monde débarrassé des contingences.  
Drones et imprimantes 3D contre assemblage brutal et matérialité familière. Un monde de promesse contre un monde de survivance.

Anita Molinero



Despite having something of Dumb & Dumber, their approach still manages to ask crucial artistic and philosophical questions, in particular that of the art gallery and its system, the market and the public or how to live one's life as an artist and, finally, one's life per se.

Céline Ghisleri

A dynamic of assembly that meets a logic of DIY, a taste for experimenting characteristic of the artistic work of Thomas Couderc.  
The work is not to be deciphered but to be explored. Imagination must bounce, always remain in movement.

Luc Jeand'heur

C'est une vidéo de la fuite et de l'urgence. Elle est cinématographique par son état d'insurrection sensorielle. La vidéo de Thomas Couderc est physique. Elle est la lisière d'une expérience de l'épuisement.  
Filmer, c'est être embarqué, dépassé et convoquer la foudre.

Frédéric Valabrègue

# THOMAS COUDERC

thomascouderc.com  
info@thomascouderc.com  
Be : +32 (0) 4 66 41 84 05  
Fr : +33 (0) 6 64 48 88 57

25 Juin 1981 à Ceret  
Vie et travaille à Bruxelles

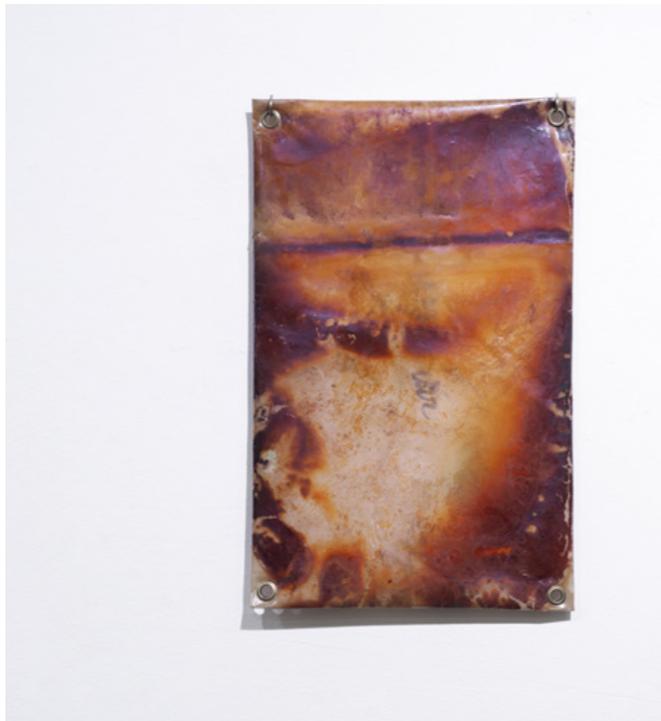
## + SCULPTURES/INSTALLATIONS



**Sans Titres**, 2023  
Aluminum 90 x 64 cm,  
empreinte coulée en aluminium  
Photo © Max Weise



**Sans Titre**, 2024  
bâche PE claire recyclée, oxydation, 10 x 6 m  
Vue de l'exposition  
**Sediment Deposits**  
Zum Hank, Culterim, Berlin , 2024  
Photo © Max Weise



Photos © Max Weise

**Sans Titre**, 2022  
bâche PE recyclée, oxydation  
60 x 40 cm

**Sans Titre**, 2022  
bâche PE recyclée, oxydation  
29 x 46 cm

**Sans Titre**, 2023  
bâche PE recyclée, oxydation  
300 x 220 x 20 cm

En cette ère de production de masse et de consommation effrénée, Thomas Couderc crée des œuvres qui fouillent dans les vestiges, souvent mis au rebut, de ce monde. *Sediment Deposits*, sa première exposition à Berlin, propose une réinterprétation des mythologies modernes au départ de processus naturels de décomposition et de matériaux trouvés que l'artiste soumet à divers procédés allant des techniques d'impression anciennes à l'exploitation de la nature corrodante du temps.

Le parcours artistique du Marseillais Thomas Couderc, qui a été résident à la Cité Internationale des Arts de Paris avant de s'installer à Bruxelles, a commencé par le dessin avant d'évoluer vers une approche plus tactile du monde physique. Il travaille principalement avec des matériaux trouvés, tels que bois, feuilles de plastique ou même pièces de voiture, explorant leur capacité de véhiculer des récits de métamorphose, de survie et de pouvoir. Après un master dans l'atelier d'Anita Molinero, sa pratique sculpturale évolue : il joue désormais de la tension entre permanence et éphémérité, comme en témoignent ses bâches marquées par la rouille ou ses plaques d'aluminium moulées.

Les œuvres narratives de l'artiste sont pour la plupart imprimées au moyen d'un sceau-cylindre, une technique issue des cultures mésopotamienne et sumérienne qu'il a adoptée lors d'une résidence dans l'État de New York. Il transforme des objets banals, comme des troncs d'arbre, en sceaux cylindriques sculptés, qui serviront ensuite à réaliser dans de la terre[a][b] et du sable de fonderie des empreintes évoquant des connexions mythologiques. L'une de ces œuvres, présentée dans cette exposition, est une représentation de l'histoire des origines de Wonder Woman. La gravure à la surface du

sceau revisite la découverte par Wonder Woman de sa capacité de voler : mêlant des procédés ancestraux à la fable d'une superhéroïne des temps modernes, elle trace un récit sur le pouvoir féminin. Le mouvement rotatif du sceau rappelle la nature cyclique de la fabrication des mythes, récits transmis, recontextualisés et racontés de génération en génération.

Dans un autre corpus d'œuvres, Couderc étudie le passage du temps et les forces de la nature au moyen d'empreintes de rouille sur des toiles de plastique. La rouille qui se forme sur la surface de plastique met en évidence à la fois la fragilité et la persistance des matériaux. Ces œuvres questionnent la tension entre artefacts et forces naturelles.

Les empreintes de rouille de Thomas Couderc résultent d'un procédé moins élaboré et moins précis que le sceau cylindrique : l'artiste laisse en effet des bassines en métal piquetées remplies d'eau sur des feuilles de plastique pendant des mois, permettant ainsi au métal de se corroder et à la rouille de dessiner des motifs intriqués et fantomatiques. Comme le dit Thomas Couderc lui-même, « c'est comme une expérience scientifique », dans laquelle il met en regard la durabilité du plastique et la lente formation de la rouille, agent naturel de changement qui laisse une empreinte durable d'impermanence.

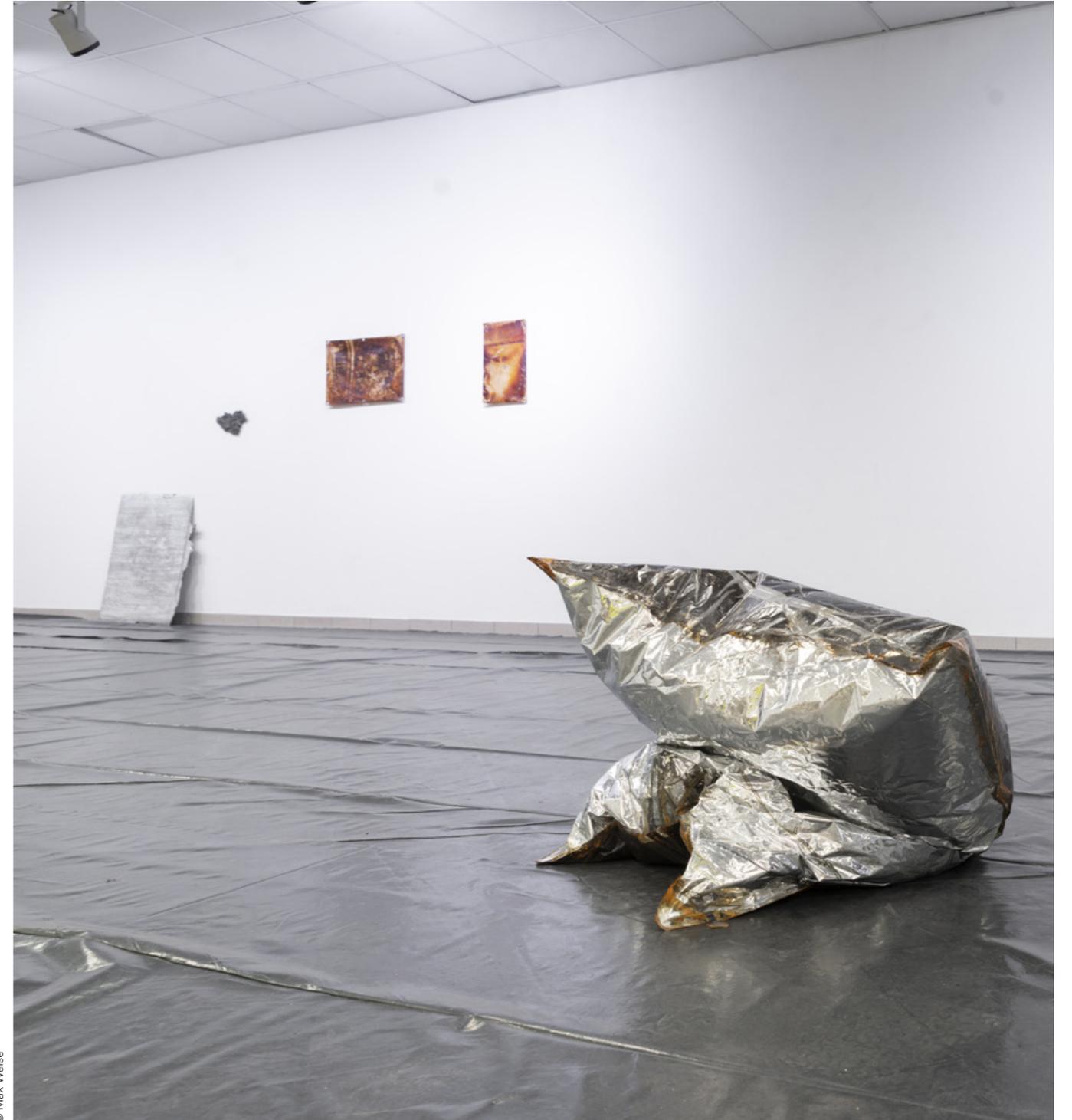
Un thème récurrent dans la pratique artistique de Thomas Couderc est son approche humoristique des objets trouvés. Pièces de voiture, bâches ou autres objets mis au rebut – « on prend tout », il les éloigne de leur fonction initiale jusqu'à ce qu'ils acquièrent des caractéristiques opposées à celles qu'ils avaient dans

leur première vie. Il martèle par exemple l'exosquelette d'une voiture, synonyme de résistance et de sécurité, jusqu'à le rendre mince et flexible, poussant ainsi les matériaux jusqu'aux limites de la permanence. On sent dans son travail l'influence de Mike Kelley ; en redonnant vie à des matériaux « inutiles » et en recontextualisant ces objets, il invite les spectateur·rices à considérer la beauté et le potentiel que renferment ces choses dont on ne veut plus.

Cette exposition, qui se tient dans un ancien magasin Rossmann aujourd'hui géré par Culterim I Gesundbrunnen, est la première exposition solo de Thomas Couderc à Berlin. Les œuvres exposées couvrent sept ans d'exploration sculpturale, avec notamment des pièces qui ont fait le voyage depuis le nord de l'État de New York au MUCEM à Marseille. Construit en 1997, le centre commercial où se trouve aujourd'hui l'espace d'exposition est tombé en obsolescence en l'espace d'une génération. Partiellement occupé par des magasins discount et fréquenté par des navetteur·ses au lieu des acheteur·ses qu'il était censé accueillir, l'endroit donne l'impression sinistre d'un espace déjà abandonné et attendant sa prochaine transfiguration. Cette tension entre le passé et le présent fait écho à l'intérêt de Couderc pour la construction des mythes, qui consiste à continuellement réassembler, remodeler les récits et les objets pour leur redonner vie.

Halle Frost  
Berlin, août 2024

Traduction française  
par **blurbs.be**



© Max Weise

**Sans titre**, 2024,  
Plastic, oxydation, dimensions variable



© Max Weise

**Sans Titre, 2022**  
bâche PU recyclée, oxydation, 230 x 400 cm



© Max Weise

**Sans titre**, 2024  
structure de double porte arrière de fourgon aplatie, 180 x 140 x 50 cm



© Max Weise

**Sans titre**, 2024  
structure de porte latérale coulissante de fourgon aplatie, 136 x 190 x 80 cm



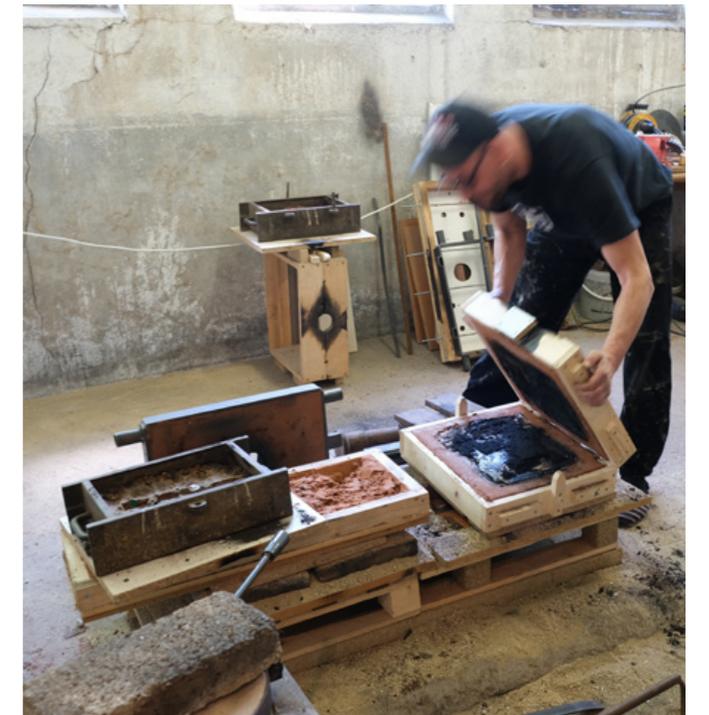
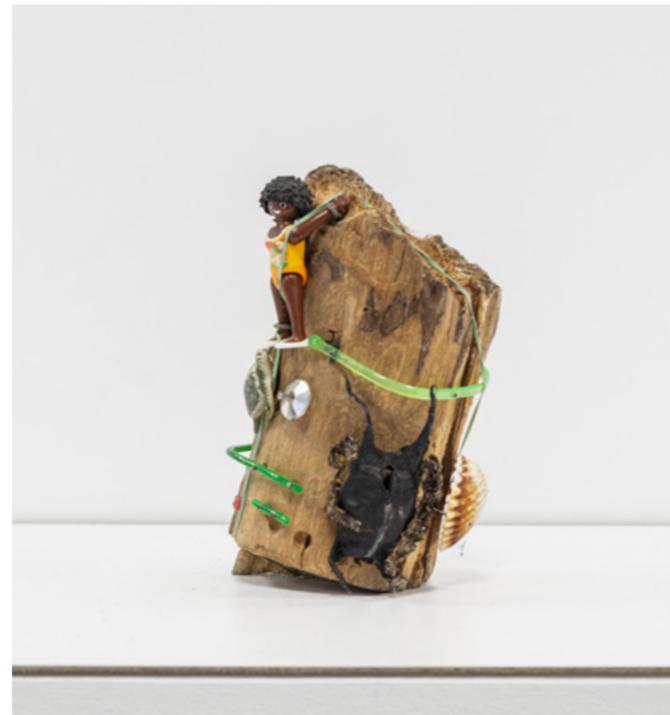
© Max Weise

**Anita**, 2021  
Matériaux trouvés, structure fer à béton  
pour armer les dalles, 100 x 220 x 25 cm



© Max Weise

**4 éléments**, 2024  
Aluminum, plastic, matériaux rrecupérés empreinte coulée en aluminium  
26 x 68 x 6 cm



© Max Weise

© Max Weise

Troncs en bois sur lesquels sont accrochés divers objets.  
Tampon roulant, matrices pour les bronzes (voir page suivante)

Bas-reliefs en bronze réalisés en résidence à l'atelier Faïres à Anould dans les Vosges



**Sans titre, 2024**  
Bas relief en bronze,  
35 x 20 x 2 cm



**Sans titre, 2024,**  
Bas relief en bronze  
27 x 16 cm



**Sans titre, 2024**  
Bas relief en bronze  
20 x 32 x 2 cm



**Sans titre, 2024**  
Bas relief en bronze  
26 x 33 x 2 cm



**Sans titre, 2024**  
Bas relief en bronze  
30 x 21 x 2 cm



**Sans titre, 2024**  
Bas relief en bronze  
20 x 32 x 2 cm



**Sans titre, 2024**  
Bas relief en bronze  
32 x 30 x 2 cm



**Sans titre, 2024**  
Bas relief en bronze  
(2 elements) 26 x 33 x 2 cm



© Max Weise

**Sans titre**, 2023  
Empreintes coulées en aluminium 30 x 45 x 10 cm



Photos © Max Weise

Vue de l'exposition **Sediment Deposits**  
Zum Hank, Culterim, Berlin, 2024



**Sans titre**, 2023  
Empreintes coulées en aluminium 45 x 20 x 10 cm



**Sans titre**, 2023  
Empreintes coulées en aluminium 50 x 30 x 10 cm



**Sans titre**, 2023  
Empreintes coulées en aluminium  
(6 éléments)  
60 x 370 x 10 cm  
Photo © Max Weise



**Sans titre**, matrice (détail), 2023  
bois massif sculpté, 60 x 370 x 10 cm



© Max Weise

## Fondre des passés pour sculpter des futur et des possibles :

l'Odysée Spazio B. 2001 selon Thomas Couderc

Les œuvres de Thomas Couderc sont vitalistes, elles débordent d'une énergie que le format qu'elles adoptent ou les espaces qu'il investit peinent à contenir. Elles flirtent avec le dérisoire, le miraculeux et leur élan poétique naît précisément de ce déséquilibre entre les moyens et les énergies déployés et la finalité ou les résultats espérés. L'élan créatif, souvent d'une ampleur prométhéenne, se développe au départ de gestes simples et efficaces d'assemblage et de construction au départ de matériaux trouvés, souvent bruts et pauvres, parfois complétés et confrontés à l'emploi de technologies de pointe telles que les drones.

D'emblée, dès le début de son parcours se dessinait l'ambition de se glisser dans la vie intime de ses installations sculpturales, en filmant ces dernières de l'intérieur et en exaltant le potentiel cinématographique, au travers de vidéos qui souvent étaient leur seule forme de visibilité. Le travail de Couderc est également tout entier parcouru de fascinations obsessionnelles pour des motifs spécifiques souvent liés à la culture du cinéma populaire et de science-fiction, à l'enfance (l'ours, le cowboy...) qu'il déploie de manière souvent sérielle.

La proposition que Thomas Couderc a imaginée pour l'espace restreint et spécifique de Spazio Bidet (une vitrine aux murs courbes) trouve en l'occurrence son origine dans sa fascination pour le film mythique de Stanley Kubrick, 2001, A Space Odyssey. En ressort une synthèse hybride formelle mêlant l'iconographie quasi-archéologique, rétrofuturiste d'un passé fantasmé à celle

d'un futur tout aussi imaginaire.

Certes, nul os d'un ancêtre mythique ne vient ici crever l'écran-vitrine, mais c'est bien à une sorte de voyage diachronique que Thomas Couderc convie métaphoriquement le passant-visiteur.

Sa fascination pour les gestes bruts, les techniques simples et ancestrales, se perçoit d'emblée : de la partie inférieure de la vitrine s'érige une colonne presque sans fin de troncs monumentaux sculptés en relief : en marge même de la référence brancusienne suggérée par leur assemblage et ascension cosmique, ces troncs ne sont pas sans évoquer les ancêtres mêmes de toutes les formes de gravure, les sceaux-cylindres mésopotamiens apparus autour de 3500 b.c.. Les blocs de bois sont ici sculptés en relief et non en creux, avant de servir de matrice marquant en creux des modules en terre, qui, à leur tour, ont été utilisés comme «négatifs» des reliefs «positifs» en aluminium que nous voyons dans la vitrine, et au-delà. Ce même principe a été utilisé pour les plaques en aluminium (enrichies de discrètes inclusions) qui font fonction d'enseigne redessinée pour Spazio Bidet, le temps de l'exposition. Deux des techniques les plus anciennes de l'humanité, la gravure/sculpture sur bois et la fonte métallurgique, sont ici associées pour nous emmener dans un voyage diachronique. La pauvreté des matériaux, les gestes puissants et bruts, le caractère archaïsant de l'iconographie, la simplicité de l'installation contrastent avec ces projections de futurs possibles et fantasmés.

L'installation se déploie, tout en en dépassant les limites, dans l'espace restreint et condensé de la vitrine de Spazio Bidet : au sol, nous découvrons un bas-relief - restauré - en terre réfractaire qui associe des mo-

tifs et inspirations divers apparus à l'artiste à la faveur d'un voyage d'exploration des grottes néolithiques du sud de la France et combinés à des éléments de son propre imaginaire: Une figure arachnéiforme à l'allure de navette spatiale archaïque côtoie des humanoïdes évoquant tour à tour des annunakis ou des figures foetales ancestrales, ou encore, un dolmen. Induisant d'emblée une connexion avec le registre (ou monde) supérieur, la version rustre et rugueuse de la colonne sans fin à la Brancusi superpose ses troncs-cylindres matriciels dans un équilibre précaire, en les confrontant à leur «progéniture» en fonte d'aluminium. Leurs motifs annulaires concentriques évoquent ad libitum des anneaux de fumée, des soucoupes volantes, des ventouses, l'Origine du Monde de Courbet, comme ils pourraient, non sans humour, faire une référence explicite à l'appellation de

la vitrine. Vitrine et espace dont ils outrepassent les frontières, nous invitant de façon à peine voilée à nous connecter et nous projeter diachroniquement tant à un avenir possible et imaginaire dans le cosmos qu'à nos origines ancestrales.

Emmanuel Lambion  
art worker Bn PROJECTS



Photos © Max Weise

**Bones**, 2023  
Empreintes coulées en aluminium, 90 x 64 cm



**Bones**, 2023  
Empreintes coulées en aluminium, 90 x 64 cm



Vue de l'exposition  
**MELTED PASTS FOR CARVED OUT FUTURES**  
Galleria Spazio Bidet, Milan



**Sans titre**, 2022  
Bois sculpté dans la masse



**Rollingstamp**

Tampons roulants, 2015/2020, bois de hêtre,  
paillettes, palettes europe, métal, terre du Gard  
avec du crottin de cheval  
Vue de l'exposition Magnetic North,  
Marseille, 2021  
Photo © Jean Christophe LETT



© Max Weise

**Mythes**, 2021  
Bas relief en terre végétale, bois, bouse de vache, résine epoxy, 80 x 120 cm

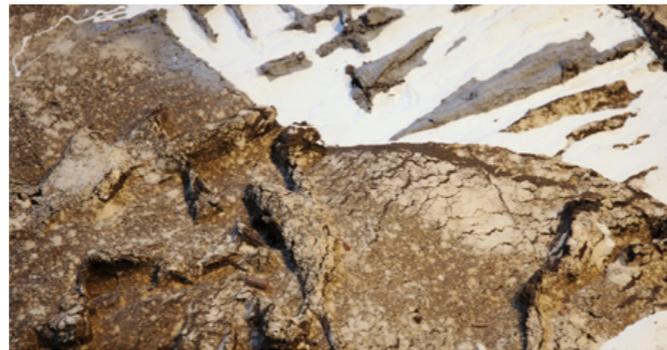


© Max Weise

**Anunnaki**, 2020  
Bas relief en argile réfractaire, résine époxy 105 x 68 cm



© Laurent Barbier



© Jean-Philippe Dordolo

**L'éveil de Wonder Women** (diptyque) 2015, bois, bouse de vache, peinture Workshop avec Triangle Arts Association à Salem Art Works (New York), 2015



© Jean Christophe LETT

**L'éveil de Wonder Women** (diptyque) 2015/2020 et **Anunnaki** 2020 - tampons roulants, bois de hêtre, paillettes, palettes europe, métal, terre du Gard avec du crottins de cheval. Exposition Magnetic North, Marseille, 2021

**Abris sur H**

Vue de l'exposition Magnétic North,  
VidéoChroniques, Marseille  
2020, bois de la garrigue brûlé  
par un incendie criminel (résineux, cade, chêne),  
métal, 500 x 330 cm  
Photo © Jean Christophe LETT





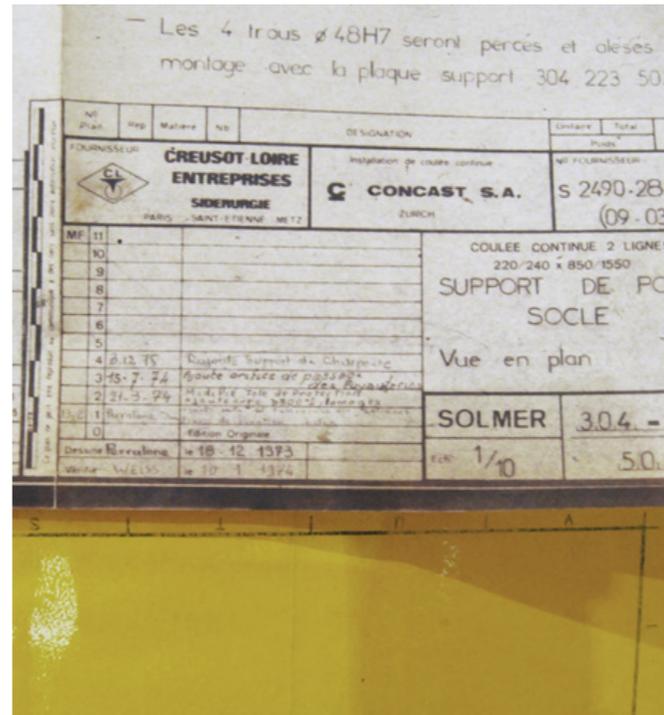


**Timothy**

Vue de l'exposition Art et entreprises #5  
2014, Galerie Château de Servières, Marseille  
Photo © André Mérian



© Laurent Barbier



© Laurent Barbier

Les œuvres de Thomas Couderc sont vitalistes, elles débordent d'énergie que le format qu'elles adoptent peine à contenir.

Flirtant avec le dérisoire, ses propositions se manifestent le plus souvent en croissance, en expansion, en mouvement, dans la forme ou dans le fond. L'inachevé, l'épuisement, ou l'échec virtuel ne sont jamais loin, par delà le rythme effréné, l'hubris, l'énergie symbolique et/ou effective qu'elles déploient ou convoquent. Mais le miracle et la poésie non plus, jaillies précisément de ce déséquilibre entre les moyens et les énergies engagés et la finalité ou le résultat escomptés. Pour autant d'ailleurs que ceux-ci apparaissent clairement, ce qui est loin d'aller de soi.

Ce n'est donc pas un hasard si la sculpture mascotte qui accompagnait l'installation Pilote 00 qu'il vient de réaliser aux Ateliers Vortex à Dijon était un ours, fraîchement rebaptisé Timothy en hommage à Timothy Treadwell, l'écologiste américain, fanatique des ours et au destin fatal auquel Werner Herzog a consacré son film Grizzly Man. Inachevée, porteuse d'une croissance qui porte en soi la question de son achèvement et ou de sa finalité, la sculpture était constituée non sans ironie de boîtes de Frosties et d'autres céréales de croissance, pour partie vectorisées, pour partie re-customisées. L'installation proprement dite investissait dans l'ensemble de ses 150m<sup>3</sup> la totalité de l'espace d'exposition à la façon d'une matrice difforme, invasive et énigmatique. Elle était constituée d'une accumulation d'objets-rebuts du quotidien, récoltés dans des déchetteries aux quatre coins de la ville, assemblés bout à bout, et délibérément repeints comme hâtivement et approximativement en blanc, de façon à entraver telle une armature squelettique et labyrinthique la circulation des visiteurs dans l'espace d'exposition.

Un aspect spécifique des préoccupations de Thomas

Couderc s'exprime dans LEPOPEE un protocole performatif développé en collaboration avec Teoman Gurgan. S'articulant à la façon d'un récit, LEPOPEE se décline en des installations performatives qui convoquent souvent l'idée de voyage et de loisirs, mais en requérant à chaque fois dans leur déploiement une énergie, un labeur sans commune mesure avec le résultat avoué ou escompté. Dans La mine de vers de terre réalisée dans le cadre de Mulhouse 2012, il s'agissait de convaincre une société à déplacer 100m<sup>3</sup>, id est 32 tonnes de terre végétale dans l'espace d'exposition, afin d'y creuser, le temps de cette dernière, une galerie de trois mètres de long afin d'y récolter des vers de terre avec lesquels symboliquement in fine aller à la pêche. Dans Les Vacances d'Automne, proposées dans le cadre de Riam 09, c'est un arbousier de la région de Nîmes que les deux artistes décidèrent de déraciner et d'emporter en vacances, en 4L et de le stationner, le temps de l'exposition, à Marseille. L'exploit, par-delà la parabole du déracinement et de la recréation parfois difficile, mais nécessaire de nouvelles racines, résidait dans le fait de la faire survivre par hydroponie. A Dijon, Lépopéculmina dans l'exploit quelque peu spectaculaire de « marcher » sur de l'eau préalablement salée afin d'y pêcher le maïs devant servir au barbecue de la festivité organisée pour célébrer l'exploit.

L'humeur des vidéos de Couderc semble a priori plus inquiétante. On y court souvent, parfois à perte d'haleine. Le plus souvent, elles mettent en images des séquences dynamiques, d'accélération, de fuite, de fuite en avant, de lutte ou de poursuite, comme dans Le Vallon où le regard implicite de l'artiste, objectif invisible de la caméra est poursuivi dans une improbable chasse à courre ou, plutôt, à pied, à cor et à cris par une bande de figurants dont on hésite à cerner les intentions.

La suspension du sens et du contexte, de la destination voire de la finalité de toute cette énergie qui s'exprime et se déploie devant nos yeux nous renvoie à des questionnements métaphysiques d'une étrangeté qui n'est au fond qu'apparente.

Dans LOVE PROGRESS S01E03, la vidéo que nous présentons ici, la tension dialectique, oscillant entre les éléments disco et le dispositif ouvertement bricolé en guise de ring de boxe, cam d'emblée un décor mystérieux et suspensif.

Comme toujours chez Couderc, l'œil fait corps avec une caméra et plonge certes dans un décor typé, archétypal et délibérément forcé, théâtralisé encore par la bande-son réalisée par Simon Kozak, sans que ces artifices assumés ne démystifient ni ne désamorcent la tension du thriller existentiel « romantico-bidon » qui, pour reprendre les termes de Couderc, est censé s'y jouer.

Couderc joue en les accentuant sur les chiasmes perceptifs et narratifs, les disproportions et décalages d'échelle et de contextes, pour atteindre un climax par l'irruption progressive et surprenante de ces créatures que nous portons tous en nous - des vers de terre. Faux- fuyant, farce décalée, parodie douce-amère de l'existence, on vous laissera en juger. Le dispositif sculptural de monstration, à la fois absorbant, expansif et déstabilisant, retiendra le spectateur le temps qu'il faudra pour qu'il se fasse son idée.

Emmanuel Lambion



Le fond d'incrustation d'images, ce fond vert ou bleu qui permet d'introduire toute sorte de contextes derrière les personnes et les motifs filmés, est une métaphore parfaite du régime d'images dans lequel nous vivons. De même, la sculpture et son langage sont désormais aux prises avec de nouvelles méthodes de fabrication qui interrogent son histoire et son processus. L'imprimante 3D permet de prolonger sous d'autres formes le vieil adage de l'art conceptuel selon lequel la réalisation de l'œuvre est moins importante que l'idée à son origine.

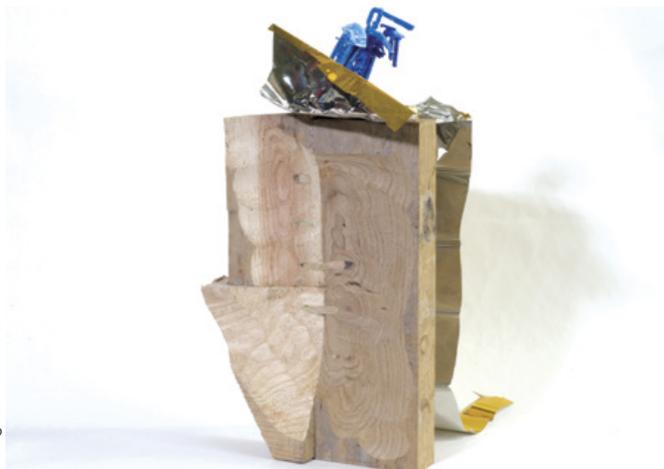
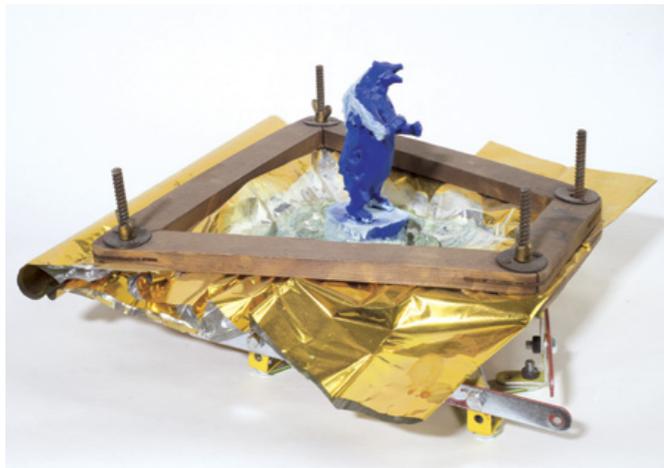
En choisissant ces deux éléments - le fond d'incrustation d'images et l'imprimante 3D - Thomas Couderc veut ainsi impliquer une réflexion autour de l'image et de la sculpture dans l'univers très mouvant et instable des nouveaux outils technologiques. Cependant, il n'est pas étonnant qu'il le fasse à sa

façon, en bricoleur artisanal et gauche, car il s'engage d'abord dans la sculpture d'assemblage avec toute sorte de matériaux récupérés, de façon à construire les modèles des personnages dont il fera ensuite une impression 3D. Il y aura donc un cow-boy, un ours, un éléphant, un dinosaure, un unijambiste, un Kowalski, un Mc Nulty, une Carmen et un joueur de backgammon dans cet univers qui mélange différents univers culturels, allant de la conquête de l'Ouest à la pré-histoire. C'est cette tension entre monde réel et matériel de la sculpture et l'univers infini des images potentiellement utilisables que Thomas Couderc cherche à explorer. Dans un monde où le réel et le virtuel sont désormais indissociables.

Pedro Morais

**Sans Titre**

2016, impression 3D, bois, ardoise, plastique PLA, 51x22x30 cm



## PACKAGING en carton

### **Avec Coline**, 2016

carton, impression 3D plastique PLA, couverture de survie  
23,5x70 cm

### **Cage thoracique**, 2016

impression 3D plastique PLA, bois  
20x19x53 cm

### **Ours porte raquette**, 2016

impression 3D plastique PLA, couverture de survie, bois  
19x37x37cm

### **Jambe droite**, 2016

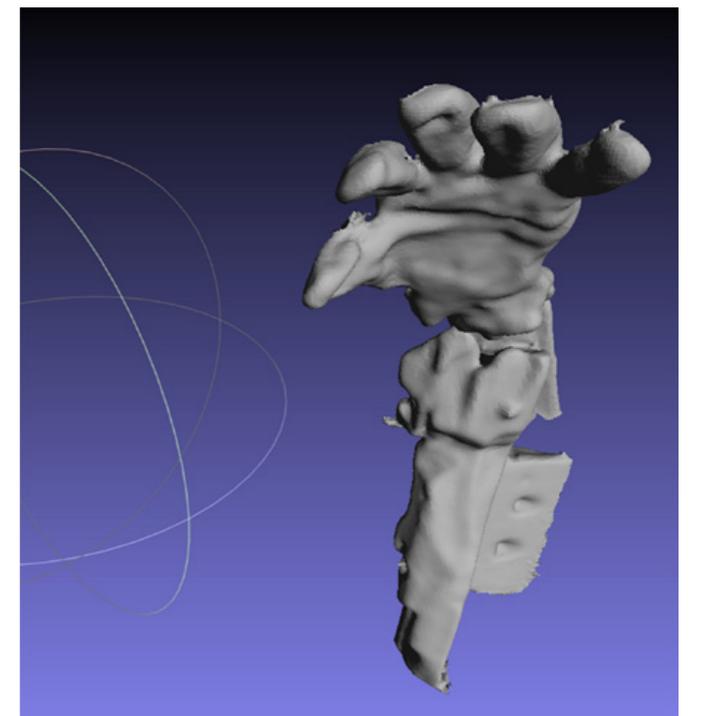
impression 3D plastique PLA, ardoise, bois  
32x22x30 cm

### **Serres joints utilisés**, 2016

impression 3D plastique PLA, couverture de survie  
10x15x16 cm

### **homme qui marche**, 2016

impression 3D plastique PLA, glaise  
6,5x6,5x9 cm





**Torse** cow\_B (échelle 1), 2016  
polystyrène extrudé, 36x19x23 cm

**Botte** gauche, cow\_B (échelle 1), 2016  
bois, métal, vis, écrou, 28x8,5x23 cm

**Cage thoracique** cow\_B (échelle 1), 2016  
bois, métal, 42x24x43 cm

à droite

**Cow-boy en pièces détachées**, 2016  
impression 3D, bois, ardoise, plastique PLA, 51x22x30 cm



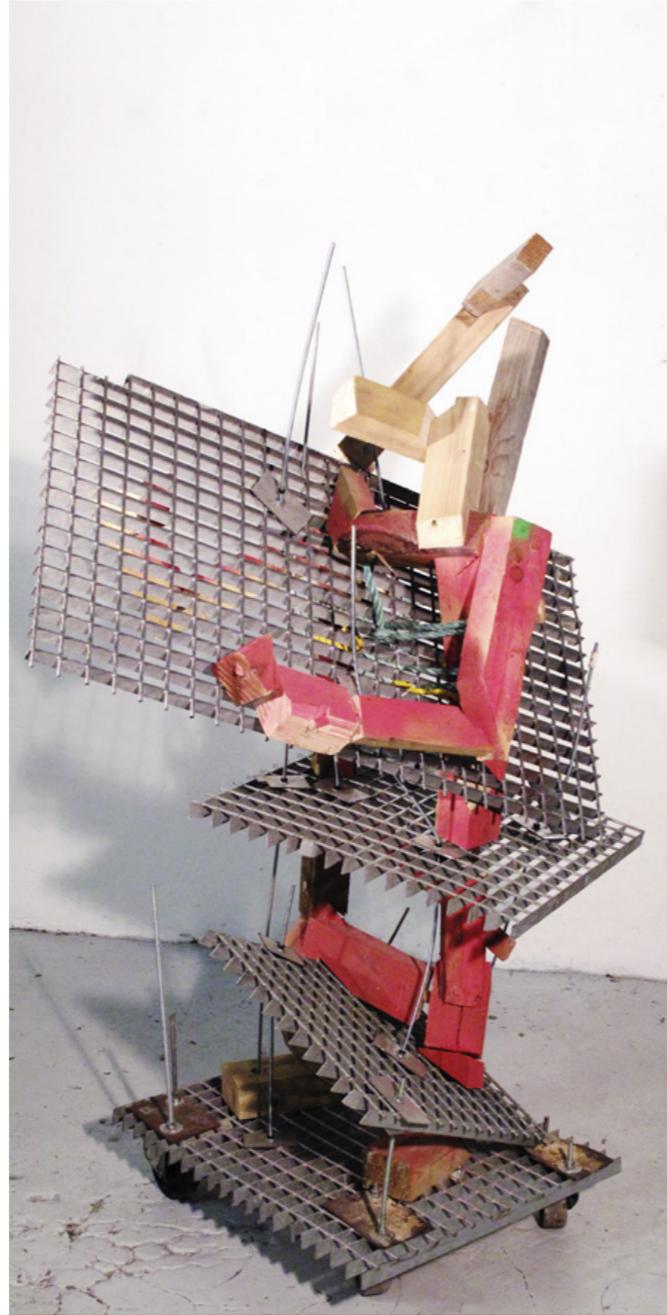


© Max Weise

Vue de l'exposition  
**Sediment Deposits**  
Zum Hank, Culterim, Berlin , 2024



**Cow-Boy** 2015  
polystyrène extrudé, bois, métal, vis, écrou  
1,35 m de haut, 70 cm de large



**Timothy 0.1**  
2013, Caillebottis, tasseaux de bois, tiges  
filetées, roulettes 170 x 80 cm de diamètre



**Timothy 0.2**  
2013, tasseaux de bois, métal, caillebottis,  
tiges filetées, plastique, roulettes  
150 x 60 cm de diamètre

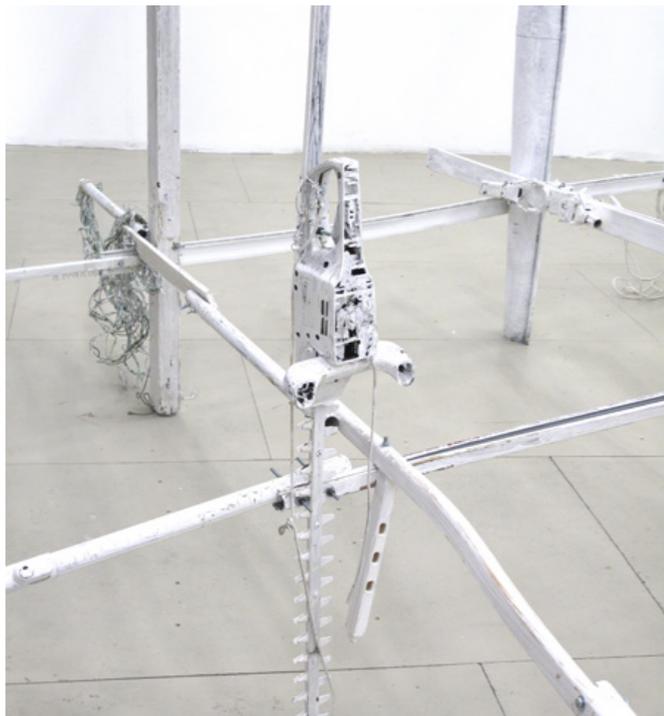


**Timothy 0.3**  
2013, tasseaux de bois, polystyrène, caille-  
bottis, roulettes  
160 x 70 cm de diamètre

**Timothy**  
**(le mangeur de céréale)**

vue de l'exposition *PILOTE 00*  
2013, Les Ateliers VORTEX, Dijon  
© Cécilia Philippe





«Le tigre est en toi.» Tony le tigre  
 «Quelque chose suit son cours»  
 Samuel Beckett, Fin de partie, 1957

Pilote 00 se révèle être une sculpture complexe, plutôt qu'une installation, qui délivre une forme particulière de travail sur scénario. Thomas Couderc en est l'artiste et le metteur en scène. Le titre de l'exposition nous propose une première lecture du synopsis. Un pilote désigne l'épisode zéro d'une série télévisée servant à introduire les personnages et l'univers mis en scène. Le spectateur doit prendre la mesure de l'hétéropie et de l'hétérochronie de l'œuvre qui se joue autant devant ses yeux ainsi qu'avec lui. On entre dans une pièce spatio-temporelle, qui est la production d'une résidence d'artiste où l'espace d'exposition est aussi son atelier, qui a lieu ici au moment de son exposition, et dont l'artiste se jouera ensuite pour réaliser un film vidéo. Mais cela, c'est une autre histoire.

#### La matrice

Une structure blanchie comme des os prend en charge le lieu jusqu'à embrouiller sa charpente. Elle compose ce que j'appelle l'inscène, une «grille de lecture» organique, une matrice difforme et énigmatique autant que rayonnante et invasive. Elle détermine la composition plastique de l'espace, un socle conceptuel et un champ de résistance, architecture d'intérieur dans son sens biologique. Un étrange milieu prend forme d'un ordre à la fois géométrique et reptilien, calculé et inachevé, qui donne littéralement la vision d'un chaos hyperorganisé. Cette ossature stéréotomique oscille ainsi entre plusieurs topiques de la sculpture, l'assemblage, le modelage, la taille et la modélisation, afin de bâtir une sorte de topographie de décor façon casse-tête chinois. Ce jeu de construction du plein par le vide signifie que l'œuvre est un conteneur physique

et mental, qu'elle représente une expansion dans l'espace, le temps et l'imaginaire. Plus qu'un «work in progress», quelque chose en est train d'avoir lieu. On retrouve ici une dynamique de montage qui rejoint une logique de bricolage, un goût de l'expérimentation propre au travail artistique de Thomas Couderc. On retrouve également l'un des fondements de ses pièces dans le sens où l'œuvre n'a pas à être déchiffrée mais à être explorée. L'imagination doit rebondir, toujours être en mouvement, faire «action», mettre bout à bout des morceaux hétérogènes pour des enchaînements parfois inimaginables, toujours aller de l'avant, tailler la route.

Le blanc est ici l'uniforme du formalisme pour dévitaliser les matériaux et les mettre raccord, pour aller au-delà d'un plaisir d'enfant de créer un monde imaginaire sur le monde réel. Le blanchiment des divers objets fonctionne comme alchimie visuelle et transmutation à froid pour créer une sorte de remise à «00». Sauf qu'ici, son application un peu grossière laisse deviner la nature de nombre d'objets. Cela dessine un volume sculptural à la croisée d'un espace réel et d'un espace inventé, à la croisée de l'extérieur et de l'intérieur, qui se représente en confrontation d'une utopie échappée du quotidien avec une entropie de White Cube primitive «naturelle» dans une exposition.

Ce squelette spatial est le fruit d'une récolte entomologique de résidus oblongs, incertains et disparates, dans une logique actionnelle de Meccano «filaire» pour la conquête de l'espace d'exposition. Il s'agit de «jouer avec des choses mortes» (Mike Kelley) de la ville, des produits littéralement finis, avec cette idée de la civilisation consumériste où la cohérence côtoie l'absurde pour former un tout. Notre regard confronte une forme d'errance dans les objets récoltés comme certains oiseaux font leurs nids à base de brindilles

de toutes natures. L'artiste travaille cette « grille » comme une partition de sculpteur classique, à la fois en développant la forme par assemblage d'ajouts et en la taillant direct comme un matériau brut. Pour récupérer ce que disait Samuel Beckett, la tâche de l'artiste est de trouver une forme qui accomode le gâchis et le désordre de la vie et du temps. Ce travail passe ici par une pratique sculpturale du cutting et de l'editing à la manière de Thomas Couderc.

A dévorer pour le petit-déjeuner, des Frosties et une orange mécanique pressée. L'ours Timothy (en référence à Timothy Treadwell, l'écologiste américain amoureux des ours au funeste destin sur lequel Werner Herzog a réalisé son film Grizzly Man) est la vedette de l'exposition, l'acteur principal de Pilote00. Timothy (tout comme ses « petits frères », « brouillons de maquette » et figurants) est une statue, une expérience totémique, une créature hybride spectaculaire et surnaturelle, qui devrait inspirer avec un certain décalage effroi et fascination. Son inachèvement ne le rend au fond que plus chimérique et monstrueux.

Tim (appelons-le ainsi puisque son rôle est d'être inachevé) se dresse bravement devant nous dans toute la force brute de son ébauche acéphale, sur ses deux pieds comme un vrai bonhomme, dans une position de défi presque agressive, celle d'une liberté qui précède le combat ou celle d'intérieur, immortalisée en trophée taxidermiste. Il représente une figure prise dans une posture théâtrale qui oppose la violence sourde de la bête sauvage (*Ursus arctos horribilis*) qui défend son « espace personnel » et la métaphore héraldique domestique un peu enfantine ou déjantée (« Papa Ours »), comme une

sorte d'image nostalgique d'un pays perdu qu'il faut à chacun faire l'effort de se projeter pour le retrouver. Thomas Couderc envisage la sculpture comme « machine à se faire des films ». Les pièces sont performatives à un niveau physique, imaginaire, formel, narratif, humain. La sculpture est ici une histoire non écrite, en cours de réalisation. La matrice d'objets donne ici le rythme et la trame de l'installation et permet de serrer l'action. Le « plan » de l'ours en insert, sculpture figurative qui joue une « image de synthèse ». Ses composants sont issus d'une mythologie propre à l'artiste. Le corps de l'ours suit une logique additionnelle et schizophrène. Il se compose par concrétion sur une ossature métallique de boîtes réelles de céréales pour petit-déjeuner - matière industrielle ready-made ; de fac similés où les mêmes boîtes deviennent des citations visuelles ; de coloriations de ces contrefaçons, comme les produits déviant d'un absurde artisanat do-it-yourself ; avant de devenir des dérives d'atelier d'artistes produit lors d'un workshop avec Thomas Couderc où il invite ses assistants à remixer une imagerie industrielle en délire créatif. Cette appel au travail d'équipe d'imagination se retrouve dans l'exposition à travers les réserves de boîtes entassées au sol où le spectateur doit finir mentalement l'ours Tim. Au final, cet ours est donc un peu notre propre création, et de fait, Timothy est un peu de nous. Nous sommes alors devenus des acteurs de ce Pilote 00.

Luc Jeand'heur

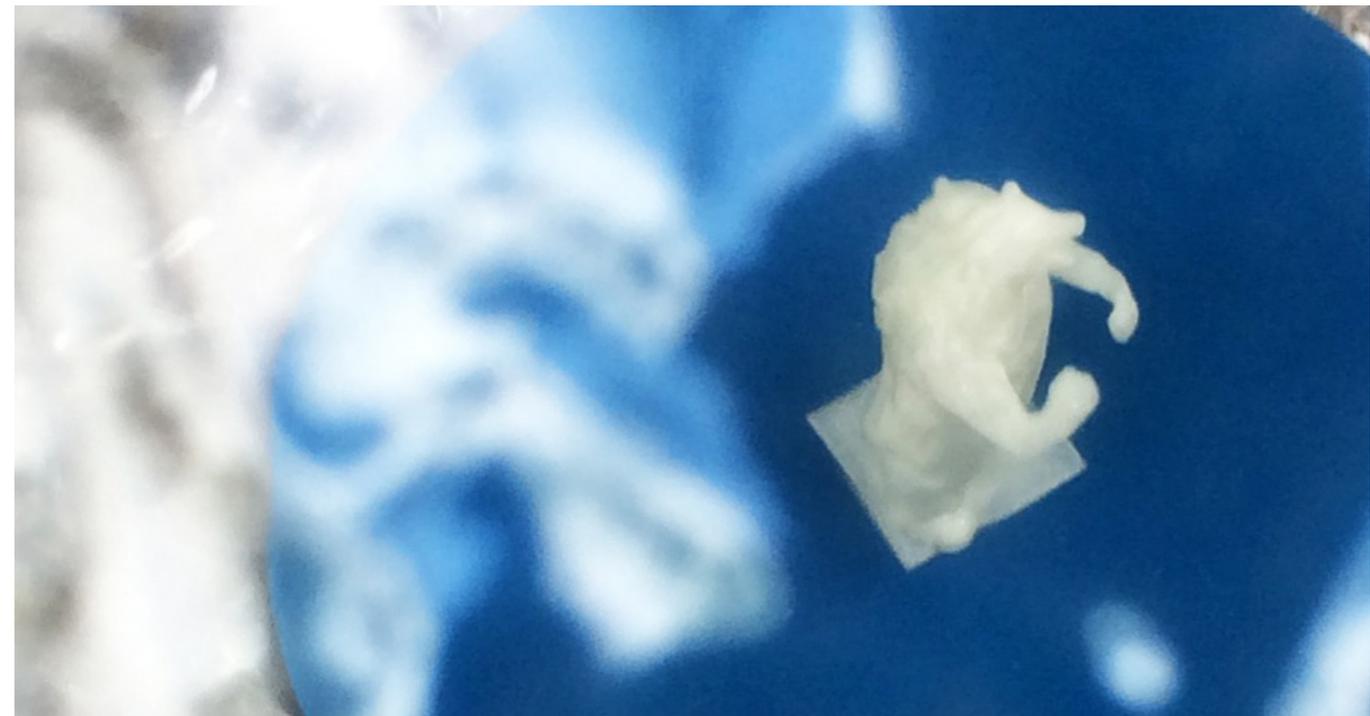




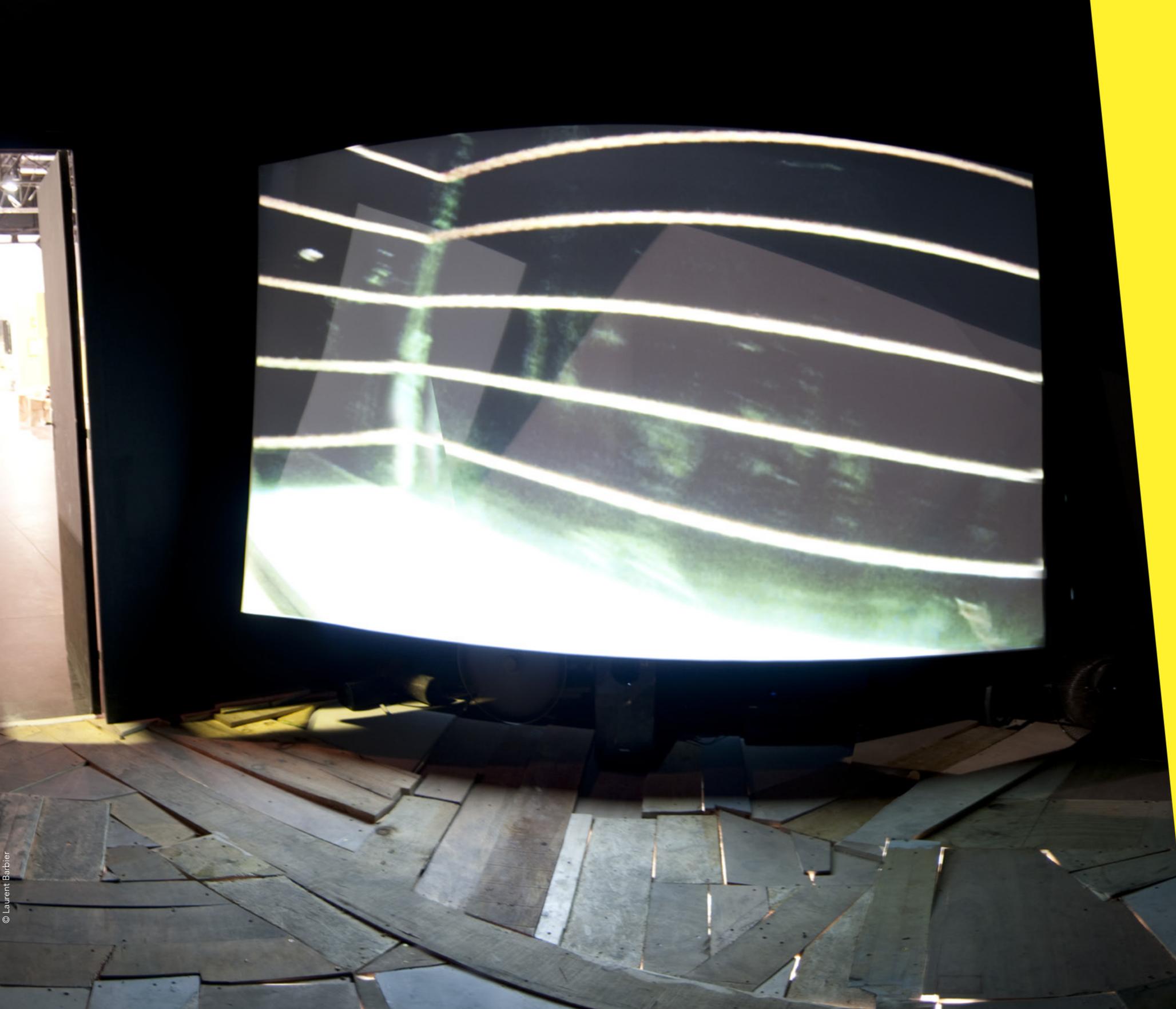
**PILOTE 00.01**

2014, Voyons Voir, Aix en Provence

Bois, peinture aqualake  
anti-rouille, vises et écrous



Air en surpression et vinyl cristal



# INSTALLATIONS + VIDÉOS

[https://thomascouderc.com/fr\\_video.html](https://thomascouderc.com/fr_video.html)

**Sans Titre**

2013, bois et tubes fluorescents  
Art-O-Rama, Marseille, (avec la vidéo LOVE PROGRESS S01E03)



## MOTEUR

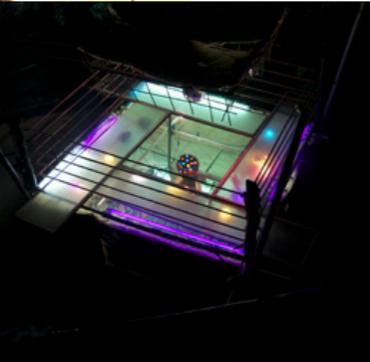
Les vidéos de Thomas Couderc empruntent au cinéma populaire son goût pour des actions ou des situations paroxystiques. Elles se présentent pour la plupart comme des séquences de films d'action et de poursuite dont le seul mouvement serait d'avancer, sauf que des embryons de récit sont à peine amorcés et qu'aucune détente ni explication ne suivra un climax rapidement atteint. Grâce à une pièce comme *Le chaos des choses*, on saisit que le sens de ces actions cinématographiques compte beaucoup moins que leur dispositif. Il s'agit de faire résonner des moyens succincts et de montrer combien l'intensité dramatique dépend d'indices élémentaires. L'aspect thriller ou science-fiction de ces séquences n'est pourtant pas démystifié par l'aveu d'un bricolage ou l'exposé d'un procédé, bien au contraire. Ce dont il est fait l'économie, ce sont les développements. Une génération saturée d'images et de récits ne garde des anciennes continuités que la ligne de crête. Le contexte

et les circonstances sautent. Il n'y a plus d'exposé. De ce point de vue, une vidéo comme *Full* se suffit. L'épisode est cinématographique mais se suffit dans sa litote ou son épure. Une proue avance, une étrave fend la mer puis se retourne vers un horizon rempli d'une armada de porte-conteneurs dont le principal ressemble à une étrange citadelle. Dès l'étrangeté repérée, la caméra bascule. Dès le danger enregistré, l'action prend fin, comme pour souligner son caractère fatal. Un coup de zoom et il est déjà trop tard. C'est une vidéo de la fuite et de l'urgence. Elle est cinématographique par son état d'insurrection sensorielle. La vidéo de Thomas Couderc est physique. Elle est à la lisière d'une expérience de l'épuisement. A ce sujet, *Le vallon* est exemplaire. Il en faut, de l'adrénaline, pour qu'un corps traîné développe un paysage. Avec *Full*, c'est la deuxième fois que le paysage recèle une atmosphère de danger et de crime. La matière sonore est myope. On est tout proche, dans la vague ou dans l'herbe, dans

le ronron du moteur. On ne sait pas pourquoi on est toujours propulsé. Cela semble inexorable. Filmer, c'est être embarqué, dépassé et convoquer la foudre.

Frédéric Valabrègue.

**LOVE**  
**PROGRESS**  
**S01E03**  
2013, vidéo HD  
16/9, 7'30"



**CAKING**  
**2.1**  
2018, vidéo HD  
16/9, 3'22"



**LOVE PROGRESS**  
**S01E02**  
2011, vidéo HD  
16/9, 8'13"



**CAKING**  
**1.1**  
2017, vidéo HD  
16/9, 7'



**Le**  
**vallon**  
2011, vidéo HD  
16/9, 9'55"



**FULL**  
2010, travail sonore,  
vidéo DV, 16/9, 3'55"

FULL a été réalisé dans le cadre de l'exposition "Déchets salés" à la galerie Mont Grand. Commissaire: Anita Molinero et Max Armengaud.



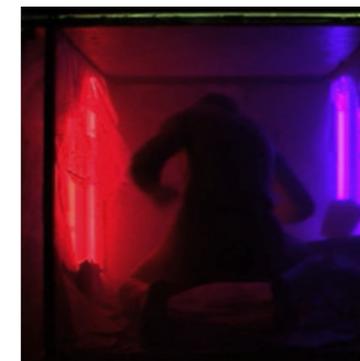
**L'éveil**  
**de WW**  
2016, vidéo HD,  
16/9, 12'



**CELLULES**  
**#2**  
2009, vidéo HD  
16/9, 0'53"



**CELLULES**  
**#1**  
2008, vidéo HD  
16/9, 6'55"



© Jean Christophe LETT



**caking 2.1**

Vue de l'exposition Magnétic North,  
Vidéochroniques, Marseille, 2020  
Écran sur bois. 1220 cm par 2440 cm  
vidéo HD, 16/9, boucle 3'22", 2018  
[http://thomascouderc.com/fr\\_video.html](http://thomascouderc.com/fr_video.html)



© Jean Christophe LETT

© Ludovic Beillard



**Vidéochroniques**

Vue de l'exposition Opening at P A N A M A X, Liège, 2020  
installation vidéo in situ : Bache d'étang, eau, essence 98, gasoil,  
nettoyant ménagé, poudre de brique, de bétons et de bois MDF  
vidéo HD, 16/9, boucle 3'06, 2010  
[http://thomascouderc.com/fr\\_video.html](http://thomascouderc.com/fr_video.html)

# THOMAS COUDERC

thomascouderc.com

info@thomascouderc.com

+32 (0) 4 66 41 84 05

Rue Joseph Claes 81, 1060 Bruxelles

## EXPOS SOLO

2024

- **EXTRACTS OF SEDIMENT DEPOSITS**, Rare Store, Berlin

2023

- **MELTED PASTS FOR CARVED OUT FUTURES**, Galleria Spazio Bidet, Milan

2017

- **OUEST**, Galerie ZSENNE, Brussels

2015

- **OVER PANNING** en duo avec Robin Touchard, MuCEM, Marseille

2013

- **PILOTE 00**, Vortex, Dijon

2012

- **FESTIVAL RIAM 09**, "Les Vacances D'automne", LEPOPEE, diagonal 61, Marseille

2010

- **DRIFT**, LEPOPEE, La Caravelle, Marseille

## EXPOS GROUPE

2024

- **ADVENTICES\_#4** / Time Capsules / Galerie La Nave Va Marseille
- **MINOTERIE 21**, Peillac, Bretagne, projection vidéo
- **FEFEH FESTIVAL**, Brussels
- **TOOMANYRECORDS**, MORE Projects, Fondation Pernod-Ricard, Paris
- **PARCOURS DES ARTS**, Atelier FAIRES, Anould

2022

- **PÈRES ET PAIRS DE L'ATELIER**, Atelier GEST, Nîmes
- **ART ANDERLECHT**, Glasgow Studios, Artist Run Space's journey, Brussels

- **À BRANCHES DÉPLOYÉES**, ADVENTICES, les 8 Pillards, Marseille
- **P A N A M A X COLLECTIVE**, Belgium's Biennial, nomadic festival of contemporary arts

2021

- **Magnetic north**, Videochroniques, Marseille
- **Bye Bye His-Story**, Centre de la Gravure et de l'Image imprimée, La Louvière
- **Collectif P A N A M A X**, Biennale de Belgique, festival nomade des arts contemporains

2020

- **Glasgow Studios**, Anderlecht
- **OAA**, ateliers 8 Pillards, Marseille
- **Opening at P A N A M A X**, Liège

2019

- **LA RÉPARTITION DE LA TERRE**, collectif, festival Supervue, Liège.
- **La répartition de la terre**, collectif, Galerie ZSENNE.

2018

- **SILORAMA**, expo en collectif avec La répartition de la terre, Marseille
- **MINOTERIE 2**, Peillac, Bretagne, projection vidéo

2017

- **CARTON PLEIN**, More Projets, Paris.
- **NOTES FOR THE SHELL**, More Projects à la Plage de la Verrerie, Marseille
- **LA RÉPARTITION DE LA TERRE**, collectif, ART-CADE Galerie des bains douches, Marseille

2016

- **EDITION FRICHE 2016**, Anderlecht en duo avec Robin Touchard, Bruxelles
- **ON THE HILL**, La Cité Internationale des arts de Paris

2015

- **GALERIE EDOUARD PARADIS**, Marseille

2014

- **RUN RUN RUN RUN RUN RUN RUN AWAY**, TANK art space, Marseille
- **VOYONS VOIR**, Domaine de Grand Boise, Aix en Provence

2013

- **START UP**, Galerie Pébéo, Géménos

- **ART ET ENTREPRISES #5**, Galerie de l'association Château de Servières, Marseille
- **ART-O-RAMA\_SHOW ROOM**, La friche Belle de Mai, Marseille

2012

- **A VENDRE**, exposition du Fonds Communal d'Art Contemporain, Galerie de l'Association Château de Servières, Marseille
- **MULHOUSE 012**, LEPOPEE, biennale d'art contemporain, Mulhouse
- **FESTIVAL DES ARTS ÉPHÉMÈRES**, LEPOPEE, Parc de la Maison Blanche, Marseille
- **SOIRÉE FLARE**, diffusion d'une vidéo, cinéma Diagonal, Montpellier

2011

- **BIENNALE BANDITS-MAGES**, image en mouvement / art médiatique, Bourges
- **YOUNG & RESTLESS**, Vidéochroniques, Marseille

2010

- **DECHETS SALES**, dirigé par Anita Molinero et Max Armengaud, Galerie Montgrand, Marseille

2009

- **BIENNALE BANDITS-MAGES**, image en mouvement / art médiatique, Bourges
- **PREVIEW**, dirigé par Philippe Grandrieux, Galerie Montgrand, Marseille

## PRIX & RESIDENCES

2024

- Residency at DZIALDOV, Berlin
- (Currently) Residency at Boghossian Fondation, Villa Empain, Brussels
- Residency at Ateliers Faires, Anould.

2023

- **Work-shop Faires Foundry**, Anould.
- Residency Foundry with Malard Entreprise, Nîmes

2022

- Residency, ATELIER GEST, Nîmes

2019

- Résidence, avec le collectif La répartition de la terre à la Galerie ZSENNE.

2018

- High KonaK Residency, Izmir, Turquie

2016

- Résidence de 20 jours en duo avec Robin Touchard Edition FRICHE 2016, Anderlecht (Bruxelles)

2014-2016

- Résidence à la Cité Internationale des Arts de Paris

2015

- Résidence de 2 mois en 2 volets à La Fruitière Numérique (Lourmarin)
- Workshop avec Triangle Arts Association à Salem Art Works (New York)
- Prix de l'aide à la création du Département des Bouches-du-Rhône (Marseille)

2014

- Prix de l'aide à la création (Région PACA)
- Résidence de 3 mois Fondation Darling (Montréal)
- Résidence Voyons Voir (Aix en Provence)

2013

- Résidence de 2 mois Société SMRI (Port de Bouc)
- Résidence de 1 mois VORTEX (Dijon)
- Sélection Show room d'Art-O-RAMA (Marseille), directeur du Jury Emanuel Lambion

2012-2014

- Résidence de 2 ans aux ateliers d'artiste de la ville de Marseille.

2011

- Prix Spécial ARTE Creative
- Résidence de 3 mois, Vidéochroniques, (Marseille)

## FORMATION

2011

- **DNSEP** avec félicitations du jury École Supérieure des Beaux-Arts de Marseille

2009

- **DNAP** avec mention École Supérieure des Beaux-Arts de Marseille

2005

- **DIPLÔME DE DIRECTEUR ARTISTIQUE** École Supérieure d'Axe Sud, Marseille

**THOMAS  
COUDERC**

**thomascouderc.com**

**info@thomascouderc.com**

**+32 (0) 4 66 41 84 05**

**Rue Joseph Claes 81,  
1060 Bruxelles**