

EXPOSITION > 9 OCT. — 19 DÉC. 2021

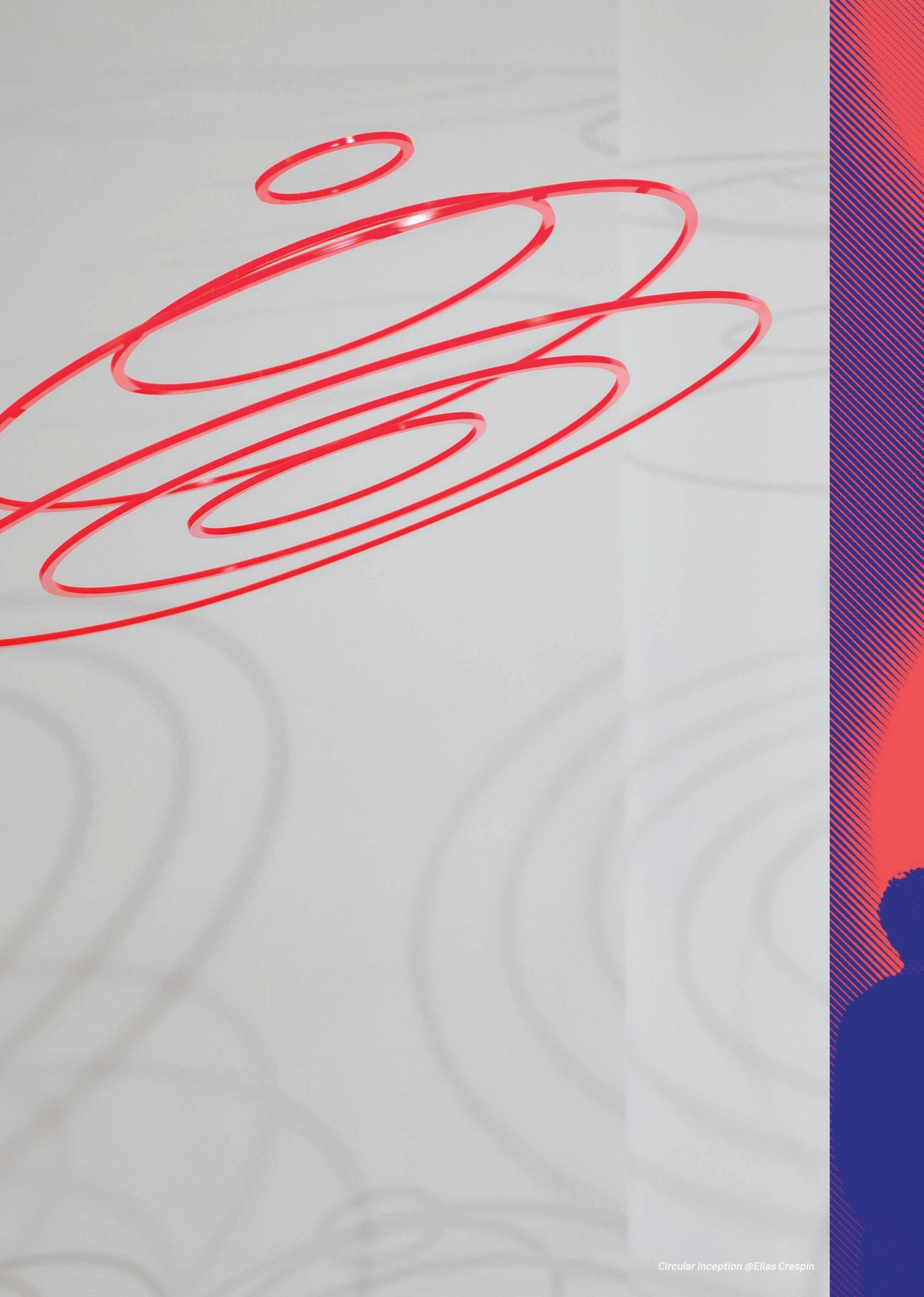
14 ARTISTES D'ART CONTEMPORAIN  
EN HOMMAGE À NICOLAS SCHÖFFER

# LUMIÈRE ESPACE TEMPS

DOSSIER DE PRESSE (S)



**LE GRENIER À SEL**  
ART & INNOVATION



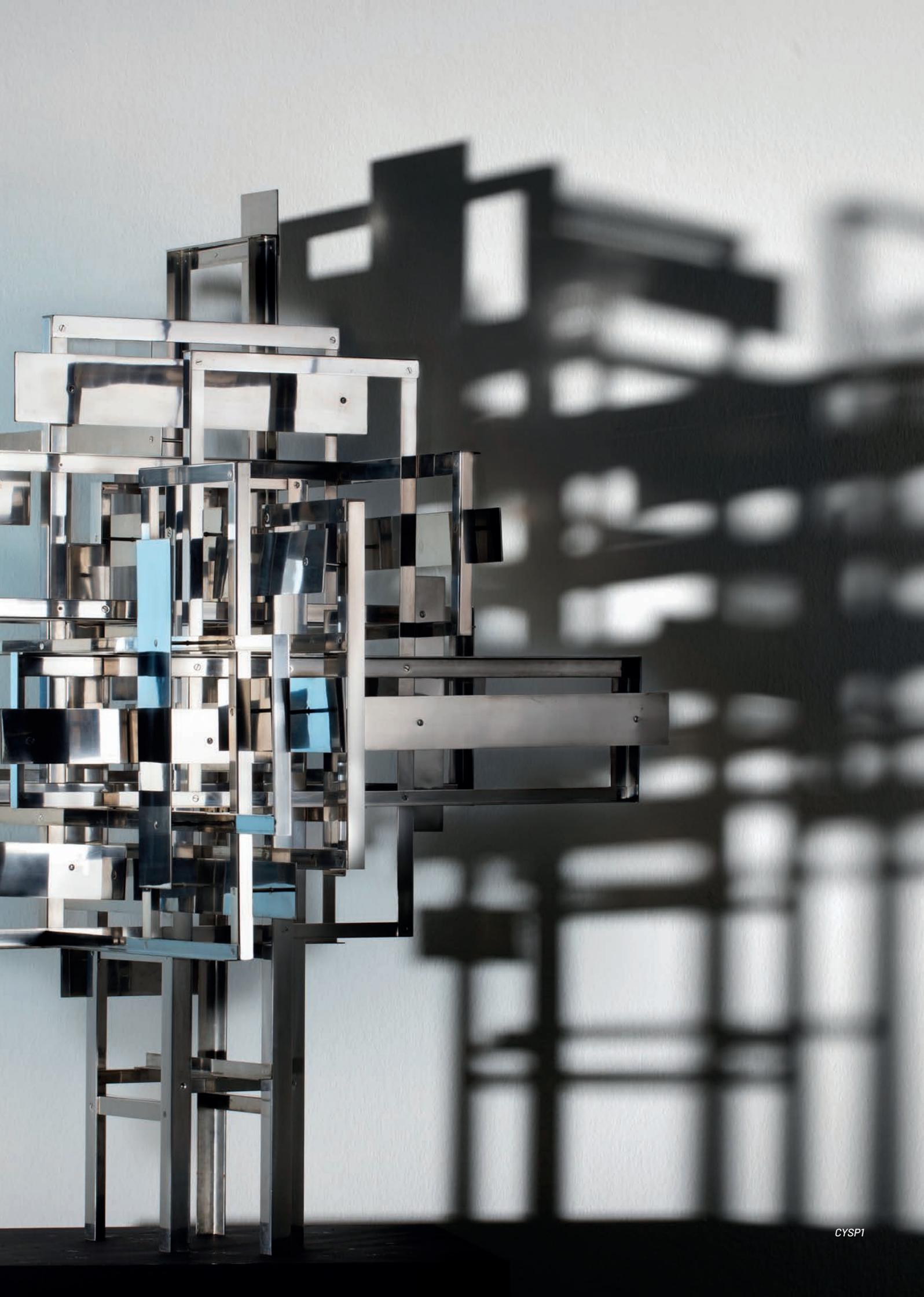
<b>L'EXPOSITION</b>	<b>5</b>
<b>NICOLAS SCHÖFFER</b>	<b>6</b>
L'ARTISTE VISIONNAIRE	6
LES CRÉATIONS AUDIOVISUELLES	8
<b>LUMIÈRE, ESPACE, TEMPS</b>	<b>10</b>
PE LANG	11
ADRIEN LUCCA	12
ETIENNE REY	13
FÉLICIE D'ESTIENNE D'ORVES	14
ANTOINE SCHMITT	15
ANNE SARAH LE MEUR	16
OLIVIER RATSI	17
<b>CYBERNÉTIQUE, PROGRAMMATION ET INTELLIGENCE ARTIFICIELLE</b>	<b>18</b>
ELIAS CRESPIN	19
SANTIAGO TORRES	20
LAB[AU]	21
JUSTINE EMARD	22
RONAN BARROT - ROBBIE BARRAT	23
MAURICE BENAYOUN	24
NIKO DE LA FAYE	25
<b>LISTE DES OEUVRES</b>	<b>26</b>
<b>LISTE DES PRÊTEURS</b>	<b>29</b>
<b>VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE</b>	<b>30</b>
<b>AUTOUR DE L'EXPOSITION</b>	<b>32</b>
<b>INFOS PRATIQUE</b>	<b>33</b>
<b>PARTENAIRES &amp; MÉCÈNES</b>	<b>34</b>
<b>LE GRENIER À SEL</b>	<b>35</b>

## CONTACT PRESSE

Pascal Scuotto

Tél : 06 11 13 64 48

[pascal.scuotto@gmail.com](mailto:pascal.scuotto@gmail.com)



# L'EXPOSITION

## LUMIÈRE, ESPACE, TEMPS

Du 9 octobre au 19 décembre, Le Grenier à sel présente une exposition en hommage à l'artiste visionnaire Nicolas Schöffer à travers ses créations audiovisuelles et les oeuvres de 14 artistes contemporains.

Artiste majeur de la seconde moitié du XXème siècle, Grand prix de la 34e Biennale de Venise en 1968, Nicolas Schöffer fut l'un des précurseurs de l'art cybernétique, des arts électroniques et surtout des rencontres entre disciplines artistiques.

Il incarne pleinement les rêves d'une époque optimiste, celle des 30 Glorieuses, qui pouvait encore penser la science et le futur à l'unisson des progrès pour l'humanité. Ingénieur, penseur, urbaniste autant que plasticien, il fut l'un des premiers à marier l'art et la technologie, réinventant les procédures de création, explorant des pistes totalement nouvelles qui ont ouvert la voie à de multiples expérimentations artistiques contemporaines. Un temps oubliées, son œuvre et sa pensée prospective restent immanquablement présentes dans l'imaginaire artistique commun.

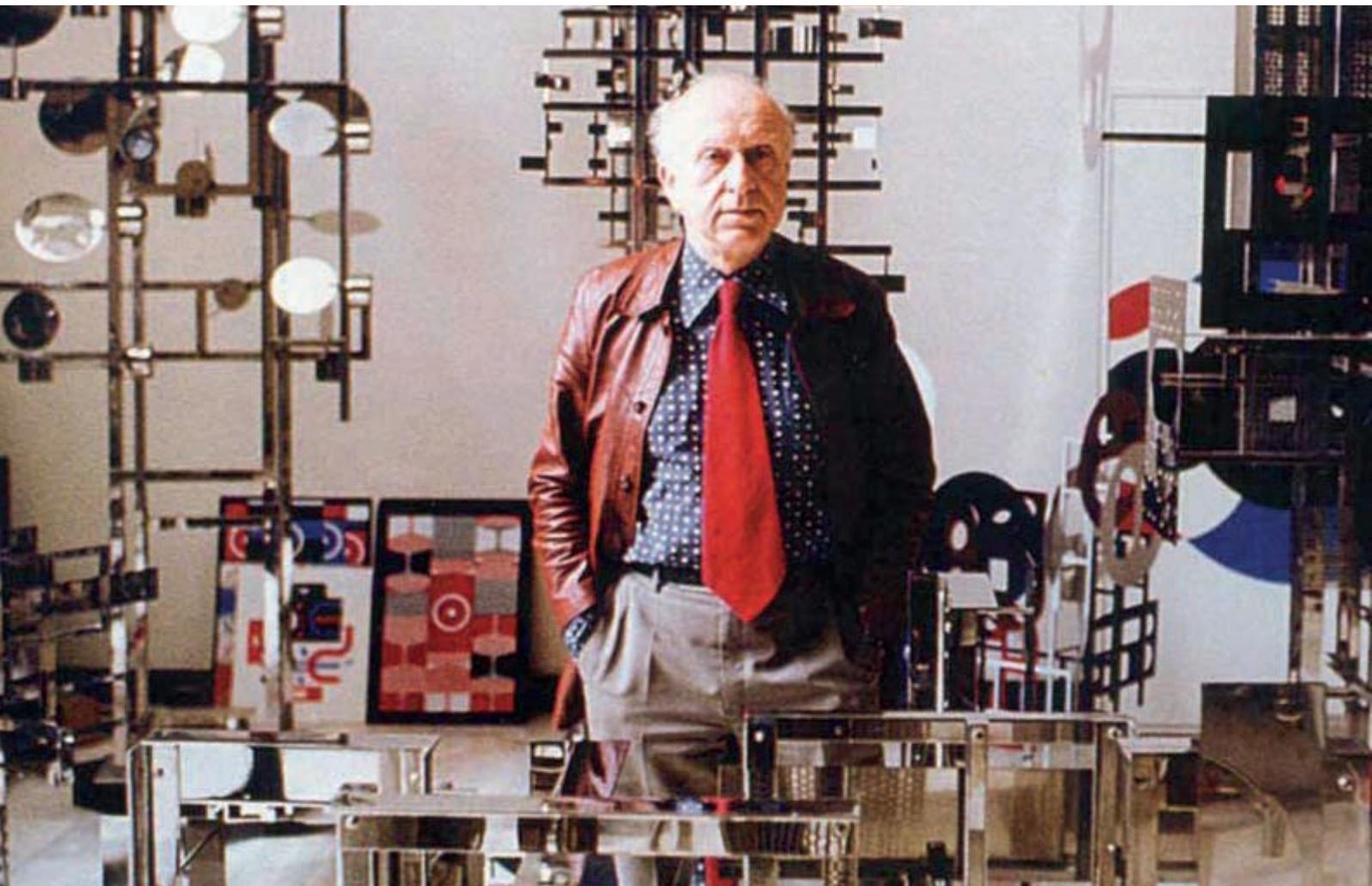
Tout en rendant hommage à ce génie visionnaire par la présentation d'un ensemble de films et d'expérimentations visuelles, l'exposition réunit 14 artistes qui perpétuent son héritage, au carrefour des technologies et des sciences. Certains s'inscrivent dans une filiation directe avec l'artiste et d'autres, en prolongent l'esprit ou quelques-unes de ses recherches.

Tous ont en commun une fascination pour cet esprit anticipateur qui trouve une nouvelle actualité à l'heure des cultures numériques : des recherches sur le temps et l'espace via les mouvements de la lumière (**Félicie d'Estienne d'Orves, Etienne Rey, Anne-Sarah Le Meur, Adrien Lucca, Olivier Ratsi**) aux vibrations cinétiques et expansions de l'œuvre dans l'espace (**Pe Lang, LAb[au], Elias Crespin**), des œuvres programmées ou en temps réel (**Antoine Schmitt, Maurice Benayoun, Barrat-Barrot, Santiago Torres**) à l'interaction entre la l'homme et la machine (**Justine Emard, Niko de la Faye**).

**Commissariat** : Véronique Baton, avec la précieuse collaboration d'Eléonore de Lavandeyra Schöffer qui aura accompagné ce projet jusqu'au bout d'une existence passionnante et attachée à promouvoir l'œuvre de son mari.

# NICOLAS SCHÖFFER

1912, Kalocsa, Hongrie – 1992, Paris



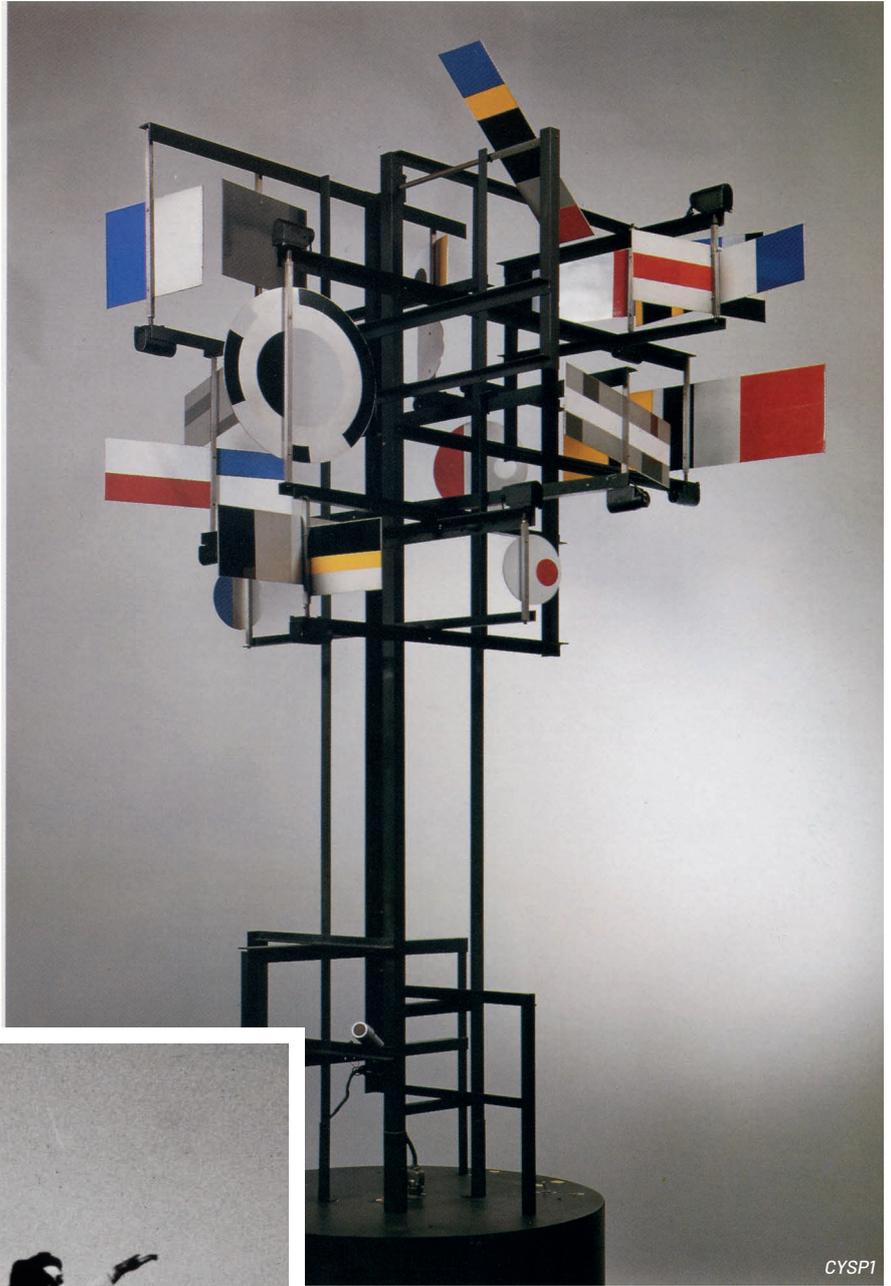
Artiste multimédia avant l'heure, Nicolas Schöffer a exploré inlassablement toutes les ressources technologiques de son temps. Il est, au début des années 50, un des représentants majeurs de l'art cinétique avant de devenir le précurseur de l'art électronique et numérique. Son objectif est de rénover les matériaux, les formes et les moyens de l'art en les rendant le plus immatériel possible.

La découverte du phénomène cybernétique en 1948 va lui permettre de façonner cette révolution artistique qui pose les fondements de l'art interactif. Dans ses œuvres, il développe différents concepts : le « spatiodynamisme » au travers de structures en acier qui investissent l'espace, le « luminodynamisme » et le « chronodynamisme » où il intègre la lumière, l'espace et le temps.

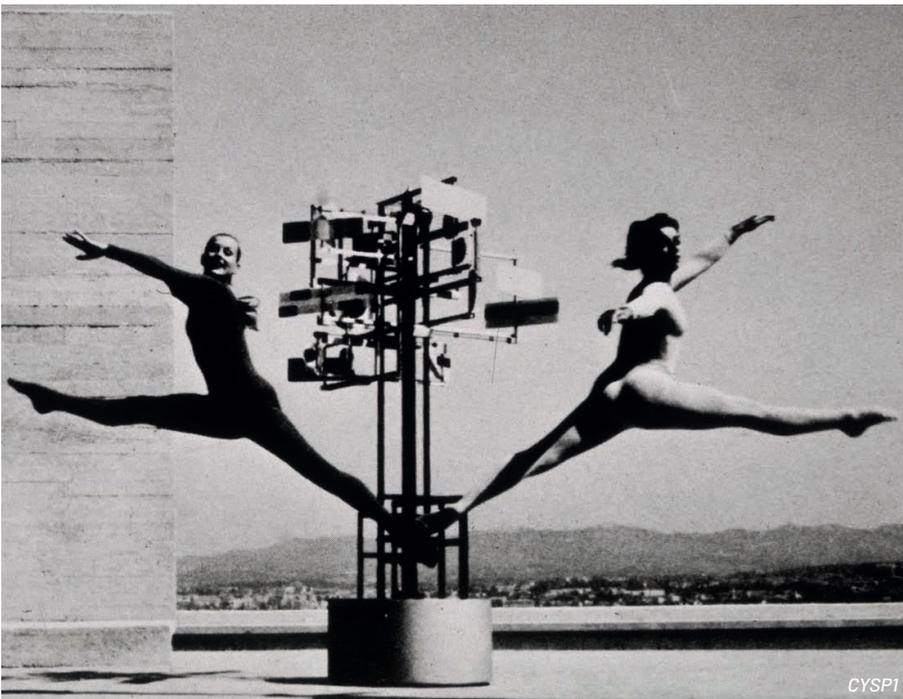
En 1956, il crée la première sculpture interactive de l'histoire, **CYSPI**, un robot danseur qui sera performé par le chorégraphe Maurice Béjart sur une musique de Pierre Henry.

Les œuvres de Nicolas Schöffer posent les jalons de la programmation en art, le rôle de l'artiste n'étant plus « de créer une œuvre, mais de créer la création » selon ses propres mots. Elles concrétisent une de ses aspirations majeures : mettre les apports techniques et scientifiques au service de l'art qui doit à son tour pénétrer l'ensemble du tissu social.

Adepte d'un « art total », il conçoit également des édifices architecturaux révolutionnaires ( **LA TOUR LUMIÈRE SPATIODYNAMIQUE, LE MUR LUMIÈRE** ) et théorise la ville cybernétique, une ville moderne, connectée et régulée grâce à un cerveau électronique. Il a reçu de nombreuses distinctions et est devenu membre de l'Institut de France en 1962.



CYSP1



CYSP1

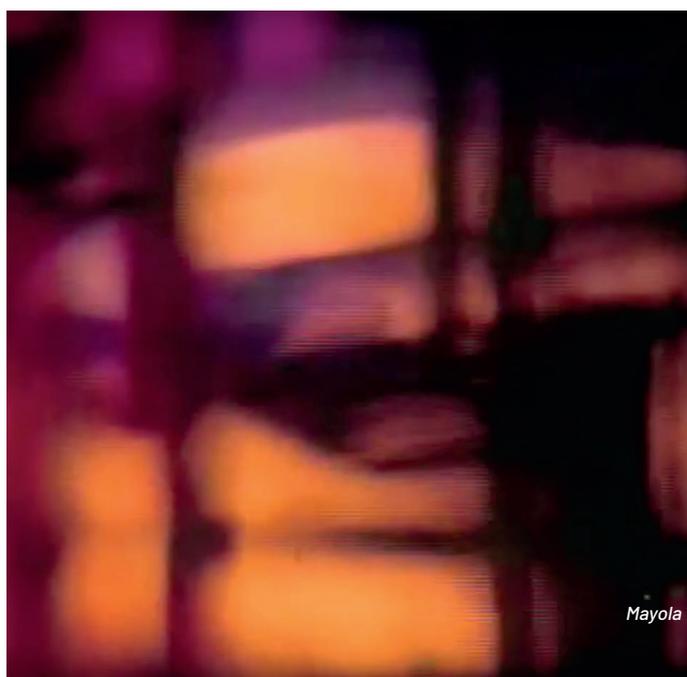
## LES CRÉATIONS AUDIOVISUELLES

Nicolas Schöffer est un des précurseurs de l'art vidéo et du multimédia, au même titre que Nam June Paik et Wolf Vostell. Dès la fin des années 50, il explore la manipulation d'images et invente alors plusieurs machines de mixages d'effets lumineux et sonores qu'il capte avec une caméra pour créer des « performances » vidéo (**FER CHAUD** (1957), **MAYOLA** (1958), **SPATIODYNAMISME** (visions condensées) pour l'Exposition universelle de Bruxelles, 1958).

Dans ces oeuvres visuelles hypnotiques, l'artiste aborde la lumière d'une façon presque sauvage avec des jeux infinis de couleurs et des contrastes allant jusqu'au noir. Il nous livre un programme d'images fascinantes aux transformations quasi illimitées.

À partir de 1961, il commence à réaliser des œuvres exclusivement pour la télévision où il explore les possibilités esthétiques de son « Luminoscope », dont les effets visuels combinés avec ceux du tube cathodique de la télévision, déforment ou superposent les images en temps réel.

C'est avec ce dispositif qu'il crée le film publicitaire Dubonnet, et surtout **VARIATIONS LUMINODYNAMIQUES 1** (1961), émission réalisée pour l'ORTF en direct et l'un des premiers clips télévisuels où les mouvements corporels et les sons sont synchronisés.



Mayola



KYLDEX1, l'Opéra cybernétique



KYLDEX 1, l'Opéra cybernétique

### KYLDEX 1, l'Opéra cybernétique

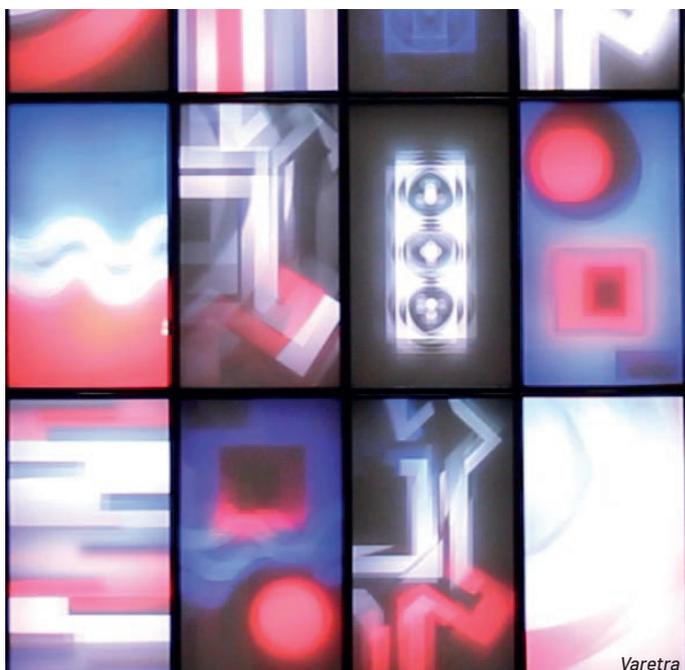
Dans la « révolution audiovisuelle » engagée par Nicolas Schöffer, l'Opéra interactif **KYLDEX 1 (KYBERNETISCHE LUMINODYNAMISCHE EXPERIMENT 1)**, créée l'évènement en 1973 sur la scène de l'Opéra de Hambourg. Les spectateurs découvrent un spectacle sidérant et « pluriartistique », composé de quinze séquences programmées qui pouvaient être modifiées par le public. Sur scène, cinq sculptures mobiles et autonomes de Nicolas Schöffer se déplaçaient sur une musique de Pierre Henry, au milieu du corps de ballet de l'opéra et des performances de la chorégraphe Carolyn Carlson, projetées sur écran géant. Cette création est l'illustration d'un théâtre d'images complet, mêlant mécanique des sculptures, mouvement des danseurs, musique électroacoustique, lumière et effets audiovisuels. On y retrouve tous les ingrédients d'un théâtre total élargi à la révolution médiatique.



Lumino

### LUMINO

Le **LUMINO** est une boîte dont l'écran est animé par des lampes à variateur, selon un rythme modifiable par le propriétaire. Censé produire un effet apaisant grâce à des teintes douces et des glissements lents, c'est la première œuvre d'art aux effets hypnotisants à avoir été fabriquée industriellement en grande série. Pour le concevoir, Nicolas Schöffer s'est associé à l'industriel Philips avec lequel il collabora sur différents projets pendant plus de 20 ans (1500 exemplaires fabriqués). Vendu par Philips en France et Clairol aux Etats-Unis, ce dispositif psychédélique et interactif devait permettre également la démocratisation de l'art . Action sociale et psychologie de l'art vont de pair chez Nicolas Schöffer.



Varetra

### VARETRA COMBINATOIRE

De 1975 à 1988, Nicolas Schöffer met au point un « instrument d'images », le **VARETRA**. Il s'agit d'une boîte lumineuse qui clignote et crée des combinaisons de formes infinies au moyen de plaquettes dessinées ou colorées. Véritables outils de pédagogie artistique et « déclencheurs de créativité », il pouvait intégrer des lettres de l'alphabet, créant ainsi un système d'alphabetisation esthétisé et destiné aux enfants. Après avoir donné des résultats probants en Hongrie et suscité l'intérêt de l'UNESCO, la méthode d'enseignement liée à ces instruments a été expérimentée à l'époque dans des écoles maternelles.

# LUMIÈRE ESPACE TEMPS

Dans les années 50, Nicolas Schöffer théorise la lumière, l'espace et le temps, comme matériaux constitutifs et indissociables de l'œuvre d'art, modernisant, grâce à la technologie de son époque, les idées et les désirs de l'avant-garde abstraite dans l'entre-deux-guerres. Même si l'art entretient depuis longtemps un lien fidèle et constamment revisité avec ces trois notions, la pensée percutante de Nicolas Schöffer franchit une nouvelle étape, annonciatrice des recherches de notre époque. L'œuvre n'est plus conçue comme une forme statique, mais comme un champ traversé par un flux d'énergie et de lumière. À l'objet clairement délimité dans l'espace se substitue un continuum en développement qui envahit l'espace environnant et se déploie également dans le temps : sculptures mobiles, machines, boîtes de lumières animées et pourvues de programmeurs électriques, espaces virtualisés par des jeux de réflexions infinies, techniques d'ambiances lumineuses...

Aujourd'hui, la lumière, l'espace et le temps sont devenus des matériaux privilégiés de la création contemporaine. Les développements des nouveaux médias au tournant du XXème siècle, de la vidéo au numérique, ont contribué à la multiplication des dispositifs qui les mettent en scène.

---

**PE LANG**

---

**ADRIEN LUCCA**

---

**ETIENNE REY**

---

**FÉLICIE D'ESTIENNE D'ORVES**

---

**ANTOINE SCHMITT**

---

**ANNE SARAH LE MEUR**

---

**OLIVIER RATSI**



# PE LANG

## NÉ EN 1974, VIT ET TRAVAILLE EN SUISSE

Autodidacte, mais riche d'une formation en électronique et en programmation informatique, Pe Lang est une des figures artistiques les plus accomplies de la nouvelle génération abstraite. Il conçoit des sculptures ou des installations cinétiques dont les mécanismes robotisés mettent en jeu des mouvements fondés sur des principes simples: attraction/répulsion, gravitation, diffraction de la lumière, collision... Ses oeuvres, virtuoses et élégantes, témoignent d'une grande maîtrise des effets technologiques et des propriétés intrinsèques des matériaux.



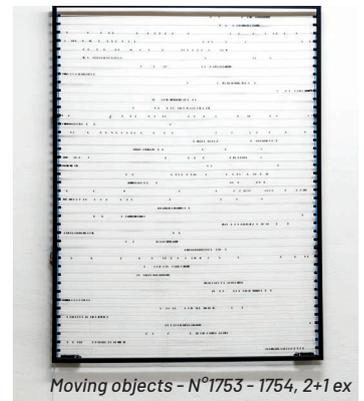
*Polarization N°19 (1+1AP)*



*Color N°26, 1+1A*

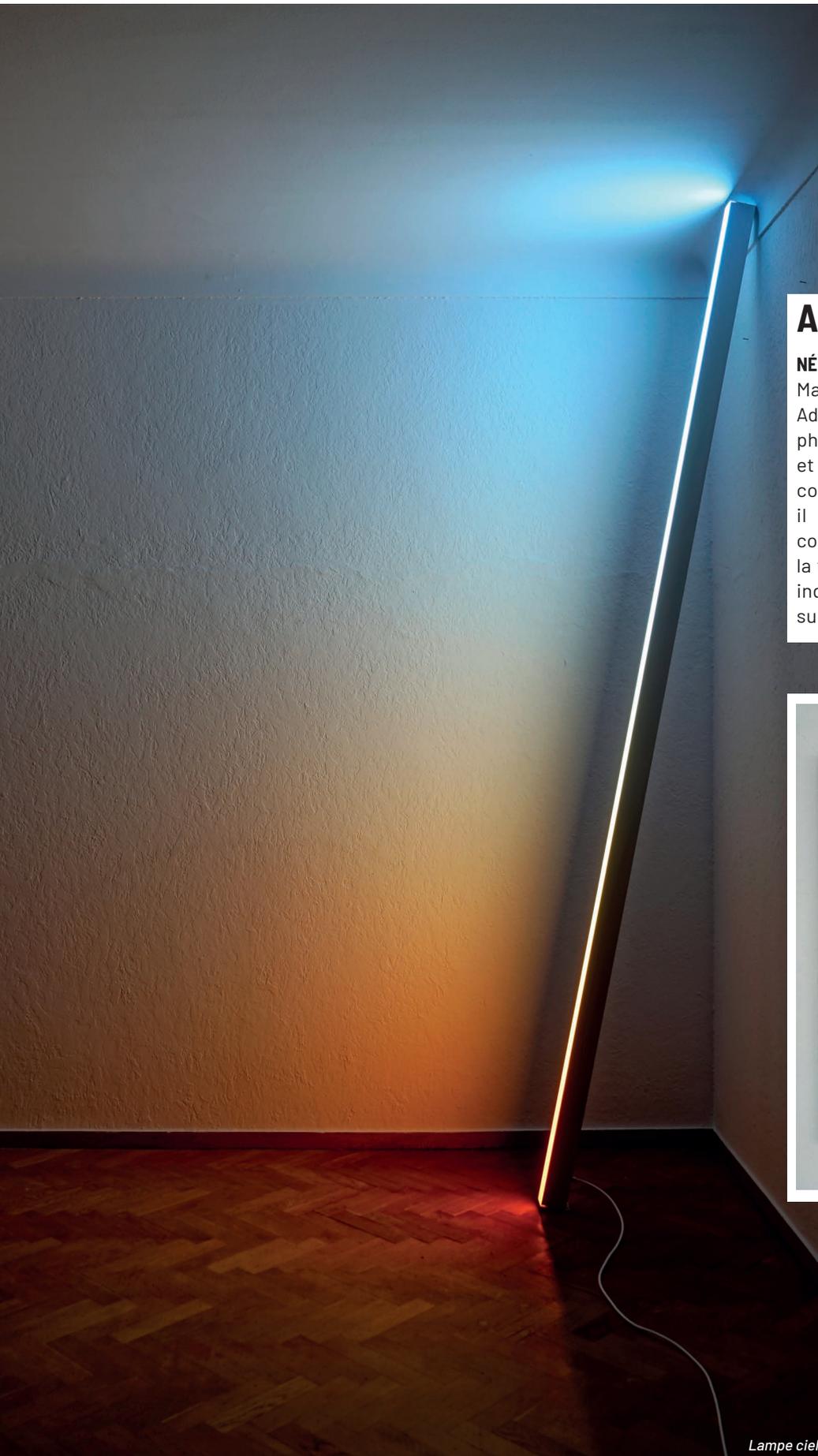


*Polarization N°15*



*Moving objects - N°1753 - 1754, 2+1 ex*

Le subtil glissement d'anneaux le long de filins de silicium (**MOVING OBJECTS**), la rotation de films translucides de couleur (**COLOR N°26**), les vibrations de petits hauts parleurs évoquant les cliquetis d'une pluie mécanique (**MODULAR N°3**), les disques rotatifs polarisés (**POLARIZATION N°15**), créent des « espace temporels » inédits qui jouent à la fois sur la répétition sérielle et le dérèglement maîtrisé. Entre ordre immuable et chaos, les ballets mécaniques et cinétiques de Pe Lang suggèrent une autre réalité, un entre-deux immatériel et fantomatique.



Lampe ciel

## ADRIEN LUCCA

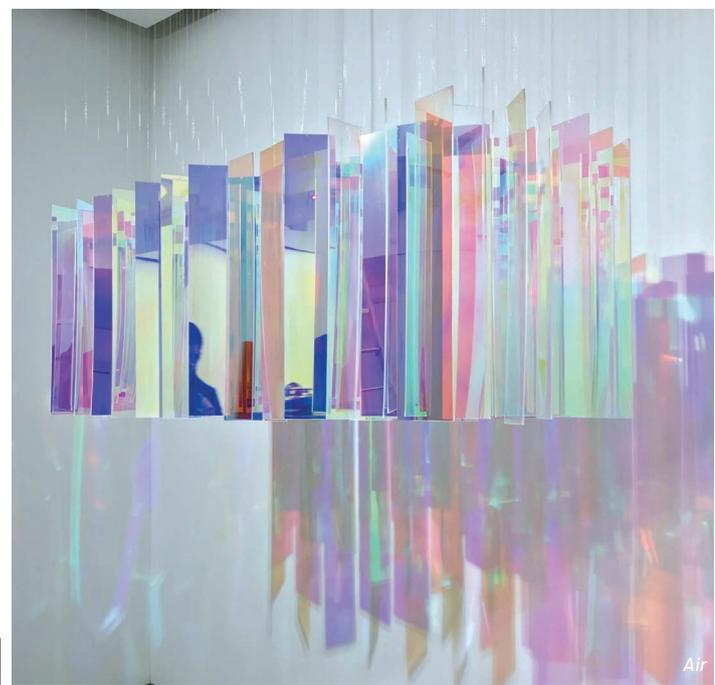
**NÉ EN 1983, VIT ET TRAVAILLE À BRUXELLES**

Magicien de la lumière et de la couleur, Adrien Lucca se plaît à simuler les principes physiques pour aiguïser notre perception et perturber notre propre définition de la couleur et de la lumière. Pour ce faire, il s'appuie sur un vaste ensemble de connaissances en sciences physiques, à la fois théoriques et pratiques, qu'il puise indifféremment auprès de spécialistes, sur internet ou dans l'histoire des arts.



Maquette v.0.2.7.1

Ses œuvres, d'une qualité formelle indéniable, jouent sur l'illusion. Elles utilisent des pigments, du verre mais aussi de la lumière naturelle ou artificielle comme la **LAMPE CIEL**, sculpture lumineuse qui évoque la question de la couleur/lumière du ciel et sa distribution spatiale. Cette œuvre reproduit sur une longue structure de métal toutes les nuances de la lumière colorée en fin de journée, en commençant par le rouge-orangé concentré à l'horizon pour aller vers le bleu de l'infini du ciel. **MAQUETTE V.0.2.7.1** est un « faux-semblant » également. L'image qui évoque irrésistiblement un ciel étoilé ou une nébuleuse est en réalité constituée d'un ensemble de points lumineux modélisés mathématiquement. Le noir et blanc impeccable que l'on croit discerner n'est qu'apparence.



## ETIENNE REY

**NÉ EN 1970, VIT ET TRAVAILLE À MARSEILLE**

Le travail d'Etienne Rey explore la notion même d'espace dont il interroge les multiples dimensions à travers la construction de formes mobiles ou statiques mais qui toutes captent la lumière, réfléchissent leur environnement ou travaillent sur la vibration rétinienne. L'enjeu est de démultiplier notre perception du réel par le biais de déplacements et de la démultiplication des points de vue. Le primat accordé à l'expérience sensorielle, par le mouvement, la dématérialisation et les jeux de lumières inscrivent les recherches d'Etienne Rey dans la lignée du « Spatiodynamisme » de Nicolas Schöffer.



**AIR** est une sculpture cinétique dont les panneaux de verre, recouverts de films dichroïques, projettent un jeu de lumières colorées sur les murs. Animées par le léger courant d'air du passage du public, elle dessine un étrange ballet, propice à abolir les frontières physiques de l'œuvre. **PRISME**, se joue également des reflets et de la démultiplication de l'espace, offrant à celui qui se déplace autour des vitres iridescentes un spectacle visuel dans lesquels il peut se perdre à loisir. Les couleurs changent, passant du vert au jaune, et du jaune au bleu. Une nouvelle architecture du lieu où nous nous trouvons se dévoile ainsi sous nos yeux.

## FELICIE D'ESTIENNE D'ORVES

**NÉE EN 1979 À ATHÈNES, VIT ET TRAVAILLE À PARIS**

Le matériau de prédilection de Félicie d'Estienne d'Orves est la lumière qu'elle utilise comme support d'une réflexion sur le temps-lumière, sur l'immensité et la complexité du cosmos et sur notre propre finitude. À travers elle, l'artiste nous invite à regarder encore plus haut que notre horizon terrestre et parfois à plusieurs milliards d'années-lumière. Ses réalisations se nourrissent de sciences optiques, physiques et astrophysiques. Elles explorent les processus de la vision et l'imaginaire qui en découle.



*Éclipse II* ©Félicie d'Estienne d'Orves, ADAGP Paris 2021. Photo ©CibrianGallery



*Sun (8)* ©Félicie d'Estienne d'Orves, ADAGP Paris 2021  
Photo ©CibrianGallery



*Soleils martiens* ©Félicie d'Estienne d'Orves, ADAGP Paris 2021. Photo ©CibrianGallery

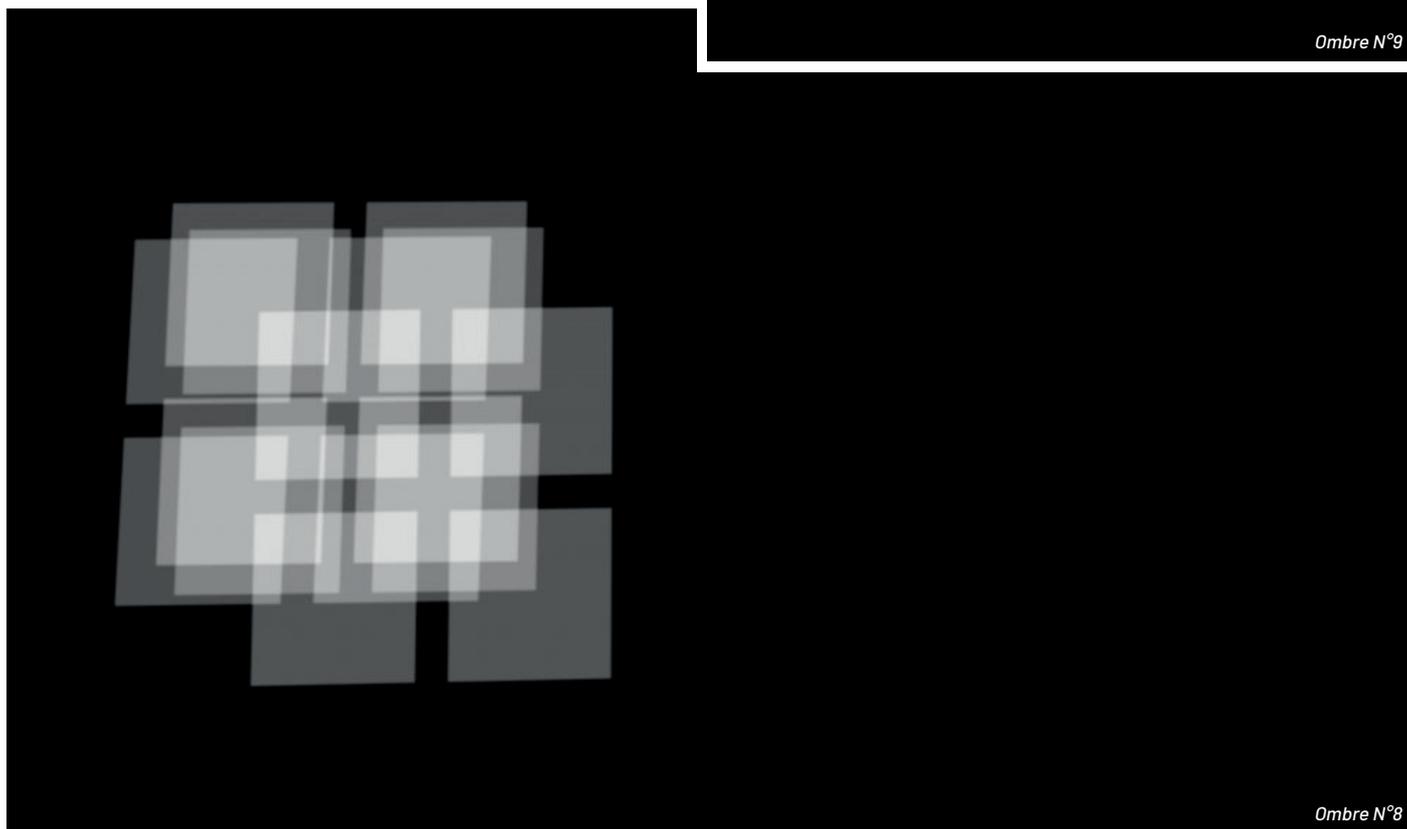
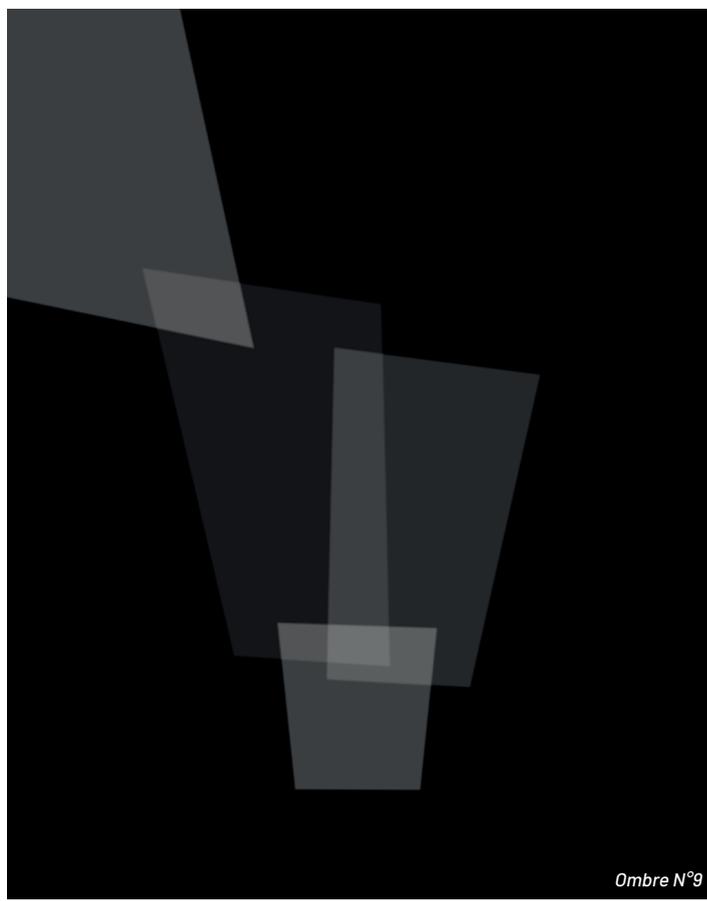
Depuis 2014, l'artiste concentre sa recherche sur l'espace astrophysique et l'étude des cycles de lumière naturelle. Faisant référence au fameux phénomène d'astrophysique, l'installation **ÉCLIPSE II** nous fait expérimenter dans un alignement d'ombres et de lumière le jeu qui existe entre la position relative de l'observateur, une source de lumière et un disque d'éclipse. Le petit cube d'acier **SUN (8')** émet un flash LED fugace toutes les 8 minutes, temps qu'il faut à un photon de lumière pour atteindre la terre après avoir quitté le soleil, tandis que l'amplitude variable des **ÉTALONS LUMIÈRE** suit la distance en temps réel qui nous sépare de Vénus et du Soleil. Sur une longueur d'un mètre, la lumière de l'étalon reproduit cette durée qui évolue au cours de l'année de 2 à 14 min pour Vénus et d'environ 8 min pour le Soleil suivant les éphémérides de la NASA.

La série « Soleil martien », bas-reliefs en papier gaufré, reprend la topographie de trois sites majeurs dans la recherche de trace de vie sur Mars. **GALE CRATER** est le site d'atterrissage de MSL/Curiosity. L'**OPHIR CHASMA** désigne une vallée sur Mars, enfin **JEZERO** le site du récent atterrissage de la sonde Perseverance. Ils sont éclairés en « temps réel » suivant l'ensoleillement des 3 sites martiens.

## ANTOINE SCHMITT

NÉ EN 1961, VIT ET TRAVAILLE À PARIS

Héritier de l'art cinétique et de l'art cybernétique, pionnier de l'art du code, Antoine Schmitt associe les activités de plasticien et de programmeur au service d'une création subtile qui se concentre sur la question du mouvement et de la cause qui le rend possible. Le programme informatique, considéré comme un matériau artistique à l'égal des autres, est au cœur de sa création. Il lui permet « d'écrire de l'action » et de créer des œuvres génératives sur écran ou projetées à partir de codes et d'algorithmes qu'il calcule en fonction d'un effet choisi mais auxquels il laisse une certaine forme d'autonomie. Le travail d'Antoine Schmitt a été plusieurs fois récompensé dans des manifestations internationales (Transmediale - Berlin, Ars Electronica- Linz, Unesco of international Festival of vidéo-danse..).

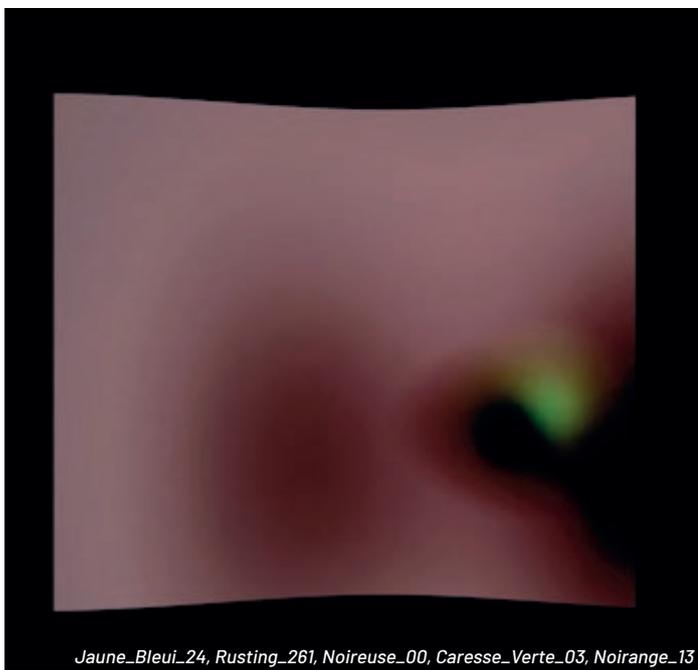
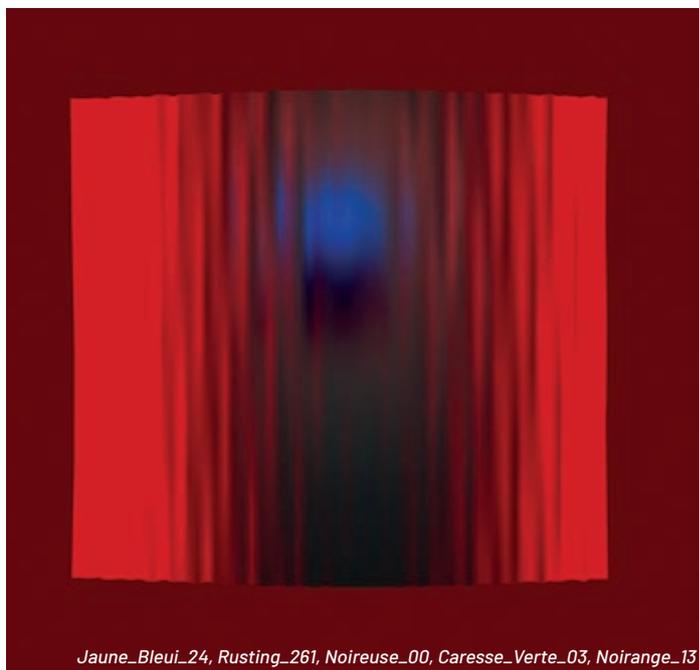


La série d'**OMBRES** sur papier baryté et génératives sur écran est une création récente de l'artiste qui prolonge sa recherche autour de l'esthétique de la cause, en s'intéressant davantage ici à la poésie de la forme qu'au processus générateur de l'ombre. À la fois formes abstraites autosuffisantes et produits complexes de toute une série de sources, ces silhouettes spectrales jouent sur les différentes profondeurs du regard qui reste fasciné par la beauté singulière de cette danse impalpable.

## ANNE SARAH LE MEUR

### NÉE EN 1968, VIT ET TRAVAILLE À PARIS

Mathématicienne de formation, Anne-Sarah Le Meur utilise l'ordinateur et le langage informatique pour créer ses images. Elle explore le potentiel plastique de l'espace virtuel tridimensionnel, ses limites et ses phénomènes lumineux. Grâce à la programmation informatique, la géométrie et les nombres, elle crée des oeuvres planes qui ouvrent sur des espaces ambivalents et colorés où les noirs dialoguent avec une lumière tour à tour diffractée, nébuleuse ou en expansion.

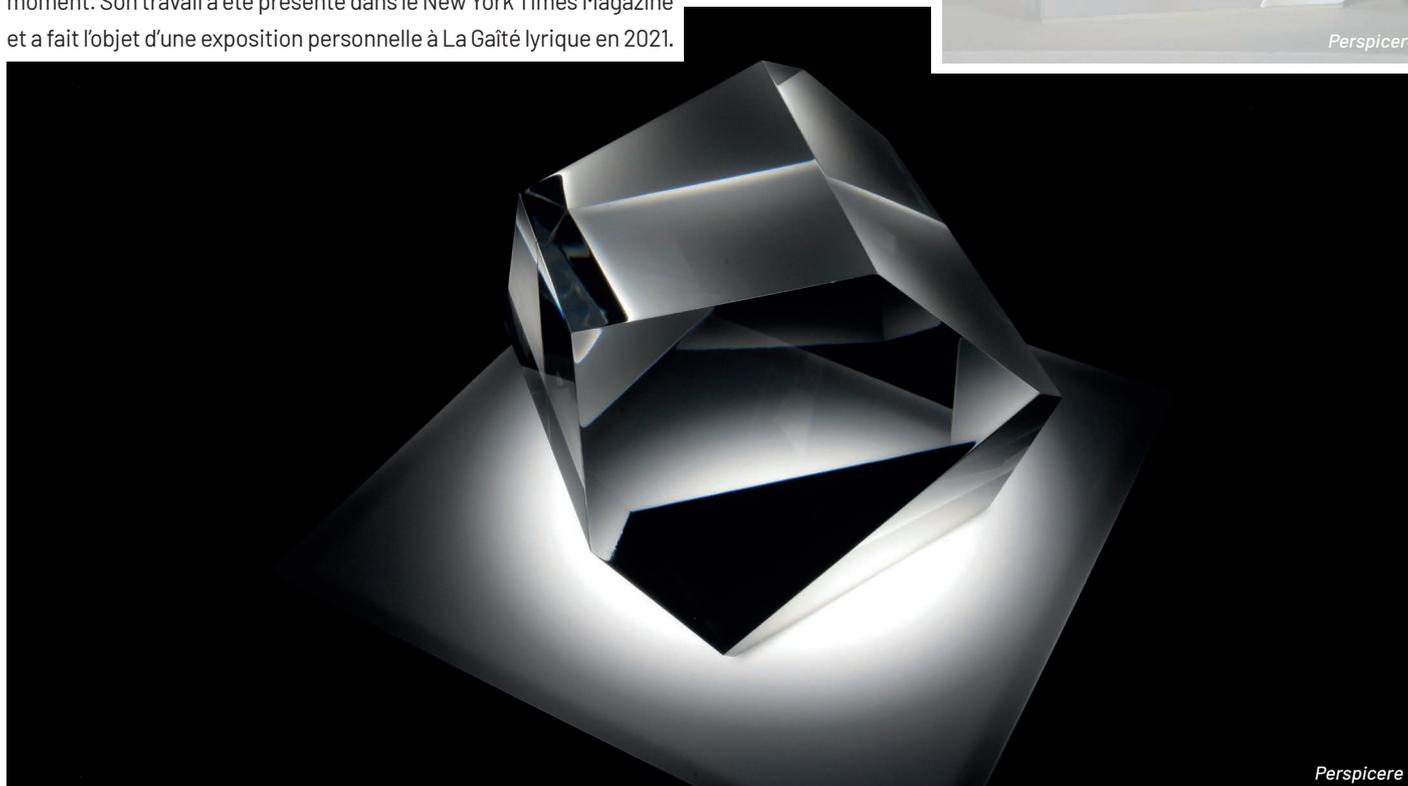


Anne-Sarah Le Meur partage son activité entre la création, la recherche, l'enseignement et l'écriture. Après avoir dispensé un cours sur les pratiques numériques à l'Université Bauhaus Weimar, elle enseigne aujourd'hui l'image en mouvement à l'École des Arts de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

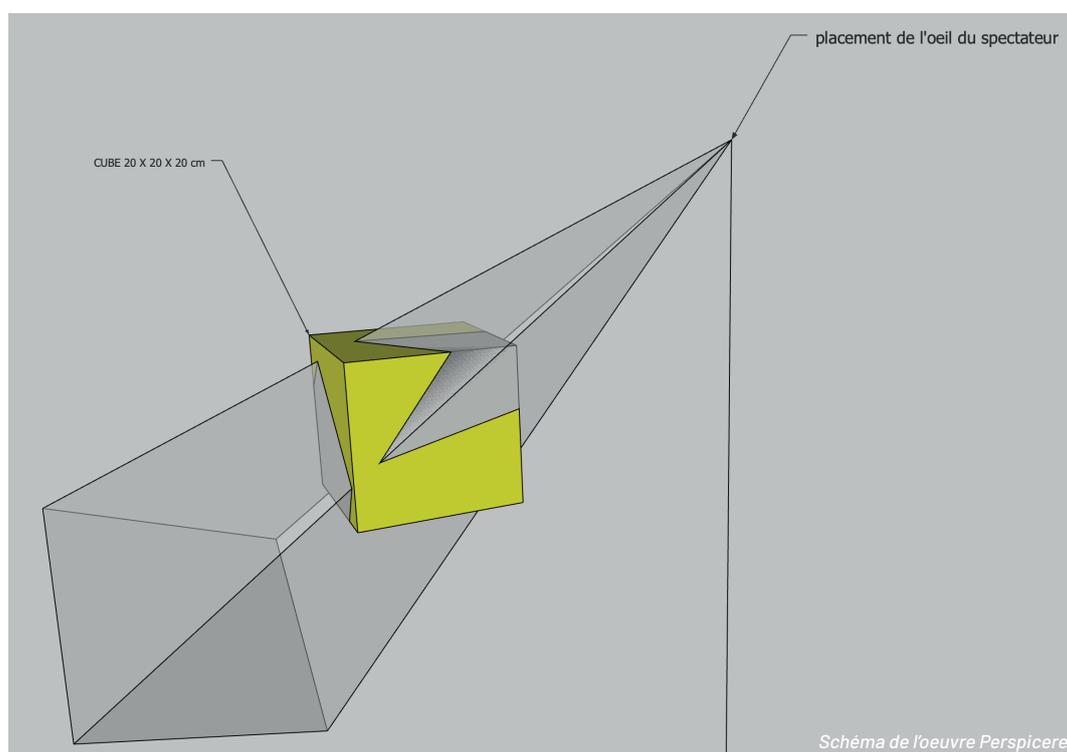
# OLIVIER RATSI

## NÉ EN 1972, VIT ET TRAVAILLE À PARIS

Le travail d'Olivier Ratsi pose une réflexion sur les notions de temps, d'espace et de matière dont il déconstruit les repères à travers des installations visuelles virtuoses et presque toujours fondées sur des principes d'anamorphoses. Souvent déployés dans l'obscurité, ses faisceaux lumineux et autres dispositifs visuels spéculent sur l'architecture des lieux d'exposition dont ils redessinent la perspective et les volumes. C'est au spectateur, troublé dans sa perception, de reconstruire la réalité avec sa vision subjective du moment. Son travail a été présenté dans le New York Times Magazine et a fait l'objet d'une exposition personnelle à La Gaîté lyrique en 2021.



La sculpture **PERSPICERE**, du latin "examiner attentivement", "regarder à travers", évoque les codes de la perspective du Quattrocento en matérialisant cette "pyramide" mentale faite de lignes et de points convergents au centre de l'œil de l'artiste. Selon sa position et son angle de vision face à la sculpture, le spectateur peut percevoir tantôt un polyèdre en volume, tantôt un carré plat.



# CYBERNETIQUE PROGRAMME INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Dès les années 50, Nicolas Schöffer fait de la revendication scientifique le cœur même de son projet esthétique. Il introduit le nouveau langage « cybernétique » dans l'œuvre, qui marque l'irruption du numérique, du multimédia et du Big data dans l'art. Grâce à ce programme aléatoire et cybernétique, « l'artiste ne crée plus l'œuvre, il crée la création » selon ses mots. En 1956, il réalise la première sculpture-robot autonome (**CYSP1**) qui sera « dansée » par Maurice Béjart sur le toit de la Cité radieuse à Marseille, puis en 1973, sa sculpture automobile (**SCAM1**) et projette dès 1963 la fameuse **TOUR LUMIÈRE CYBERNÉTIQUE** (TLC). Il conçoit en parallèle une ville cybernétique, annonciatrice des Smart City d'aujourd'hui, et dont les fonctions sont régulées par un cerveau électronique, afin de favoriser l'équilibre de vie des hommes.

Près de 70 ans plus tard, les avancées technologiques semblent donner raison à Nicolas Schöffer : les intelligences artificielles (IA) permettent aux artistes de programmer des processus autonomes, qui créent à leur tour. La sculpture électrocinétique d'Elias Crespin, les trames interactives de Santiago Torres, les reliefs cinétiques du collectif LAB[au], la météo émotionnelle de la planète de Maurice Benayoun ou encore la rencontre entre un robot et un danseur dans la vidéo de Justine Emard, font toutes écho aux œuvres programmées et cybernétiques de Nicolas Schöffer. Elles témoignent de son esthétique libérée et en prise avec l'espace environnant.

---

**ELIAS CRESPIN**

---

**SANTIAGO TORRES**

---

**LAB[AU]**

---

**JUSTINE EMARD**

---

**RONAN BARROT - ROBBIE BARRAT**

---

**MAURICE BENAYOUN**

---

**NIKO DE LA FAYE**

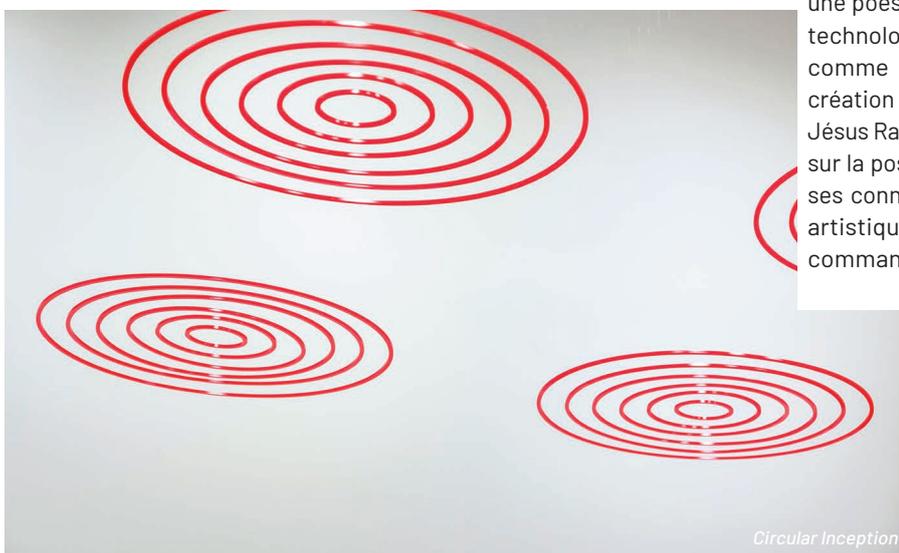


Circular  
Inception

## ELIAS CRESPIN

**NÉ EN 1965 À CARACAS, VIT ET TRAVAILLE À PARIS**

Elias Crespin est une des figures majeures de la création contemporaine. Son œuvre s'inscrit dans la lignée de l'art cinétique dont il enrichit les formes par une poésie visuelle très personnelle et l'utilisation des technologies les plus actuelles. Après avoir travaillé comme ingénieur informatique, il se dirige vers la création artistique en découvrant les cubes virtuels de Jésus Rafael Soto, une véritable révélation pour l'artiste sur la possibilité de créer un art en mouvement alliant ses connaissances technologiques et ses aspirations artistiques. En 2020, il réalise **L'ONDE DU MIDI**, une commande publique monumentale pour le Louvre.



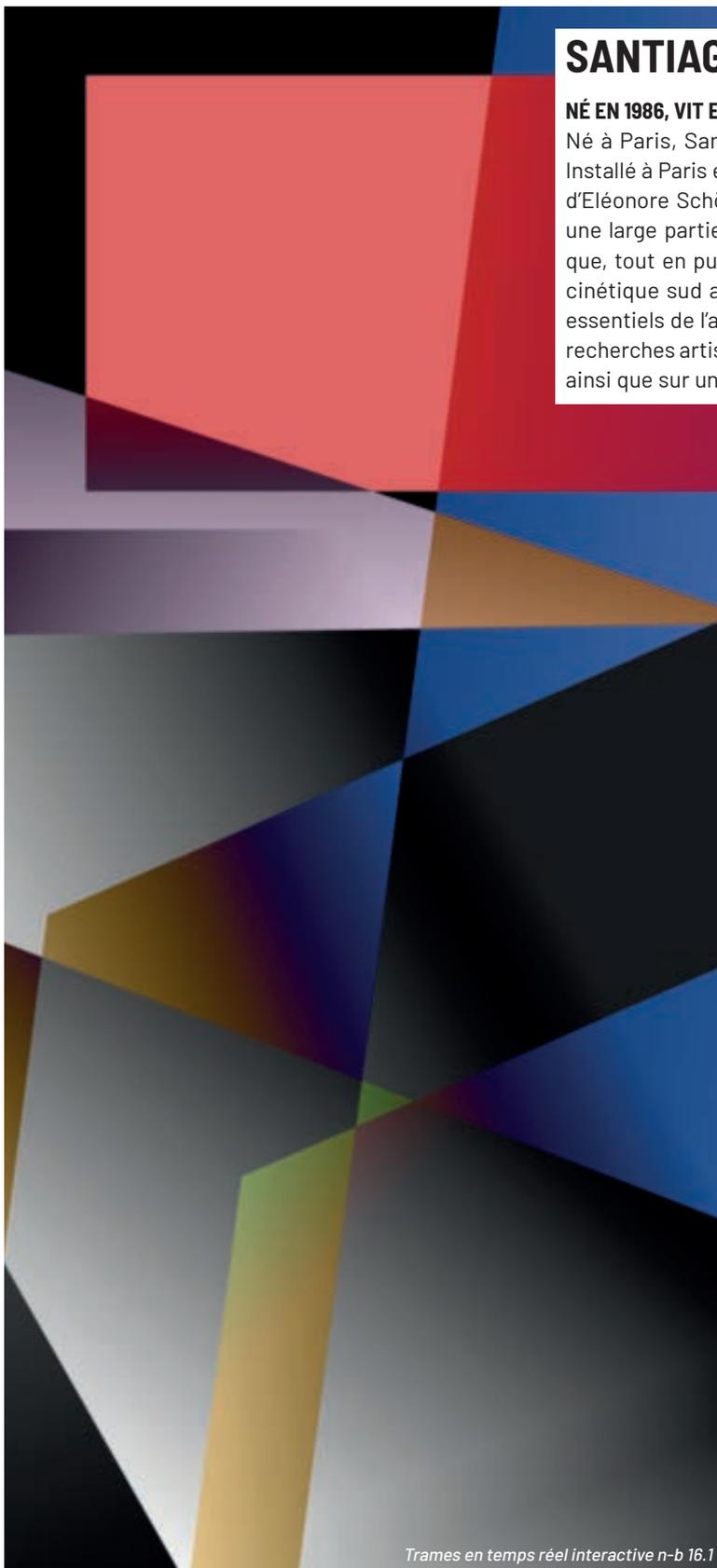
Circular Inception

Ses sculptures mobiles se composent de figures géométriques suspendues à des fils invisibles et reliées à des mécanismes à moteurs programmés qui demeurent invisibles. Elles dessinent lentement dans l'espace une danse qui défie les lois de la gravité et suggèrent le cycle de la vie mais avec la promesse d'un recommencement sans fin. **CIRCULAR INCEPTION**, composées de cercles rouges invite le spectateur à vivre cette expérience perceptive intense, embarqué dans un théâtre d'objets célestes, dont les rythmes aléatoires et les formes projetées sur les murs environnants favorise la contemplation et l'émerveillement.

## SANTIAGO TORRES

### NÉ EN 1986, VIT ET TRAVAILLE À PARIS

Né à Paris, Santiago Torres grandit et se forme au Venezuela et en Colombie. Installé à Paris en 2005, il découvre l'œuvre de Nicolas Schöffer par l'intermédiaire d'Éléonore Schöffer avant d'intégrer l'atelier éponyme et de consacrer, dès lors, une large partie de son temps à la restauration de l'œuvre du maître. C'est ainsi que, tout en puisant une partie de son inspiration dans la riche tradition de l'art cinétique sud américain (Julio Leparc, Soto...), il devient un des représentants essentiels de l'art cybernétique, dans la filiation schöfférienne. L'ensemble de ses recherches artistiques s'appuie sur une maîtrise de la programmation informatique ainsi que sur une connaissance approfondie de la numérologie et de la géométrie.



Trames en temps réel interactive n-b 16.1



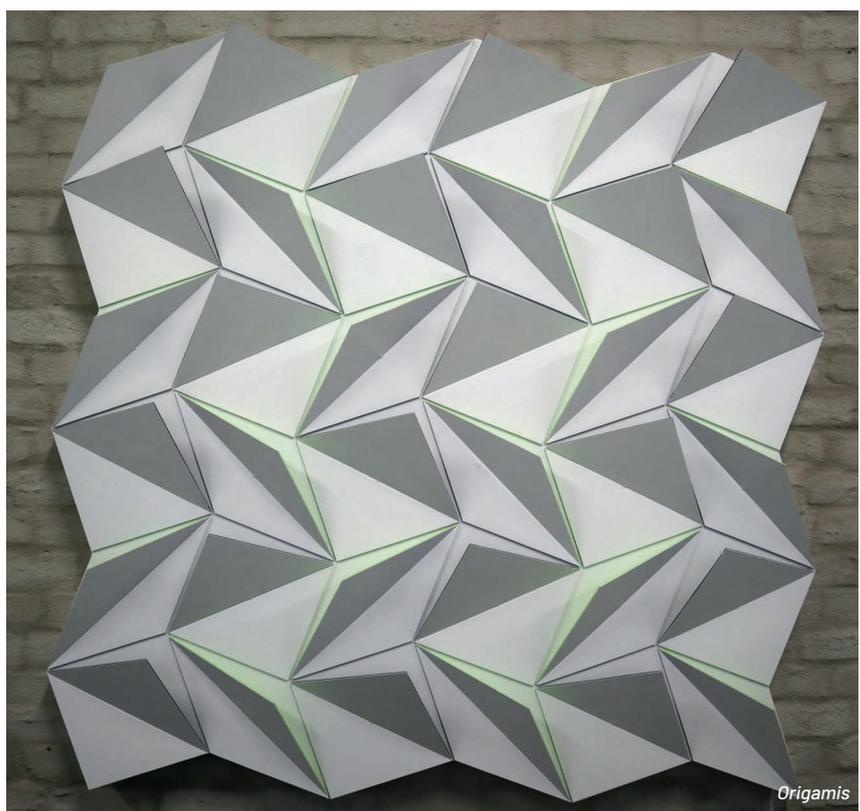
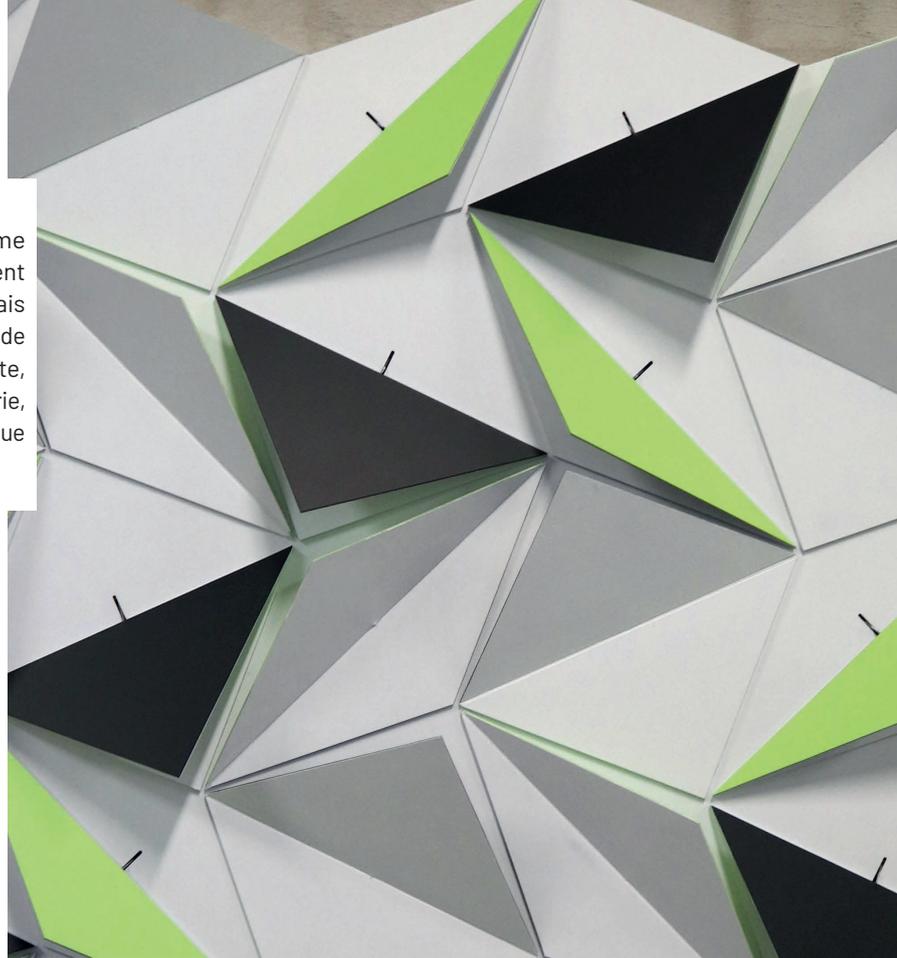
Trames en temps réel Kinect 2

Fasciné par l'abstraction, le mouvement et les mécanismes de perception et d'interaction entre le spectateur et l'œuvre, il crée des espaces immersifs, des œuvres dynamiques et en expansion dans lesquelles le spectateur peut déplacer la forme géométrique, la modifier selon sa propre volonté, d'un simple geste de la main. C'est le cas de **COMPOSITION COULEUR** et de **TRAME EN TEMPS RÉEL**, qui requièrent la participation active et ludique du public pour engendrer un mouvement permanent, celui de la vie. Depuis 2014, il met ses recherches sur la lumière, la couleur et l'interactivité au service des enfants dans les Hôpitaux, à travers le projet créatif de l'association « Arts dans la cité », prolongeant ainsi la dimension sociale de l'œuvre de Nicolas Schöffer.

# LAB[AU]

**MANUEL ABENDROTH, JÉRÔME DECOCK ET ELS VERMANG**

LAb[au] est un groupe d'artistes (Manuel Abendroth, Jérôme Decock, Els Vermang) établi à Bruxelles. Leurs œuvres partagent des caractéristiques avec l'art conceptuel et de l'art concret - mais les actualisent par la mise en place de matériaux, de techniques et de formats actuels. Elles sont marquées par un langage minimaliste, sériel et élémentaire, qui utilise pour ce faire, la couleur, la géométrie, la lumière et le mouvement. LAb[au] aborde la question de l'esthétique contemporaine en la confrontant avec la logique algorithmique.



Origamis

Origamis

Depuis 2013, LAb[au] réalise la série **ORIGAMI**. Constituées de dalles pivotantes, les **ORIGAMI**, objets cinétiques qui suivent le principe du pavage d'un plan (tessellation), offrent à voir sur une même surface diverses géométries, dites régulières (une forme) ou semi-régulières (plusieurs formes) qui varient selon un rythme pseudo-aléatoire. Un système rotatif à ressorts plie et déplie les dalles et s'accompagne dans son mouvement d'une alternance de couleurs. L'ensemble génère des installations qui permutent entre apparitions et disparitions de formes et de couleurs.

Les installations monumentales et performatives de LAb[au] ont été présentées dans les plus grandes manifestations d'arts numériques, urbains et électroniques internationales.



Co(AI)xistence

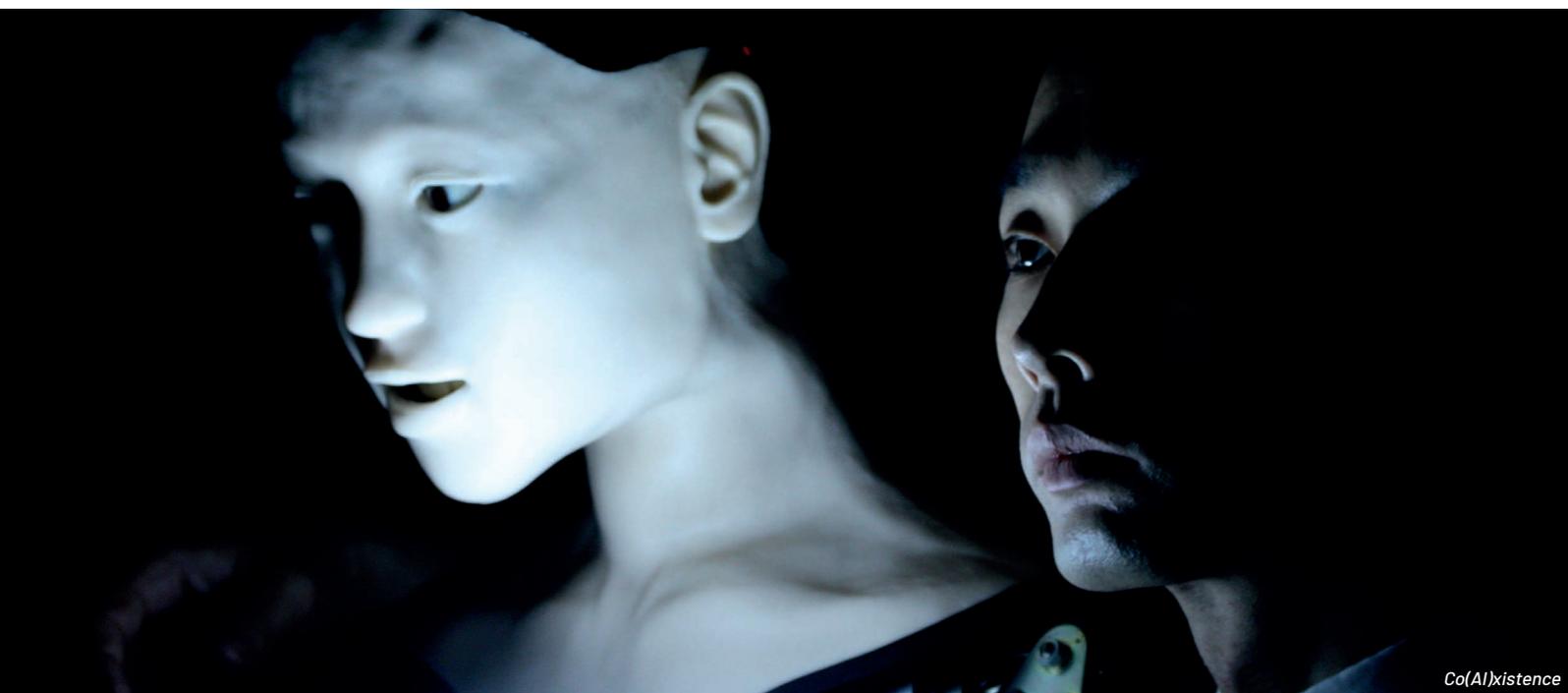


Co(AI)xistence

## JUSTINE EMARD

### NÉE EN 1987, VIT ET TRAVAILLE À PARIS

Justine Emard focalise sa démarche sur des problématiques contemporaines liées aux avancées technologiques. Elle se saisit de différents supports liés à l'image (photographie, vidéo) qu'elle associe aux techniques de son temps (réalité virtuelle et augmentée, robotique) pour explorer la relation qui se noue aujourd'hui entre nos existences et le progrès, entre l'homme et la machine. Ses nombreuses expérimentations autour de la vie artificielle l'amènent à collaborer régulièrement avec des laboratoires scientifiques au Japon.



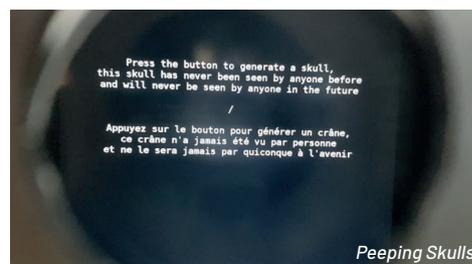
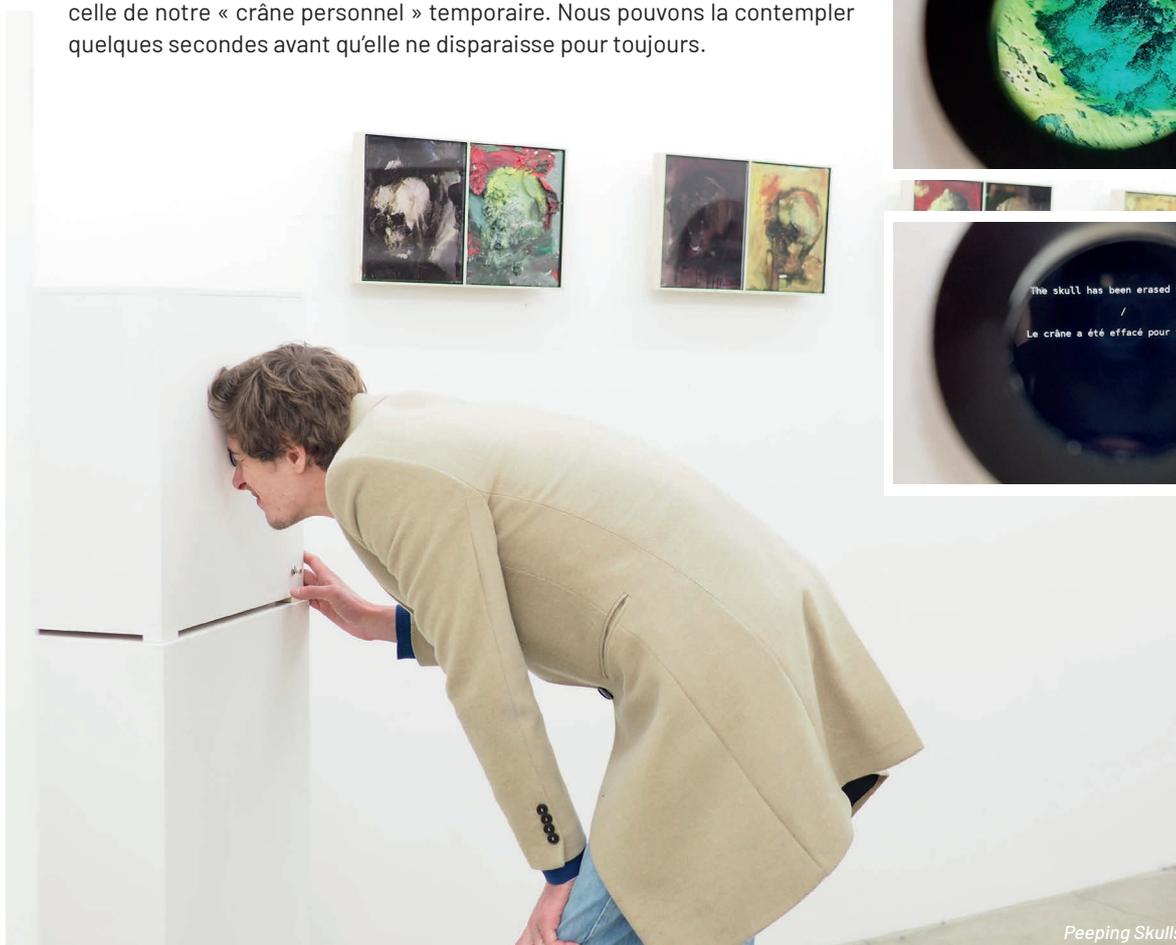
Co(AI)xistence

Avec l'installation vidéo **CO(AI)XISTENCE**, elle signe une œuvre à la fois scientifique, poétique et visuelle. Deux personnages se font face : le danseur japonais Mirai Moriyama et le robot humanoïde Alter. Dotés d'intelligences différentes, l'homme et le robot dialoguent à travers les signaux de leurs langages respectifs, tant corporel que verbal. En utilisant un système d'apprentissage fondé sur une intelligence artificielle programmée (Deep Learning), Alter apprend de sa rencontre avec le danseur et tente de s'adapter à son environnement. De ce face à face saisissant, qui n'est pas sans rappeler *CYSP* de Nicolas Schöffer, robot danseur devenu l'« Alter » de Maurice Bédart lors d'une célèbre performance sur le toit de la cité Radieuse à Marseille, surgit une expérience partagée, où l'humain et le robot tentent de définir de nouvelles perspectives de coexistence dans le monde.

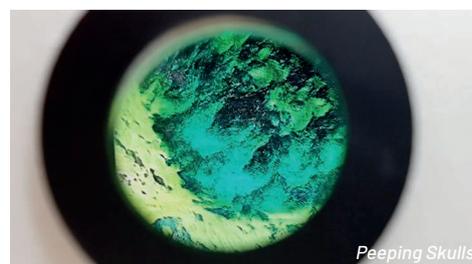
**RONAN BARROT** NÉ EN 1973, VIT ET TRAVAILLE À PARIS

**ROBBIE BARRAT** NÉ EN 1999, VIT ET TRAVAILLE À NEW YORK

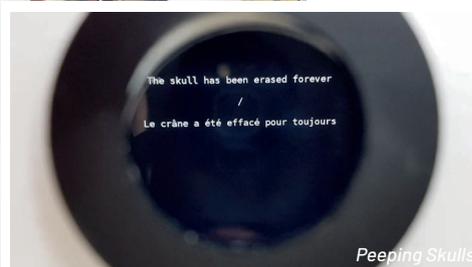
Robbie Barrat et Ronan Barrot sont des explorateurs de l'art. L'un est un informaticien-programmeur et chercheur à Standford qui développe ses recherches dans le domaine de l'apprentissage des réseaux neuronaux artificiels. L'autre est un peintre originaire d'Avignon. Ensemble, ils ont donné vie à un projet hors du commun (**PEEPING SKULLS**) qui se fonde sur une alliance entre un artiste et une intelligence numérique. Dans ce cadre, le peintre a réalisé des centaines de petites peintures de crânes sur toile et le programmeur a ensuite entraîné une intelligence artificielle, selon la méthode du Deep Learning, et sur la base du corpus d'images créé. Les algorithmes (Réseaux Antagonistes Génératifs ou GAN), ont ainsi construit leur propre compréhension de ce qu'est une « peinture de crâne » et sont devenus capables à leur tour de générer des images inédites et infinies. Dans l'exposition, une petite boîte nous invite à regarder à travers un œilleton pour y générer une image unique, celle de notre « crâne personnel » temporaire. Nous pouvons la contempler quelques secondes avant qu'elle ne disparaisse pour toujours.



Peeping Skulls



Peeping Skulls



Peeping Skulls

L'IA programmée par Robbie Barrat produit ainsi des images qui auraient pu être peintes par Ronan Barrot, selon une association que n'aurait pas reniée Nicolas Schöffer, véritable précurseur de l'intelligence artificielle, qui avait en son temps créé une intelligence créatrice autonome (**CYSP 1**). L'œuvre soulève des questions passionnantes : une machine algorithmique est-elle capable de créativité ? Sans doute non, car elle ne crée pas seule et n'est pas encore douée de conscience ni d'intention. Mais elle ouvre un nouveau champ en nous interrogeant sur l'acte de création lui-même et sur la valeur des images qu'elle génère.

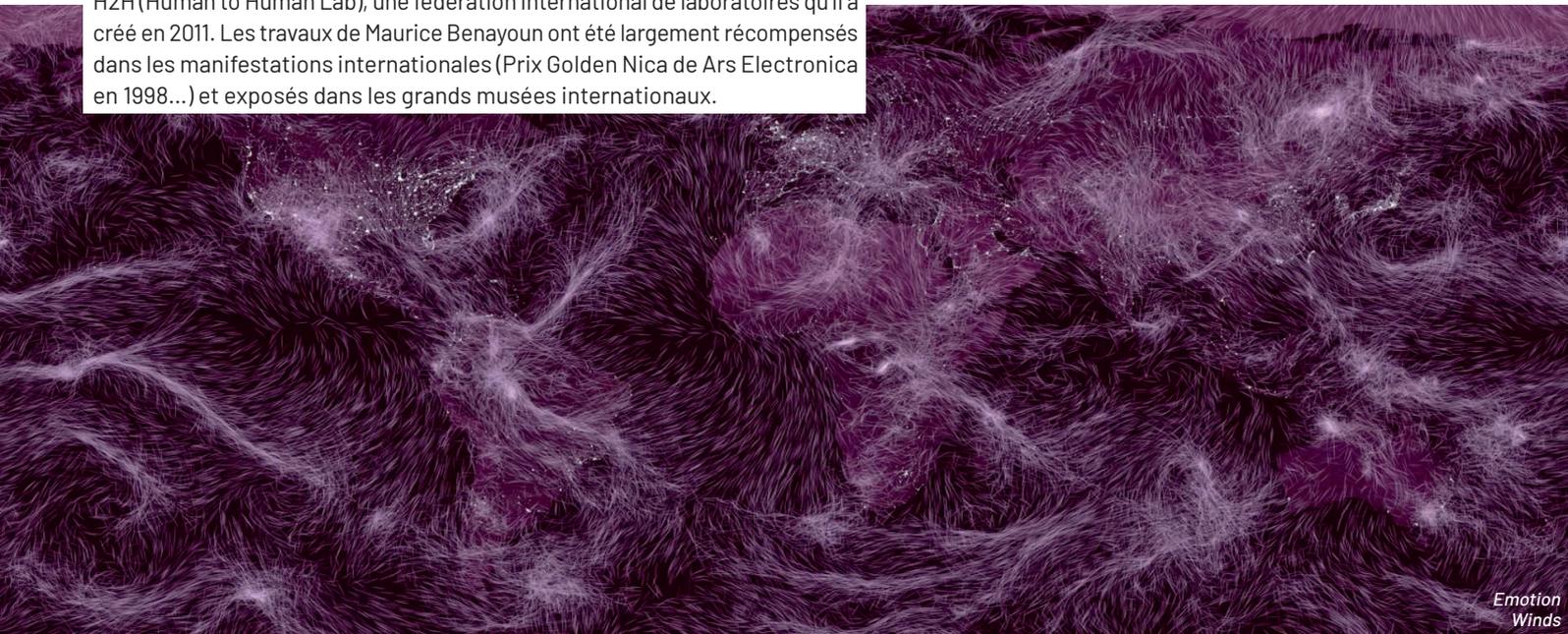


## MAURICE BENAYOUN

Emotion Winds

### NÉ EN 1957, VIT ET TRAVAILLE À HONG KONG

Expert du numérique doublé d'un utopiste, Maurice Benayoun dit Moben est considéré comme un des pionniers de la création digitale. Polymorphe et transversale, son œuvre excède largement les pratiques technologiques, allant de la photographie à la vidéo, de l'installation à la performance, de la théorie de l'art à la réalité virtuelle ou augmentée. Elle joue un rôle majeur dans le champs des nouveaux média et de l'image de synthèse, notamment à travers H2H (Human to Human Lab), une fédération internationale de laboratoires qu'il a créé en 2011. Les travaux de Maurice Benayoun ont été largement récompensés dans les manifestations internationales (Prix Golden Nica de Ars Electronica en 1998...) et exposés dans les grands musées internationaux.



Emotion Winds

Depuis 2005, Maurice Benayoun travaille sur la mécanique des émotions qu'il aborde sous différents angles. L'installation vidéo **EMOTION WINDS** appartient aux recherches sur la météo émotionnelle de la planète. De façon poétique et presque hypnotique, elle dessine une sorte de système nerveux mondial qui matérialise les flux des émotions du monde, eux-mêmes déplacés par les vents existants. Sur l'écran, les émotions quittent la terre à partir de 3200 villes et forment des nuages qui, sous l'effet de la rotation de la planète, produisent une gigantesque nébuleuse en spirale. À travers cette idée un peu fantasque, l'artiste nous connecte avec le monde tout comme à son époque Nicolas Schöffer nous reliait à l'échelle de la ville moderne avec **LES TOURS SPATIODYNAMIQUES** équipées de capteurs environnementaux.



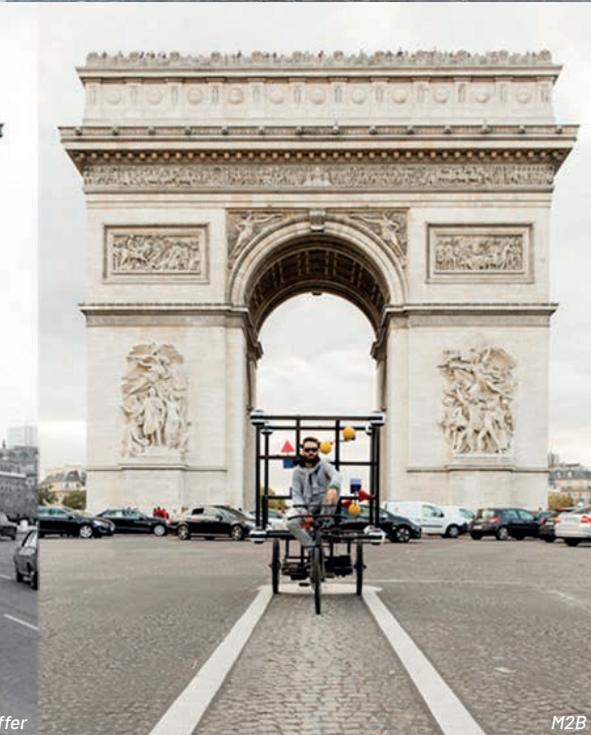
### La Tour Cybernétique de Nicolas Schöffer

En 1963, Nicolas Schöffer présente la maquette de son grand projet parisien, **LA TOUR LUMIÈRE CYBERNÉTIQUE**, qu'il souhaite réaliser dans le quartier de la Défense. Au centre du dispositif, un cerveau électronique analyse des données très diverses (intensité de la circulation, météo, événements sociaux et politiques) puis, en fonction de ces données, pilote l'animation et l'éclairage de la **TOUR. LA TOUR LUMIÈRE** ne sera jamais réalisée, mais d'autres virent le jour comme **LA TOUR SPATIODYNAMIQUE CYBERNÉTIQUE** de Liège (1961), véritable spectacle lumineux monumental et aléatoire et **LA TOUR** qui chante en qui orchestre les compositions musicales électroacoustiques de Pierre Henry dans le Parc de Saint-Cloud.

# NIKO DE LA FAYE

## NÉ EN 1978, VIT ET TRAVAILLE À PÉKIN

À la fois artiste et directeur artistique, Niko de la Faye est présent sur la scène artistique nationale et internationale, de Paris à Pékin et de New York à Dakar. Sa démarche s'inscrit dans le droit fil de celle de Nicolas Schöffer auquel il emprunte et prolonge la nécessité d'un langage universel de l'art. Sa pratique artistique s'incarne à la fois dans des sculptures de formes géométriques, qui se réfèrent aux lois régissant la nature, le temps et l'espace, mais aussi dans des photographies, des vidéos et des performances. Le voyage et l'ouverture à l'autre constituent le lien et le fondement de ces pratiques en apparence hétéroclites.



**M2B** est une œuvre cinétique, universelle et nomade. Elle s'offre comme la transposition contemporaine de la **SCAM 1**, première sculpture automobile créée par Nicolas Schöffer en 1973, dont elle reprend le principe d'œuvre mobile destinée à installer l'art sur les routes. Sa structure faite de cubes, prismes et sphères, évoque les particules qui peuplent et déterminent les mécanismes de l'univers. Quand le vélo se déplace, l'ensemble du système s'anime et à l'arrêt, il se transforme en une sculpture cinétique. La nuit, des lumières LED illuminent l'intérieur qui se métamorphose en un théâtre de lumière. De la ville à la campagne, de jour comme de nuit, **M2B** dialogue avec le paysage et le public, rappelant la vocation universaliste de l'art pensée par Schöffer.

# LISTE DES OEUVRES

---

## RONAN BARROT - ROBBIE BARRAT

### *Peeping Skulls*

2019

Algorithmes, GAN, ordinateur, écran, bois

48 x 48 x 48 cm

Courtesy Avant Galerie Vossen, Paris

---

## MAURICE BENAYOUN

### *Emotion Winds*

2014

Œuvre générative, projection vidéo

Sound design : Jean-Baptiste Barrière

Programme : Wang Xiao

Courtesy the artist

---

## ELIAS CRESPIN

### *Circular Inception*

2016

Plexiglas, nylon, moteurs, ordinateur, interface électronique

250 x 250 cm

Courtesy the artist

---

## FELICIE D'ESTIENNE D'ORVES

### *Éclipse II*

#### *Série Cosmos*

2012-2016

Disque aluminium peint, projecteur à découpe, diapositive

Ø 120 cm

Courtesy Beep Electronic Art Collection, Tarragone, Espagne

#### *VÉNUS (2 à 14 min)*

#### *SOLEIL (~ 8 min)*

#### *Série « Étalon lumière »*

2016

Acier, LED, électronique, programmation, durée variable

113 x 4 x 3 cm (chaque)

En collaboration avec Fabio Acero, astrophysicien au laboratoire AIM du CEA

Courtesy the artist and Cibrián gallery, San Sebastian, Espagne

#### *Cratère Gale (Yellow Knife) / Cratère Jezero, Valles Marineris (Ophir Chasma)*

#### *Série « Soleil martien »*

2019

Gaufrage sur papier arches, acier, LED, électronique

25 x 25 x 33 cm

Courtesy the artist, Adagp Paris 2021

#### *Sun (~8 mn)*

#### *Série «Étalon lumière»*

2017

Acier brossé, LED, électronique

10 x 10 x 10 cm

Courtesy the artist, Adagp Paris 2021

---

## NIKO DE LA FAYE

### *M2B*

2011

Sculpture mobile cinétique

Vidéos

Courtesy the artist

---

## JUSTINE EMARD

### *Co(AI)xistence*

2017

Installation vidéo, 12'

Performance : Mirai Moriyama

Robot Alter : Développé par Ishiguro Lab, Osaka University et

Ikegami Lab, Tokyo University

Courtesy the artist

---

## LAB[AU]

### *OrigamiSnubSquare, 18 Rhombi x 18 Squares*

2018

Aluminium, bois, résine, servomoteurs, électronique faite sur mesure, logiciel génératif

140 x 140 cm

Courtesy LAB[au], Manuel Abendroth, Jérôme Decock, Els Vermang, Bruxelles

---

## PE LANG

### *Color N°26, (1+1EA) / Color N°20, (1+1EA)*

2018

Moteur, aluminium, filtres colorés, pièces mécaniques

90 x 90 x 8 cm / 80 x 80 x 8 cm

Courtesy Galerie Denise René, Paris

### *Moving objects - N° 1753 - 1754, (2+1 EA)*

2015

Vérins, câbles, silicone, mécaniques diverses

175 x 130 x 7 cm

Courtesy Galerie Denise René, Paris

### *Polarization N°19 (1+1AP)*

2019

Filtres polarisés

80 x 20 x 20 cm

Courtesy Galerie Denise René, Paris

### *Polarization N°15*

2018

Moteur, filtres polarisés, pièces mécaniques

Ø 35 x 11 cm

Courtesy Galerie Denise René, Paris

---

## ANNE SARAH LE MEUR

### *Jaune\_Bleui\_24, Rusting\_261, Noireuse\_00, Caresse\_Verte\_03, Noirange\_13*

2012, 2019, 2015, 2014, 2015

Tirages chromogènes contrecollés sur Dibond,

Tirage jet d'encre contrecollé sur Dibond (*Rusting\_261*)

45 x 40 cm chaque

Courtesy the artist and Galerie Charlot

### *Œil océan*

2017

Œuvre générative, image 3D temps réel, durée infinie, silence, logiciel Obscur, ordinateur (dans la boîte du cadre), cadre en bois laqué noir (soutiens techniques : Le Cube / Interface-Z)

59 x 76 x 14 cm

Courtesy the artist and Galerie Charlot

---

## ADRIEN LUCCA

### *Lampe ciel 1.2*

2020

DEL, phosphores, aluminium, PMMA, câble, transformateur électrique

300 x 6 x 7,5 cm

Courtesy the artist and LMNO Gallery, Bruxelles

### *Maquette v.0.2.7.1-étude monochrome : intensités lumineuses progressives*

May 16, 2015

Impression numérique sur toile

53 x 58 cm (encadrement : 63,7 X 58,6 cm)

Courtesy the artist and LMNO Gallery, Bruxelles

---

## OLIVIER RATSI

### *Perspicere, square 1.1*

2016

Polycarbonate

20 x 20 x 20 cm

Avec le soutien de Nemo et de la Galerie Charlot, Paris

Courtesy the artist and Galerie Denise René, Paris

---

## ETIENNE REY

### *Air*

2016

Verre organique, film dichroïque, fil, nylon

150 x 50 x 60 cm

Courtesy Galerie Denise René, Paris

### *Prisme*

2019

Sculpture plexiglas et dichroïque

110 x 120 x 130 cm

Courtesy Galerie Denise René, Paris

---

## ANTOINE SCHMITT

### ***Ombre N°8***

2018

Impression fine art, papier Baryta, montage dibond 2mm, cadre boîte américaine, baguette bois noire

60 x 90 cm

Courtesy the artist and Galerie Charlot, Paris

### ***Ombre N°15***

2018

Impression fine art, papier Baryta, montage dibond 2mm, cadre boîte américaine, baguette bois noire

60 x 90 cm

Courtesy the artist and Galerie Charlot, Paris

### ***Ombre N°7***

2018

Impression fine art, papier Baryta, montage dibond 2mm, cadre boîte américaine, baguette bois noire

120 x 80 cm

Courtesy the artist and Galerie Charlot, Paris

### ***Ombre N°9***

2018

Impression fine art, papier Baryta, montage dibond 2mm, cadre boîte américaine, baguette bois noire

120 x 80 cm

Courtesy the artist and Galerie Charlot, Paris

### ***Ombres mouvantes N°1***

2018

Ecran LCD, ordinateur, algorithme spécifique, cadre bois noir

107 x 63 cm

Courtesy the artist and Galerie Charlot, Paris

---

## NICOLAS SCHÖFFER

### ŒUVRES CRÉÉES PAR NICOLAS SCHÖFFER

#### ***Fer Chaud*** (1957)

film, couleur et son, réalisation Jacques Brissot, musique Iannis Xenakis, production Pierre Schaeffer, transparences de Nicolas Schöffer, 4 min, collection privée.

#### ***Mayola*** (1959)

film, couleur et son, images de Nicolas Schöffer, 3 min, collection privée.

#### ***Spatiodynamisme*** (1958)

couleur et non sonore, film de Nicolas Schöffer, réalisation Tinto Brass, production Henri Langlois Cinémathèque française, 5 min 56 s, collection privée.

#### ***Kyldex 1. Condensé*** (1973)

film cinématographique d'après l'opéra cybernétique, 16 mm couleur et son, réalisation Klaus Lindemann, production Nord Deutsche Rundfunk, musique Pierre Henry, chorégraphie Alwin Nikolaï et Carolyn Carlson, 3h, collection privée.

#### ***Lumino*** (1968)

Métal, plastique, moteur, lampe

24 x 26 x 22 cm

Collection Guillaume Richard

#### ***Varetras combinatoires*** (2015)

Cinq sculptures lumineuses dynamiques, plexiglas

22 x 12,5 x 12,5 cm

Courtesy Galerie Desine René, Paris / Atelier Cruz Diez, Paris

### LES FILMS DOCUMENTAIRES SUR NICOLAS SCHÖFFER

#### ***Varetra*** (1975)

couleur et son, Artcurial, 7 min 13 s.

#### ***L'art et l'abstrait*** (1959)

couleur et son, Ina.fr, 1 min 24 s.

#### ***Lumino-Dynamics*** (1960)

couleur et son, British Pathé, 2 min 22 s.

#### ***Lumino USA*** (années 50)

couleur et son, CBS News, 1 min 20 s.

#### ***Variations Lumino Dynamiques II***

couleur et son, réalisation Michel Hermant, 14 min 23 s.

---

## SANTIAGO TORRES

### ***Trame en temps réel 23 A***

2021

Installation interactive

PC, vidéo projection, Kinect

250 x 150 x 0,3 cm

Courtesy the artist and Galerie Denise René, Paris

### ***Composition couleur***

2008-2010

Écran tactile 55"

Courtesy Galerie Denise René, Paris

# LISTE DES PRÊTEURS

---

**CIBRIÁN GALLERY, SAN SEBASTIAN, ESPAGNE**

---

**GALERIE DENISE RENÉ, PARIS**

---

**GALERIE CHARLOT, PARIS**

---

**L'AVANT-GALERIE, PARIS**

---

**LMNO GALLERY, BRUXELLES**

---

**FÉLICIE D'ESTIENNE D'ORVES**

---

**ADRIEN LUCCA**

---

**LAB[AU]**

---

**BEEP ELECTRONIC ART COLLECTION, TARRAGONE, ESPAGNE**

---

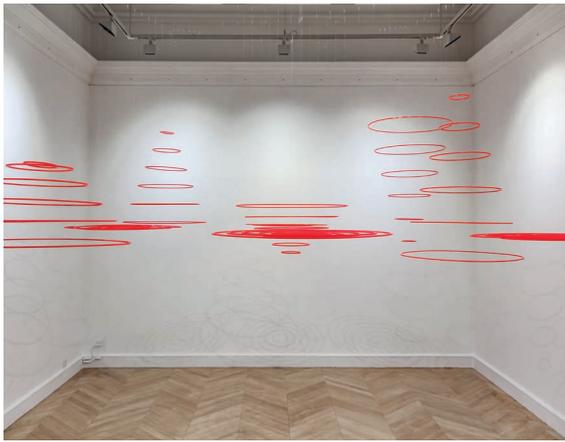
**ATELIER CRUZ DIEZ, PARIS**

---

**ATELIER CRESPIN, PARIS**

---

# VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE



## ELIAS CRESPIN

### *Circular Inception*

2016

Plexiglas, nylon, moteurs, ordinateur, interface électronique

250 x 250 cm

Courtesy the artist



## ETIENNE REY

### *Air*

2016

Verre organique, films dichroïques, fils nylon

150 x 50 x 60 cm

Courtesy Galerie Denise René, Paris



## JUSTINE EMARD

### *Co(AI)xistence*

2017

Installation vidéo, 12'

Performance : Mirai Moriyama

Robot Alter : Développé par Ishiguro Lab, Osaka University et

Ikegami Lab, Tokyo University

Courtesy the artist



## FELICIE D'ESTIENNE D'ORVES

### *Éclipse II*

2012

Disque aluminium

Ø 120 cm, mesures variables

Courtesy Beep Electronic Art Collection, Tarragone, Espagne



## PE LANG

*Color N°26, 1+1EA*

2018

Moteur, aluminium, filtres colorés, pièces mécaniques

90 x 90 x 8 cm

Courtesy Galerie Denise René, Paris



## SANTIAGO TORRES

*Trame en temps réel interactive*

2016

Ecran tactile 55"

130 x 76 x 10 cm

Courtesy Galerie Denise René, Paris



## ADRIEN LUCCA

*Lampe ciel 1.2*

2020

DEL, phosphores, aluminium, PMMA, câble, transformateur électrique

300 x 6 x 7,5 cm

Courtesy the artist and LMNO Gallery, Bruxelles

# AUTOUR DE L'EXPO

## CONCERT

20 novembre 2021

**L'orchestre s'éclate en ville** - Tout public

En collaboration avec l'Orchestre Avignon-Provence, le Grenier à sel accueillera un concert de musique de chambre pour un moment de proximité et de partage avec le public.

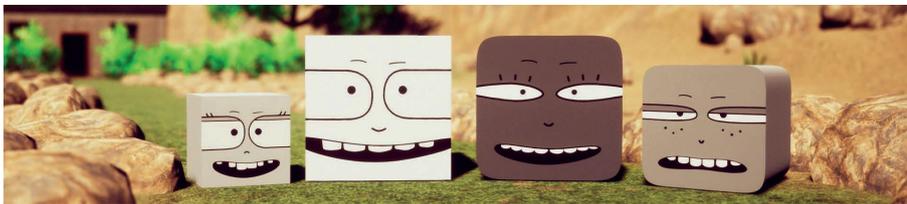


## SPECTACLE

24 novembre 2021

**Rick le cube, vers un nouveau monde** - SATI - Tout public - à partir de 6 ans - session scolaire à 15h - session grand public à 18h30.

Spectacle audiovisuel jeune public à la croisée des musiques électroniques, des arts numériques et du road-movie. Ce 3ème volet de l'Odyssée futuriste de Rick le cube, entraîne ce curieux petit personnage cubique et muet vers une nouvelle quête, celles de formes de vie animales et végétales qui ont été progressivement englouties par un gigantesque vaisseau mécanique. À la fois concert cinématographique et électro-acoustique, Rick le cube dévoile un univers surréaliste porté par la poésie des images et des ambiances sonores. L'utilisation des nouvelles technologies par les musiciens permet aux enfants dans le public d'interagir collectivement avec les images par le biais des sons, pour faire avancer l'histoire.



## RENCONTRES / CONFÉRENCES

Dates et horaires à préciser prochainement

« **Quand l'art interroge la machine** » - Valentin Schmitt, historien de l'art

À travers la rencontre entre la machine et la création, Valentin Schmitt se propose d'explorer les grands enjeux auxquels font face les artistes: de l'invention de la photographie à l'émergence de l'Intelligence artificielle dans l'art.

« **Quelle éthique pour l'Intelligence artificielle ?** » - Intervenants à préciser prochainement

Dans le cadre du projet MUTALAB organisé par le Grenier à sel depuis 2020, un certain nombre d'intervenants et spécialistes de l'intelligence artificielle viendront échanger sur la question : Comment combiner intelligence artificielle et éthique humaine, quelles évolutions possibles et quelles limites ?



# INFOS PRATIQUES

## HORAIRES

Ouverture du mercredi au samedi de 13h30 à 18h30, sauf jours fériés.

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 (1h/2€ par participant - gratuité accompagnateurs).

## ATELIERS JEUNE PUBLIC 7 - 12 ANS

Visite et atelier autour de l'exposition, chaque samedi de 10h à 12h30.

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



## CONTACT PRESSE

Pascal Scuotto

Tèl : 06 11 13 64 48

[pascal.scuotto@gmail.com](mailto:pascal.scuotto@gmail.com)

## VISITE PRESSE

Vendredi 08 oct. 2021, à 14h30



# PARTENAIRES



## GALERIE DENISE RENÉ

Galerie pionnière, connue depuis sa création en 1944, pour l'extrême cohérence de ses choix esthétiques, la galerie Denise René est inséparable de l'histoire de l'art moderne. Elle a révélé et assuré une reconnaissance internationale aux courants de l'abstraction géométrique et du cinétisme, rebaptisé op art aux États-Unis.

## galerie denise rené

## A.P.R.E.S PRODUCTION

a.p.r.e.s est une société de production et d'édition dont le principal centre d'intérêt est le champ culturel dans son acception la plus large : arts plastiques, architecture, design, littérature, spectacle vivant, cinéma, musique. Son approche se veut curieuse de la création contemporaine, transdisciplinaire et ouverte sur la société. L'activité principale de a.p.r.e.s est la conception, la production, la réalisation et l'édition de programmes documentaires.



la création contemporaine à l'œuvre

# MÉCÈNES

## 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.



# LE GRENIER À SEL



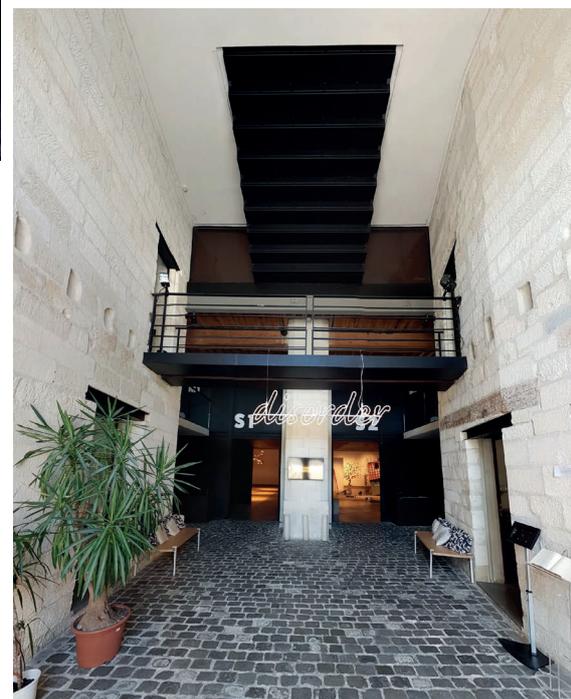
Situé dans un monument historique réhabilité par Jean-Michel Wilmotte, le Grenier à sel est un lieu culturel dédié aux nouvelles formes d'expressions artistiques. Rythmée par des expositions, performances, résidences, spectacles, ateliers et rencontres, sa programmation pluridisciplinaire relie l'art,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



## L'ÉQUIPE DU GRENIER À SEL

Président-fondateur : **Régis Roquette**

Direction : **Véronique Baton**

Production - partenariats : **Raphaëlle Madelin**

Communication : **Pauline Grison**

Médiation : **Marion Vernerey**

