

EXPOSITION > 2 AVRIL - 25 JUIN 2022

LA MÉCANIQUE DU TRAIT



DOSSIER DE PRESSE



LE GRENIER À SEL
ART & INNOVATION



L'EXPOSITION	5
LES ARTISTES	6
JEAN TINGUELY	7
BASTIEN FAUDON	8
VERA MOLNAR	9
CATHARINA VAN EETVELDE	10
TINA & CHARLY	11
STÉPHANE LALLEMAND	12
MARIN MARTINIE	13
ADRIEN M & CLAIRE B	14
MÉCANIQUES DISCURSIVES	15
OSCAR MUNOZ	16
CHRISTOPHE MONCHALIN	17
DOMINIQUE CASTELL	18
LES FILMS	19
LISTE DES OEUVRES	21
LISTE DES PRÊTEURS	24
VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE	26
AUTOUR DE L'EXPOSITION	28
INFOS PRATIQUES	29
PARTENAIRES & MÉCÈNES	30
LE GRENIER À SEL	31

CONTACT PRESSE

Pascal Scuotto

Tél : 06 11 13 64 48

pascal.scuotto@gmail.com



EXPOSITION

LA MÉCANIQUE DU TRAIT

QUAND LA MAIN S'EFFACE

Du 2 avril au 25 juin 2022, Le Grenier à sel présente une exposition qui célèbre la richesse du dessin contemporain, sa profusion et sa diversité à l'ère du numérique. L'occasion de découvrir 11 artistes talentueux qui ne cessent de renouveler les contours du dessin par des inventions et des techniques inhabituelles. En dialogue les uns avec les autres, chacun donne à voir sa propre construction du monde, singulière et vibrante.

Depuis quelques années, le dessin au trait se voit insuffler un nouvel élan, se déployant sous des formes inédites. La Mécanique du trait questionne cette évolution en réunissant des artistes d'horizons variés et autant de pratiques du dessin, intégrant des supports inhabituels. Qu'ils adoptent les technologies digitales, utilisent des machines ou des programmes informatiques, détournent les codes graphiques ou puisent dans les cultures populaires et scientifiques, ces créateurs élargissent les manières de penser et de générer le dessin. Tous participent de ce renouveau du dessin contemporain.

À travers une vingtaine d'œuvres signées par des artistes d'aujourd'hui et par quelques artistes visionnaires tels que Jean Tinguely et Vera Molnar, le parcours s'articule autour de la notion de dessin au trait réactivé par les nouvelles pratiques. Erigées comme un fil rouge de l'exposition, la *Mécanique du trait* interroge la place des technologies dans le processus de création artistique et pose la question du geste artistique.

Fresque murale augmentée, dessin génératif ou d'animation, projections, tracés automatiques, interactifs ou encore algorithmiques, réalité virtuelle... les dessins exposés sortent des formats traditionnels, glissent de la main à l'écran et vice versa, et jouent assurément avec l'imaginaire du visiteur.

LES ARTISTES

ADRIEN M ET CLAIRE B
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

Commissariat : Véronique Baton

EXPOSITION LA MÉCANIQUE TRAIT

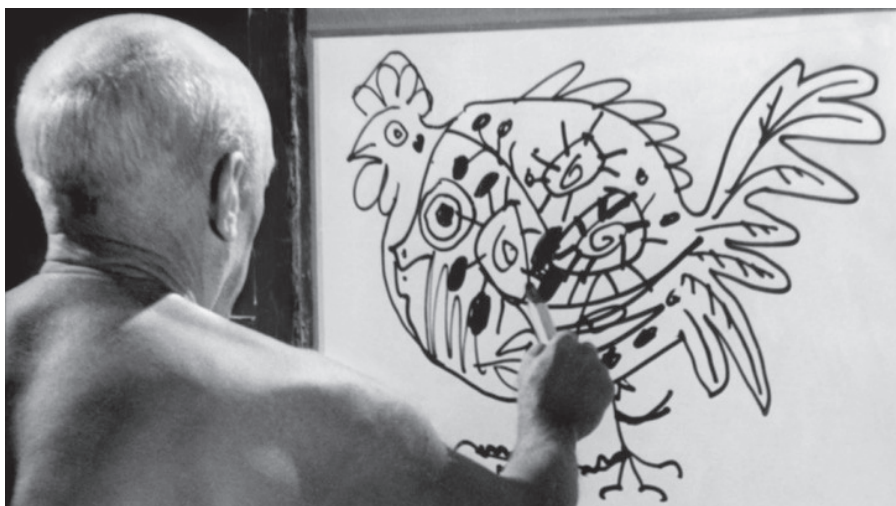
DU 2 AVRIL AU 25 JUIN 2022

AU GRENIER À SEL - AVIGNON

Ouverture du mercredi au samedi de 13h30 à 18h30

ENTRÉE LIBRE

LEGRENIERASEL-AVIGNON.FR



LE MYSTÈRE PICASSO

FILM DE HENRI-GEORGES CLOUZOT

FRANCE | 1956 | 1H18

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE : CLAUDE RENOIR

MUSIQUE : GEORGES AURIC

Dans ce film fascinant qui obtint le Prix spécial du jury au Festival de Cannes de 1956, Henri Georges Clouzot a filmé Picasso en train de peindre sur un papier spécialement choisi pour l'occasion et dont les spécificités permettent de voir le dessin en train de se faire sans pour autant voir la main de l'artiste. Grâce à ce procédé tout en transparence, la caméra capte en direct le mystérieux cheminement de la pensée créatrice de l'artiste. Le dessin s'élabore sous nos yeux, s'anime, se transforme, éclate, passe du noir et blanc à la couleur, se fige, se décompose et suit l'inspiration immédiate du peintre où, en quelques traits, un poisson peut se muer en poule rebondie puis en espiègle diabolique. « *Pour savoir ce qui se passe dans la tête d'un artiste, il suffit de suivre sa main* » nous explique le réalisateur.

L'exposition présente quelques extraits de ce document unique qui nous plonge au cœur du dessin et du geste créatif.





JEAN TINGUELY

NÉ EN 1925 À FRIBOURG (SUISSE). MORT À BERNE EN 1991

Jean Tinguely est l'une des figures majeures de la sculpture du XX^{ème} siècle. Associant la pratique du peintre et du dessinateur à celle du sculpteur, il voue très tôt une véritable passion pour les sports mécaniques et le mouvement qu'il cherche à introduire dans ses œuvres et en fait, ainsi, un des pionniers de l'art cinétique. Installé à Paris au début des années 50, il crée les reliefs « métamécaniques », animés par un moteur, et ses premiers robots à dessiner « Metamatics ». Suivent une série de machines à l'humour espiègle, coiffées de plumes, d'ampoules et de crânes, actionnant du son ou de l'eau ou encore s'autodétruisant. Avec Niki de St Phalle, épousée en 1971, il partage l'aventure artistique du Nouveau Réalisme auquel il adhère depuis sa création en 1960 et réalise de nombreuses sculptures monumentales publiques. Il mêle la physique amusante à une réflexion grinçante sur la société de consommation et l'univers de la machine à l'âge industriel.



En 1959, Tinguely présente pour la première fois à la Galerie Iris Clert, à Paris, ses **Méta-matics**, des machines à dessiner que les visiteurs doivent actionner eux-mêmes. *Venez créer vous-même avec fougue, fureur ou élégance, votre peinture avec les Méta-matics de Tinguely, les sculptures qui peignent.* C'est ce qu'on peut lire en exergue du programme de la manifestation. Le jour du vernissage de l'exposition, qui est un grand succès, Jean Tinguely voit ses machines à dessiner utilisées par le public, sous le regard de Marcel Duchamp. Grâce à un feutre fixé sur un support mobile et une feuille de papier, un dessin abstrait apparaît au milieu du cliquetis de la machine. Il est produit par un pendule qui se balance simultanément dans deux directions orthogonales. L'utilisateur de la sculpture mécanique peut influencer le résultat en sélectionnant librement la durée de l'activation et en changeant la couleur des feutres. Avec les **Méta-matics**, l'œuvre de Tinguely prend toute sa force et sa poésie. Si elle laisse percevoir un certain humour contestataire, tournant en dérision la toute puissance de l'art abstrait du moment, elle obéit néanmoins à une conception de l'art ouverte aux apports de la technologie et de l'industrie.

Photos(c) Museum Tinguely, Basel



Extraits de films à voir dans l'exposition :

Robot Art 1959, British Pathé

Jean Tinguely présente en 1959 à la Gallery Kaplan de Londres ses machines Méta-matics qui produisent du mouvement et permettent à chacun de créer sa propre abstraction picturale.

La première biennale, 1959, Pathé Gaumont

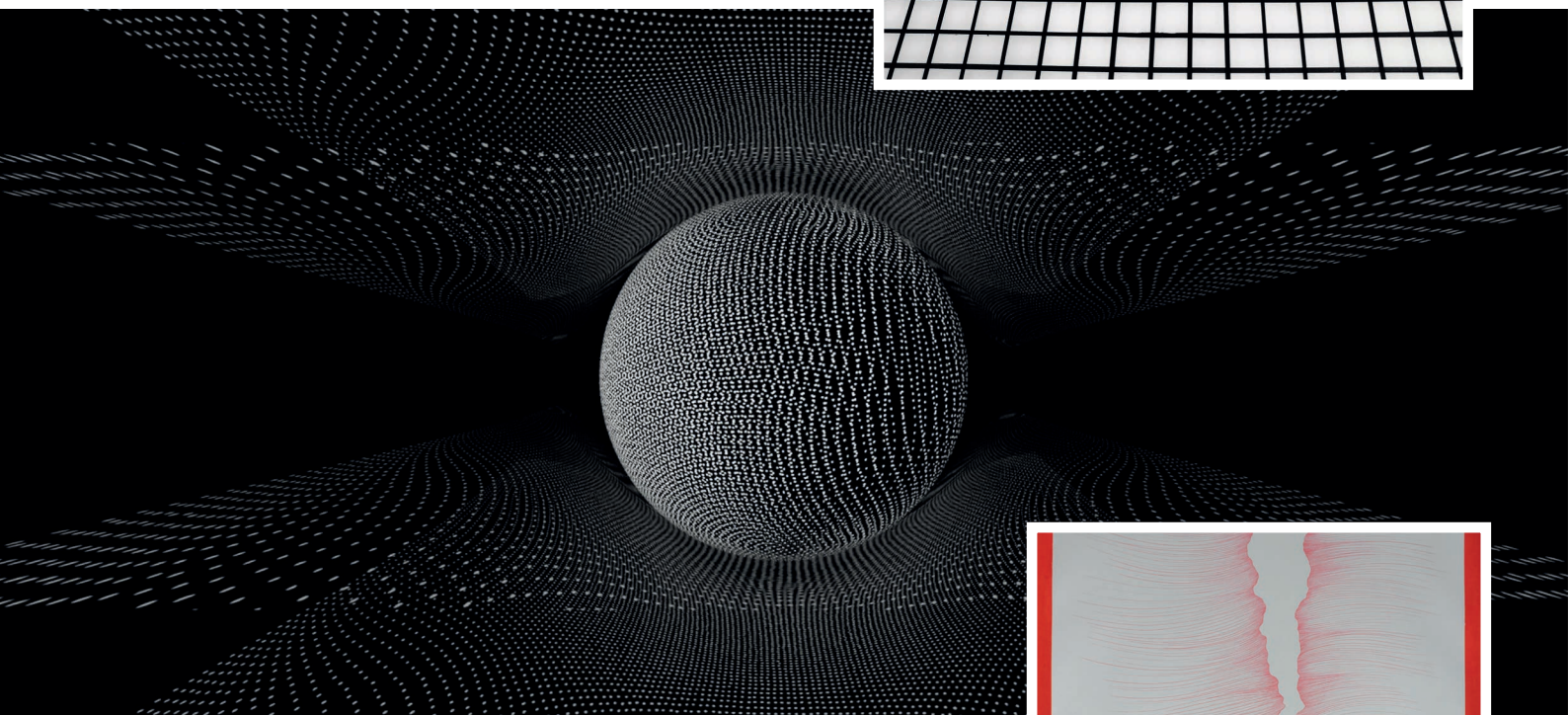
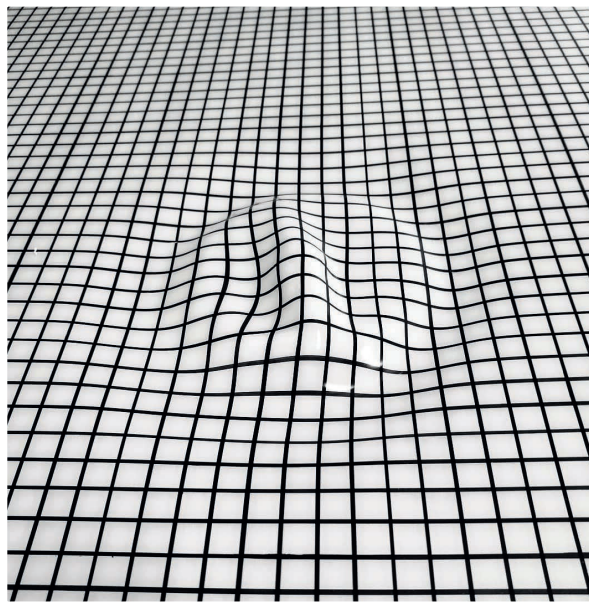
La première Biennale de Paris, est inaugurée en 1959 au Musée d'Art moderne de la Ville de Paris, avec «une sculpture qui fait du dessin» de Jean Tinguely. La sculpture-machine était muée par un cyclomoteur et réalisait des tracés abstraits qui s'inscrivaient automatiquement sur une feuille de papier se déroulant sans arrêt.

BASTIEN FAUDON

NÉ EN 1993, VIT ET TRAVAILLE À AVIGNON

Formé à l'Ecole des Beaux-arts d'Avignon, Bastien Faudon se définit avant tout comme un artiste-chercheur dont la démarche prend sa source dans un certain rapport art-science. Revendiquant une articulation étroite entre sa pratique artistique et le champ des savoirs, posant un regard curieux et passionné sur le monde et la soif de connaissance qui nous anime, il s'approprie des ressources telles que la cartographie, le documentaire animalier ou l'imagerie scientifique pour construire une œuvre minimaliste, très souvent réduite à une simple scansion de lignes et de points. Sa pratique artistique s'articule autour du dessin, enrichi du volume et du mouvement par le biais de la sculpture et de la vidéo.

Surface 6, détail



L'espace entre nous

Armony 1



Avec les impressions sur plastique thermoformé (*18h50* et *8h08*, 2020, *Surface # 6*, 2020) Bastien Faudon s'est essayé au dessin sur une surface plane qu'il a ensuite soumis à une déformation par la chaleur. Grâce à ce procédé, le quadrillage initial s'est adapté aux courbures du support, accompagnant leurs dénivelés pour esquisser une sorte de topographie détournée de son cadre originel. Dans ces œuvres en volume comme dans celles dessinées à la plume sur papier (*Armony*), l'artiste se plaît à créer de nouveaux territoires graphiques qui abordent de manière poétique la représentation de l'espace. Le trait devient sous sa main une unité de mesure de temps et d'espace. Avec l'animation vidéo, il se met en mouvement comme dans *L'espace entre nous* (2021). Dans ce film réalisé à partir de dessins sur papier, une sphère blanche pivotant sur un fond noir déroule ses linéaments. Lentement elle se décompose en plusieurs strates, dévoile un écosystème de nervures, se glisse dans un grillage de lignes ondulées et nous laisse perplexe face au sens de ses variations linéaires. L'infiniment grand se mélange à l'infiniment petit, le diagramme scientifique côtoie le simple jeu graphique pour dessiner un ballet galactique en apesanteur et totalement hypnotisant.

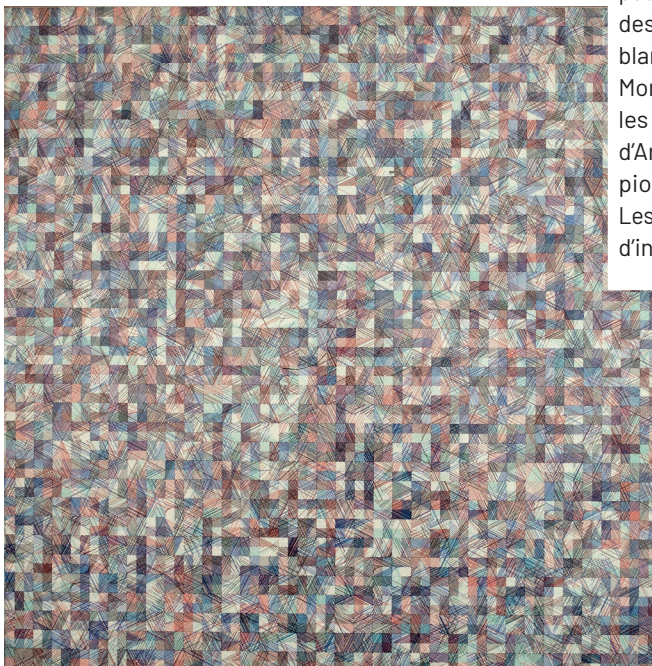


VERA MOLNAR

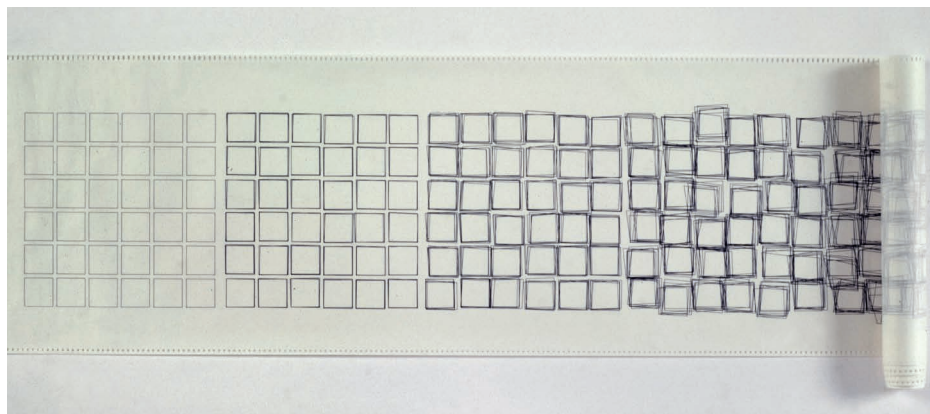
NÉ EN 1924 À BUDAPEST, HONGRIE. VIT ET TRAVAILLE À PARIS

Vera Molnár s'est formée à l'Ecole des Beaux-arts de Budapest avant de s'installer à Paris en 1947. Sa démarche s'inscrit dans la lignée des grands courants de l'abstraction géométrique (*Bauhaus, De Stijl, Constructivisme, Art concret*) dont elle assimile puis dépasse les expériences formelles en s'appuyant sur une méthodologie créative originale, fondée sur l'utilisation des sciences exactes et des mathématiques. Une attirance pour le trait, des schémas extrêmement simples, une organisation sérielle des formes, un chromatisme bien particulier – souvent du noir sur du blanc – caractérisent son œuvre et la rapprochent de l'art de François Morellet avec lequel elle partage un même désir de rationalisation. Dans les années 60, elle contribue à la fondation du Groupe de Recherche d'Art Visuel (G.R.A.V) avec son mari François Molnár, et devient une des pionnières de l'utilisation de l'ordinateur dans la création artistique. Les œuvres de Vera Molnár sont présentes dans de nombreuses collections d'institutions internationales, dont le Centre Georges-Pompidou à Paris.

A la recherche de Paul Klee - Photo (c) Adagp, Paris, Hervé Beurel



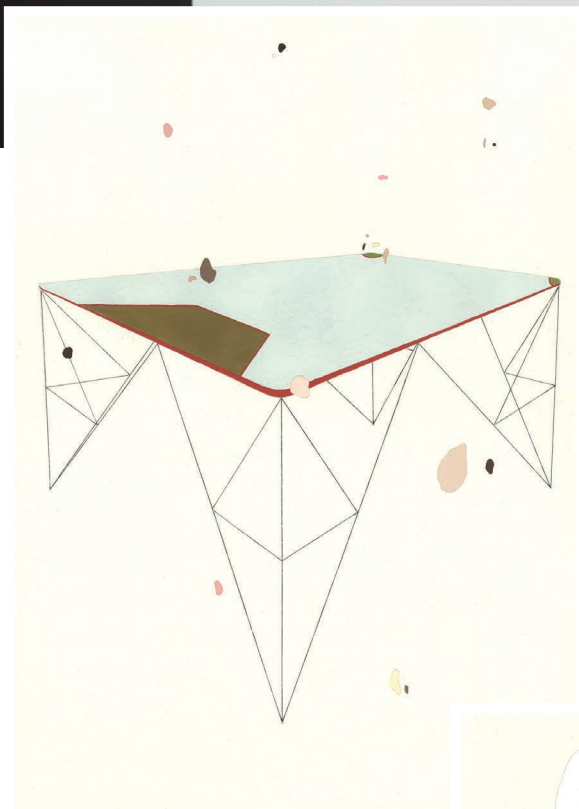
Comment faire sortir le carré de ses gonds
Photo (c) Adagp, Paris, Hervé Beurel



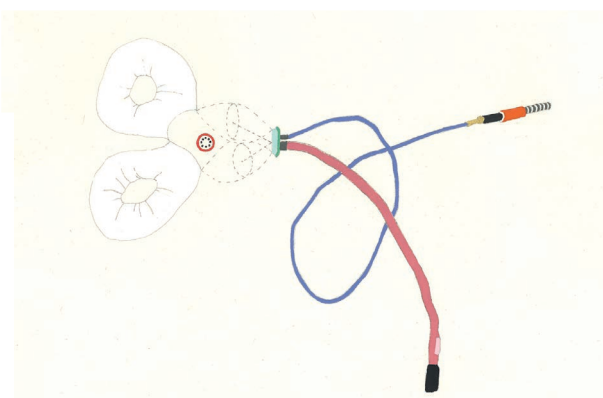
A partir de 1968, Vera Molnár fait de l'ordinateur le principal outil de sa création avec la production d'algorithmes et la programmation comme enjeu principal. En témoignent les trois œuvres présentées dans l'exposition. La plus ancienne, **A la recherche de Paul Klee** (1970) est née d'une fascination pour une peinture abstraite en damier de Paul Klee. Reprenant le format carré et l'organisation orthogonale de cette peinture, l'artiste a divisé son dessin en 81 cases qu'elle a rempli de façon systématique de lignes parallèles ou croisées selon les règles établies par un programme informatique. La main est ici guidée par la machine. Dans la série **Ordinateur, miroir de la main** (1982), Vera Molnár a dessiné à main levée sur papier des carrés concentriques. L'ordinateur a ensuite été programmé pour les produire. Autre série autour du *quadrilatère* – motif que Vera Molnár affectionne particulièrement – **Comment faire sortir le carré de ses gonds**, a été réalisée mécaniquement grâce à une table traçante, elle-même reliée à un ordinateur. On le voit bien à travers ces exemples, combien la machine vient côtoyer les crayons pour jouer le rôle d'auxiliaire de la main. Mais, si l'ordinateur trace les motifs, il ne crée pas pour autant les œuvres « *ni ne remplace la main et encore moins l'intention* » se plaît à rappeler l'artiste. L'informatique s'avère être juste un outil rapide et efficace, un instrument qui permet de gagner en rapidité et en exhaustivité dans l'application d'un art qui se veut rigoureux et systématique.



Glu



The articulated particule, zone B
Photo (c) Adagp, Paris, galerie Anne Barrault



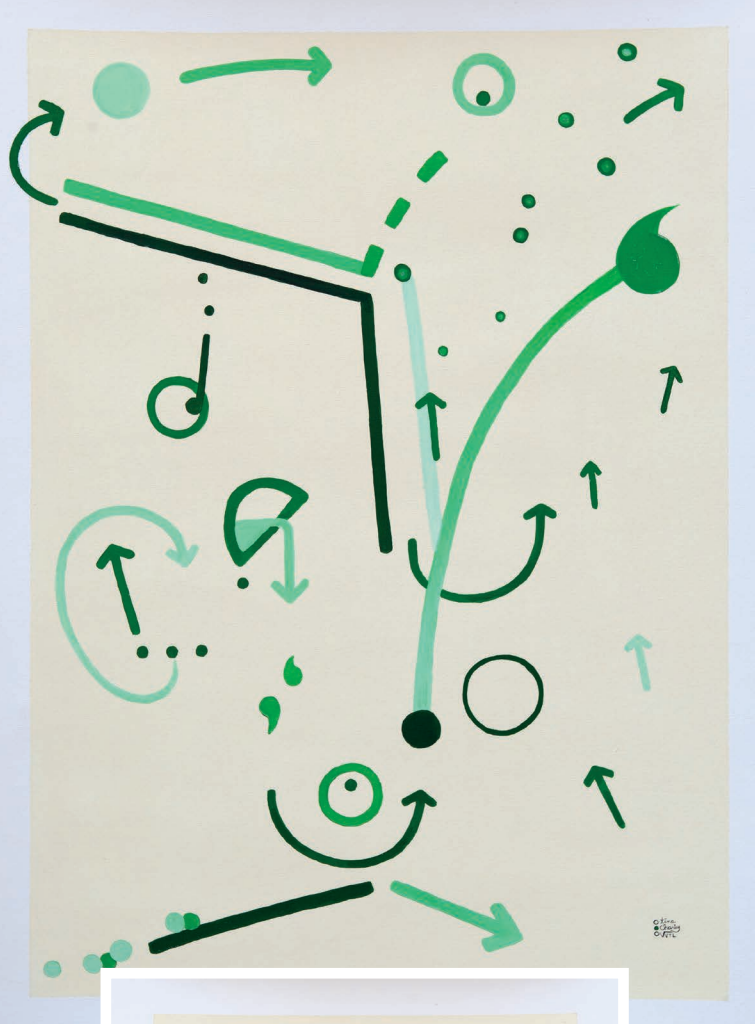
CATHARINA VAN EETVELDE

NÉE EN 1967 À GAND, BELGIQUE. VIT ET TRAVAILLE À PARIS

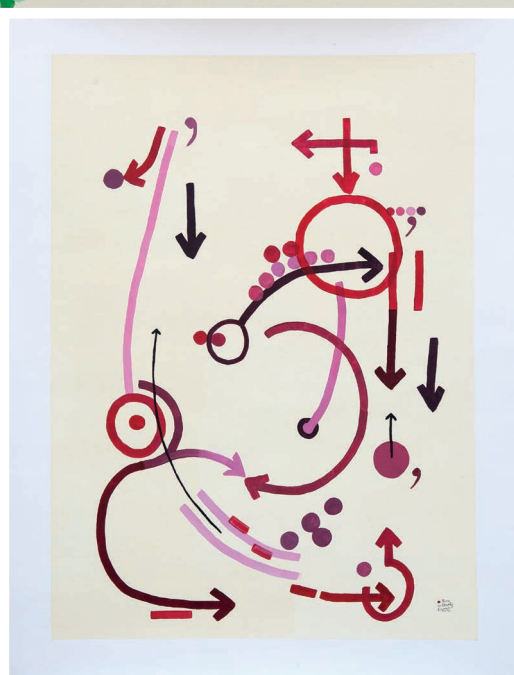
Au cœur de la démarche artistique de Catharina van Eetvelde se trouve la pratique du dessin au trait dont elle explore à la fois le pouvoir expressif et stylistique. Nourri par une pensée rationnelle et une sensibilité rêveuse, le trait chez cet artiste suscite des images ambivalentes qui mêlent toutes sortes de lignes : tracées sur papier, brodées au fil, ou encore vectorielles, faisant surgir des animations sur écran où seul le contour importe. Qu'ils soient issus du geste de la main ou d'un logiciel informatique, ces tracés dressent des cartographies mystérieuses, conçoivent des territoires inconnus dans un tourbillon d'associations libres et improbables. Ils démontrent l'actualité et la pertinence de l'art du dessin dans un monde de plus en plus numérisé.

Le film d'animation **Glu** est constitué d'un ensemble de dessins, en noir et blanc, assemblés entre eux pour figurer les métamorphoses successives d'une jeune fille mi-homme, mi-robot. Tout au long de la séquence, cette figure bionique ne cesse de se désintégrer et de se reconstituer à partir d'éléments microscopiques, de diagrammes et de cartographies scientifiques. L'esprit des mangas futuristes affleure lorsque la créature en constante mutation explose en mille particules. En se décomposant la jeune fille découvre son armature interne mais également les principes formels du dessin à l'origine de toute figure : deux lignes se croisent pour esquisser un visage, deux points pour indiquer les yeux. Le cycle de construction de la jeune fille bionique et celui de la figure dessinée se chevauchent dans un processus qui semble infini et souligne la perpétuelle reconduction de la création.

La série de dessins - **The articulated particule, zone B** - présente une association insolite d'éléments disparates et appartenant à des registres formels différents (anatomie, architecture, nature, technique). Assemblés un peu à la manière des cadavres exquis, ces éléments sont connectés entre eux par des circuits ou des rhizomes qui semblent propager des impulsions électriques, des influx nerveux ou une autre énergie. Le trait rehaussé de couleurs posées en aplat domine dans ces œuvres délicates associant le tracé à la main à la finesse des schémas vectoriels.



Peintures GPS



TINA & CHARLY

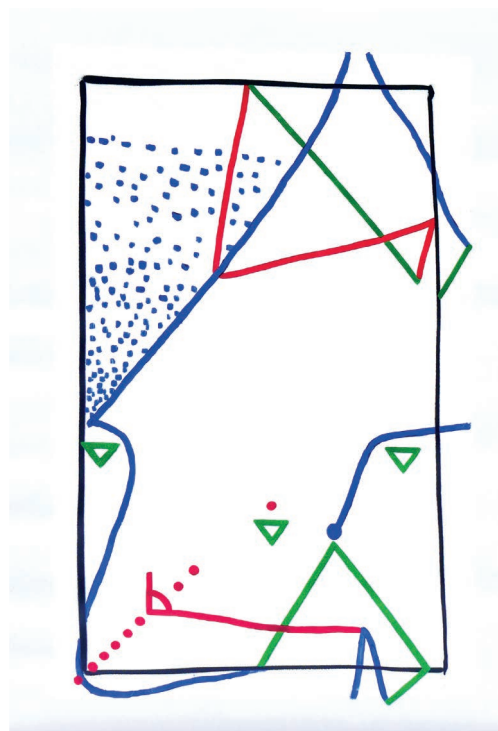
TINA CAMPANA

NÉ EN 1993. VIT ET TRAVAILLE À MARSEILLE

CHARLY FERRANDES

NÉ EN 1992. VIT ET TRAVAILLE À MARSEILLE

En duo depuis 2016, Tina et Charly se sont rencontrés dans l'effervescence artistique des écoles des Beaux-arts: Avignon pour Tina et Nîmes pour Charly. Ensemble, ils créent dans la transversalité des pratiques, mêlant art et sciences à une réflexion plus globale sur le monde, à la fois poétique et éthique. Le dessin et la peinture, les actions performées dans l'espace public constituent le socle de leur travail qui interroge les notions de langage mais aussi la relation que nous entretenons avec la machine. Dans leur œuvre, ils ont pour habitude de prendre leurs expériences comme source d'inspiration. Les voyages, notamment en Colombie en 2018 où ils partent à la rencontre de peuples indigènes, ou encore les rencontres avec des mathématiciens, des chercheurs en intelligence artificielle et des neuroscientifiques sont autant d'occasions pour le duo d'explorer les langages, les codes et les processus cognitifs propres à chacun pour en faire une matière à créer.



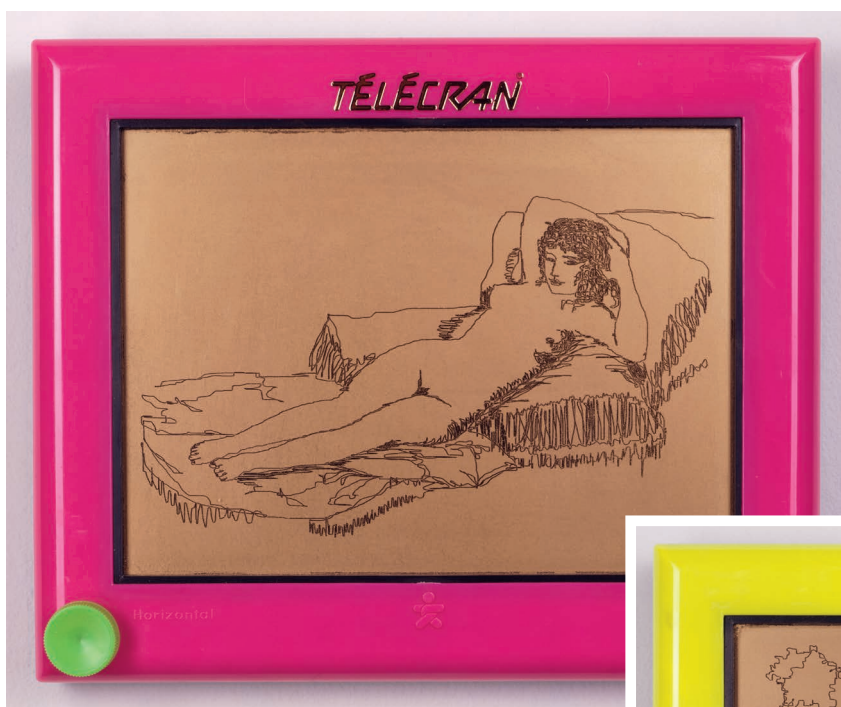
Contrôle, peinture algorithmée

Tina & Charly travaillent souvent par série et à quatre mains selon des protocoles précis et préétablis par eux-mêmes. C'est le cas des **Peintures algorithmées** et des **Peintures GPS** réalisées de 2019 à 2020. De prime abord, on dirait d'étranges schémas ésotériques, des cartographies imaginaires figurant un réseau de lignes aux directions absurdes, peut-être les signaux de quelques peuples lointains qui chercheraient à se manifester. Il s'agit en fait d'œuvres collectives, tracées par les artistes avec l'aide de trois mathématiciens - Vivien Cabannes, Thomas Kerdreux et Louis Thiry - qui ont conçu un logiciel spécifique. Raccordé à un dispositif numérique, ce dernier permet à un algorithme de participer à la création en projetant ses formes sur la toile. Ainsi, l'un après l'autre, les artistes tracent leur trait de couleur - Tina le rouge et Charly le vert - avant de confier le tracé bleu à la machine, devenue comme un troisième interlocuteur dans cette joute picturale. Les règles sont simples et les gestes précis comme dans un rituel. La machine n'a le droit d'explorer que certaines zones de la toile et les artistes s'en tiennent à leur protocole de départ. Pour les Peintures GPS (2020), le tracé de leur main est soumis au rythme des indications d'un GPS activé entre la Cité Castellane et la Chambre de Commerce à Marseille, deux hauts lieux d'échanges commerciaux, l'un illégal et l'autre légal. Revues par un algorithme programmé, les indications directionnelles du GPS se transforment sur la toile en données esthétiques. Exécutées autour d'une idée, ces séries de peintures sont le fruit d'un dialogue entre les artistes et la machine, dans lequel chacun apporte sa représentation graphique du concept en question.

STÉPHANE LALLEMAND

NÉ EN 1958. VIT ET TRAVAILLE À STRASBOURG.

Le parcours artistique de Stéphane Lallemand est totalement atypique et d'une grande liberté. Après avoir obtenu un brevet de compagnon en ébénisterie et le diplôme de l'École des Arts Décoratifs de Strasbourg dans les années 80, il se dirige tout naturellement vers la sculpture qu'il pratique sous une forme post-minimaliste. Il multiplie ensuite les médiums, utilisant à la fois la photographie, le détournement de jouets low tech, le dessin ou encore la réalisation de films d'animations. Son regard se porte très souvent sur l'histoire de l'art et en particulier sur le thème du nu féminin dont plusieurs réinterprétations fortement érotisées traversent son œuvre. Dans nombre de ses réalisations l'artiste propose une réflexion amusée sur la nature et la circulation des images licencieuses, depuis l'apparition de la photographie jusqu'à l'ère des nouvelles technologies.



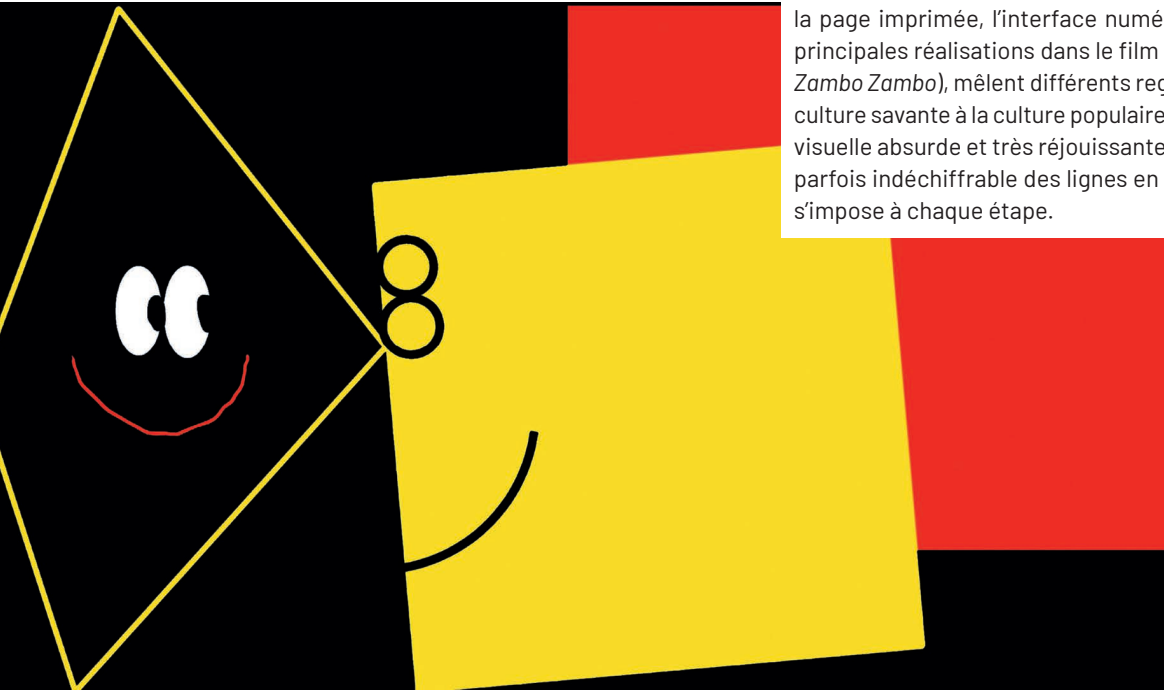
Photos (c) André Morin

De 1989 et 1993, Stéphane Lallemand travaille à sa série des **Télécrans** avec pour support ce jouet éducatif inventé dans les années 50 par un ancien électricien qui a adapté le système de déplacement du repère de station visible derrière la vitre des anciennes radios. A l'aide de deux boutons latéraux déplaçant un curseur-marqueur sur la surface d'une vitre chargée de poudre métallique, l'artiste a cherché à reproduire environ cent cinquante images empruntées aussi bien au répertoire de l'histoire de la peinture qu'à celui de l'imagerie populaire érotique. Les Télécrans, ici, sont utilisés comme un support de dessin ordinaire et montrés, non sans humour, comme des tableaux. Le tracé dessinant les contours des Baigneuses de Renoir ou du Verrou de Fragonard est tremblant et imprécis. Il est obtenu grâce à l'habileté de la main de l'artiste combiné à la mécanique de l'outil. Tout comme la nature même de ce médium éphémère, il contraste avec l'idée de pérennité attachée habituellement à ces chefs d'œuvres. Le moindre geste brusque suffirait en effet à effacer à jamais l'image recréée.

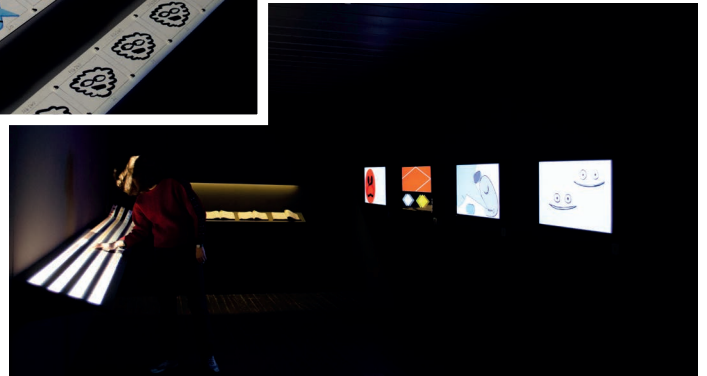
MARIN MARTINIE

NÉ EN 1994. VIT ET TRAVAILLE À PARIS

Diplômé de l'École Estienne et de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris, Marin Martinie est un jeune et talentueux dessinateur, illustrateur et auteur de films d'animation. Porté par une écriture très singulière, Il mène une recherche autour de l'image, s'intéressant particulièrement à la relation créatrice existant entre images fixes (tableaux, estampes, signes) et images animées, entre la page imprimée, l'interface numérique et l'écran de cinéma. Ses principales réalisations dans le film d'animation (*Template message*, *Zambo Zambo*), mêlent différents registres graphiques, passant de la culture savante à la culture populaire, au rythme d'une démonstration visuelle absurde et très réjouissante. Au-delà du défilé frénétique et parfois indéchiffrable des lignes en mouvement, le plaisir du dessin s'impose à chaque étape.



Apparition des figures standards



Apparition des figures standards réunit dessins originaux, film d'animation, édition imprimée et création sonore. Le visage, compris comme l'image par excellence, se démultiplie en un ensemble de signes pictographiques qui sont autant de mimiques ou de types expressifs. Ces figures vivent en alternance dans le régime de l'image fixe et dans celui de l'image animée et apparaissent sur trois supports : le rouleau, l'écran, le livre. Quatre figures principales émergent d'un vaste corpus, leurs formes d'origine se répètent, recomposées en permanence. Ces figures standards ressemblent aux émoticônes, signes « faciaux » de la messagerie instantanée dont la production et l'usage sont désormais mondialisés. Elles tendent à constituer, imparfaitement, un langage iconique universel mais elles s'en éloignent en ce que leurs vibrations et métamorphoses les libèrent d'une grammaire limitée des émotions : ces images existent pour elles-mêmes. La figure, aux deux sens du mot – forme et visage –, devient une icône que l'on regarde et qui nous regarde, une surface par laquelle l'œil accède à un invisible, le mystère de la présence humaine dans toute image.

ADRIEN M & CLAIRE B

CLAIRE BARDAINNE

NÉE EN 1978 VIT ET TRAVAILLE À LYON

ADRIEN MONDO

NÉ EN 1979 VIT ET TRAVAILLE À LYON

Les arts visuels et le spectacle vivant ainsi que leur interaction sont au cœur du travail artistique développé par la Compagnie Adrien M & Claire B. Fondée en 2011 par Claire Bardainne et Adrien Mondot, la compagnie conçoit des installations virtuoses et des spectacles enchanteurs qui placent le regardeur au centre de dispositifs d'images associant réalité et virtualité. Ensemble, ils interrogent le vivant et le mouvement dans leurs multiples résonances à travers une création graphique et numérique qui permet de mettre en œuvre des interactions sensibles avec le public. Dans ces expériences visuelles et sensorielles très fortes, la technologie se met au service de la poésie. La compagnie est installée à Lyon où elle occupe un studio de recherche et de création.



Acqua Alta



Acqua Alta



Acqua Alta est un livre dont les dessins et les volumes en papier forment les décors d'une histoire animée, visible en réalité augmentée, et où plane la douce présence d'un animisme numérique. Ce voyage dans l'imaginaire de l'eau illustre parfaitement la démarche artistique de la compagnie qui se nourrit de technologie, de nature et du dessin pour donner forme à une écriture singulière, ludique et interactive. En regardant à travers une tablette, chaque double page devient un petit théâtre où se déploie une forme dansée, visible grâce à l'application de réalité augmentée développée par la compagnie. Les papiers pliés surgissant des pages du livre pop up forment des terrains de jeu dans lesquels évoluent des personnages dessinés à l'encre de chine. Page après page, c'est tout un monde caché qui s'extrait de la matière inerte du papier. Les figures planes dessinées ou les objets réels se mettent à bouger, hypnotisant le regard du spectateur face à cette expérience située au croisement du théâtre, de la danse et du film d'animation.

MÉCANIQUES DISCURSIVES

YANNICK JACQUET

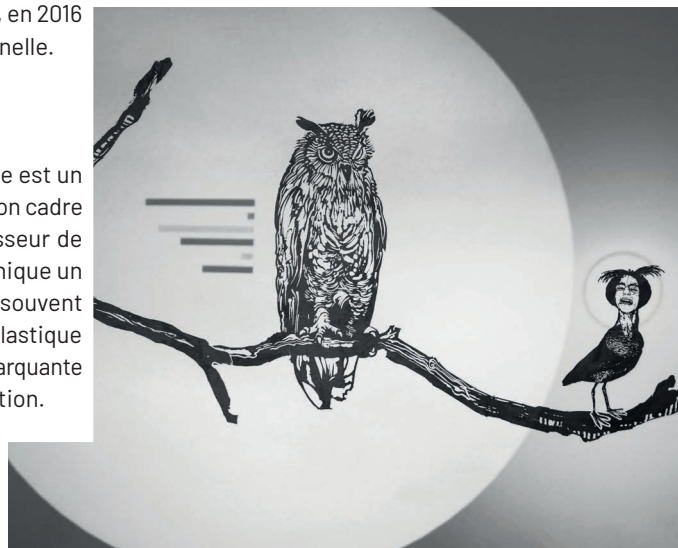
NÉ EN 1980 À GENÈVE. VIT ET TRAVAILLE À BRUXELLES

Yannick Jacquet est l'un des fondateurs du célèbre label visuel Antivj. Graphiste de formation, il se consacre depuis plusieurs années à l'image animée. Sa démarche se nourrit du désir de sortir des formats de projections traditionnels et d'installer la vidéo autrement dans l'espace. Fortement influencée par les questions liées à l'architecture, au temps et aux cycles naturels, son œuvre s'incarne dans des performances audiovisuelles, des scénographies et des créations in-situ telles que l'œuvre générative *Flow* installée au pied du pont Alexandre III à Paris, en 2016 ou encore *Mécaniques Discursives*, créée en collaboration avec Fred Penelle.

FRED PENELLE

(1973-2020)

Né en 1973 à Bruxelles, et trop tôt disparu à l'âge de 46 ans, Fred Penelle est un artiste graveur de génie qui a largement contribué à sortir la gravure de son cadre séculaire, loin de la planche de bois coutumière du Moyen-Âge. Professeur de gravure à l'École des Arts Visuels de La Cambre, il a donné à cette technique un nouveau souffle en réinventant ses codes, en la déviant des routes trop souvent empruntées. Par une utilisation inédite de ce médium et un vocabulaire plastique fortement poétique, aussi drôle que grave, Fred Penelle laisse une œuvre marquante où la pratique murale de la gravure rivalise avec la sculpture et l'installation.



L'envie commune de ces deux artistes de sortir des sentiers battus de leur discipline, les a naturellement rassemblés autour du projet **Mécaniques Discursives**. Initié en 2013, ce projet témoigne d'une approche totalement singulière et innovante où la technique analogique de la gravure sur bois côtoie la création numérique. Comme une lanterne magique 2.0 reliant le temps de Gutenberg à celui des Big Data, *Mécaniques Discursives* affiche sur les murs une fresque vivante et en mouvement qui déroule sa narration à la manière d'un cadavre exquis. Les images semblent issues de la culture populaire (films, jeux, légendes), de l'actualité ou de planches encyclopédiques. Elles s'enchaînent et composent d'innombrables micro histoires qui se connectent les unes aux autres grâce à un flux mouvant de tracés, de symboles graphiques et de flèches dessinant des cheminements ou des itinéraires en boucle. Tout est fait pour exalter l'imaginaire de chacun, susciter l'envie d'escapade et de rêverie, suspendre le temps...

OSCAR MUNOZ

NÉ EN 1951 À POPAYAN (COLOMBIE). VIT ET TRAVAILLE EN COLOMBIE.

Artiste à la renommée internationale, Oscar Munoz est considéré comme l'une des figures majeures de la scène artistique de son pays natal, la Colombie. A la fin des années 60, il se forme à l'Institut des Beaux-arts de Cali et pratique, dès cette époque, le dessin, la photographie, la gravure ou la vidéo tout en renouvelant ces méthodes artistiques traditionnelles par le recours à des matériaux et à des processus non conventionnels (*impression sur plastique mouillé, utilisation du sucre, du café, du souffle humain, de la poussière, du feu ...*). A travers ces multiples terrains d'investigation, il se penche sur les questions du temps qui s'écoule inexorablement, de la mémoire et de la fugacité de l'existence humaine. Ses images, délicates et poétiques, sont presque toutes éphémères. Elles se dissolvent, s'évaporent ou se décomposent dans une tentative vaine et désespérée de lutter contre leur disparition.



Re Trato



Narciso

Narciso (2001-2002) est une sorte de vanité qui prend les traits d'un autoportrait énigmatique et spectaculaire. L'artiste a déposé à la surface d'un lavabo rempli d'eau, sous forme de poussière de charbon, le tracé d'un dessin qui représente son propre visage. Dans le lavabo, l'eau s'écoule par la bonde, l'image en surface et son reflet au fond de la vasque se rejoignent alors et se défont, ne laissant, de ce tracé, qu'un noir résidu. Cette fugacité mélancolique des images se retrouve dans les portraits à l'eau que l'artiste dessine sur une plaque de béton au soleil à partir de 2004 (**Re Trato**). A peine le visage esquissé en quelques traits hâtifs qu'il disparaît déjà, la pierre brûlante qui sert de toile rendant impossible d'en enregistrer une trace durable. Mais à force d'efforts, en revenant plusieurs fois de suite avec insistance sur les traits déjà dessinés et à peine effacés, la forme resurgit, devient visible. Par leur fugacité, ces images flottantes ont un parfum mortifère. Elles évoquent de façon troublante l'actualité tragique du pays d'Oscar Munoz où les disparitions forcées de milliers d'individus se sont multipliées depuis les années 1970.



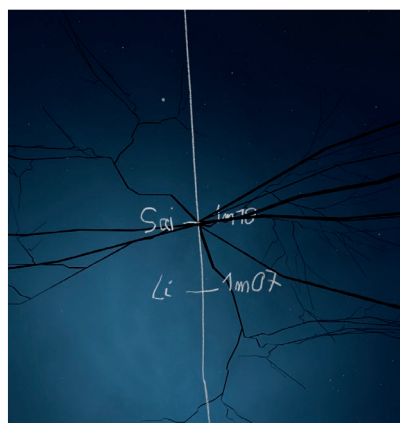
CHRISTOPHE MONCHALIN

NÉ EN 1981. VIT ET TRAVAILLE À BRUXELLES.

Ingénieur de formation, spécialisé dans l'étude et la recherche en Informatique et Robotique, Christophe Monchalain est à la fois artiste et motion designer. Sa pratique artistique convoque les registres des arts visuels et des technologies numériques du mouvement de l'image et de l'interaction. Souvent tournées vers l'humain et sa psyché, ses créations explorent avec d'innombrables nuances nos ressentis les plus intimes, nos émotions et nos comportements, tout comme elles s'intéressent à la nature et à ses phénomènes, en nous plongeant dans une réalité virtuelle d'une grande poésie. Son travail est présenté au sein de nombreuses institutions et manifestations internationales.



Muted

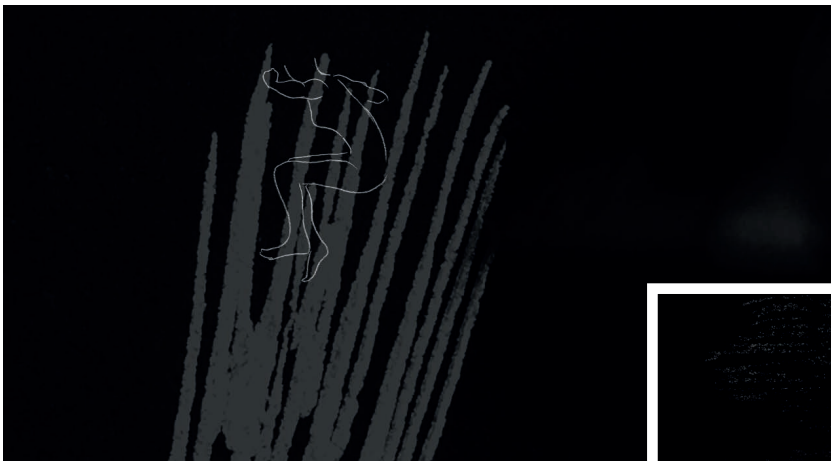


Muted est une expérience de réalité virtuelle, une plongée envoûtante dans les souvenirs d'enfance à travers l'expérience d'une jeune fille, abandonnée et orpheline d'un univers qu'elle part explorer. Equipé d'un casque en VR, le visiteur descend dans les méandres de la mémoire du personnage. Comme un apnéiste et avec le frisson des plongeurs de grands fonds, il accompagne sa chute douce mais inexorable, presque en apesanteur jusqu'au fond de l'eau, jusqu'au plus profond d'elle-même. Tout s'entremêle dans cette histoire faite de dessins au trait et d'entrelacs où seule une ligne sans fin, représentant le temps, nous guide vers les abysses de l'intériorité tout en nous reliant à la surface de l'eau. Dans ce monde silencieux, les dessins en 3D matérialisent le fil des pensées et des souvenirs. En écho aux courants marins, ils esquissent d'étranges mouvements ondoïnants qui nous font partager le ressenti émotionnel et physique de la jeune fille.

DOMINIQUE CASTELL

VIT ET TRAVAILLE À MARSEILLE

Dominique Castell poursuit depuis plusieurs années une recherche artistique centrée sur le dessin et ses relations étroites avec les sentiments et la géographie. Férue d'histoire et de mythes, elle développe à travers ce médium une approche sensible des sites et des situations, nous conviant à dériver de Cythère à Stromboli, de trajectoires sentimentales à de libres et fulgurants tracés sur le papier. Souvent elle travaille avec le soufre de l'allumette comme pigment qui colore son trait en rose mais aussi avec la mine de plomb et le stylo-bille qui sillonnent l'espace de la feuille et se mets parfois en mouvement dans des vidéographies où le dessin s'anime, le temps d'une micro narration.



Cet art consommé de la dérive, de la fluctuation graphique se manifeste pleinement dans la série de dessins *Dove noi siamo ? – Stromboli* (2021) qui convoque sur les cimes Jules Vernes et son Voyage au centre de la Terre. Où sommes-nous ? demande le professeur Lidenbrock qui, au terme de l'expédition, vient de refaire surface sur le volcan sicilien après avoir traversé la terre. Nous sommes au coeur du dessin, dans sa mécanique paradoxale. Le tracé est tenu, maîtrisé. Il parcourt avec détermination la feuille noire du papier pour former une sorte de trame. Est-ce l'œuvre d'une machine ou de la main, on hésite tant sa régularité semble programmée et tenir à distance les émotions. Presque mécaniques, ces dessins sont pourtant vibrants, humains et à la mesure du souffle qui entraîne la main. Leur agencement, éclaté sur le mur, comme une dentelle de laves propulsées dans le ciel, semble rejouer quelques mouvements géologiques.

La vidéographie prolonge l'expérience du dessin. Elle montre l'acte de dessiner en lui-même sans pour autant en dévoiler l'origine. Seule apparaît la pointe d'un stylo qui dépose sa lave argentée à la surface du papier. Dans un mouvement répétitif et régulier, elle met à jour un trait sismographique qui griffe le support et dialogue avec des silhouettes blanches animées. Ces dernières glissent dans les interstices des traits, accompagnent la reprise du geste comme un contrepoint émotionnel au « faire mécanique ». Entre maîtrise et lâcher prise, automatisme du dessin et expérience sensible du réel, le motif se déploie en une chorégraphie fluide et unifiée.

LA GRANDE HISTOIRE D'UN PETIT TRAIT

UN COURT MÉTRAGE D'APRÈS LE LIVRE ÉCRIT PAR SERGE BLOCH
UNE APPLICATION POUR TABLETTE ET MOBILE

La grande histoire d'un petit trait est à la fois un court métrage d'après le livre écrit par Serge Bloch en 2014 et une application pour tablette et mobile. Les deux formats sont présentés dans l'exposition.

Le court métrage est un récit animé où l'amour du dessin prend toute sa place. Un jour, un petit garçon en promenade trouve un joli bout de fil rouge et le range dans sa poche. Et soudain voilà que, posé sur une feuille de papier, ce petit trésor de rien du tout se met à s'animer... C'est le début d'une longue aventure commune. Le petit trait et le jeune garçon deviennent inséparables, grandissent ensemble, traversant des épreuves et partageant des joies et des rêves. Et si ce petit trait lui en fait voir de toutes les couleurs, boude ou parfois se cache, il l'aide aussi, l'encourage, le sauve, le surprend et le fait rire. Sur le thème de la vie et de l'amitié, *La grande histoire d'un petit trait* célèbre toute la force de l'imaginaire.

L'application est une adaptation numérique et interactive du court métrage. C'est un conte à dessiner, une ode au dessin qui permet à chacun de dessiner sur une tablette numérique pour donner vie au récit. Le jeune lecteur se voit alors doté d'un rôle dans l'histoire et son dessin devenir le moteur de la narration, cette petite touche d'imagination nécessaire. Reproduire un train, crayonner un paquet cadeau ou encadrer ses œuvres... tout est bon pour faire avancer le récit, et chacun peut voir ses dessins devenir les acteurs de ce joli conte sur la création et le sens de la vie.

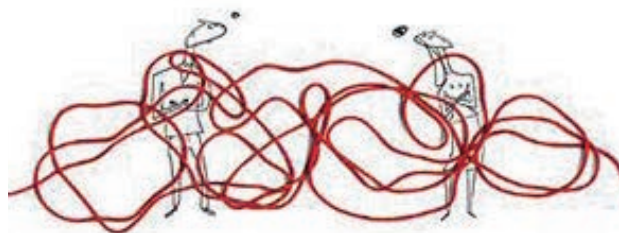


MOI J'ATTENDS

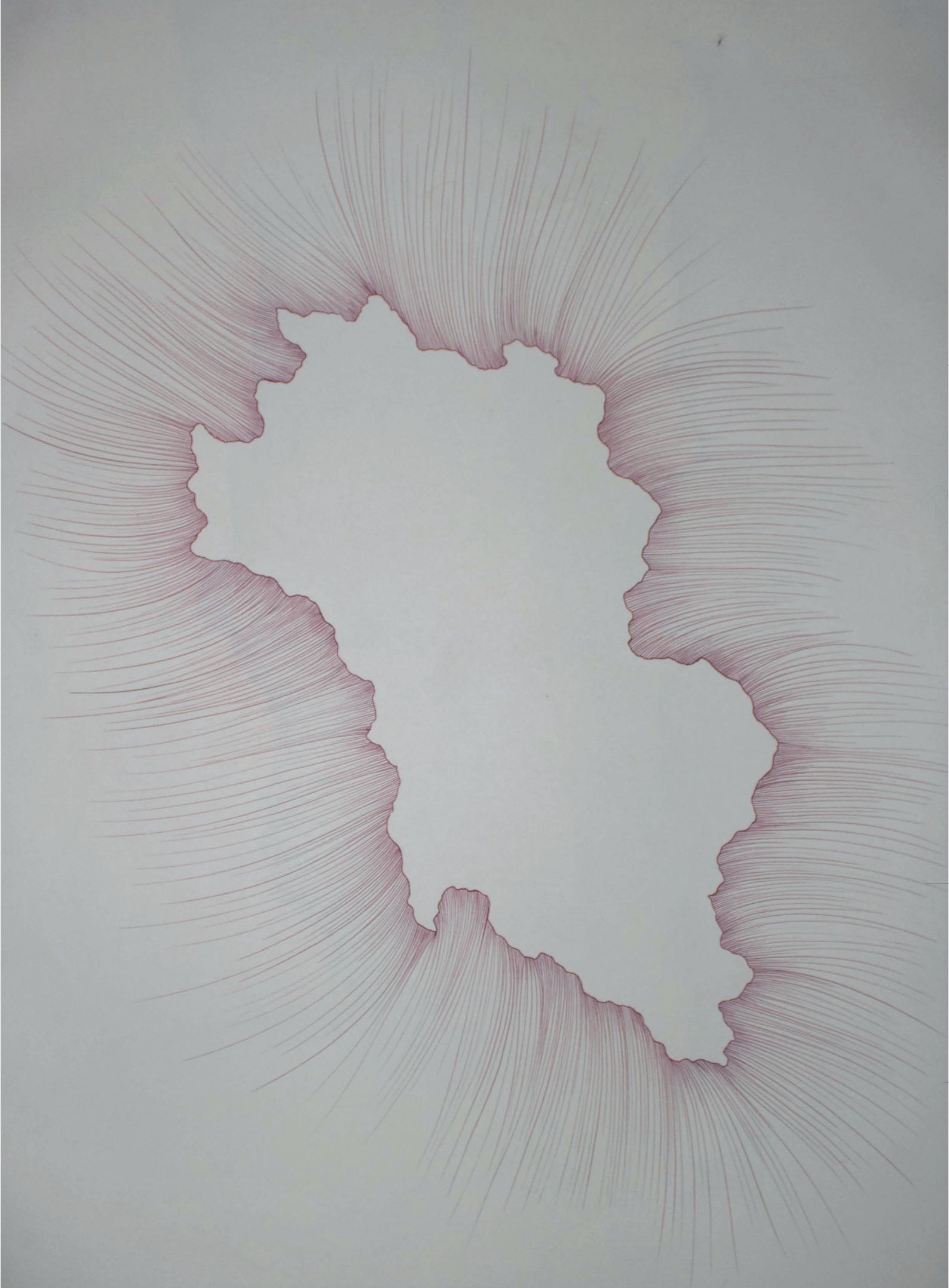
UN COURT MÉTRAGE

UN CONTE À TOUCHER GRÂCE À UNE APPLICATION NUMÉRIQUE SUR TABLETTE

Moi j'attends raconte une histoire simple et aigre douce, celle d'un homme qui parcourt le fil de la vie, matérialisé par un fil rouge. Ce dernier nous mène des petits aux grands épisodes de l'existence et de son cycle éternel, toujours recommencé. André Dussollier accompagne la lecture et porte les mots. Sa voix incarne le personnage tandis qu'une musique et un design sonore originaux accompagnent les décors, les mouvements, les ambiances et l'énergie du fil.



Issue du court métrage, l'application interactive invite l'utilisateur à faire avancer l'histoire en tirant, dénouant ou en donnant aux personnages le fil rouge à chaque moment clé de leur existence. Cette expérience inédite permet de créer un lien empathique avec le héros et de partager ses émotions.



LISTE DES OEUVRES

ADRIEN M & CLAIRE B

Acqua Alta - La traversée du miroir

2019 (création) 2020 (édition)

Livre pop up augmenté

Dimensions variables

Courtesy the artist

DOMINIQUE CASTELL

Dove noi siamo ? - Stromboli

2021,

14 dessins contrecollés sur Dibon

Stylo feutre

21 x 30 cm

Dove noi siamo ? - Stromboli

2021,

Vidéographie HD

BASTIEN FAUDON

18h50, 2020

8h08, 2020

Impression sur plastique

140 x 140 cm

Courtesy the artist

Armony 1 et 2

2018

Encre sur papier Arches

76,5 x 57 cm

Courtesy the artist

Surface #6

2020

Impression sur plastique

21 x 29,7 cm

Courtesy the artist

L'espace entre nous

2021

Film d'animation, son

Durée : 6mn

Courtesy the artist

STÉPHANE LALLEMAND

Le verrou 2 / Maja desnuda / Jeune couple buvant / Baigneuses / Jeune fille assise / Great American Nude / Vénus et musiciens

1992

Série des Télécrans

19,7 x 24,1 x 4 cm

Courtesy Frac Picardie, Hauts-de-France, Amiens

MARIN MARTINIE

Apparition des figures standards

2020

Installation audiovisuelle

Livres, crayon et feutre sur papier, moniteurs

Courtesy Le Fresnoy- Studio National des arts contemporains

VERA MOLNAR

Ordinateur, miroir de la main

1982

Peintures sérigraphiques sur papier

48 x 48 cm chaque

50,5 x 50,5 x 1,2 cm avec cadre

Courtesy Collection Fonds régional d'art contemporain, Bretagne

Comment faire sortir le carré de ses gonds²

1988

Tracé d'ordinateur / encre sur papier

32,5 x 199 x 2 cm

36,4 x 202 x 1,9 cm

Courtesy Collection Fonds régional d'art contemporain, Bretagne

A la recherche de Paul Klee (1 et 2)

1970

Encre sur papier

70 x 70 cm chaque

73 x 73 x 2,5 cm avec cadre

Courtesy Collection Fonds régional d'art contemporain, Bretagne

Segments inclinés

1984-2019

Acrylique sur toile

80 x 80 cm

Courtesy Galerie Denise René, Paris

CHRISTOPHE MONCHALIN

Muted

2020

Installation en réalité virtuelle, 11'

Courtesy the artist

OSCAR MUNOZ

Narciso (Narcisse)

2018

2001 / 2002

Projection vidéo sonore , 3' boucle

Courtesy Frac Picardie Hauts-de-France, Amiens

Re / trato

2003

Projection vidéo , 28' boucle

Courtesy Galerie Mor Charpentier, Paris

MÉCANIQUES DISCURSIVES

Une installation de Fred PENELLE & Yannick JACQUET

2019

Gravure sur bois, impression, vidéo, son

Courtesy : Mécaniques Discursives

Projet soutenu par la Fédération Wallonie-Bruxelles

TINA & CHARLY

Confluence / Contrôle / Influence / Mémoire

2020

Série des peintures algorithmées

Acrylique sur toile

160 x 110 cm

Courtesy the artists

Peintures GPS 1 et 2

2019

Acrylique sur toile

108 x 83 cm

Courtesy the artists

JEAN TINGUELY

7 dessins Métamatics

1958, 1969 et 1967

Fac-similés

Dimensions variables

Courtesy Museum Tinguely, Bâle

3 photos

Jean Tinguely et le Métamatic N°14, Paris, atelier impasse

Ronsin, 1959

Photo : Hansjörg STOECKLIN

Courtesy Museum Tinguely, Bâle

Un enfant expérimentant « Metamatic N°10 », Paris, Galerie Iris Clert, 1959

Photo : Hansjörg STOECKLIN

Courtesy Museum Tinguely, Bâle

Man Ray devant une oeuvre métamatic. A l'arrière-plan la Métamatic N°8, Paris, Galerie Iris Clert, 1959.

Photo : Hansjörg STOECKLIN

Courtesy Museum Tinguely, Bâle

Extraits de films :

La première biennale, 1959, Pathé Gaumont

Robot Art 1959, British Pathé

CATHARINA VAN ETVEELDE

The articulated particle, zone B

2004

Ensemble de 6 dessins aquarelle sur papier coton et lin

29,7 x 21 cm

Inv. : FNAC 05-479 (1 à 6)

Courtesy Centre national des arts plastiques et Frac Picardie

Hauts-de-France, Amiens

Glu

2007

Film d'animation composé d'un ensemble de dessins en noir et blanc, des diagrammes et une cartographie scientifique.

Inv. : FNAC 07-523 C

Courtesy Centre national des arts plastiques et Frac Picardie

Hauts-de-France, Amiens

LES FILMS

Le Mystère Picasso

Film de Henri-Georges Clouzot – France | 1956 | 1h18

Directeur de la photographie : Claude Renoir

Musique : Georges Auric

La grande histoire d'un petit trait

- Un court métrage, 7'27

- Un conte à dessiner grâce à une application numérique sur tablette

Auteur | Serge Bloch

Réalisateur animation | Antoine Robert

Réalisatrice interactive | Camille Duvelleroy

Production | Bachibouzouk avec Francetv nouvelles écritures, La Station Animation, Pictanovo, Les Éditions Sarbacane, Michel Cortey

Soutien | France 2, CNC, Région PACA

Distribution | Autour de minuit

2016

Moi j'attends

- Un court métrage, 5'

- un conte à toucher grâce à une application numérique sur tablette

Réalisatrice animation: Claire Sichez

Réalisatrice interactive: Camille Duvelleroy

Avec la voix d'André Dussolier

Production: Bachibouzouk avec Les Films d'Ici 2, La Station Animation, Les Editions Sarbacane

Soutien: France 2, Région Aquitaine

2013

LISTE DES PRÊTEURS

ADRIEN M & CLAIRE B

BASTIEN FAUDON

CENTRE NATIONAL DES ARTS PLASTIQUES

FRAC BRETAGNE FRAC PICARDIE

FRAC PICARDIE

GALERIE DENISE RENÉ, PARIS

GALERIE MOR CHARPENTIER, PARIS

LE FRESNOY, STUDIO NATIONAL DES ARTS CONTEMPORAINS

CHRISTOPHE MONCHALIN

MUSEUM TINGUELY, BÂLE

TINA ET CHARLY



fig. 6

31 janv. 2014

0x3EO6B6BC

VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE



ADRIEN M & CLAIRE B

Acqua Alta - La traversée du miroir

2019 (création) 2020 (édition)

Livre pop up augmenté

Dimensions variables

Courtesy the artist

Photo (c) Adrien & Claire



MÉCANIQUES DISCURSIVES

Une installation de Fred PENELLE & Yannick JACQUET

2019

Gravure sur bois, impression, vidéo, son

Courtesy : Mécaniques Discursives

Projet soutenu par la Fédération Wallonie-Bruxelles

Photo (c) Mécaniques Discursives



STÉPHANE LALLEMAND

Baigneuses

1992

Série des Télécrans

19,7 x 24,1 x 4 cm

Courtesy Frac Picardie, Hauts-de-France, Amiens

Photo (c) FRAC Picardie



CHRISTOPHE MONCHALIN

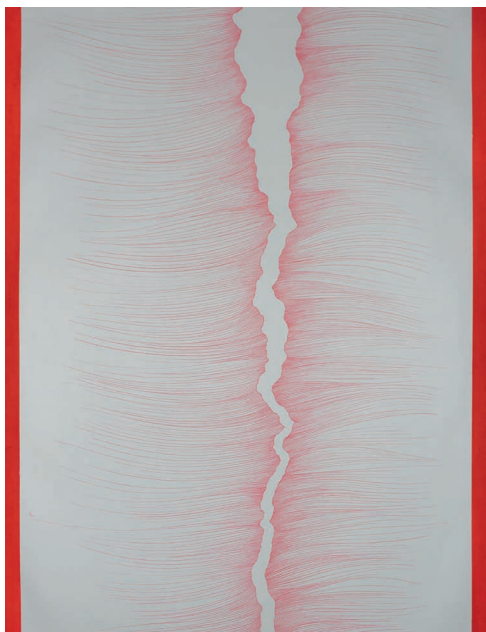
Muted

2020

Installation en réalité virtuelle, 11'

Courtesy the artist

Photo (c) Christophe Monchal



BASTIEN FAUDON

Armony 2

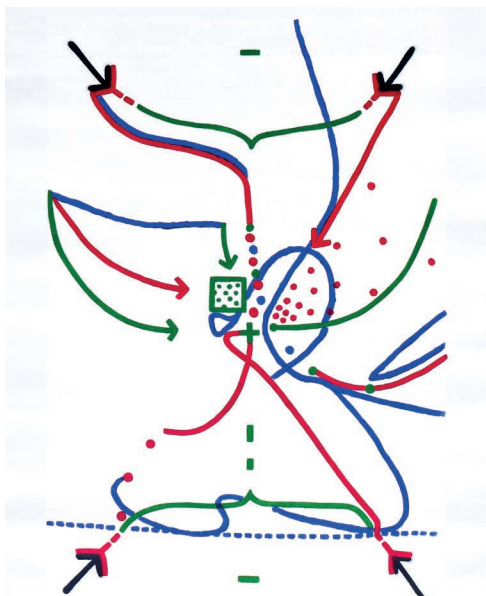
2018

Encre sur papier Arches

76,5 x 57 cm

Courtesy the artist

Photo (c) Bastien Faudon



TINA & CHARLY

Confluence

2020

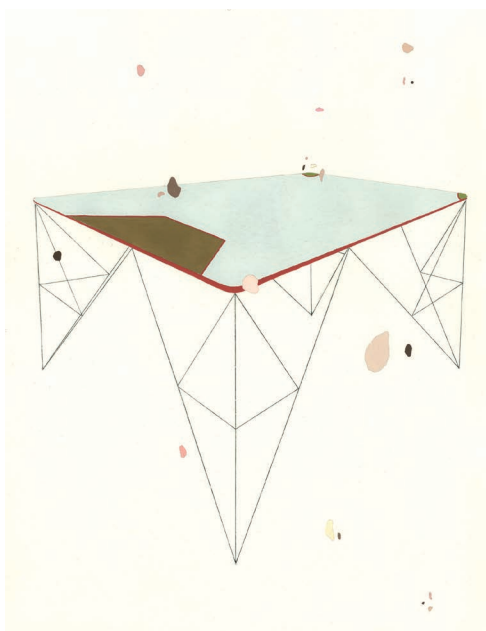
Série des peintures algorithmées

Acrylique sur toile

160 x 110 cm

Courtesy the artists

Photo (c) Charly Ferrandes



CATHARINA VAN EETVELDE

The articulated particle, zone B

2004

Ensemble de 6 dessins aquarelle sur papier coton et lin

29,7 x 21 cm

Inv. : FNAC 05-479 (1 à 6)

Courtesy Centre national des arts plastiques et Frac Picardie

Hauts-de-France, Amiens

Photo (c) FRAC Picardie

AUTOUR DE L'EXPO

PERFORMANCE PEINTURES ALGORITHMÉES

1er avril 2022

A l'occasion du vernissage public de l'exposition, performance des artistes Tina & Charly, avec la collaboration du mathématicien en intelligence artificielle Thomas Kerdreux.



ATELIERS JEUNE PUBLIC 7 - 12 ANS LE COIN DES MINOTS

Chaque samedi de 10h à 12h30

Après avoir visité l'exposition, les enfants dévoilent la magie du trait à travers la création d'un dessin animé.



LA NUIT DES MUSÉES

Samedi 14 mai

Suite de la performance des artistes Tina & Charly en collaboration avec le Musée Angladon, Avignon



INFOS PRATIQUES

HORAIRES

Ouverture du mercredi au samedi de 13h30 à 18h30

Entrée libre et gratuite, sans réservation.

VISITES

Visite guidée les mercredi et samedi à 16h30 (3€ par personne).

Visite guidée pour les groupes sur réservation

LE GRENIER À SEL

2 rue du Rempart Saint-Lazare

84000 Avignon

Tél. 04 32 74 05 31

accueil@legrenierasel-avignon.fr

legrenierasel-avignon.fr



LE GRENIER À SEL
ART & INNOVATION

CONTACT PRESSE

Pascal Scuotto

Tél : 06 11 13 64 48

pascal.scuotto@gmail.com

VISITE PRESSE

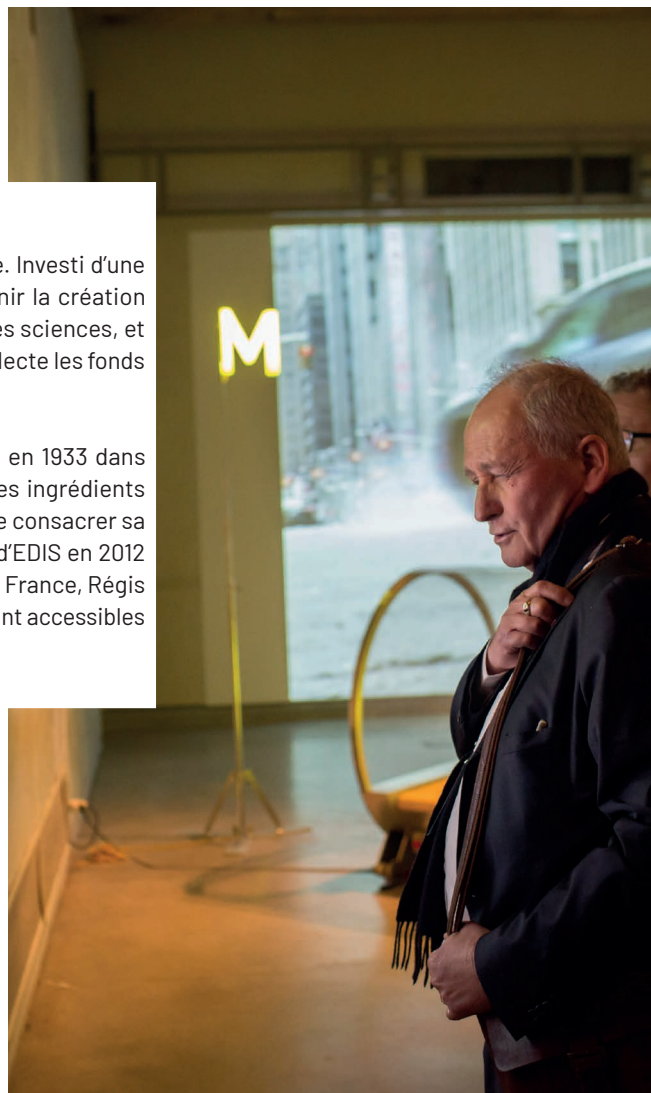
Vendredi 1er avril 2022, à 14h30



EDIS - RÉGIS ROQUETTE

EDIS est un fonds de dotation créé en 2012 à l'initiative de Régis Roquette. Investi d'une mission d'intérêt général, le fonds de dotation a pour mission de soutenir la création innovante, celle qui surgit de la rencontre des arts, des technologies et des sciences, et d'en assurer la transmission au plus grand nombre. Dans ce cadre, EDIS collecte les fonds nécessaires au fonctionnement et à la programmation du Grenier à sel.

Régis Roquette est un héritier de l'entreprise familiale Roquette, créée en 1933 dans le Nord de la France par son grand-père et aujourd'hui leader mondial des ingrédients d'origine végétale pour l'agroalimentaire et la pharmacie. Il a fait le choix de consacrer sa fortune personnelle au soutien à l'art contemporain, à travers la création d'EDIS en 2012 et le rachat du Grenier à sel en 2017. Fidèle à l'esprit originel du mécénat en France, Régis Roquette agit par pure philanthropie et veille à ce que les actions d'EDIS soient accessibles gratuitement à tous les publics.



CBA

Depuis plus de 30 ans, CBA édite des logiciels de gestion pour les professions médicales. Leader français sur ce domaine, l'entreprise accompagne plus de 30 000 infirmiers et infirmières libérales avec My Agathe e.motion, la solution de télétransmission la plus plébiscitée. CBA c'est surtout une entreprise familiale, locale et engagée, de 160 collaborateurs, installée en Provence dans des locaux éco-construits qui abritent une micro-crèche où s'ébrouent 10 minots au son des cigales et un espace ouvert sur l'art, la création et les rencontres.

CBA est mécène du Grenier à sel depuis 2020.



PARTENAIRES

SALON DDESSIN

DDESSINPARIS - Cabinet de dessins contemporains - fondé en 2013 par Eve de Medeiros, pensé comme un creuset d'idées et de diversités, présente depuis 9 ans, une pépinière de jeunes galeries, à côtés de professionnels établis.

L'évènement aborde par le biais des travaux présentés, les grandes questions du XXI^{ème} siècle, les nouvelles identités graphiques, autour du dessin contemporain. Le cabinet de dessins contemporains offre la possibilité aux acteurs de l'art de tous les territoires d'exprimer et confronter leurs engagements, leurs idées et inspirations, sources inépuisables de renouvellement dans les pratiques du dessin.

La 10^{ème} édition de DDESSIN Paris aura lieu du 18 au 23 mai 2022 au Molière, rue de Richelieu.



LE GRENIER À SEL



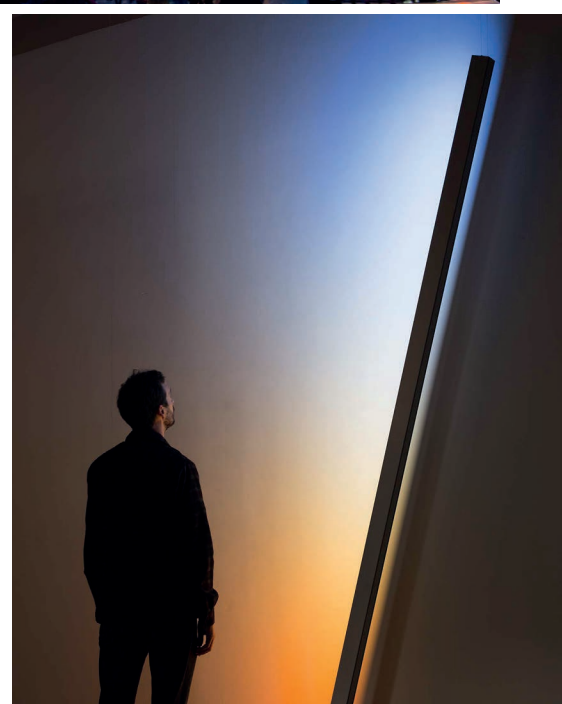
Situé dans un monument historique réhabilité par Jean-Michel Wilmotte, le Grenier à sel est un lieu culturel dédié aux nouvelles formes d'expressions artistiques. Rythmée par des expositions, performances, résidences, spectacles, ateliers et rencontres, sa programmation pluridisciplinaire relie l'art, 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^{ème} 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 m².

Quelques événements 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**

