

A large 3D sculpture of the text "LA VILLE CÔTIÈRE" is positioned on a rocky, dark hill. The sculpture is made of dark, rectangular blocks with cutouts, giving it a skeletal appearance. The background features a sunset sky with a gradient from blue to orange, and the sun is visible on the horizon behind the hill. The overall scene is dimly lit, with the primary light source being the setting sun.

# LA VILLE CÔTIÈRE

**Portfolio**

## Présentation

À six ans, frustré de ne pas être parti en vacances comme les autres élèves de ma classe, je raconte à mon instituteur mon séjour sur la Lune. Monsieur Tornas, qui pratique lui aussi le mensonge narratif en nous racontant les histoires de Jojo, le fantôme qui hante notre classe, rédige alors une nouvelle illustrée intitulée *Maxime et Jojo sur la Lune*. Cela ne manque pas d'éveiller la jalousie de mes camarades.

De ce mythe fondateur, je conserve cette envie de raconter des histoires et de travestir le réel. Dans une constante recherche de nouveaux jouets narratifs, je construis des univers fictionnels que je viens enrichir d'œuvres protéiformes. Trouvant dans les nouveaux médias de nombreuses possibilités de création, j'ai écrit et réalisé ces dernières années, un site web dystopique, un jeu de rôle paranormal ou encore les chroniques autofictionnées de ma famille.



Mon père et moi en janvier 1996

# *La Ville Côtière*

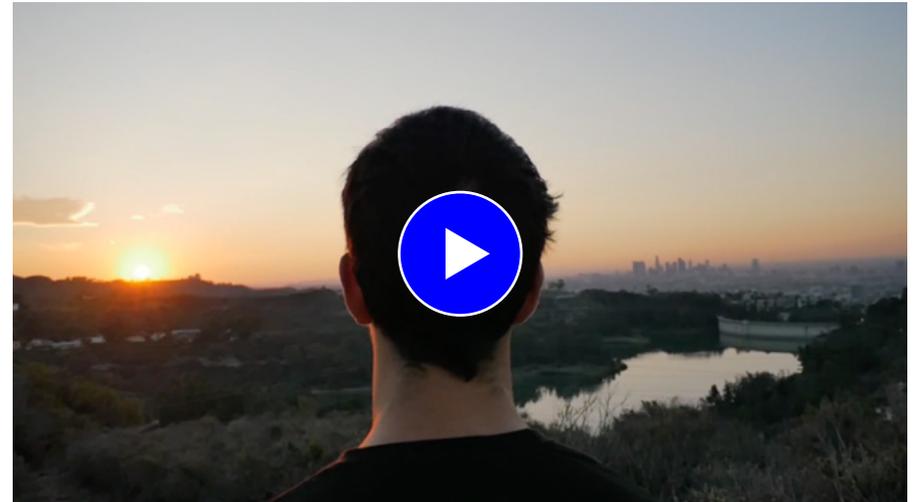
La Ville Côtière est un monde libertarien où les enjeux individuels passent avant tout. À tel point que cet eldorado libéral semble avoir été déserté par le désir et la passion. Une évolution de la société qui n'inquiétait personne dans la ville jusqu'à ce qu'il s'y pose un problème de natalité.

*Un endroit libre* *p. 5*

*lavillecotiere.fr* *p. 6*

*Stand de l'Office de tourisme* *p. 10*

## *Un endroit libre*



Vidéo

Boucle

1 min 42 s

2015

*Un endroit libre* donne le ton de La Ville Côtière, cet univers imaginaire mais familier aux apparences paradisiaques. Mix de vidéos libres de droit, d'un extrait de *Spring Breakers* d'Harmony Korine et de vues aériennes de Los Angeles capturées à partir de l'application Plans, cette publicité est une cartographie en trois dimensions du lieu dans lequel on est invité à plonger.



Site web      ≈ 7 h de navigation      2014 - 2019      [Lien vers le site](#)

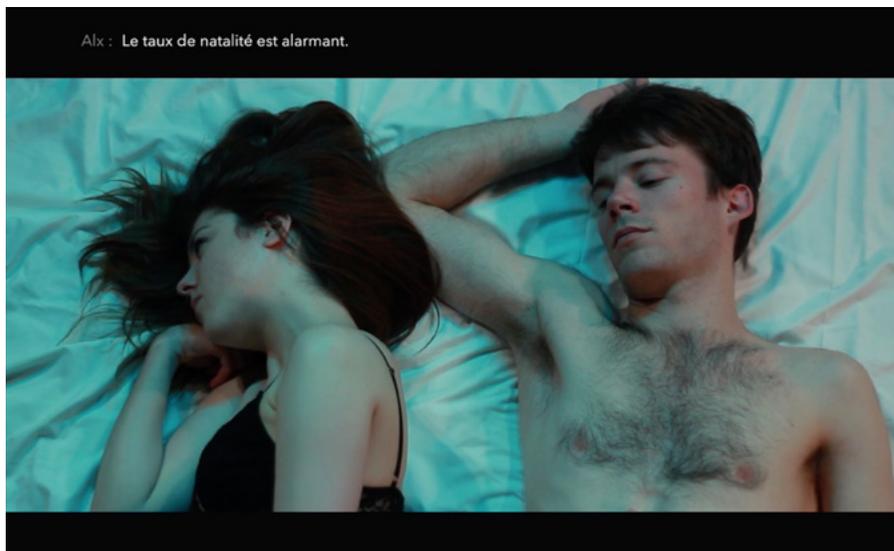
lavillecotiere.fr est un site internet développé à partir du désir de proposer un roman sur le web en ne se contentant pas de transcrire ce qu'est un roman papier sous une forme numérique mais en cherchant à prendre la mesure des possibilités offertes par un navigateur internet afin d'écrire une histoire qui soit, sur le fond et sur la forme, adaptée à ce médium.

Résulte de cette volonté d'inventer une nouvelle forme de roman, un monde ouvert, comme on en voit dans des jeux vidéo comme *Grand Theft Auto* ou *Cyberpunk 2077*, que l'internaute est libre de parcourir comme il le souhaite en faisant défiler une carte. Des publicités de marques fictives disséminées çà et là renvoient aux sites des annonceurs tandis que des sites de presse relayent l'actualité brûlante de La Ville Côtère. En cliquant sur les liens qu'il croise au fil de sa progression, l'internaute appréhende ce monde parallèle, son économie, ses logiques et ses aberrations.



Publicités de marques de La Ville Côtère

Dans cet univers, l'internaute est invité à suivre trois personnages principaux à travers des vidéos les mettant en scène ou en explorant leur messagerie. Les destins croisés de ces trois protagonistes forment un fil narratif qui s'étend sur sept journées assimilables à des chapitres. La multiplicité des sources de contenus narratifs contribue à créer une lecture non linéaire dont le rythme dépend des clics du lecteur et de sa curiosité.

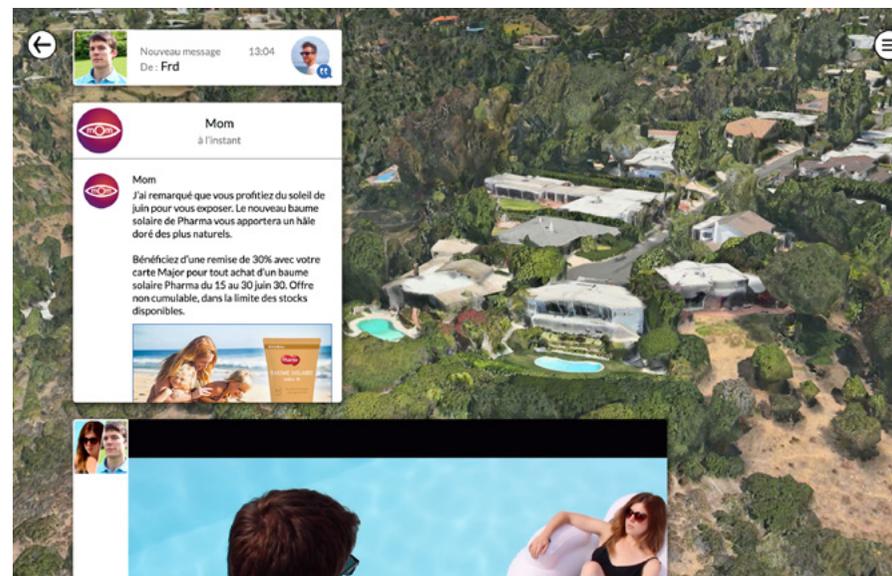
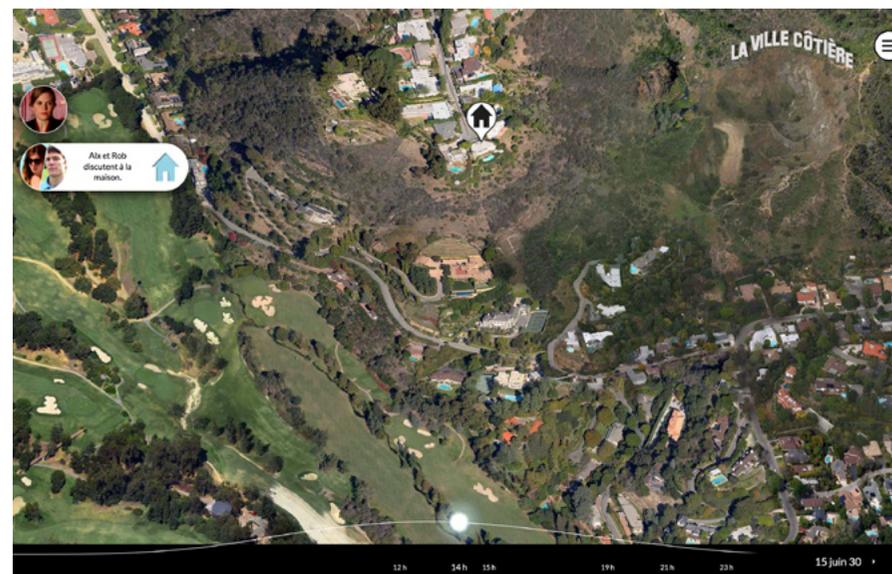


Capture d'écran d'une vidéo mettant en scène Alx et Rob

En évoquant la science-fiction sans décrire de grandes prouesses technologiques, j'ai voulu rendre La Ville Côtière proche de nous. Son réalisme troublant, son futurisme timide nous rappelle constamment que ce monde n'est pas très différent du nôtre.

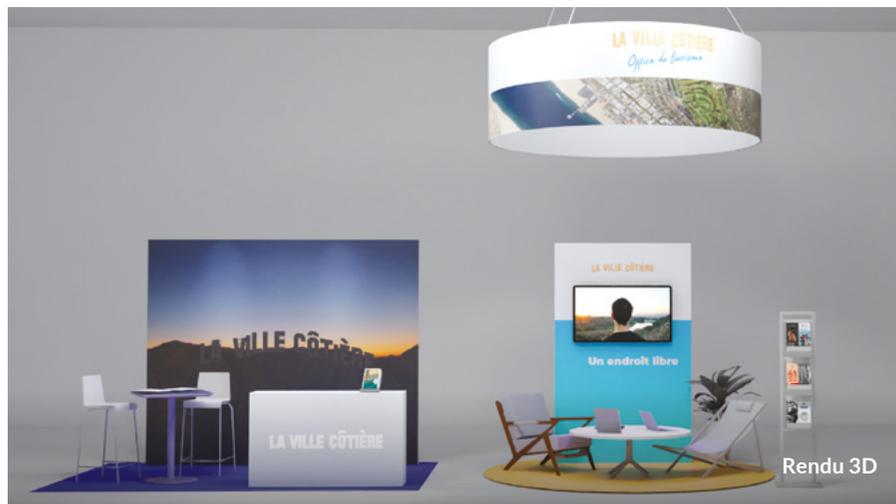


Ce projet a bénéficié de l'aide à l'écriture du [Centre national du cinéma et de l'image animée](#) – Fonds nouveaux médias



Captures d'écran de l'interface du site web

## Stand de l'office de tourisme



Projet d'installation

En cours de réalisation

Porte d'entrée physique vers le lore\* de La Ville Côtière, le *Stand de l'Office de tourisme* est dédié à la promotion de l'art de vivre libertarien. Cette installation modulable est l'un des moyens mis en œuvre par Major et Id&Al pour repeupler La Ville Côtière confrontée depuis quelques années à un déclin de la natalité. Ce stand s'adresse aussi bien à celles et ceux qui nourrissent le désir d'y emménager qu'aux simples curieux.

En tant qu'œuvre, le *Stand de l'Office de tourisme* est une manière de raconter l'univers de La Ville Côtière sous un angle nouveau, celui du tourisme.

Un guide de voyage, s'apparentant à un fascicule de jeu vidéo, est distribué sur le stand. De manière didactique et publicitaire, cette édition permet de

\* Histoire d'un univers de fiction ne constituant pas l'intrigue principale d'une œuvre.

mettre un premier pas dans cet univers en s'en appropriant les codes. Le stand comprend également une zone de lecture, il s'agit d'un espace de consultation proposant de s'immerger dans *lavillecotiere.fr* depuis un ordinateur portable ou une tablette tactile.

Présent sur le stand en tant qu'animateur dans des moments d'activation, je reçois les visiteurs avec un discours bien rodé et cherche à les engager à remplir un formulaire qui servira plus tard à les fidéliser par l'envoi d'une newsletter. Ce statut d'artiste / animateur est une manière pour moi de pointer du doigt la nécessité, pour les artistes, d'être de bons communicants dans un milieu aussi concurrentiel que l'art contemporain. Car en déployant un arsenal publicitaire aussi tape à l'œil que l'est ce stand et en me grimant de goodies La Ville Côtière des pieds à la tête, je cherche avant tout à faire connaître cette œuvre.



Ce projet bénéficie de l'aide à la création de la région Occitanie.



Le guide de voyage est une des éditions présentes sur le stand.



# L'alien

En novembre 2018, Sabine Antoine, une ufologue partie enquêter en Irlande sur des signalements d'OVNI, disparaît mystérieusement laissant son mari sans nouvelle. Le 27 janvier 2019, celui-ci publie une vidéo désespérée sur YouTube pour tenter de la retrouver. Les élèves d'une classe de primaire de l'Aude tombent dessus et lui proposent leur aide.

*L'alien* p. 15

*Le blog de la classe de Fraïssé* p. 16

*alien.doc* p. 17

Ce projet a bénéficié du soutien des Ateliers Médecis dans le cadre du programme Création en cours.

## L'alien



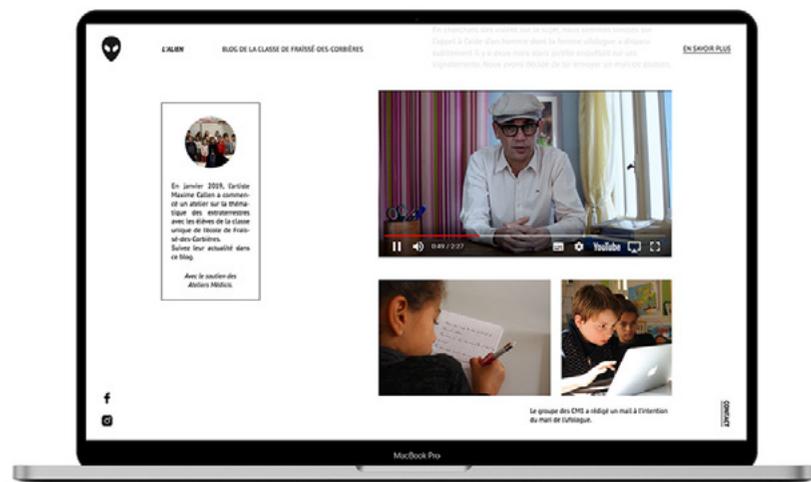
Vidéo de présentation de *L'alien* (2 min 13 s)

**Jeu de rôle**

**Janvier à juin 2019**

En 2019, j'ai animé un jeu de rôle dans une classe de primaire de l'Aude, dans le cadre d'une résidence du programme Création en Cours des Ateliers Médecis. Pendant six mois, les élèves ont mené une enquête portant sur la disparition d'une ufologue en Irlande, fait la rencontre d'un alien et pris fait et cause pour la défense de ses droits de demandeur d'asile. Une aventure de science-fiction rendue crédible par les éléments que j'apportais, chaque semaine, en classe. Photomontage d'une soucoupe volante, plans d'un laboratoire secret, faux mails, acteurs et mises en scène ont émaillé ce jeu de rôle et permis aux enfants de croire en cette rencontre avec un étranger hors du commun.

## Le blog de la classe de Fraïssé



**Blog**      ≈ 2 heures de navigation      2019      [Lien vers le blog](#)

*Le blog de la classe de Fraïssé* relate les événements intervenus dans le cadre du jeu de rôle que j'ai organisé du mois de janvier au mois de juin 2019. Alimenté au fur et à mesure de l'aventure, ce site permet de suivre l'enquête menée par les enfants à travers des vidéos filmées en classe, des interviews des élèves et les photos des divers indices récoltés.



*L'alien* et *Le blog de la classe de Fraïssé* ont reçu le [prix spécial du jury](#) de Création en cours.

## *alien.doc*



**Film**      59 min      2022

Sous la forme d'un faux documentaire, le film *alien.doc* revient sur l'aventure des élèves de la classe de Fraïssé-des-Corbières. Amenés à suivre la piste de l'ufologue et d'un étranger venu de l'espace, l'implication et l'authenticité des enfants nous interrogent sur notre devoir d'accueil.



Le film *alien.doc* bénéficie du soutien des Ateliers Médicis.



Imprison des PORTES ROUGES

*La Maison  
d'en face*



Résidence artistique    2019    2020    2021    [Lien vers le site](#)

La Maison d'en face propose, chaque été, à huit artistes d'horizons divers de venir partager un lieu de vie et de travail pendant une dizaine de jours. Située à La Prétière dans le Doubs, La Maison d'en face était habitée par Fernande jusqu'à son décès en 2018. Sa petite fille Alice Gonin ainsi que Fanny Boulord, Léa Lebrun et moi avons décidé d'utiliser ce lieu pour offrir un espace de travail et d'exposition aux artistes et pour proposer aux habitants de ce village éloigné de l'offre culturelle, un événement artistique et festif.

En 2019, j'ai réalisé avec Léa Lebrun, le documentaire ci-dessus pour restituer l'ambiance de cette résidence.

Depuis 2022, La Maison d'en face bénéficie  
du soutien de la DRAC et de la région Bourgogne-Franche-Comté.



Expo de fin de résidence / juil 21 ↻



Expo de fin de résidence / sept 23 ↻



La Maison d'en face expose ses résident-es / Besançon nov 21 ↻



## Les Chroniques du garage

«La maison où j'ai passé les dix-huit premières années de ma vie, pour ainsi dire ma maison d'enfance, avait ceci de particulier qu'elle se tenait face à un atelier. Entreprise bâtie par mon grand-père, la carrosserie peinture Callen, qu'on appelait sobrement "le garage", rythma la vie de ma famille en son cœur.»



Vidéo	22 min	2019 - 2021
Performance	≈ 30 min	2019 - 2021

C'est dans le cadre familial de La maison d'en face, résidence artistique dans le Doubs ([voir page 20](#)), que j'ai initié l'écriture des *Chroniques du garage*. Constituées de trois chapitres écrits chaque année alors que je revenais dans cette maison en tant qu'organisateur, ces chroniques racontent mon quartier d'enfance. Au fil de l'histoire dévoilée à l'occasion de lectures publiques, une projection donne à voir les lieux évoqués dans la reconstitution proprette que j'en ai faite dans le jeu vidéo *Les Sims 4*. Les mouvements lisses donnés à la caméra virtuelle en survolant et en naviguant entre les maisons permettent d'appréhender les drames joués dans ce huis clos en mettant en valeur le rôle de cette résidence fermée sur elle-même.



Performance à l'Arsenal, Besançon (novembre 2021)

## Dès Potron-Minet

«Nous chats, influencés par les courants révolutionnaires homo sapiens sapiens avons décidé de nous unir au sein d'un mouvement : Dès Potron-Minet.»



Vidéo

2 min 51 s

2013

*Dès Potron-Minet* est une vidéo réalisée en collaboration avec Miléna Favet et Hippolyte Cupillard. Elle a été créée à Tanger en 2013 dans le cadre de l'atelier de recherche et de création « *Puisqu'on vous dit que c'est possible* » portant sur la représentation des luttes dans une mise en regard des images de luttes produites lors des révolutions du Printemps Arabe et les luttes de classe des usines Lip et Rhodiacéta à Besançon à la fin des années 1960 et au début des années 1970.

Cette vidéo coup de poing inspirée tout autant de Chris Marker que des vidéos de youtubeurs a été projetée à plusieurs occasions : à la Cinémathèque de Tanger, lors de l'exposition « *Puisqu'on vous dit que c'est possible* » aux Salines Royales d'Arc-et-Senans, au FRAC de Besançon, à la Maison des métaux à Paris ainsi qu'au Palais de Tokyo à Paris dans le cadre de l'exposition *Vision, Recherche en Art et en Design*.



NE LES LAISSEZ  
PAS VOUS **MINET**  
LE MORAL



— — —

# *L'Union de la morue\**

Chercher de nouvelles perspectives à travers le symbole de la morue séchée, telle est l'ambition de ce projet qui promeut l'accueil et l'hospitalité en cherchant à créer un nouvel imaginaire qui pourrait être une alternative à la propagande anti-migratoire.

Ce projet bénéficie du soutien des Ateliers Médicis dans le cadre du programme Transat.

\* *Titre provisoire*

— — —



Photo prise au cours de la soirée de fin de résidence aux Remparts d'Avignon

*L'Union de la morue* est née au cours du mois de juillet 2023 sous l'impulsion de Léa Lebrun et moi-même. En partant du constat que les propagandes anti-migrants sont davantage visibles que les messages d'accueil, nous avons, en réaction, décidé de travailler à l'élaboration d'une symbolique qui pourrait être utilisée pour signifier notre désir d'hospitalité à celles et ceux qui quittent leurs pays. Le point de départ de ce projet est la maison intergénérationnelle des Remparts à Avignon où nous sommes arrivés en résidence avec deux récits d'accueil que nous souhaitons raconter aux habitant-es du lieu.

Le premier de ces récits est celui de deux cents kurdes qui se sont échoués en 1998 sur la plage de Riace, les visages couverts de sel après une éprouvante traversée depuis la Turquie. Le documentaire *Un paese di Calabria\** raconte comment leur arrivée a été vue comme une chance dans ce village du sud de l'Italie, victime d'un fort exode rural. Les migrant-es ont rénové des maisons à l'abandon et redonné de l'ambiance aux fêtes de village offrant à Riace un nouveau souffle.

\*Aiello, S., & Catella, C. (Réalisateur). (2017, 8 février). Un paese di Calabria.

## Le naufrage de la nef Querina



Performance

≈ 30 min

2023

Le second récit que nous avons partagé à notre arrivée à Avignon est le naufrage de la nef Querina raconté sous la forme d'une performance au cours de laquelle j'ai lu le témoignage des marins\* tandis que Léa traçait, avec du sel, la trajectoire de leur dérive sur une nappe dont les plis formaient une carte des littoraux d'Europe occidentale.

En 1431, le navire de Pietro Querini part de Crète en direction des Flandres pour y livrer une cargaison de coton et d'épices. Mais une violente tempête brise le mât et le gouvernail du bateau condamné à dériver de longs mois dans les eaux du Gulf Stream jusqu'à l'île de Røst au nord du cercle arctique.

Là bas, les naufragés sont secourus par la population locale qui les accueille dans leurs maisons de bois. Pendant cent jours, ils retrouvent ainsi des forces et découvrent ébahis les coutumes de ce peuple isolé qui s'est accommodé de la rudesse du climat en faisant sécher au vent la morue pêchée dans les eaux poissonneuses de l'archipel. On dit que si la morue est encore aujourd'hui si présente dans la gastronomie vénitienne, c'est parce que les survivants en rapportèrent en Italie.



↪ Reproduction de la carte extraite du livre *Naufragés*\* sur la nappe en tissu

Pochon utilisé pour déverser le sel sur la nappe lors de la performance ↪

\*Querini, P., Fioravante, C., & Di Michiel, N. (2005). *Naufragés*. Anacharsis Editions.

## Sans titre n°1



Hologramme

boucle vidéo de 5 min

2023

Au cours de notre résidence à Avignon, nous avons découvert que la maison intergénérationnelle où nous travaillions était au cœur d'un quartier autrefois surnommé la "petite Italie" de par la présence de nombreux réfugiés italiens ayant fuit leur pays à la fin du XIX<sup>e</sup> et au début du XX<sup>e</sup> siècle.

Placée à l'entrée du quartier, la statue d'Andrea Di Cintio, le premier des abruzzes ayant migré à Avignon, rappelle que les italiens ont toujours été très présents en Provence. Dans le N°137 de *La France latine*<sup>\*</sup>, Philippe Blanchet explique que cette période a donné lieu à une certaine italianisation du provençal dont on conserve quelques expressions devenues familières.

Nous nous sommes prêtés à un jeu d'écriture en utilisant ces expressions

pour construire les slogans poétiques, contestataires ou décalés qui entrecourent la rotation de la morue en 3D. Projetée dans une alcôve du jardin qui accueillait à l'origine une statue de sainte, la morue semble flotter comme un artefact précieux.



En jouant avec l'aspect futuriste de l'hologramme et cette ancienne alcôve, nous avons voulu créer une esthétique à la croisée des époques signifiant l'immutabilité de la migration.

*"On a été des millions à quitter le pays. D'autres le feront encore. De ceux qui sont partis, beaucoup ne reviendront pas. D'autres arriveront. C'est l'histoire des hommes, non ? Il n'y a rien à dire de plus."*

Extrait de *Un paese di Calabria* faisant entendre la voix d'une émigrée italienne.

<sup>\*</sup>Blanchet, P., (2003). *Contacts et dynamique des identités culturelles : les migrants italiens en Provence.*

## Sans titre n°2



**Oriflamme**                      transfert DTF sur tissu, ficelle, bambou                      2023

En nous inspirant du blason d'Avignon qui représente trois clés sur un fond rouge, nous avons choisi de substituer à ce symbole enfermant celui de la morue. Pour imprimer ce visuel, nous avons créé un modèle 3D en scannant une véritable morue séchée, que nous avons cuisinée à la mode vénitienne au cours du repas partagé organisé en conclusion de la résidence.

## Sans titre n°3



**Monument**                      bambou, ficelle, koi nobori                      2023

Imaginant que *L'Union de la morue* aurait besoin d'un monument, nous avons pensé une structure reprenant la silhouette des séchoirs à morue norvégiens. Nous avons opté pour le bambou, une plante très présente sur les bords de route en Provence, qui permettra à ce monument d'être répliqué facilement. Nous avons habillé la structure de koi nobori, des petits poissons japonais sortes de cerfs-volants traditionnellement accrochés à des tiges de bambou, représentent la force et la persévérance des carpes qui remontent à contre-courant les rivières et cascades.



## Ma vie, la vraie

*Découvrant un jour qu'une influenceuse porte mon nom de famille, je commence à la suivre sur les réseaux sociaux et les similitudes que nous partageons commencent à m'intriguer. Quand la célébrité de Camille Callen me ramène aux enjeux de ma propre carrière artistique, je comprends que c'est par Instagram et la confession que j'arriverai peut-être à percer...*



Teaser d'ouverture de *Ma vie, la vraie* (1 min 23 s)

Page Instagram

2024

[Lien vers la page](#)

Par la refonte de ma page Insta inspirée par les publications des influenceurs, je cherche à utiliser le réseau social comme outil narratif. En me racontant, en livrant des moments intimes, anodins, en me confiant face caméra, j'expérimente le quotidien des influenceurs. Les vidéos recettes et confidences sur l'oreiller côtoient la documentation de mon travail en cours mis en scène autour du personnage de l'artiste maladroit que j'incarne. Cet impératif à se dévoiler fait naître des situations et des rencontres imprévues qui orientent ce fil narratif semi-improvisé...



Ce projet bénéficie de l'aide individuelle à la création de la DRAC Occitanie.



[www.maxime-callen.com](http://www.maxime-callen.com)



[maxime.callen@gmail.com](mailto:maxime.callen@gmail.com)



[@maximecallen](https://www.instagram.com/maximecallen)

[@maximenbalade](https://www.instagram.com/maximenbalade)



*Mise en page : Maxime Callen*

*Typographies : Georgia, Lato*

*Crédits photos :*

*p. 3 Martine Callen, p. 22-23 L'Atelier Insolent, p. 26 Léa Lebrun,  
p. 41 Sasha Mongin avec la collaboration d'Audrey Marchand,  
les autres images illustrant les projets sont de Maxime Callen*

*Février 2024*