





# EXPOSITION

## LA MÉCANIQUE DU TRAIT

### QUAND LA MAIN S'EFFACE

**Du 2 avril au 25 juin 2022, le Grenier à sel présente l'exposition *La Mécanique du Trait*, où à travers une vingtaine d'œuvres, on explore la richesse du dessin contemporain, sous toutes ses coutures !**

Les élèves sont invités à entrer dans un monde riche, où ils redécouvriront le dessin, du plus petit gribouillage à l'œuvre d'art. Cette multitude de dessins sera présentée sous des médiums diversifiés, de la classique feuille de papier, à la réalité virtuelle en passant par la nostalgique ardoise magique.

Du croquis à la fresque, laissez vos élèves découvrir l'art contemporain autrement !

Cette exposition ludique et immersive ravit l'imagination et laisse un joli souvenir grâce à un atelier spécialement conçu pour les élèves.

Tout en s'appuyant sur le programme scolaire, de la maternelle à l'Université, chaque visite est adaptée aux niveaux de tous sur des thèmes variés, contemporains et intemporels.

*Commissariat : Véronique Baton*

#### LES ARTISTES

ADRIEN M ET CLAIRE B  
SERGE BLOCH  
DOMINIQUE CASTELL  
BASTIEN FAUDON  
STÉPHANE LALLEMAND  
MARIN MARTINIE  
MÉCANIQUES DISCURSIVES  
VERA MOLNAR  
CHRISTOPHE MONCHALIN  
OSCAR MUNOZ  
TINA ET CHARLY  
JEAN TINGUELY  
CATHARINA VAN EETVELDE

#### LES FILMS

LE MYSTÈRE PICASSO, HENRI-GEORGES CLOUZOT  
LA GRANDE HISTOIRE D'UN PETIT TRAIT, SERGE BLOCH

**EXPOSITION LA MÉCANIQUE TRAIT**

**DU 2 AVRIL AU 25 JUIN 2022**

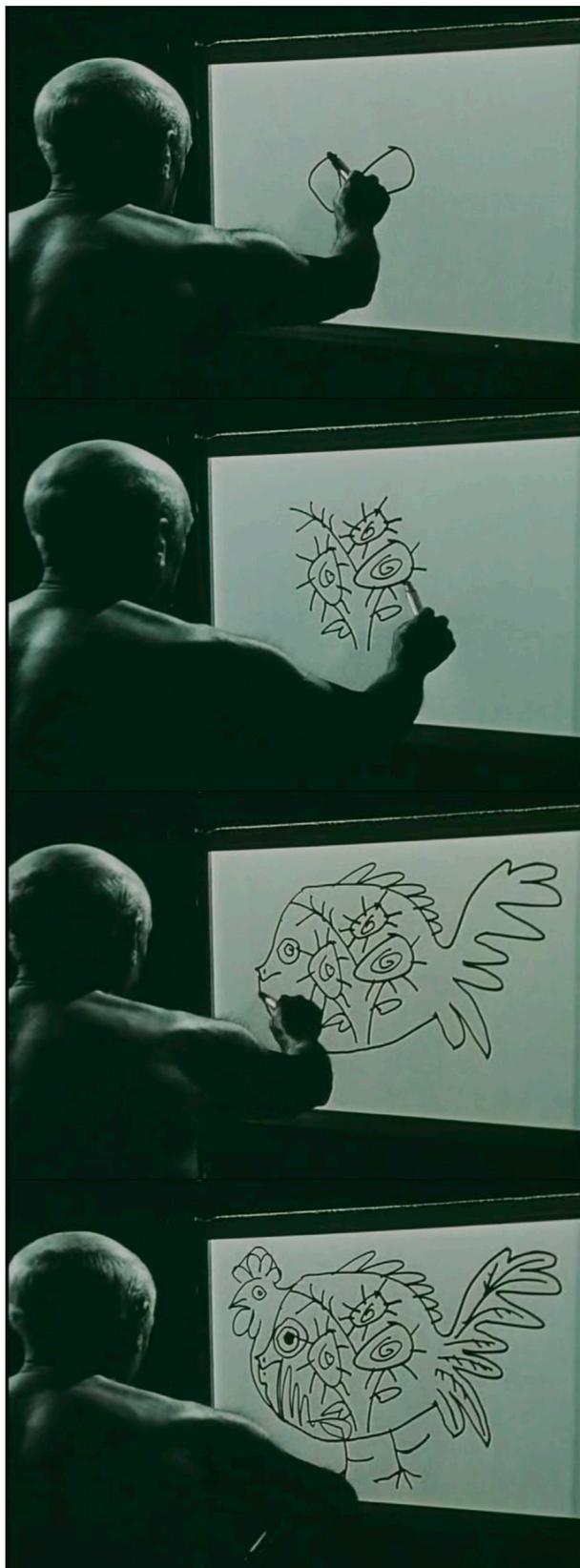
**AU GRENIER À SEL - AVIGNON**

**Ouverture aux groupes du mardi au vendredi**

**Sur réservation**

**LEGRENIERASEL-AVIGNON.FR**

# LES ARTISTES ET LES OEUVRES



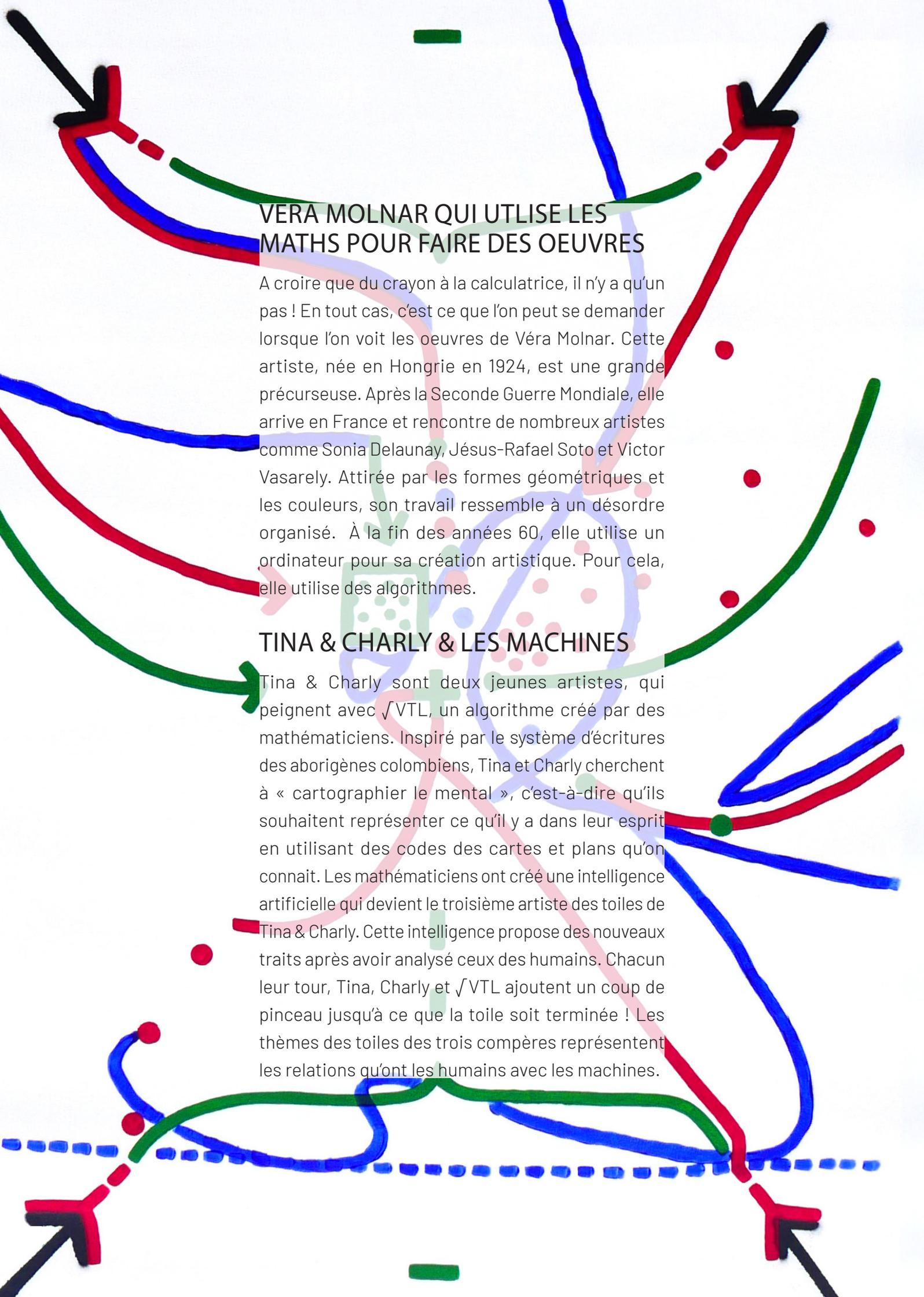
## HENRI-GEORGES CLOUZOT QUI FILME PICASSO PEINDRE

Henri-Georges Clouzot (1907-1977) est un réalisateur de films, connu pour ces oeuvres policières comme *Le Corbeau* ou *Quai des Orfèvres*. En plus de ses films noirs, Clouzot réalise en 1955 un documentaire appelé *Le Mystère Picasso* - qui ressemble un peu au titre d'un roman policier. Dans ce documentaire, classé trésor national, Clouzot filme Pablo Picasso (1881-1973), l'artiste le plus célèbre du vingtième siècle, en train de peindre. Sous nos yeux, nous pouvons voir les traits du peintre se transformer, sans savoir où il va nous mener.

Par exemple, sur ces images, on peut voir que Picasso part d'un bouquet de fleur, qui se métamorphose en poisson pour ensuite devenir une drôle de poule ! Et ce tableau est loin d'être terminé...

## JEAN TINGUELY ET SES MACHINES À DESSINER

Jean Tinguely (1925-1991) est un artiste suisse pluridisciplinaire - une autre manière de dire qu'il touche à tout. Il peint, il dessine, mais surtout, il sculpte. Et ses sculptures ont une sacré particularité, qui peut en surprendre plus d'un : elles bougent. Et pour les créer, il se débrouille avec des objets récupérés ici et là, et recycle toute sorte de matériaux. En 1959, il fait sensation en exposant une drôle de machine, les visiteurs présents appuient sur un bouton... et là, sa machine *Méta Matic* se met à dessiner. Pour Jean Tinguely, c'est une manière de casser l'image figée des musées, l'art est en mouvement !

The background of the page is a complex, abstract composition of thick, hand-drawn lines in various colors: red, blue, green, and black. These lines are curved and overlapping, creating a sense of movement and depth. There are also several small red dots scattered throughout the composition. The overall style is reminiscent of mid-20th-century abstract art, possibly influenced by the artists mentioned in the text.

## VERA MOLNAR QUI UTILISE LES MATHS POUR FAIRE DES OEUVRES

A croire que du crayon à la calculatrice, il n'y a qu'un pas ! En tout cas, c'est ce que l'on peut se demander lorsque l'on voit les oeuvres de Véra Molnar. Cette artiste, née en Hongrie en 1924, est une grande précurseuse. Après la Seconde Guerre Mondiale, elle arrive en France et rencontre de nombreux artistes comme Sonia Delaunay, Jésus-Rafael Soto et Victor Vasarely. Attirée par les formes géométriques et les couleurs, son travail ressemble à un désordre organisé. À la fin des années 60, elle utilise un ordinateur pour sa création artistique. Pour cela, elle utilise des algorithmes.

## TINA & CHARLY & LES MACHINES

Tina & Charly sont deux jeunes artistes, qui peignent avec  $\sqrt{VTL}$ , un algorithme créé par des mathématiciens. Inspiré par le système d'écritures des aborigènes colombiens, Tina et Charly cherchent à « cartographier le mental », c'est-à-dire qu'ils souhaitent représenter ce qu'il y a dans leur esprit en utilisant des codes des cartes et plans qu'on connaît. Les mathématiciens ont créé une intelligence artificielle qui devient le troisième artiste des toiles de Tina & Charly. Cette intelligence propose des nouveaux traits après avoir analysé ceux des humains. Chacun leur tour, Tina, Charly et  $\sqrt{VTL}$  ajoutent un coup de pinceau jusqu'à ce que la toile soit terminée ! Les thèmes des toiles des trois compères représentent les relations qu'ont les humains avec les machines.

## LES GRAVURES MOUVANTES DES MÉCANIQUES DISCURSIVES

Entre Gutenberg et les nouvelles technologies, avec *Mécaniques Discursives*, on se plonge dans un drôle de monde hybride, né d'une rencontre entre un vidéaste et un graveur. Ce mélange surprenant, de la pratique médiévale à la recherche contemporaine, nous mêle dans des histoires peu communes à l'allure de cadavre exquis.

### MAIS AUSSI...

Le trait, sous toutes ses formes, dans un casque de réalité virtuelle, qui prend vie à travers les pages d'un livre pop-up, à la main, à l'ardoise magique, du bout des doigts, ou même dans le lavabo.



## L'ATELIER

### À VOTRE TOUR !

À la suite de la visite de l'exposition et en s'appuyant sur les oeuvres découvertes, les élèves sont invités à créer leur propre oeuvre d'art, avec l'aide d'un programme informatique qui disposera des formes au hasard. Sur les traces de Tina & Charly et de *Mécaniques Discursives*, ils créent une fresque, aux allures de cadavre exquis. Imagination, créativité et travail de groupe entre humains et machines, voilà de quoi créer une fresque unique regroupant les univers de tous !



# ABÉCÉDAIRE DE L'EXPO

## ALGORITHME

Ensemble de règles dont l'application permet de résoudre un problème mathématique, en faisant des opérations à l'infini. Les algorithmes fonctionnent en boucle. Si les algorithmes sont étudiés en cours de mathématique, le plus souvent, ils sont faits sur ordinateur.

## ALÉATOIRE

Soumis au hasard, on ne peut pas prévoir le résultat, comme quand on lance un dé ou qu'on joue à pile ou face.

## ART GÉNÉRATIF

Création artistique faite à l'aide d'un algorithme depuis un ordinateur. L'artiste ne peut pas savoir avec certitude comment sera son oeuvre quand il commence.

## CARRÉS CONCENTRIQUES

Carrés qui ont un même centre et qui peuvent être disposés à différents degrés et être de différentes tailles.

## DESSIN ANIMÉ

Suite d'images dessinées à la main ou numériquement formant une histoire qui se regarde.

## INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Machine qui simule l'intelligence humaine. L'intelligence artificielle (abrégée IA) est réalisée par des programmeurs sur leur ordinateur qui créent des algorithmes très complexes.

## LIGNE CLAIRE

Issue de la bande-dessinée et tout particulièrement *Tintin*, la ligne claire est un trait dans un dessin qui fait toujours la même épaisseur. Chaque couleur dans le dessin est séparée par une ligne.

## RÉALITÉ VIRTUELLE

Environnement visuel accessible numériquement. L'utilisateur porte un casque et entre dans un nouveau monde et peut interagir avec ce qui l'entoure.

# PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES

## CE QUE L'ON PEUT FAIRE AVANT OU APRÈS L'EXPO ?

### À ADAPTER SELON LES NIVEAUX

#### DÉFINIR LES EXPRESSIONS EN LIEN AVEC L'EXPOSITION

**Trait de caractère** : comportement que l'on prête à une personne.

**Trait pour trait** : on dit que l'on copie trait pour trait, c'est à dire que l'on reste très fidèle à la version d'origine.

**À croquer** : on dit ça de quelque chose ou de quelqu'un qui est tellement mignon que l'on pourrait en faire un croquis (et non pas dont on grignoterait un morceau comme on peut le croire !).

**Point à la ligne** : se dit quand il n'y a plus rien à ajouter, et que l'on veut clore le sujet.

#### S'ESSAYER AU CADAVRE EXQUIS

En préparation de l'atelier, les élèves découvrent ce qu'est un cadavre exquis, sur le modèle des surréalistes comme André Breton ! Le but ? Composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes sans savoir ce que les autres ont fait !

#### ET DIRE CE QUE L'ON EN PENSE

On a souvent l'idée qu'une oeuvre d'art est faite au talent des mains, que ce soit par des capacités à la peinture ou à la sculpture. Mais qu'en est-il lorsque des intelligences artificielles s'en mêlent ? Peut-on encore qualifier une oeuvre d'art quand celle-ci est assistée, voire créée par des ordinateurs ?

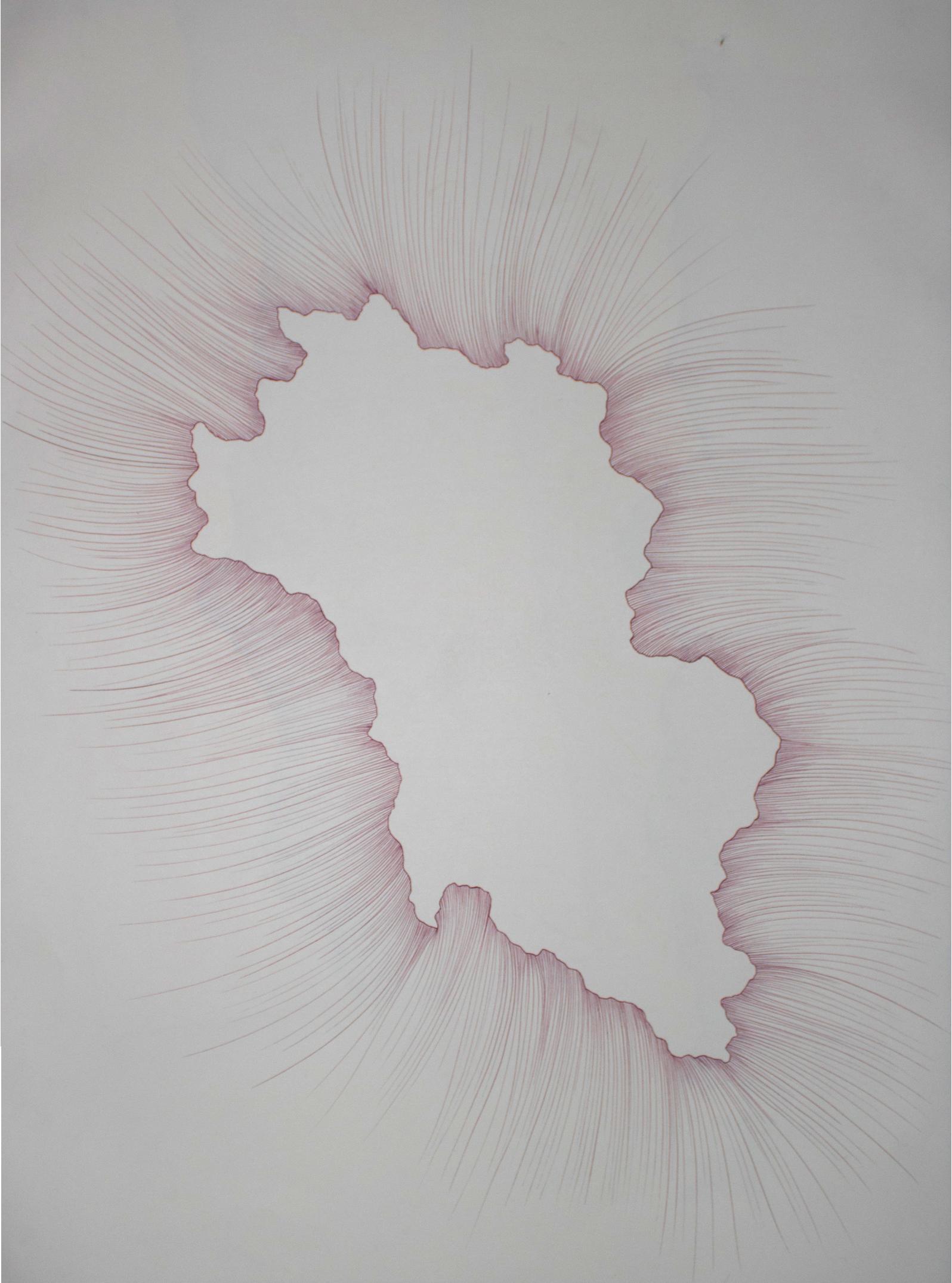
La question pourrait être soulevée à l'occasion d'un débat, avec deux parties défendant leur point de vue à travers des exemples vus pendant la visite.

#### RECOMMANDATION CINÉMATOGRAPHIQUE

*Les Mitchell contre les Machines* de Mike Rianda, sorti en 2021 (1h54)

*Boogie-Doodle* de Norman McLaren, sorti en 1941 (3min 21)





# VENIR AU GRENIER À SEL

## HORAIRES

Si vous souhaitez inscrire votre classe ou votre groupe, vous pouvez nous contacter à l'adresse [accueil@legrenierasel-avignon.fr](mailto:accueil@legrenierasel-avignon.fr) ou au 04 32 74 05 31.

Nous accueillons les groupes du mardi au vendredi toute la journée.

## TARIFS

	5 à 14 élèves	15 à 29 élèves
Visite (1h)	25€	40€
Visite et atelier (2h)	45€	60€

## LE GRENIER À SEL

2 rue du Rempart Saint-Lazare

84000 Avignon

Tél. 04 32 74 05 31

[accueil@legrenierasel-avignon.fr](mailto:accueil@legrenierasel-avignon.fr)

[legrenierasel-avignon.fr](http://legrenierasel-avignon.fr)



**LE GRENIER À SEL**  
ART & INNOVATION



# LE GRENIER À SEL



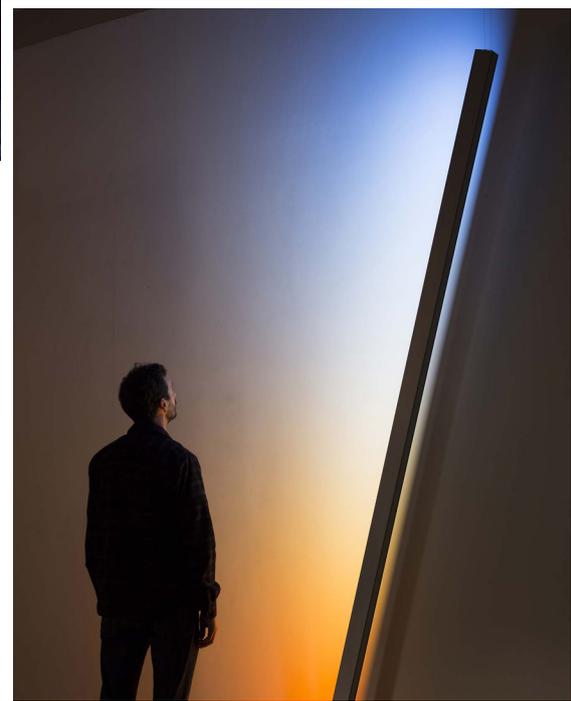
Situé dans un monument historique réhabilité par Jean-Michel Wilmotte, le Grenier à sel est un lieu culturel dédié aux nouvelles formes d'expressions artistiques. Rythmée par des expositions, performances, résidences, spectacles, ateliers et rencontres, sa programmation pluridisciplinaire relie l'art, la science et les technologies du monde contemporain.

Le Grenier à sel existe grâce au fonds de dotation EDIS, organisme d'intérêt général créé par le mécène philanthrope Régis Roquette et dont la vocation est de soutenir et diffuser les pratiques artistiques émergentes. C'est grâce à ce soutien majeur que le Grenier à sel offre la gratuité de ses expositions à tous les publics, fait remarquable pour un lieu culturel 100% privé.

Cet ancien Grenier à sel de la ville, dont l'origine remonte au XIV<sup>ème</sup> siècle, est situé au cœur d'Avignon, à proximité immédiate du Palais des Papes. Plusieurs fois démoli, il a été reconstruit en 1758 par l'architecte Jean-Ange Brun et classé monument historique en 1984. Dressé face au Rhône avec sa belle façade Louis XV, il rappelle par son architecture et son implantation l'importance du sel dans la société de l'Ancien Régime. EDIS investit en 2018 ce lieu emblématique de la ville, pour déployer ses activités dans les deux anciens « greniers » avec leur imposante hauteur sous plafond et une surface totale accessible au public de 450 m<sup>2</sup>.

## Quelques évènements marquants depuis 2018 :

- Exposition **PLANÈTE LABORATOIRE**, HeHe (Helen Evans et Heiko Hansen), 2018
- Exposition **SANS GRAVITÉ**, Chroniques – Biennale des Imaginaires Numériques, 2019
- Exposition **J'AI FAIT TA MAISON DANS MA BOÎTE CRÂNIENNE**, Jeanne Susplugas, 2020
- Festival **AIRES NUMÉRIQUES #2**, Julie Desmet-Weaver – Laurent Bazin, 2021
- Exposition **LUMIÈRE ESPACE TEMPS**, Hommage à Nicolas Schöffer, 2021



## L'ÉQUIPE DU GRENIER À SEL

Président-fondateur : **Régis Roquette**

Direction : **Véronique Baton**

Production - partenariats : **Caroline Magnan**

Communication : **Pauline Grison**

Médiation : **Marion Vernerey et Estelle Odoux**



Mecaniques Discursives - Fred PENELLE & Yannick JACOUET

535