

MICKAEL DUVAL

# L'IMAGE EST IN/CROYABLE.

L'image.

Elle peut nous émouvoir, nous révéler, nous transpercer.  
Elle peut faire trace, faire preuve, faire mémoire.  
Elle peut être fausse, être fictionnelle, être virtuelle.

Dans cette approche, j'expose par le biais de la peinture, le dessin, la vidéo ou l'installation mon point de vue sur l'image d'aujourd'hui. Je fais des va-et-vient, entre le tangible et le numérique, le fixe et le mouvement, questionnant ainsi la nature même de mon sujet. Puisant dans divers domaines où l'image est présente, comme les réseaux sociaux, le cinéma, ou encore l'actualité ; j'hybride son discours.

Actuellement, j'explore une recherche plastique en trois temps représentée par les couleurs de l'écran :  
Le passé / rouge, le présent / vert et le futur / bleu.

**Rouge**, traitant l'image survivante, implantée dans la mémoire.

**Vert**, traitant l'image latente, manipulable et actuelle.

**Bleu**, traitant l'image possible, fictionnelle et virtuelle.

« Tous ensemble ils forment pour chacun, un trésor ou un tombeau de la mémoire, que ce trésor soit un simple flocon ou que cette mémoire soit tracée sur le sable avant qu'une vague ne la dissolve. »

George Didi-Huberman, *Phalènes, essais sur l'apparition*, 2

Retrouver une photographie polaroid sous un meuble et prendre conscience de l'éventuelle perte d'un souvenir. C'est depuis cette prise de conscience que la série **Loci** s'est transformée en une nécessité de création. La volonté de retranscrire des photographies à travers la matière picturale est devenue le moyen de sacraliser et préserver une forme de mémoire.

Sous l'influence des recherches autour du Théâtre de la mémoire, imaginé en pleine Renaissance par Giulio Camillo, menées par Camille Marza, ce projet a pour ambition d'entremêler une quête mémorielle personnelle et la constitution d'une collection d'images dans laquelle tout à chacun peut se retrouver. Piochant parmi les titres des 211 illustrations qui habitent ce Théâtre, les peintures deviennent des réactualisations de ces images fantômes, jadis initiées par Titien mais qui auraient toutes brûlé lors d'un incendie.

Regroupant ces événements et savoirs, ce projet a donc produit au fil du temps un protocole de création :

- Les sujets reproduits sur la toile doivent être des événements vécus.
- Les peintures produites sont nommées d'après les titres des illustrations imaginées par Camillo dans son théâtre de mémoire.
- Ce nouveau théâtre comportera 211 peintures.



1.

2.

1.  
Polaroid de référence

2.  
**Deux serpents combattants, Mars - degré 7**  
2020  
Huile sur toile  
61 x 50 cm

# DIANE ☾

# MERCURE ♀

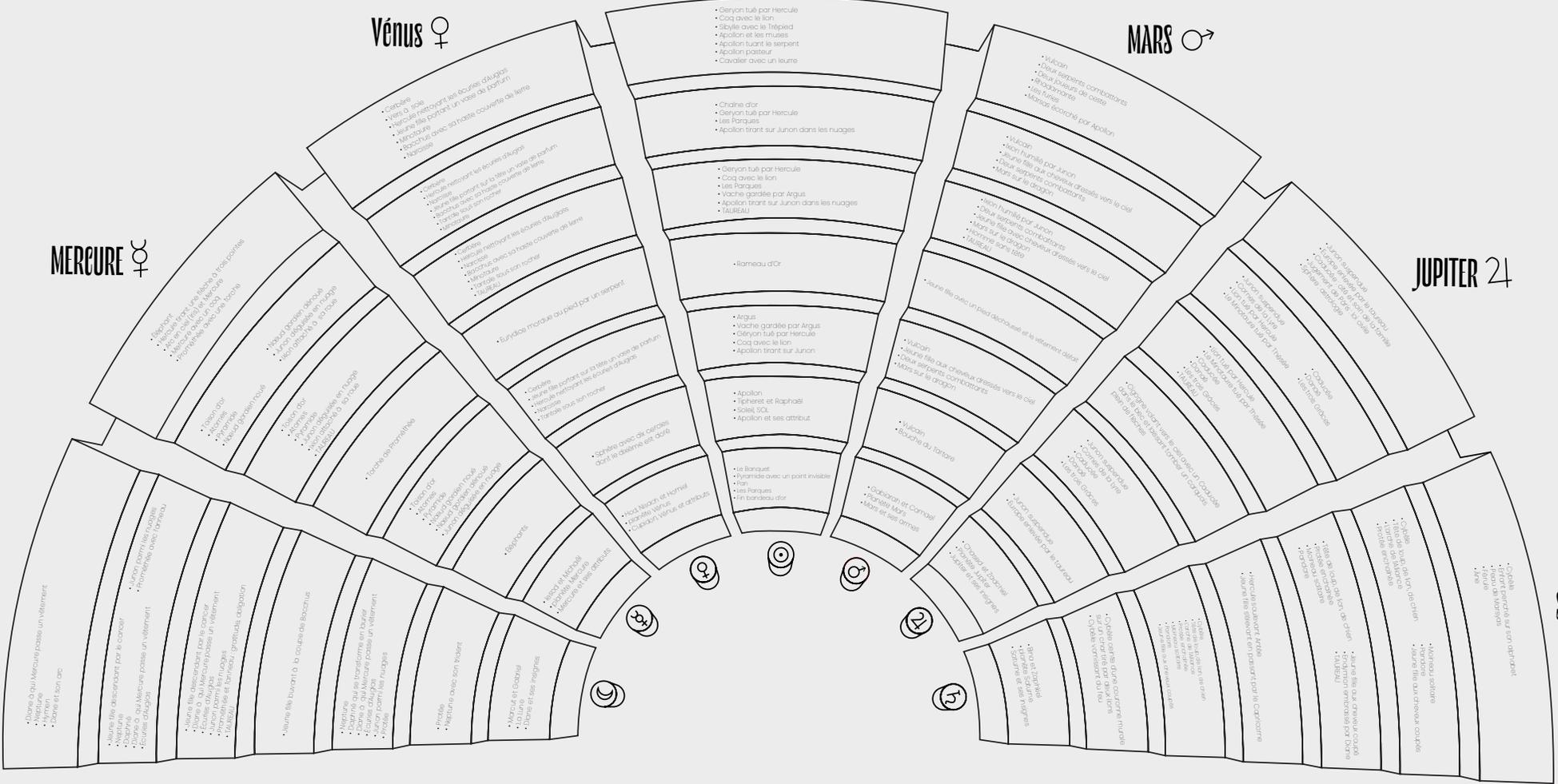
# Vénus ♀

# APOLLON ☉

# MARS ♂

# JUPITER ♃

# SATURNE ♄



Théâtre de la mémoire, basé sur le théâtre de Guilio Camillio



1.



2.



3.



4.



5.



6.

1. *Junon parmi les nuages, Diane - degré 5*  
2021  
Huile sur toile  
104 x 67 cm

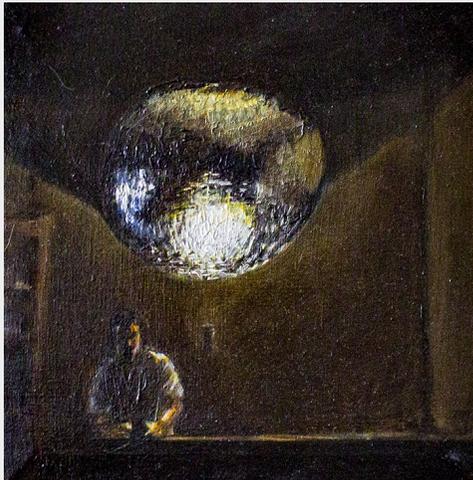
2. *Neptune, Diane - degré 3*  
2022  
Huile sur toile  
env. 60 x 80 cm

3. *Jeune fille descendant par le cancer, Diane - degré 6*  
2021  
Huile sur toile  
46 x 55 cm

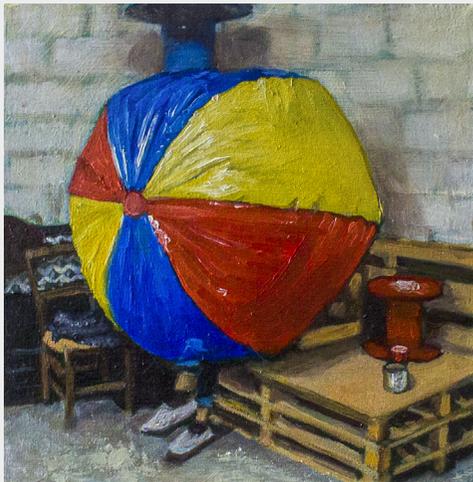
4. *Daphné qui se transforme en laurier, Diane - degré 3*  
2021  
Huile sur toile  
104 x 67 cm

5. *Neptune avec son trident, Diane - degré 2*  
2024  
Huile sur toile  
100 x 80 cm

6. *Jeune fille buvant à la coupe de Bacchus, Diane - degré 4*  
2020  
Huile sur toile  
32,5 x 40,5 cm



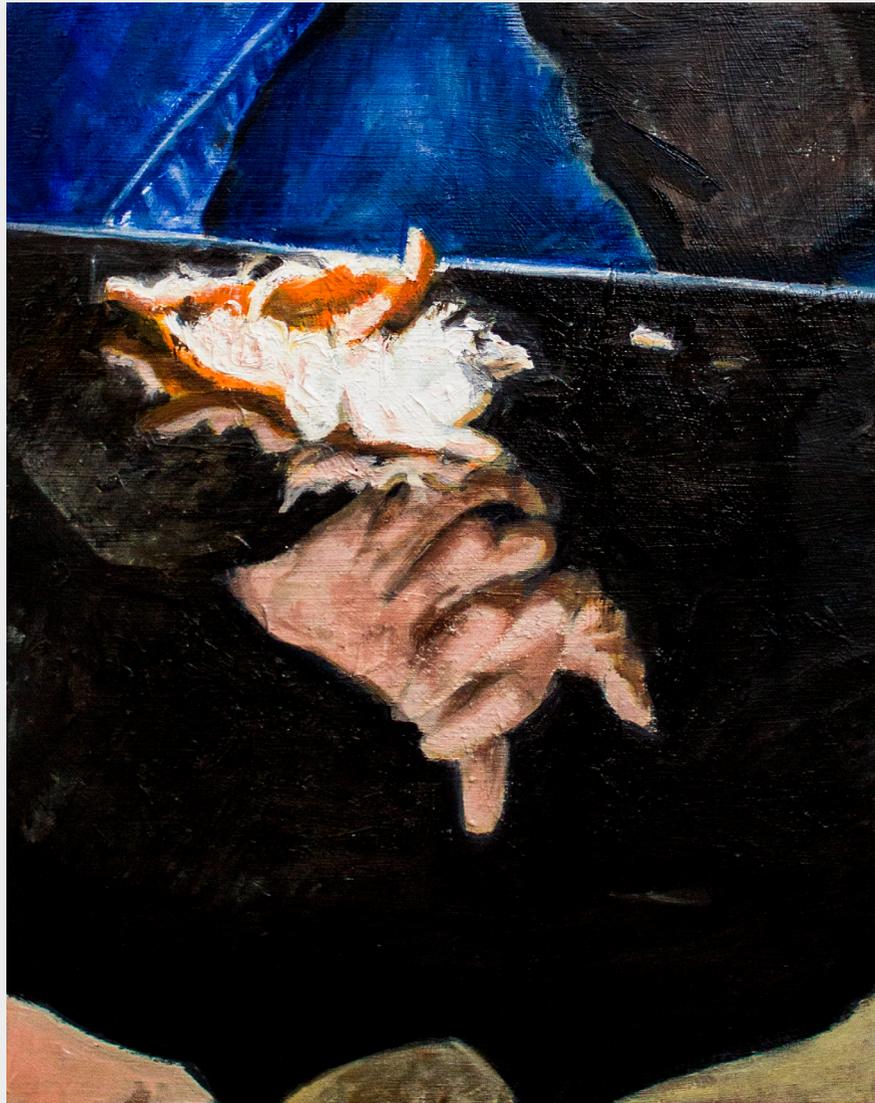
1.



2.

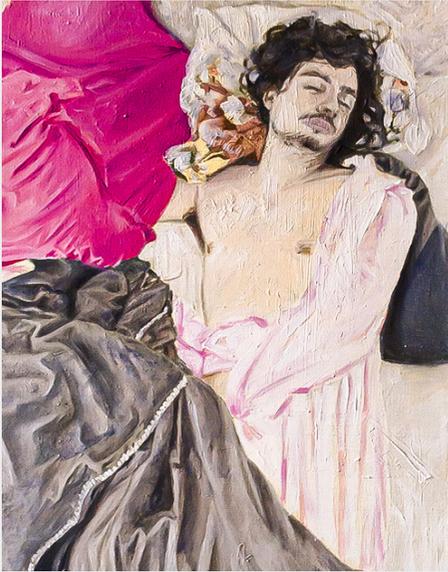
1.  
Atomes, Mercure - degré 3  
2020  
Huile sur toile  
20 x 20 cm

2.  
Ixion attaché à sa roue, Mercure - degré 5  
2020  
Huile sur toile  
20 x 20 cm



3.

3.  
Nœud gordien dénoué, Mercure - degré 6  
2023  
Huile sur toile  
32,5 x 41 cm



2.



4.



3.

2.  
Narcisse, Vénus - degré 6  
2020  
Huile sur toile  
30 x 39 cm

3.  
Cerbère, Vénus - degré 6  
2020  
Acrylique sur toile  
33 x 41 cm

4.  
Jeune fille portant sur la tête un vase de parfum, Vénus - degré 3  
2023  
Huile sur toile  
80 x 108,5 cm



5.

5.  
Bacchus avec sa haste couverte de lière, Vénus - degré 5  
2024  
Huile sur toile  
55 x 46 cm



1.



2.

1.  
Argus, Apollon - degré 3  
2022  
Huile sur toile  
104 x 67 cm

2.  
Géryon tué par Hercule, Apollon - degré 5  
2024  
Huile sur toile  
72,5 x 60 cm



3.

3.  
Rameau d'or, Apollon - degré 4  
2022  
Huile sur toile  
27 x 35 cm



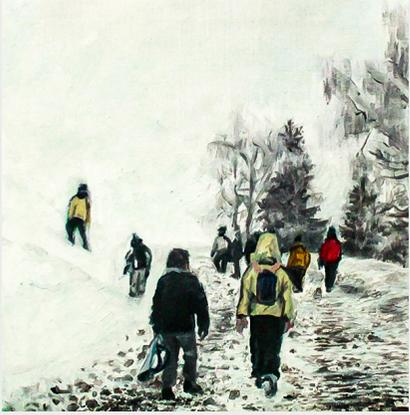
4.

4.  
Apollon tirant sur Junon dans les nuages,  
Apollon - degré 5  
2024  
Huile sur toile  
53 x 64 cm



5.

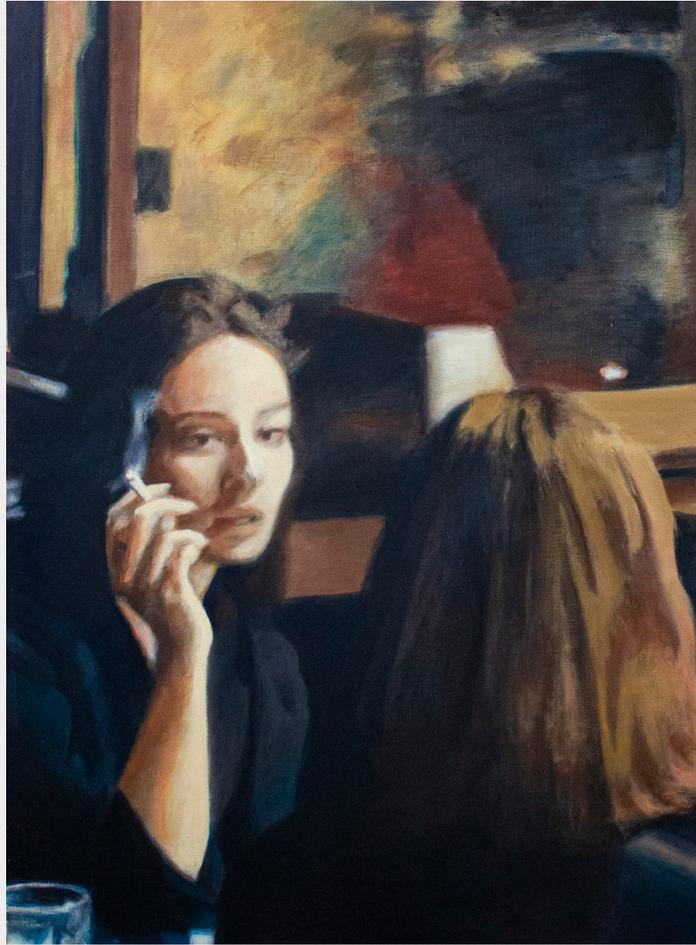
2.  
Les Parques, Apollon - degré 5  
2023  
Huile sur toile  
24 x 30 cm



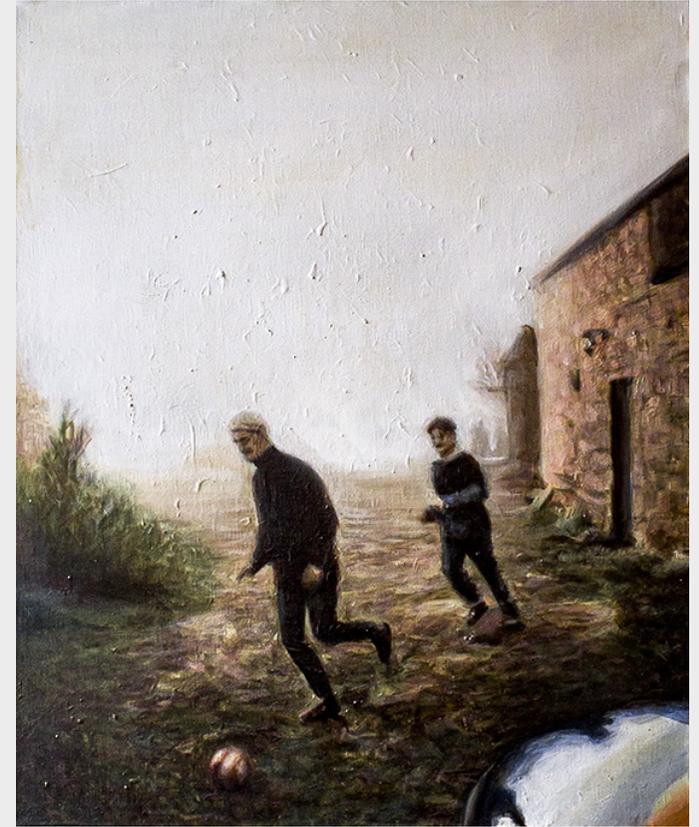
1.



2.



3.



4.

1.  
Bouche du Tartare, Mars - degré 2  
2020  
Huile sur toile  
20 x 20 cm  
collection privée

2.  
Jeune fille aux cheveux dressés vers le ciel, Mars - degré 2  
2023  
Huile sur toile  
30 x 40 cm

3.  
Jeune fille avec un pied déchaussé et  
le vêtement défait, Mars - degré 4  
2024  
Huile sur toile  
environ 60 x 80 cm

4.  
Deux serpents combattants, Mars - degré 7  
2020  
Huile sur toile  
50 x 61 cm



1.

1.  
Caducée, Jupiter - degré 6  
2021  
Huile sur toile  
55 x 46 cm  
collection privée



2.

2.  
Junon suspendue, Jupiter - degré 6  
2020  
Huile sur toile  
27 x 22 cm  
collection privée



3.

3.  
Cornes de la Lyre, Jupiter - degré 3  
2023  
Huile sur toile  
60 x 50 cm  
collection privée



1.

1.  
Férule, Saturne - degré 7  
2020  
Huile sur toile  
20 x 20 cm  
collection privée



2.

2.  
Jeune fille aux cheveux coupés, Saturne - degré 5  
2021  
Huile sur toile  
50 x 60 cm



3.

3.  
Protée enchainée, Saturne - degré 5  
2020  
Huile sur toile  
73 x 92 cm



Loci  
Vue de l'exposition collective  
Peintures Barbares  
Lieu Commun, artist run space  
Du 24 septembre au 12 novembre 2022  
Toulouse



Loci  
Vue de l'exposition collective  
Peinture Vagabonde  
Angle Art Contemporain  
Du 8 juillet au 7 octobre 2023  
Saint-Paul-Trois-Châteaux



Loci  
Vue de l'exposition collective  
La Garenne festival  
association Bisou  
Du 23 au 24 septembre 2023  
Loupjac

« Le train est l'ancêtre d'Internet.  
J'essaie d'expliquer les bases de cette provocante affirmation. Pour commencer, on peut constater notre fascination pour le train en mouvement. Cette machine est dotée d'un charme inexplicable qui capte notre regard. Nous sommes plus captivés par un train qui entre en gare que par un animal qui court. Cette fascination est identique à celle qui nous tient captifs devant un écran de cinéma comme l'ordinateur. »

Marcello Vitali Rosati, *S'orienter dans le virtuel*

# DEVANT LE LANGAGE SANS SOUFFLE

*Devant le langage sans souffle* est une succession de recherches plastiques transcrivant une réflexion sur la manipulation de l'image.

Prenant en compte les diverses techniques de truquage de l'image, cette série nous confronte à sa réelle nature, sa matérialité virtuelle.

L'emprunt du fond coloré (*Green / Blue Screen*) révèle l'aspect substituant de l'image, laissant ainsi entrevoir son potentiel de changement discursif.

L'image d'actualité ou cinématographique change donc d'état, elle nous propose à voir son état initial, son état sans souffle, son état latent.



Et Si ...  
2018  
50 acryliques sur impression papier  
50 x (21 x 29,7 cm)  
Université Toulouse Jean Jaurès



Vue de premier soutenance / Master 1 CARMA

A gauche

Et Si ...

2018

50 acryliques sur impression papier

50 x (21 x 29,7 cm)

Université Toulouse Jean Jaurès

A droite

Sans titre (Aylan Kurdi)

2017

Acrylique sur toile verte

130 x 210 cm

Université Toulouse Jean Jaurès



1.

1.  
Sans titre - (Au travers des oliviers)  
2019  
Vidéo  
6 min 24 s  
lien : <https://vimeo.com/368515963>  
Citation de l'oeuvre original Au travers des oliviers (1994) du réalisateur Abbas Kiarostami



2.

2.  
Sans titre - (Le roi des rois)  
2019  
Vidéo  
6 min 21 s  
lien : <https://vimeo.com/368524902>  
Citation de l'oeuvre original Le roi des rois (1927) du réalisateur Cecil B. DeMille



DEVANT LANGUAGE SANS SOUFFLE

Vue soutenance de fin d'étude / Master 2 CARMA  
2019

Université Toulouse Jean Jaurès

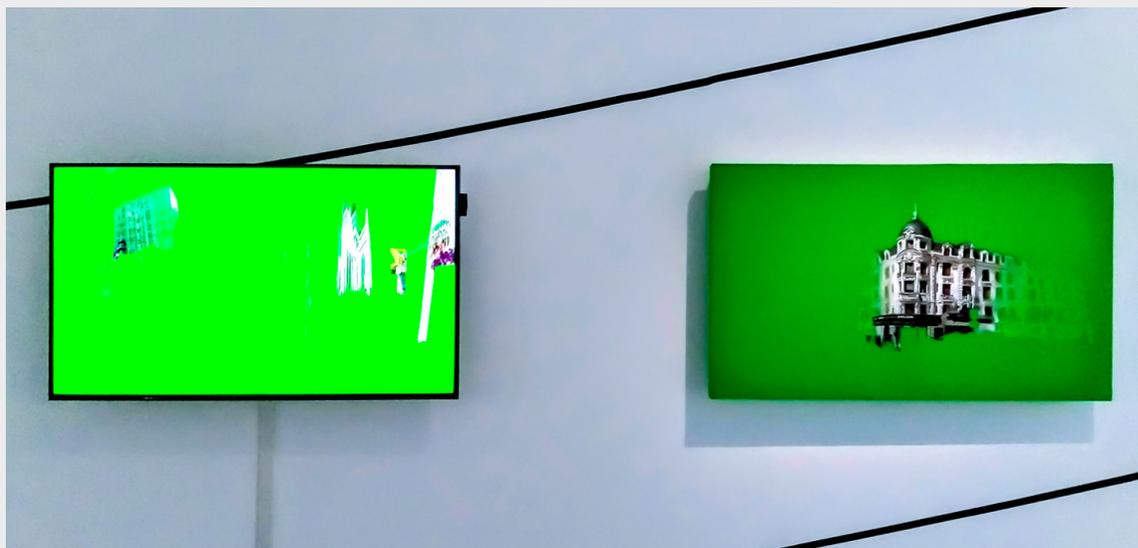
Je remercie l'ensemble des membres du jury, qui m'ont fait  
l'honneur de bien vouloir étudier avec attention mon travail :  
Aurélie Herbet, Isabelle Alzieu, Alain Josseau

*Dunaton*, nous plonge dans une ville dont le devenir est en suspens.

Sur *Google Street View*, je navigue de ville en ville pour sélectionner des bâtiments possédant un point commun dans notre réalité : leur état de destruction provoqué par des catastrophes naturelles. Je m'accapare ces images numériques et leur donne une nouvelle perspective en les réunissant dans un univers entièrement numérique suggérant une forme d'épitaphe.

Un restaurant américain dans la ville de Paradise en Californie, une cabane sur la plage de Palu en Indonésie, un immeuble dans la ville de Toulouse en France ... toutes se retrouvent dans cet espace où l'actuel et le virtuel s'entrecroisent.

Nous sommes face à un non-lieu où la temporalité n'est pas déterminée, donnant sens à la notion d'intermonde(s).

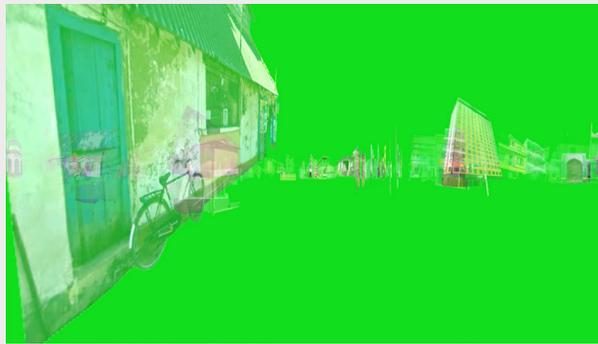
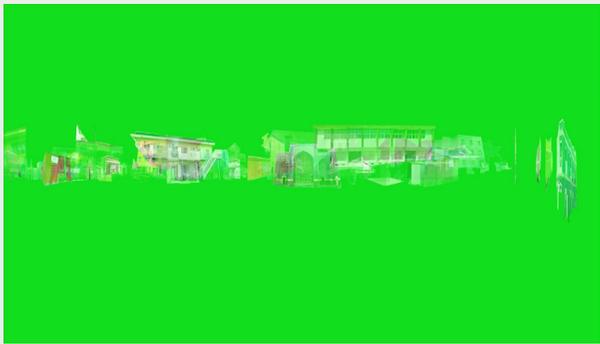
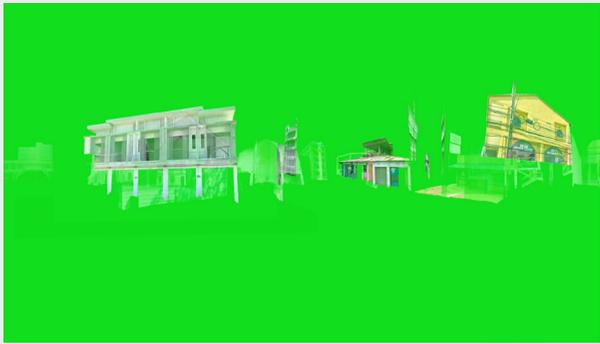
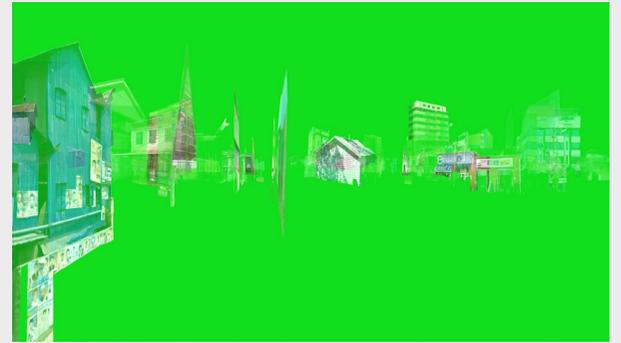
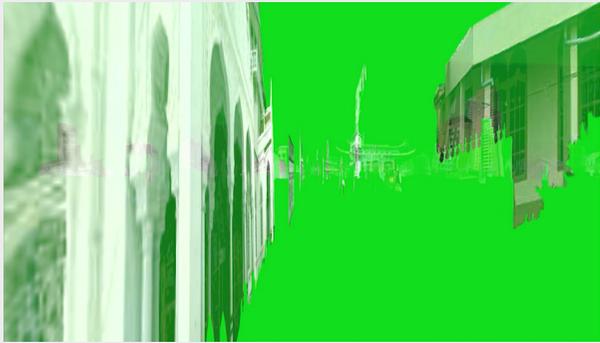


*Dunaton*

2019

vidéo sur écran, acrylique sur toile verte  
54 x 90 cm

dans le cadre de l'exposition collective *Intermonde(s)* :  
Fiction, Chantier, Utopie exposition des Master Carma et en  
collaboration avec l'artiste Alain Bublex, Ciam, La Fabrique,  
Université Toulouse Jean Jaurès



Captures de la vidéo

Dunaton  
2019  
vidéo sur écran, acrylique sur toile verte  
54 x 90 cm

# LA GENÈSE DES LENDEMAINS

*La genèse des lendemains* est une réactualisation, mise à jour de mes précédentes recherches.

À la manière des scènes humaines et réalistes de Pieter Brueghel ou bien des scènes violentes et fantastiques de Jérôme Bosch, ce triptyque expose sur le même plan divers images d'événements passés, grouillantes et envahissantes l'espace.

Celles-ci soigneusement détournées et décontextualisées de leur média composent un nouveau dispositif à produire de la fiction, plaçant le spectateur comme un potentiel acteur devant le studio de tournage, lieu de la fabrique des effets spéciaux.



*La genèse des lendemains*  
2022  
Triptyque  
Huile sur toiles variables  
66,5 x 100 cm / 80 x 100 cm / 66,5 x 100 cm



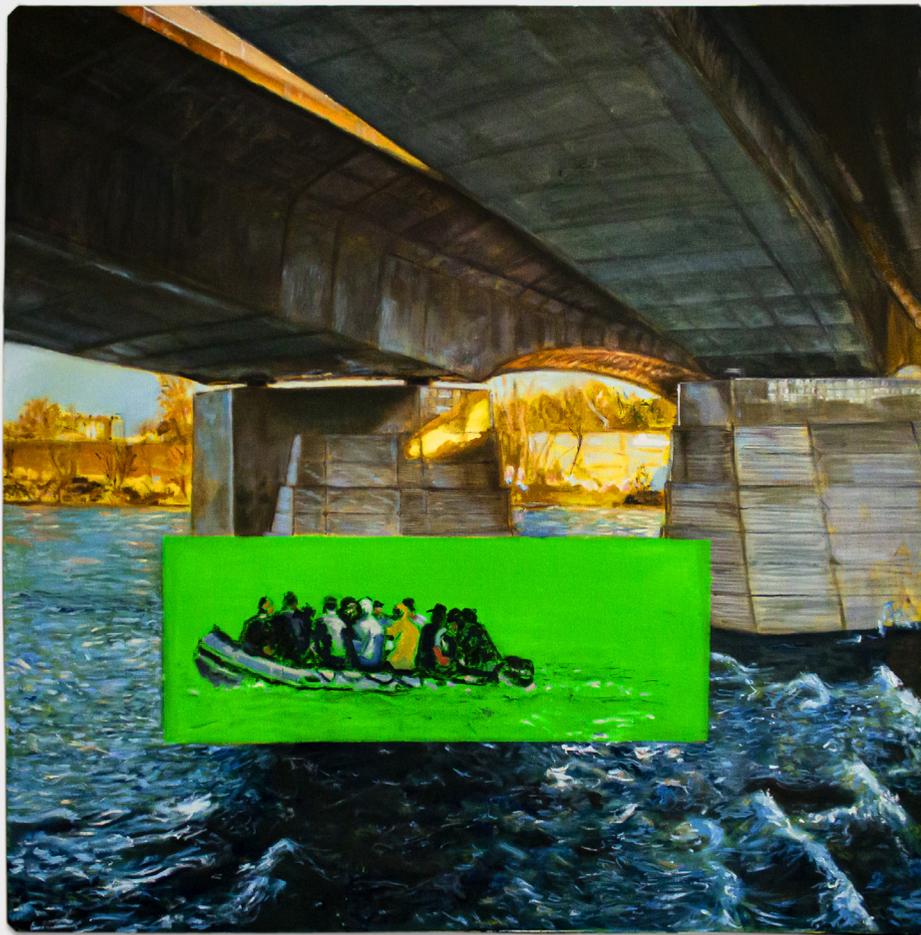
La genèse des lendemains  
Vue de l'exposition collective  
Peinture Vagabonde  
Angle Art Contemporain  
Du 8 juillet au 7 octobre 2023  
Saint-Paul-Trois-Châteaux

*Subliminal* se présente comme une exploration artistique où la quiétude d'un paysage naturel se confronte subtilement à l'influence de l'actualité.

En isolant une image médiatique au sein de la toile, mise en relief par un fond vert, l'œuvre met en lumière la manière dont la réalité médiatique s'invite dans nos moments de calme. L'objectif du projet est de dévoiler comment notre perception personnelle peut être imperceptiblement altérée par des images sélectionnées.

Intitulée «Subliminal», la pièce évoque cette notion d'influence cachée, tandis que la peinture verte environnante accentue la sélectivité inhérente à la présentation médiatique.

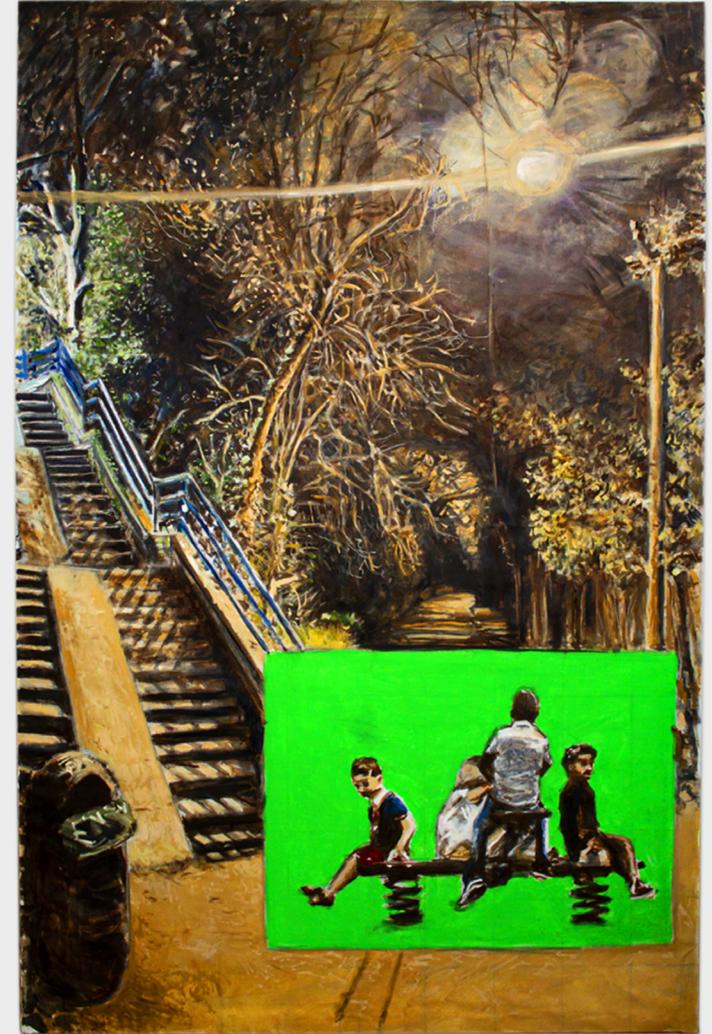
Établissant un dialogue visuel entre la beauté naturelle et l'ingérence médiatique, «Subliminal» encourage à une réflexion approfondie sur la complexité de notre relation à l'information, soulignant la nécessité d'une conscience critique face à l'ubiquité des médias dans nos vies.



*Subliminal* [3]  
2023  
Huile et acrylique vynilique fluo sur toile  
110 x 110 cm



Subliminal [1]  
2023  
Huile et acrylique vynilique fluo sur toile  
150 x 105 cm



Subliminal [2]  
2023  
Huile et acrylique vynilique fluo sur toile  
100 x 150 cm

« Un homme solitaire ne peut pas construire de machines ni fixer des visions, sauf sous une forme mutilée en les écrivant ou les dessinant pour d'autres, plus heureux que lui.  
A mon avis, il doit être impossible de comprendre quelque chose à ces machines rien qu'en les regardant : hermétiquement closes, elle continueront de fonctionner en obéissant aux intentions de Morel. »

Adolfo Bioy Casares, L'invention de Morel



Influencé par l'univers vidéoludique, l'artiste nous propose avec l'installation *Hors jeu* une immersion dans des mondes reflétant notre réalité. Reprenant les codes des jeux vidéo, le spectateur, manette en main, initie cette expérience dans un espace connu. Ce premier espace est une reconstitution en 3D du lieu d'expositions, le local de l'association *Hors Jeu*.

Le deuxième monde auquel le joueur est invité à accéder se trouve être une ville d'images. Le joueur déambule dans l'espace en traversant différentes photographies d'architectures. Sur le modèle du précédent projet *Dunaton*, ce lieu apparaît comme un lieu de mémoire, un site mémorial.

Le joueur, casque aux oreilles, fait l'expérience de l'intégration audio de chaque bâtiment, à partir duquel ces enregistrements médiatiques retracent leurs histoires.

Le troisième et dernier terrain de jeu est une topographie créée à partir d'une *IRM* cérébrale, le spectateur arpente ce paysage inconsciemment connu. Un son électronique joué lors d'un des événements de l'association, surplombe la zone, invitant celui-ci à retrouver ou à découvrir l'ambiance du premier lieu, *Hors Jeu*.

Hors Jeu  
2019  
Installation, Simulation 3D

dans le cadre de l'exposition collective  
HORS D'OEUVRE  
Association Hors Jeu  
Anciennement 27 boulevard de Genève  
Toulouse

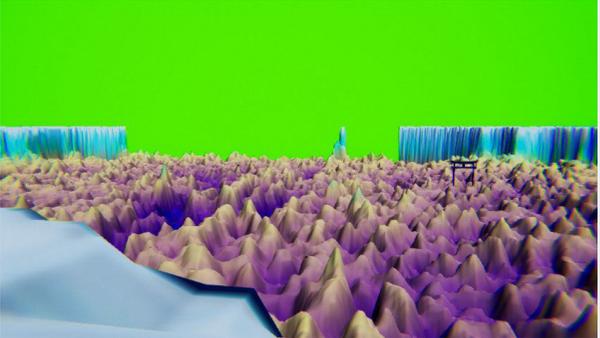
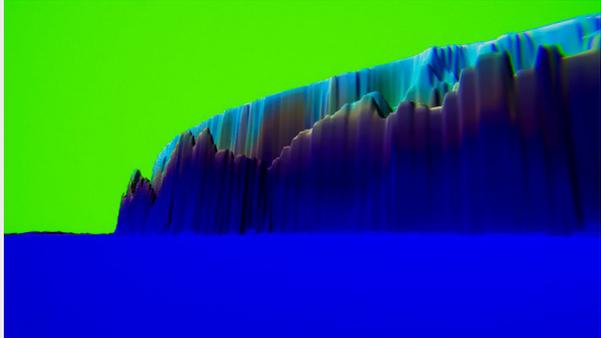


Hors Jeu  
2019  
Installation, Simulation 3D

dans le cadre de l'exposition collective  
HORS D'OEUVRE  
Association Hors Jeu  
Anciennement 27 boulevard de Genève  
Toulouse

# HORS JEU

MICKAEL DUVAL



Vues des différentes espaces d'exploration

Hors Jeu  
2019  
Installation, Simulation 3D

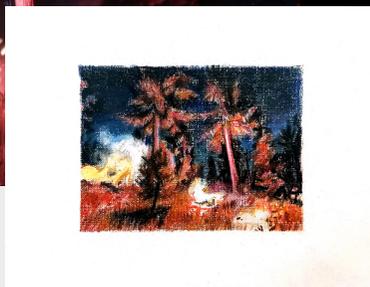
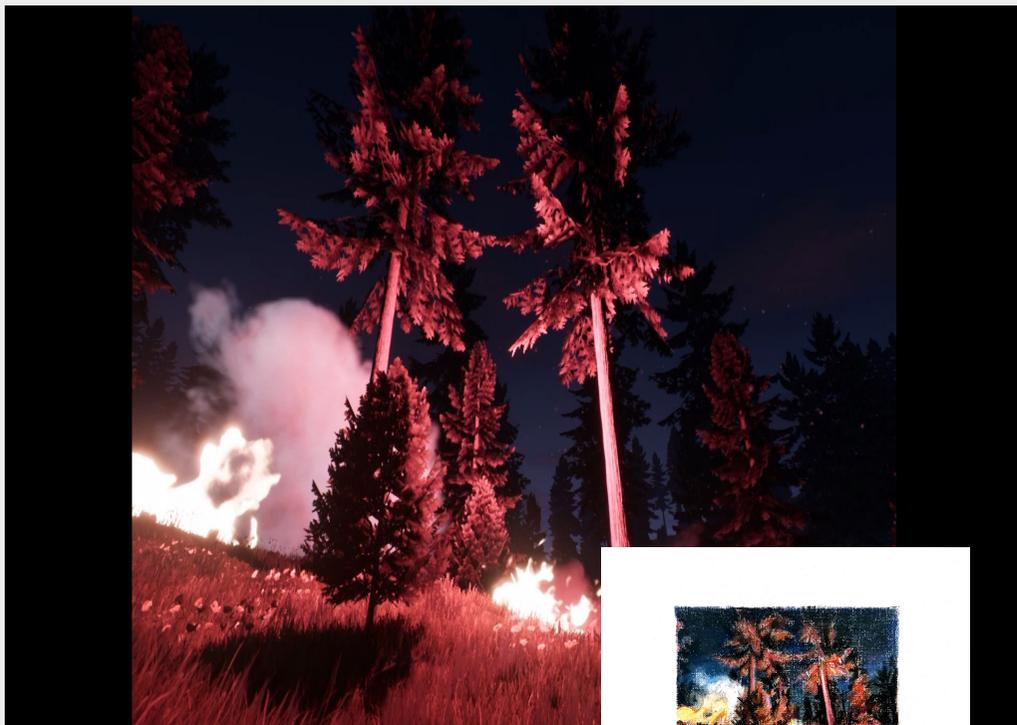
« En l'an 2222, le monde était recouvert de sable et de terres arides, il ne restait que très peu de traces de faune et de flore, l'humanité était pratiquement éteinte. Le seul semblant d'activité résidait dans le souffle des machines qui continuaient à fonctionner grâce à l'énergie solaire et à d'autres énergies renouvelables.

Dans cet univers apocalyptique, un artiste – l'un des seuls êtres encore en vie sur cette terre – était incapable de sauver son monde.

Fasciné par les œuvres picturales anciennes, où les représentations de paysages, de personnes et de ressources étaient riches, il se réfugiait dans ses écrans, unique endroit où il était capable de retrouver, de modéliser une inspiration fictive.

Ainsi, au cours de sa vie, il a créé des paysages, des natures mortes et des portraits totalement virtuels qui lui permettaient de s'immerger dans ce fantasme passé. »

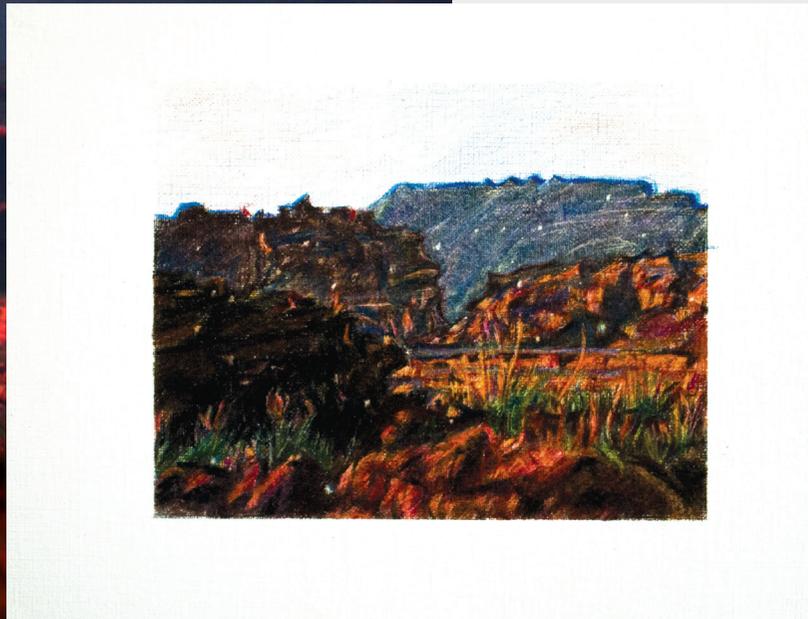
Mickaël Duval auto-fiction narrative pour la production d'images.



non / fongibles  
#Paysage n°003  
2021  
Crayons de couleurs sur papier, Vidéo  
19 x 25 cm  
collection privée



non / fongibles  
#Paysage n°008  
2024  
Crayons de couleurs sur papier, Vidéo  
19 x 25 cm



non / fongibles  
#Paysage n°007  
2023  
Crayons de couleurs sur papier, Vidéo  
19 x 25 cm



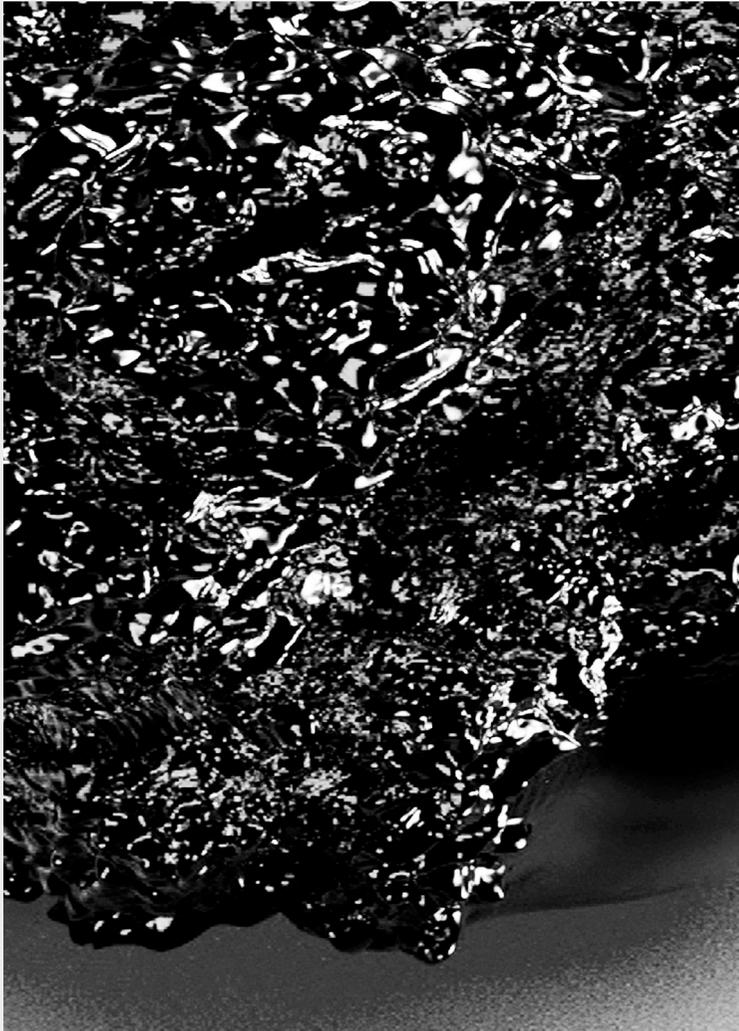
non / fongibles  
#Paysage n°001  
2021  
Crayons de couleurs sur papier, Vidéo  
19 x 25 cm



non / fongibles  
#Paysage n°005  
2022  
Crayons de couleurs sur papier, Vidéo  
19 x 25 cm



non / fongibles #Paysage n°004  
Vue de l'exposition collective  
Peinture Vagabonde  
Angle Art Contemporain  
Du 8 juillet au 7 octobre 2023  
Saint-Paul-Trois-Châteaux



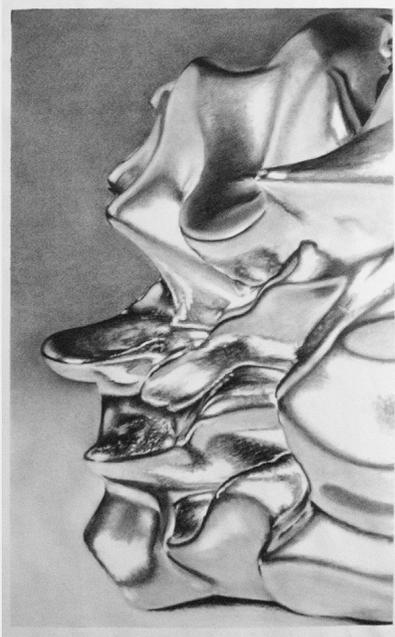
La série des *non / fongibles* manipule la virtualité de l'image afin de proposer une critique sur les tensions entre la nature et la technologie numérique.

Prenant le récit comme contexte de création, nous pouvons nous poser la question suivante :

Et s'il ne nous restait seulement des simulacres de la nature, que ferait un artiste ?

Reprenant les sujets classiques de l'histoire de l'art (paysages, portraits, nature morte), il nous est suggéré à voir dans mes productions une vision possible des sujets de représentation de demain.

Simulation 3D de référence  
pour l'œuvre  
*non / fongibles*  
#NatureMorte n°002  
2022  
Fusain et pierre noire sur papier  
66 x 103 cm



1.

1.  
non / fongibles  
#NatureMorte n°005  
2022  
Fusain et pierre noire sur papier  
66 x 103 cm



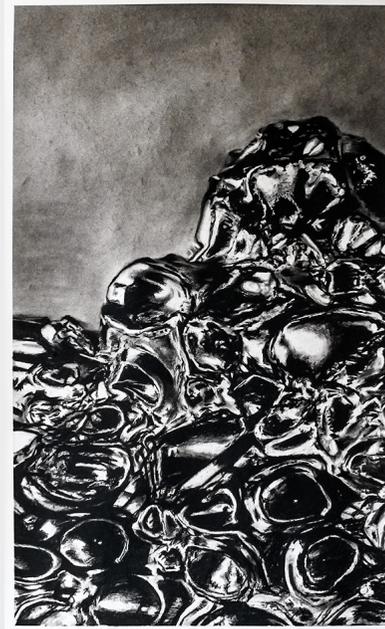
2.

2.  
non / fongibles  
#NatureMorte n°004  
2022  
Fusain et pierre noire sur papier  
66 x 103 cm



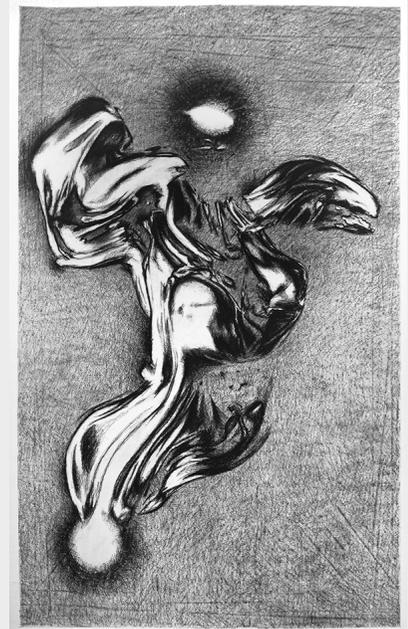
3.

3.  
non / fongibles  
#NatureMorte n°001  
2022  
Fusain et pierre noire sur papier  
66 x 103 cm



4.

4.  
non / fongibles  
#NatureMorte n°003  
2022  
Fusain et pierre noire sur papier  
66 x 103 cm



5.

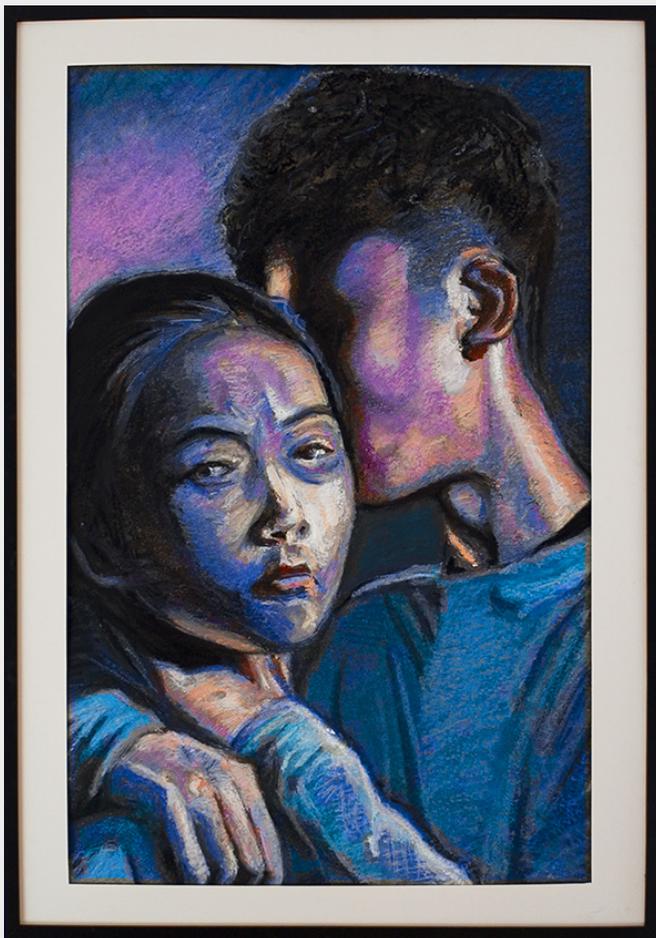
5.  
non / fongibles  
#NatureMorte n°006  
2024  
Fusain et pierre noire sur papier  
66 x 103 cm



non / fongibles #Paysage et #NatureMorte  
Vue de l'exposition collective  
Human, after all  
IPN  
Du 22 au 29 octobre 2022  
Toulouse

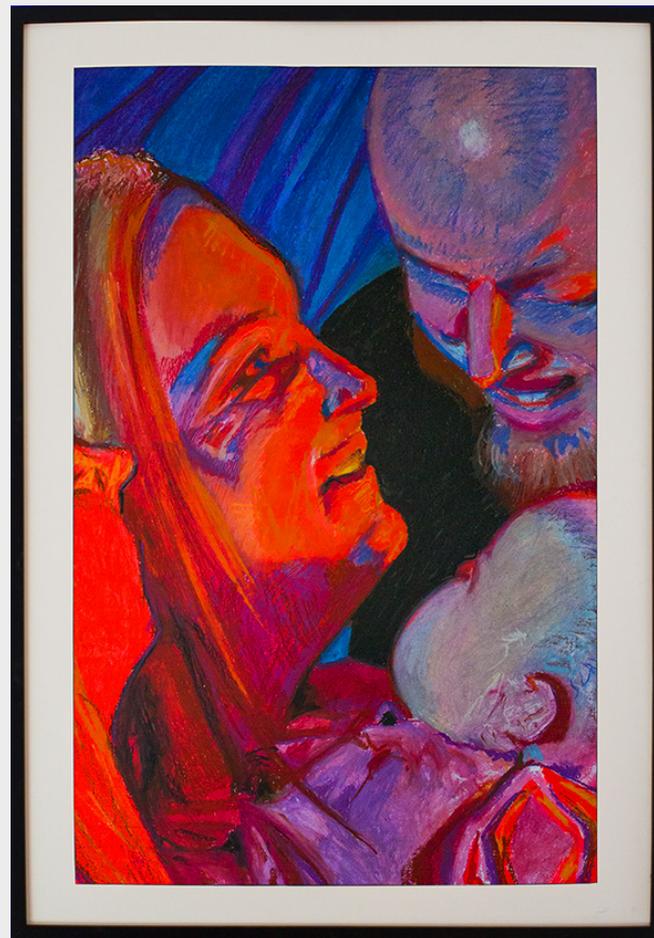


non / fongibles #Paysage et #NatureMorte  
Vue de l'exposition collective  
Human, after all  
IPN  
Du 22 au 29 octobre 2022  
Toulouse



1.

1. non / fongibles  
#Portrait n°001  
2023  
Pastels à l'huile sur papier  
66 x 103 cm



2.

2. non / fongibles  
#Portrait n°002  
2023  
Pastels à l'huile et acrylique sur papier  
66 x 103 cm

# LA VOLIÈRE DES OISEAUX

La **Volière des Oiseaux** est un projet en cours de réalisation qui explore les frontières entre le passé et le futur à travers une fusion de séquences d'archives familiales et de simulations 3D. Inspiré par le roman «L'invention de Morel» d'Adolfo Bioy Casares, ce projet offre un regard captivant sur la mémoire et l'imagination.

En intégrant méticuleusement plusieurs séquences d'archives dans un environnement tridimensionnel en cours de développement, **La Volière des Oiseaux** crée une expérience immersive où les souvenirs prennent vie dans un nouvel espace virtuel. Chaque fragment du passé est réinterprété et réimaginé, offrant ainsi une nouvelle perspective sur la manière dont le passé peut influencer notre vision du futur.

**La Volière des Oiseaux** est une exploration artistique en constante évolution, où les frontières entre le réel et le virtuel s'effacent pour donner naissance à un monde où la mémoire et l'imagination se rencontrent. Ce projet en cours de réalisation invite à un voyage fascinant à travers le temps et l'espace, où les oiseaux de la mémoire prennent leur envol vers l'inconnu.



1.



2.



3.

1.2.3 La volière des oiseaux  
2024  
Séquences Vidéo, durées variables  
VHS, simulations 3D



Mickaël Duval est né en 1994 à Saint-Nazaire, il vit et travaille aujourd'hui à Toulouse.

Son parcours l'a mené dans un premier temps dans une formation de cinéma d'animation 3D pour ensuite se diriger en arts plastiques à l'Université Toulouse Jean Jaurès.

Pendant ses études en Master Création Artistique, pratique et Recherche du Monde de l'Art (CARMA), son travail s'inscrivait autour d'une recherche sur la corrélation entre l'actuel et le virtuel dans l'image, réfléchissant la manière dont celle-ci est travaillée, fabriquée, manipulée dans notre quotidien.

Il emprunte alors des techniques plus ou moins originelles à la fabrication de l'image pour les détourner afin d'obtenir des créations plastiques qui interpellent notre point de vue sur ces apparitions signifiantes.

Un an après l'obtention de son diplôme et en pleine pandémie mondiale, Mickael intègre dans son travail un nouveau champ de réflexion, celui d'un regard nostalgique, mémoriel, et la capacité de survivance des images.

Son nouveau champ de création se retrouve même sur ces supports, car il réemploie d'anciennes toiles ou récupère des matériaux qui étaient destinés à être détruits.

Ainsi, l'essence de sa pratique actuelle est de propulser et déchiffrer l'image hors de son contexte en puisant dans divers domaines (archives, cinéma, science, médias ...) créant par là même des hybridations temporelles et spatiales permettant de nouvelles lectures.

Vue Stand Up #2

Flux.TV  
performance  
2022  
15 min  
BBB centre d'art

# CURRICULUM VITAE

## EXPOSITION SOLO

**2024**

Le Poinçonneur, exposition programmée par l'établissement le Poinçonneur, Toulouse (31).

## EXPOSITIONS COLLECTIVES

**2024**

Art en balade, programmée par l'association Art en balade, Toulouse (31)

HYBRID'ART, salon d'art contemporain programmée par le Centre d'Art Fernand Léger, Port-de-Bouc (13) .

**2023**

LE PETIT SALON DES EDITIONS, marché de Noël de Bonnefoy & Borderouge, invité par le centre d'art le BBB, Toulouse (31).

La Garenne festival, scène et marché d'artiste, programmé par l'association Bisou, Loupiac (81).

*Peinture Vagabonde*, curatrice Rahmouna Boutayeb, programmée par Angle Art Contemporain, Saint-Paul-trois-chateaux (26).

**2022**

*Peintures Barbares*, exposition collective programmée par Lieu Commun, Toulouse (31).

*Human, after all*, exposition collective programmée par Queenie-Flavie Charles , à IPN, Toulouse (31).

*Stand Up #2*, intervention collective artistique programmée par le BBB centre d'art, Toulouse (31).

**2021**

Création d'un espace de visite virtuelle des expositions *Lazy Wall & the Blue Rope*, de l'artiste Claire Trotignon, et *Dessins de Territoires / Territoires du dessin* des étudiant.e.s du master CARMA.

**2019**

*Hors d'oeuvre*, exposition collective programmée par l'association culturelle Hors-Jeu, anciennement au 27 boulevard de Genève, Toulouse (31).

*Intermonde(s) : fiction, chantier, utopie, en collaboration avec l'artiste Alain Bublex*, au CIAM La Fabrique, Université Toulouse Jean Jaurès, Toulouse (31).

**2017**

*Le salon des refusé.e.s*, commissaire d'exposition Sabÿn Soulard, Université Toulouse Jean Jaurès, Toulouse (31).

## FORMATION

**2022**

Formation Profession Artiste 2022  
BBB Centre d'Art  
Toulouse

**2017 - 2019**

Master Création Artistique, Recherche et pratique du Monde de l'Art,  
CARMA  
Mention Très Bien  
Université Toulouse Jean Jaurès

**2014 - 2017**

Licence Arts Plastiques,  
Mention Bien  
Université Toulouse Jean Jaurès

**2012 - 2014**

Cycle professionnel cinéma d'animation 3D, Ecole Supérieure des Métiers Artistiques, ESMA  
Toulouse

**2012**

Baccalauréat STI Arts Appliqués  
Mention Bien  
Lycée Joseph Vallot  
Lodève

# CONTACT

Téléphone : +33 (0)6 26 41 32 96

Mail : [contact@mickaelduval.com](mailto:contact@mickaelduval.com)

Web : [www.mickaelduval.com](http://www.mickaelduval.com)

Instagram : [@mkl\\_dvl](https://www.instagram.com/mkl_dvl)

Facebook : [@mickaelduval.fr](https://www.facebook.com/mickaelduval.fr)