



Vincent Lorgéré
+33.6.40.38.55.79

Vincent.lorgere@gmail.com

(Travaux Sélectionnés)

" Le matin en visière, face au soleil, il nota qu'il était tombé dans une sorte d'îlot triangulaire, long de deux cents mètres environ, terrain vague entre trois voies convergentes. Le sommet du triangle pointait vers l'ouest, vers le soleil couchant dont la chaude lumière baignait au loin les studios de la Withe City. La base en était formée par le pont que d'énormes piliers élevent à plus de vingt mètres du sol. Les six voies étaient invisibles derrière une paroi de tôle ondulée qui surplombait le périphérique. Dans son dos, le rempart nord de l'île: les douze mètres de remblai, le talus en pente raide de bretelle d'accès à trois voies qui faisait une boucle vers le nord ouest, sous le pont, pour rejoindre le périphérique à la pointe de l'île. Cette pente récemment gazonnée n'était pas à plus de cent mètres. Elle semblait pourtant se dissimuler derrière la lumière surchauffée, l'herbe sauvage, les carcasses à l'abandon, les vagues échafaudages. Des voitures roulaient vers l'ouest en face de Maitland, mais les glissières de sécurité métalliques cachaient l'île au conducteurs. Trois grands mats de panneaux indicateurs s'élevaient sur les caissons cimentés au bord de la route"

Extrait de L'île de béton écrit par J.G. Ballard

Dans le livre L'île de Béton de Ballard, plusieurs chapitres renvoient à divers éléments du territoire dans lequel le rescapé de l'accident va errer. Ce style d'organisation m'a tout de suite fait penser aux écrits de Robert Smithson quand il retourne dans sa ville natale Passaic. L'artiste prend des photographies de divers éléments de chantier qu'il croise et les décrit dans le texte « Une visite des monuments de Passaic ». Dans ce contexte le chantier retrace une archéologie sculpturale de notre société. L'auteur qui revient d'Europe et a séjourné à Rome examine ce qui reste de son propre passé. Quand l'auteur dit « Passaic semble n'être faite que de trous par rapport à la ville de New York. Smithson a un rapport à la photographie documentaire (ou de constat) de sa société que j'utilise dans mes sujets de dessins. L'espace que je veux renvoyer aux spectateurs est clairement influencé par ces trous. Personnellement, je décris ces zones de plusieurs manières, mais elles sont toujours étroitement liées au Corridor.

Le paysage et ses mutations ont toujours été au centre de mes préoccupations. Dans une partie de mes travaux j'ai utilisé un vocabulaire plastique lié au chantier pour créer des installations à la fois en forêt et dans des espaces d'exposition. De là est née un genre de fascination pour le motif de la grille dans le territoire, qu'il soit réel comme sur des chantiers ou irréel comme dans le domaine vidéoludique. Je me suis penché sur des outils en dessin qui m'ont permis de retranscrire un effet de moiré inspiré de ces installations. Au fur et à mesure ma production plastique s'inspire des pièces précédentes pour évoquer le territoire en perpétuel mouvement ou une manière de l'explorer.



Formation et erreur, 2014, tirage sur dos bleu, 21 x 29,7
Document de Recherche autour du paysage en chantier



Vue de *Vertige du corridor*, 2016, série de 38 dessins, mine de plomb sur papier ordinaire, format 21x29,7, dessins de carnet
Recherche autour des forêts secondaires et de ses lisières.

Portail, 2018

Installation

Grille orange, fer à béton, agrafes, 6x4mx50cm

Le portail aux yeux des randonneurs est devenu un genre de piège. Ils n'y pénètrent pas tout de suite. Ils s'immobilisent. Ils reculent. La distance qui les sépare de l'événement est propice à la méfiance. Ils n'identifient pas immédiatement ce que cela peut être même s'ils en ont une vague idée. Moi, qui suis perché au-dessus du chemin, je les observe. Ils ne m'ont pas remarqué. Je me demande « vont-ils s'y risquer ? ». Certains osent sans se poser trop de questions en renversant tout sur leur passage et d'autres ont préféré faire un détour.

Le chemin est rarement fréquenté, je ne me doutais pas que j'allais recréer une situation qui laisserait penser à une embuscade. J'ai dû tourner très souvent autour de ma pièce pour en tirer de bonnes photographies surtout quand le soleil n'était pas au rendez-vous.

Mais à certains moments, j'avais plus l'impression de patrouiller. Je gardais un œil sur ce qui pouvait approcher. Cela m'a renvoyé aux pièges de la préhistoire. Ces hommes qui incitaient le gibier à rentrer dans la fosse par n'importe quel moyen. La propagation du feu par exemple, des signaux en forêt qui se répondent à une centaine de mètres les uns des autres. Ce chemin creux, c'est la zone de non-retour.

Partant d'un sillon creusé et traversé d'arbres aux positions les plus irrégulières que bancales sur le tracé d'un chemin de randonnée au coeur du bois de Kerbescont, Vincent Lorgeré imagine un portail dont l'engagement y est incertain. La topographie du lieu offrant peu de visibilité une fois sur l'étroit passage, elle permet alors la conception d'une installation de grande dimension qui agit tel un piège sur les quelques marcheurs printaniers, qui se voient opposés un grillage haut de quatre mètres et obstruant toute la largeur du sillon. Le chemin de randonnée devient une zone de non-retour et l'artiste, qui guette en surplomb à l'abri des regards, un chasseur concepteur de pièges. Une tromperie opérant également de l'effet de moiré, provoqué par les halos lumineux et la respiration du vent qui traversent les perforations de la grille orangée et perçu par le mouvement des marcheurs, à la manière d'une installation cinématique in situ. Pour Vincent Lorgeré, deux références importantes accompagnent cette installation. La première est une illustration de Michel de Roisin intitulée Mammouth tombant dans une fosse dissimulée par des branchages. Ce poster issu de la série documentaire Homme préhistorique, cet inconnu datant de 1966, représente une scène de chasse qui évoque à la fois l'usage de l'illusion mais également de manière plus formelle, l'agencement menaçant et dangereux des arbres. La seconde référence renvoie directement à la dimension topographique du lieu. En effet, l'exploration du bois fut l'occasion de penser l'installation selon le fonctionnement d'un éditeur de modèles 3D. Manipulables sur certains jeux vidéo, ces éditeurs permettent de créer des espaces et des environnements de jeu personnalisés en assemblant des formes et des modèles. Ainsi, dans son étude préparatoire, le sillon forestier fut associé à ce que l'on pourrait nommer un « espace fantôme », c'est-à-dire un modèle pré-déterminé dont l'action validante du joueur vient y apposer sa forme et sa texture finale. L'installation du Portail peut-être apparentée à cette idée selon laquelle l'action de l'artiste vient remplir un vide ou « texturer » un territoire déjà là. Les semaines en résidence passées à Rostrenen par Vincent Lorgeré au cours du mois d'avril 2018 s'inscrivent dans une première réflexion, celle de l'interaction entre des artistes et les territoires au sein desquels ils travaillent. Cette vaste perspective, appréhendée comme un cadrage général, s'articule ici plus spécifiquement autour de l'influence du territoire sur les thématiques et approches formelles d'un artiste, tout en participant à interroger dans un mouvement simultané la notion même de territorialité. Parmi les pistes formulées et développées par Vincent Lorgeré, la recherche artistique conduite durant la résidence semble se structurer à travers trois notions fortes : exploration, territoire, déplacement.



vue de l'installation Portail Avril 2018 Forêt de Kerbescont, Rostrenen

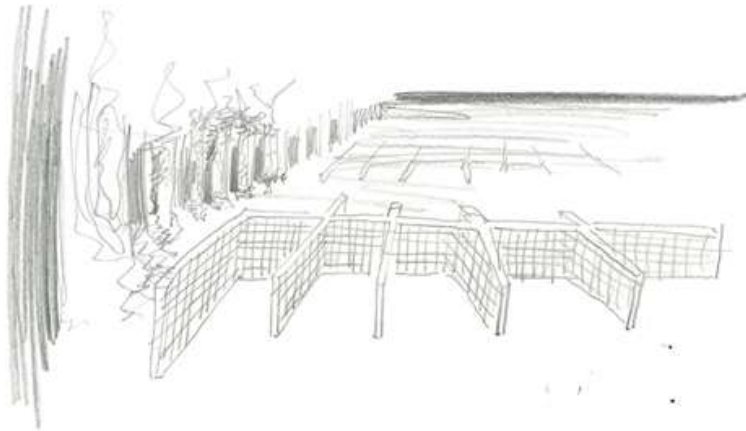
Vibration en forêt, 2016

Installation

Grillage orange, agrafes, freine, dimension du bois

Je me suis rendu sur des zones qui sont occupées par de nouveaux lotissements et dans des espaces où l'on projette de construire de futures habitations. Avec Google Maps je me suis renseigné sur les zones suburbaines. Sur place, j'ai suivi l'itinéraire que je m'étais fixé. Puis au cours de ces prises de vue, j'ai constaté la disparition d'un bois : approximativement 300m² de frênes avaient été coupés pour faire du bois de chauffage. Cette forme de taille intensive m'a rappelé une photographie personnelle dans laquelle on voyait une découpe géométrique dans un bois près de lotissements en chantier. A partir de ce premier constat, j'ai choisi de travailler esthétiquement sur les bois et de trouver un moyen de mettre en scène une future découpe de cet environnement.

Extrait de *Processus de travail* du catalogue d'exposition *Lisières*, conversation avec Lewis Baltz

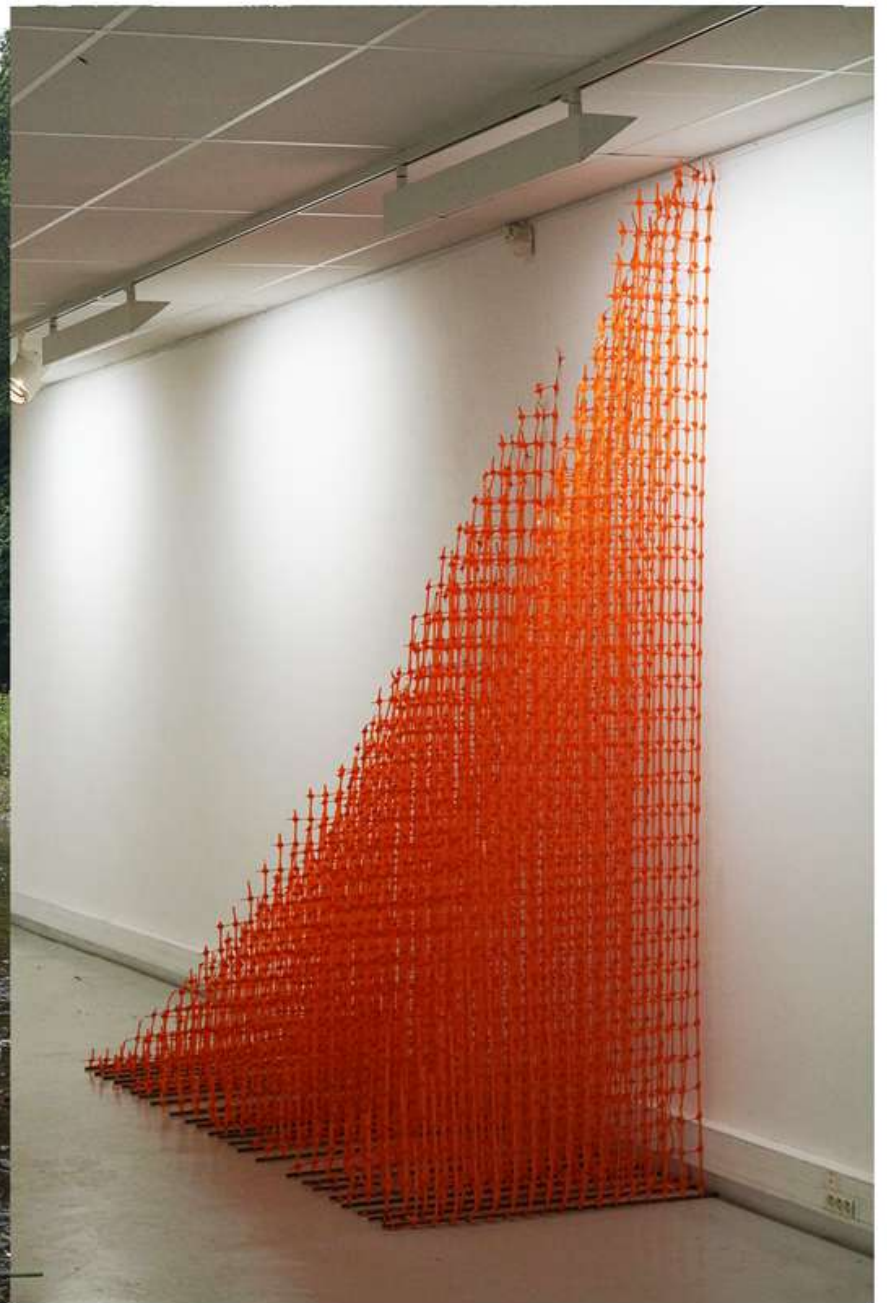


Dessin préparatoire de l'installation, 2016

Vue de l'installation *Vibration en forêt*, 2016, Vitré



Vue de l'installation *Le Reflet*, 2016, Moulin des Princes Pont-Scorff

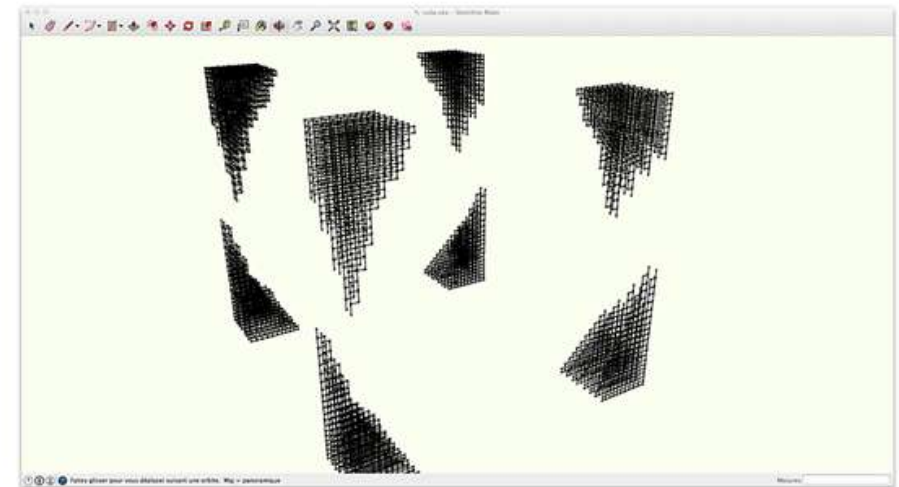


Vue de l'installation, *La Pyramide*, fer à béton et grille avertisseur, 300cmx 100cmx300cm, 2015, EESAB, Lorient

Sans titre, 2015
Impression sur papier ordinaire, 21x29,7
EESAB Lorient

X,Y,Z et O sont les lettres qui définissent la hauteur, la largeur, la profondeur et le point de départ d'un volume en axonométrie. A partir d'un logiciel 3D, j'ai entamé des dessins qui mettent en place des constructions de grille. Des trames, que je recopie plan par plan, afin de quadriller l'espace. Sans besoin de beaucoup de moyens, on arrive assez simplement à implanter dans un white-cube une architecture fantasmée. On tisse des fils numériques d'un point à un autre de l'espace et on recrée des pyramides ou des ziggourats minimalistes. Je me suis posé la question comment retranscrire ce type d'écriture en volume ou en dessin ?

Extrait de *Vertige du Corridor*, mémoire du DNSEP 2017



Dessin Matriciel 4, 2018
Dessin
Mine de plomb, lê de papier peint, 250x200cm

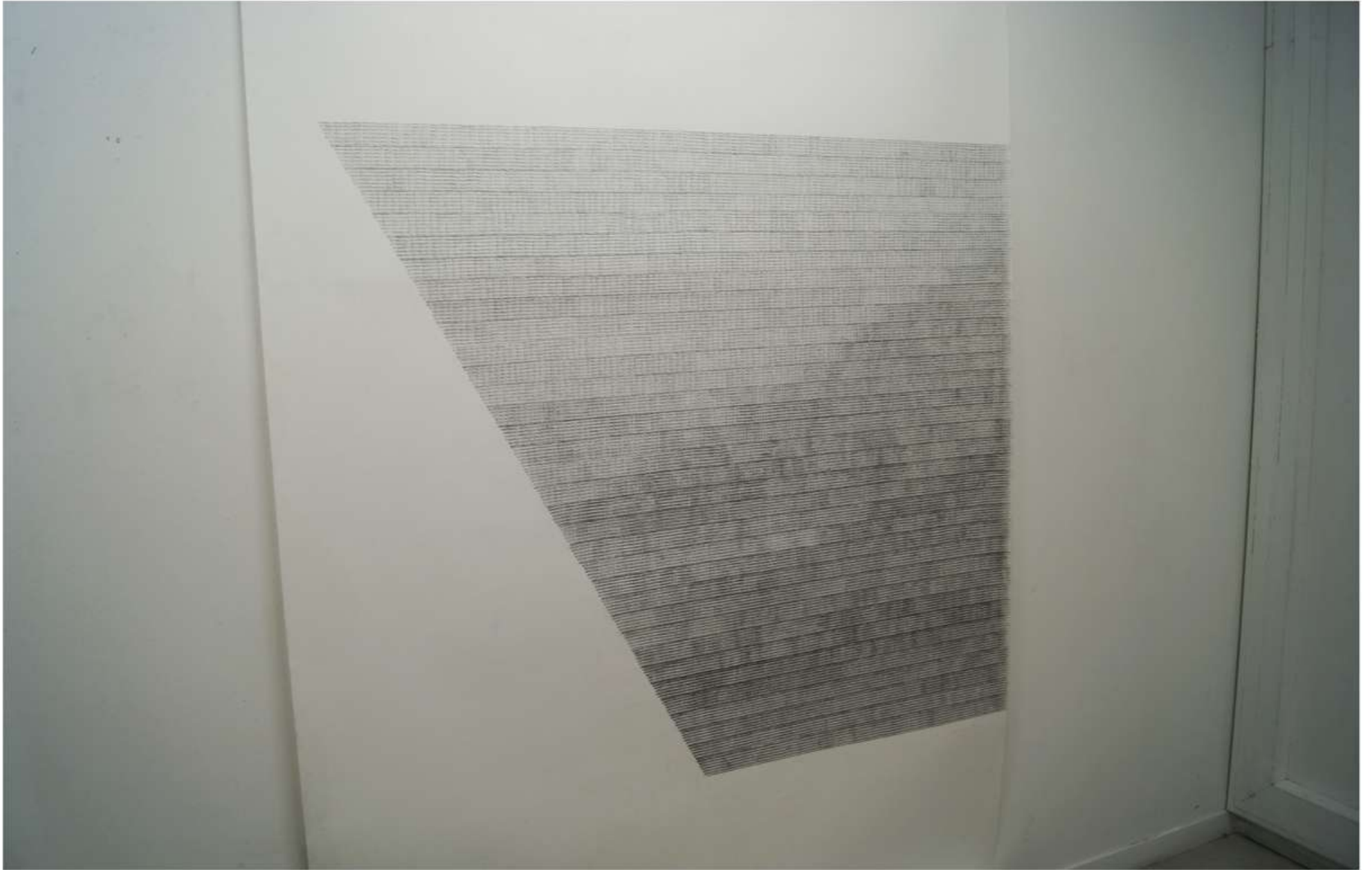
Les dessins mentionnés se constituent de lignes noires sur un fond blanc, dont le tracé répond à un protocole spécifiquement établi. Utilisant la découpe d'un radiateur de processeur extraite sur du matériel informatique, les lignes sont réalisées par le passage de la mine entre les dents en aluminium. Ainsi, il s'agit davantage d'un balayage progressif que la pratique de l'artiste opère par bandes, à la manière « d'un tirage à l'imprimante traceur1 ». Le travail de répétition qu'implique une telle démarche n'est cependant pas relégué au statut de basse besogne, mais s'inscrit pleinement au coeur même de la réflexion artistique. Chaque passage du crayon dans l'instrument bricolé est celui d'une séquence, notion centrale dans le processus créatif de Vincent Lorgeré. En effet, si l'approche renvoie à des considérations d'ordre mécanique dont il serait possible d'en programmer précisément le résultat, la répétition est ici appréhendée pour sa capacité à produire des variations, relevant davantage d'une « sérialité plastique » presque générative —matricielle.

Dans ces conditions, les variations d'épaisseur et les altérations successives qui se forment au cours de l'élaboration des trajectoires deviennent l'objet d'une attention toute particulière. Pour le dessin numéro un de Séquence, Vincent Lorgeré agit précisément sur le principe de densité des lignes. À l'observation du parallélépipède, le quadrillage produit par les séquences successives de tracés au graphite s'atténue progressivement dans une perspective indéterminée. Ce contraste opéré sur la forme géométrique en suspension évoque notamment la dissolution de la « surface-plan » proposée par Kasimir Malévitch dans le tableau Plan jaune en dissolution2. Si la question n'est pas de réunir abusivement des objectifs et des démarches artistiques différentes, il est intéressant de retrouver à la fois cette notion de projection dynamique de la forme ainsi que sa dissolution, renforçant ainsi l'effet de « charge énergétique » propre à la théorie esthétique du suprématisme. Ce qui émerge alors de fondateur avec Séquence, c'est précisément une réflexion sur la capacité à suggérer la perception dynamique du mouvement à partir de la répétition séquentielle du motif de la grille, altérée par des contrastes et changement d'intensité.

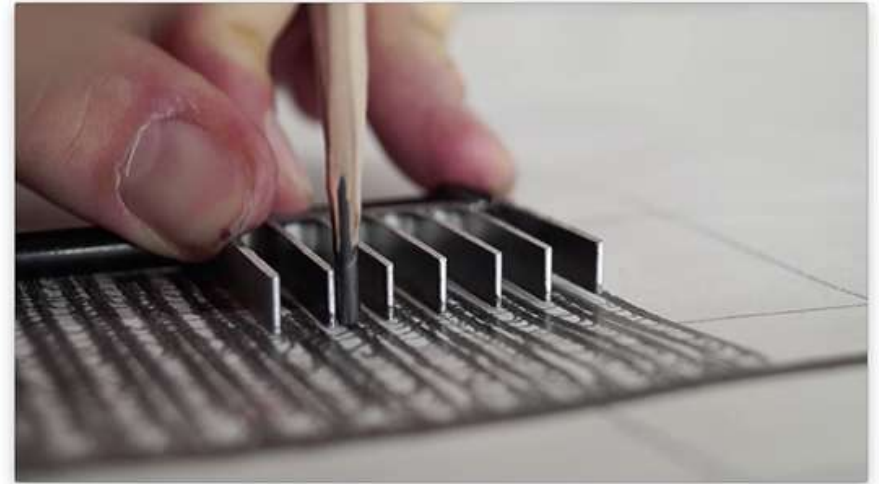
Extrait du Texte d'Alexandre Dupont - Doctorant en esthétique et humanité numérique
Illusion Protocolaire



Vue de Dessin matriciel n 4, 2018, l'atelier du Fournil, Rostenen



Vue de *Dessin Matriciel 2*, 2017, EESAB, Lorient



Vue du Processus de création de *Dessins Matriciels*, 2017, EESAB, Lorient.

Collection, Instruments et Peignes, 2017

Radiateurs d'unité centrale, bois, gabarits de peignes ou d'instruments de dessin.
Dimensions variables

Les dissipateurs thermiques ou les temples comme j'aime les appeler sont des objets que je collectionne depuis longtemps. Je les ai déniché la première fois dans une casse sans savoir vraiment à quoi ça pouvait bien servir. A l'époque j'étais à la recherche de chutes d'aluminium ou d'inox pour la création de maquettes. Surtout si les morceaux chinés étaient munis d'ailettes. Ce mot désigne de nombreuses lames ou de tiges montées de manière verticale et ordonnée. Ces objets sont liés à un principe de circulation de fluide (ici, de l'air) en thermodynamique appelé convection. Au départ, je n'imaginai pas que les ailettes avaient une quelconque utilité. L'objet en lui-même était un mystère. Ne pas connaître les raisons de l'existence d'un élément est un exercice visuel. On commence à le voir partout. Et on lui donne un autre statut : une maquette, une miniature, un temple, un édifice, un monument, une ville, un vaisseau spatial puis un instrument de dessin.

Extrait de *Vertige du Corridor*, mémoire du DNSEP 2017



Vue de la collection, Instruments et Peignes (2017) Galerie EESAB, Lorient



Temples, Tirage jet d'encre sur rhodoïde, 2014



Pochette de l'album *Godspeed You! Black Emperor 'Allelujah! Don't Bend! Ascend!* (2012)

Sonaré, 2017-2019
Sérigraphie sur terre crue
dimensions variables

Faire naître une surface ou un territoire en dessin, c'est écrire sa géodésie. En grec ancien l'étymologie de géodésie peut être un élément terrestre et sa division.

C'est pourquoi j'utilise l'idée d'un filet de pêche qui quadrille l'espace par ses mailles, une sorte de piège qui se resserre et forme par de nombreuses écritures sa superficie. Quand je place ce territoire dans un autre contexte, comme celui du jeu vidéo, on retrouve ce filet dans les jeux dits «bac à sable» (sand box). Dans ce type d'environnement, le concepteur met à disposition une palette d'éléments à la fois solides et liquides. Et c'est au joueur de les disposer afin qu'il puisse expérimenter lui-même le parcours qu'il a conçu. On creuse et on rajoute de la terre sur ce terrain qui à l'origine était une surface vierge. Ce type de jeu est pour moi la première relation que j'ai eu avec l'invention d'une topographie. Cette forme de conquête de l'espace virtuel peut pousser à s'intéresser à des cartes réelles ou à des techniques de mesure du territoire. Et à comprendre la manière dont ce type de représentation numérique est née.

Extrait de *Vertige du Corridor*, mémoire du DNSEP 2017

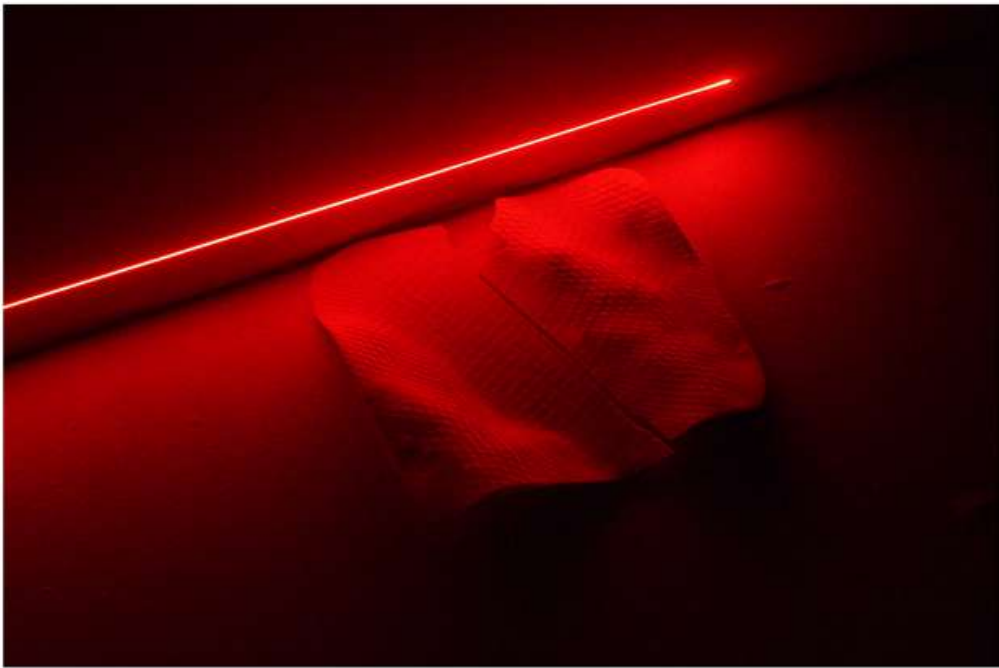


Sonaré, (2015) Sérigraphie 30x30cm, EESAB Lorient

Vue de Sonaré, 2019, Rennes



Vue de Rets, sérigraphie sur lin, 100 x 150 cm, 2020, Galerie de la ferme de Quincé, Rennes



Vue de Sonaré, Porcelaine, 50x50, 2017, EESAB, Lorient



Vue de Sonaré, 3 Porcelaines, 30x50, 2017, galerie de L'EESAB, Lorient

Chutes et fortifications, 2016
Série de dessins, encre Toner sur calque, formats divers

Je me suis confectionné des outils qui se rapprochent de la gravure pour gratter ces surfaces de calque noircies par le Toner à l'impression.

Les sujets dessinés se rapportent à des maquettes que j'ai confectionnées pour évoquer des débris de roche, des échafaudages et des explosions. Un univers un peu fantasmé des mes déambulations lors de mes sorties sur des chantiers publics. Des histoires que je me suis un peu racontées quand je m'imaginaiis ce qui allait bientôt être construit.

Un groupe de gens se regroupe autour de l'ovni au milieu d'un champ.

-Sauvez ce que vous pouvez !
-On peut rien sauver tout ce qu'elle a touché a fané.
-Et ça se propage...
-On peut interrompre les flammes au moins ?
-Les flammes ça ira, elles vont nettoyer et désinfecter tout ça.
-Mais la pierre au contact du sol, la noirci.
-Regardez elle s'enfonce de plus en plus.
-Vite apportez des pioches, des pelles et du bois ! On va découper la pierre et la surélever.
-Vous pensez que c'est prudent ?
-Certains disent que cette merde est maudite. L'apocalypse tout ça...
-Taillez-moi cette foutue roche ! Si ça infecte l'eau c'est tout le pays qui sera touché. Il nous faut du bois, beaucoup de bois...le plus possible. Rasez-moi toutes les forêts. Démontez vos taudis si il le faut. Et faite en sorte que ce caillou ne touche plus jamais la surface du sol.

Un chantier titanesque débuta qui éleva le météore. Mais jamais la pierre ne s'éteignit et brûlât les charpentes. Les travailleurs continuèrent à envisager la chute. Érigèrent de nombreux échafaudages qui partirent en fumée. Les vapeurs toxiques firent suffoquer la ville qui s'était construite tout autour de ce monolithe mystérieux.

Extrait de *Chute et fortification, 2016*



Vue de *Chutes et Fortifications, 2016*, EESAb, Lorient



Vue de *Chutes et Fortifications, 2016*, EESAb, Lorient



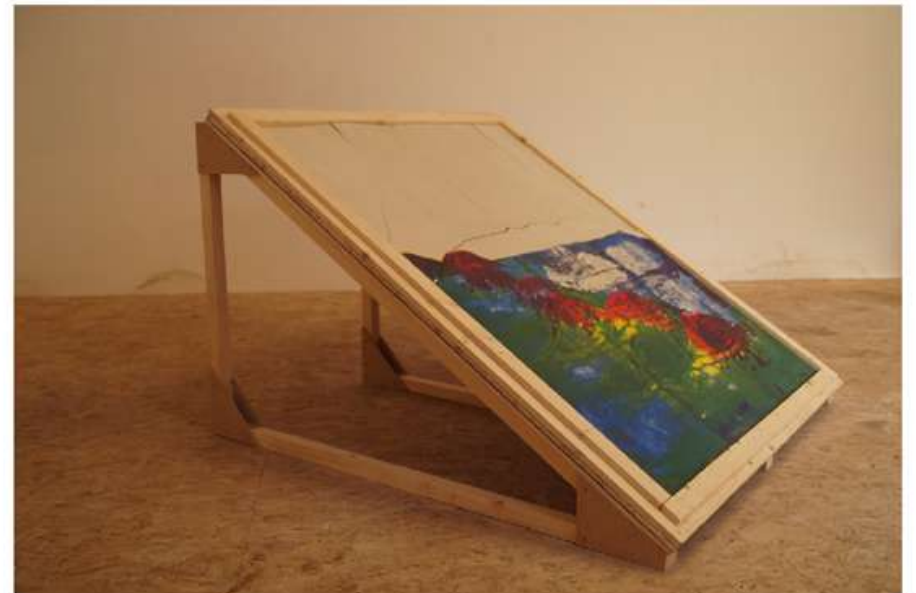
Hotspot, 2020

Plateau incliné, terre crue et encre de sérigraphie
Pièce co-réalisée avec Marieke Rozé

La raison pour laquelle nous sommes arrivés à travailler ensemble fut animée par une rencontre à Lorient dans les ateliers de céramique des Beaux-Arts. A l'époque nous discutons sur la forme que pouvaient prendre nos futures pièces qui avaient de nombreuses similarités mais pas forcément les mêmes enjeux. Nous avons continué de garder ce lien après l'obtention de nos diplômes respectifs et avons monté un atelier à Saint-Grégoire au nord de Rennes. C'est durant une résidence chez le Collectif INIT (décembre 2019 -janvier 2020), qui s'est conclue par notre première exposition en duo, que nous avons véritablement associé nos deux pratiques.

L'image de sonar sérigraphiée à la surface de la sculpture a été choisie suite à une conversation qui a réuni nos deux pratiques plastiques, sur la notion d'archéologie numérique. Parmi une banque d'images de cartographies bathymétriques issues de sites océanographiques, nous avons retenu celle qui représente sept monts sous marins formés par le Hotspot Volcanique de Louisville, dans le Pacifique Sud. Sa représentation numérique a été effectuée grâce à un sondeur acoustique par l'institut Scripps, à bord du navire Roger Revelle lors de l'expédition AMATO2 en 2006. L'image modélisée qui en résulte est multicolore. Le rouge représente les points les plus culminants du relief volcanique, zones les plus proches de la surface, se dégradant progressivement du jaune, au vert, jusqu'au bleu, qui représente les parties les plus profondes des fonds Marins.

Dans *Hotspot*, notre envie initiale était de mettre en avant une forme «bugée» de paysage, une sorte d'artefact d'un monde numérique. Liée aux aléas de sa surface, l'image perd de sa valeur scientifique pour quelque chose de plus pictural et sculptural. L'altération de l'image par le procédé de la sérigraphie par trichromie va également modifier sa nature.



Vue de l'exposition *Hotspot, 2020*, galerie de la Ferme de Quicé, Rennes



Vue de l'exposition *Hotspot*, 2020, galerie de la Ferme de Quincé, Rennes



Vue de l'exposition *Hotspot*, 2020, Ferme de Quincé



Le Panneau, 2020

Bambou, écrous et boulons, élastique, 300x400x450cm
Co-réalisé avec Marieke Rozé

Cette pièce est pour nous la première d'une série d'autres échafaudages que nous avons envie de réaliser. Celle-ci résulte de la fin de notre résidence avec le collectif INIT. En octobre 2020, nous avons installé cette pièce à l'Aber, à côté de Crozon, dans le Finistère. La zone est en quasi-totalité inondable en marée mais à marée basse on peut y accéder assez facilement. Une route traverse cette vallée et c'est face à celle-ci que nous avons souhaité orienter le panneau.

La structure fonctionne comme un kit, une fois monté, l'assemblage se décline en 3 grilles. Celles-ci sont retenues sur de plus longues perches pour soutenir l'ensemble.

Son emplacement et sa forme nous renvoient tout de suite à ces grands panneaux publicitaires qui sont alignés près de grands axes routiers. Dans un sens nous avons envie de faire renaître ce genre d'impression mais d'un autre nous avons aussi envie d'évoquer les vestiges d'une route oubliée. Le sable l'aurait rendue invisible et la seule trace de son existence aurait été ces panneaux vierges.



Vue du *Panneau*, 2020, plage de l'Aber, Crozon



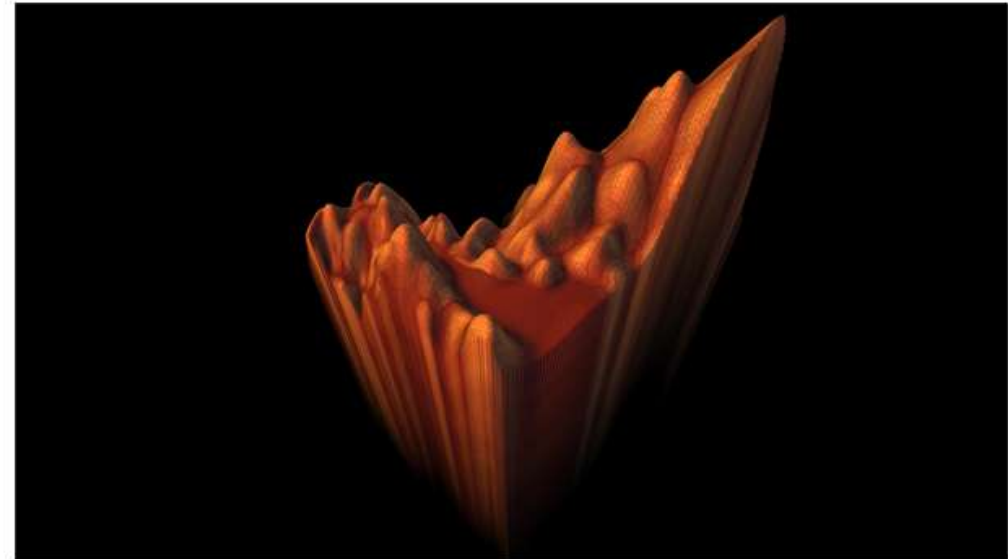
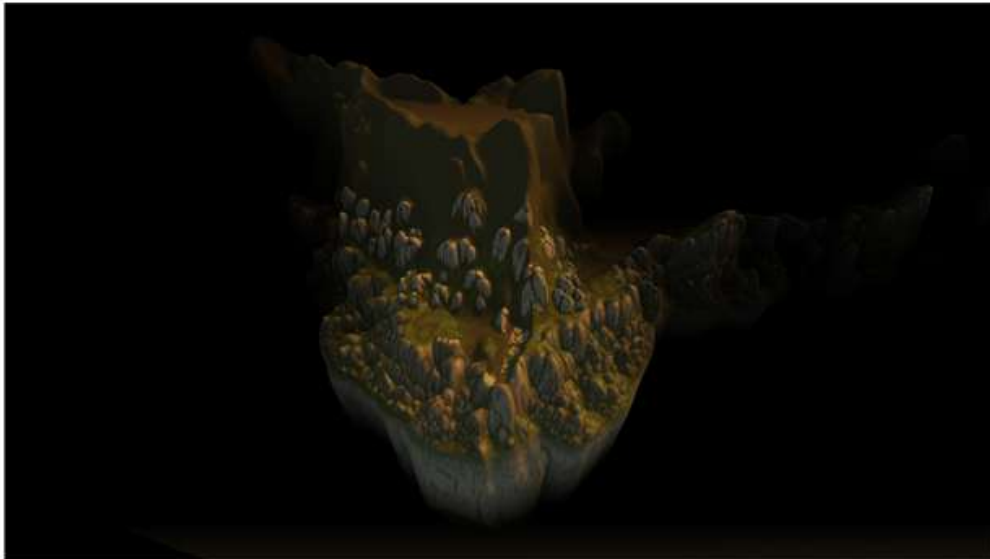
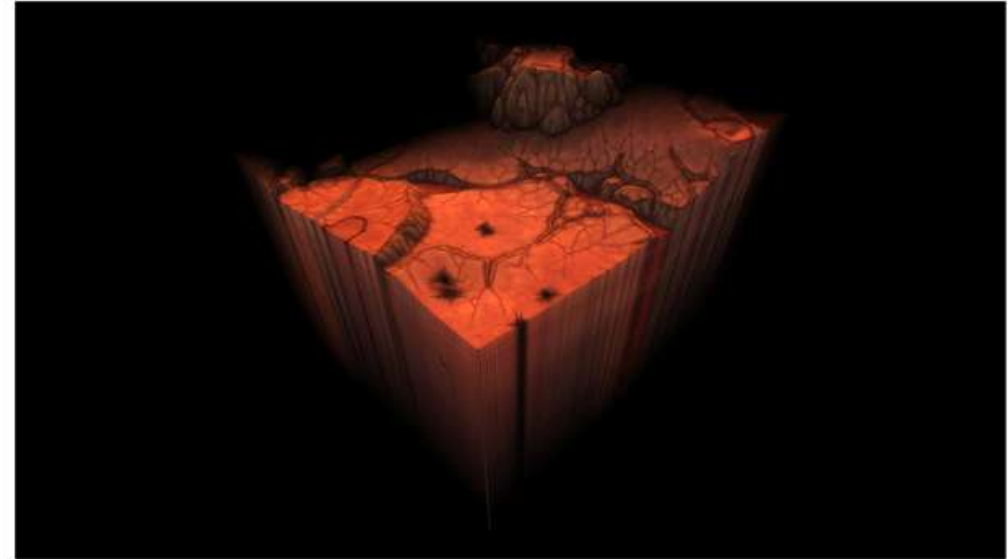
Vue du kit du *Panneau* le long de la route, 2020, plage de l'Aber, Crozon

En gros les ADTs ce sont des "carrés" de terrain, 2020
Impression sur papier ordinaire, 21x29.7
Co-réalisé avec Josselin Poibeau et Mjollnà

J'ai souvent été fasciné par les explorateurs dans les jeux. Il s'agit de personnes qui vont explorer des bugs et montrent l'envers du décor. Nous nous retrouvons dans des boîtes de bâtiments ou bien des territoires cachés et désolés de toute texture.

C'est suite à la projection de la création collaborative *Coffee Induced Dreams*, que j'ai eu envie de correspondre avec ces deux artistes vidéastes. Réalisée à partir du jeu *World of Warcraft*, Josselin, Mjollnà ainsi que des membres de la RIDPEF (The Royal IdP Exploring Foundation) ont utilisé le territoire du jeu comme décors pour un film. Ils l'ont modifié pour raconter soit des histoires autour du lieu ou des non-sens pour perdre les joueurs.

Ces «explorateurs» m'ont répondu et on bien voulu que nous réalisions une série de screenshots ensemble autour de zones bugées ou bien avec des manques de texture. Je leur ai recommandé de prendre certaines prises de vue, de découper les territoires et de les centrer dans l'image. Cette série est un premier jet de notre collaboration.



En gros les ADTs ce sont des "carrés" de terrain, 2020, série de captures, Lyon

Vincent Lorgeré
+33.6.40.38.55.79
Vincent.lorgere@gmail.com

Né(e) le 30/12/1993 à Rennes
Vit et travaille à Rennes

Etudes

2015
DNAP, Ecole Supérieure d'Art de Lorient, Mention
2017
DNSEP, Ecole Supérieure d'Art de Lorient, Félicitations du jury

Expositions individuelles

2017
Le Off de l'Art dans les Chapelles, Chapelle st Jean, le Sourn, Pontivy

Expositions collectives

2020
Hotspot, Ferme de Quincé, avec le collectif INIT, Rennes

2018
Par quatre chemins, Exposition Collective, EESAB site de Rennes.

2017
"Sans titre", Exposition des diplômés du DNSEP, Manoir de Saint Urchaut, Pont Scorff

Book& d'artistes, Médiathèque, Quiberon

Résidences

2018
Le Portail, l'Association la Fourmi-e, Rostrenen

2016
Lisière, Artothèque de Vitré

Editions – multiples

2018
Portail, Edition, Collaboration avec l'association la Fourmi-e, Alexandre Dupont, doctorant en esthétique et humanité numérique- Université Rennes 2 et Justine Saulière, graphiste.

2017
Vertige du Corridor, Mémoire DNSEP

2016
Lisière, Conversation avec Lewis baltz, Arthotèque de Vitré, Collaboration avec Isabelle Tessier ; directrice de l'arthotèque de Vitré, Daniel Challe ; professeur à L'EESAB - site de Lorient et quatre étudiants ; Deborah Greenwood Elliot Le Nan, Maxime Voidy et Quentin Yvelin

Participation à des collectifs, associations

2019
Jambu, commande d'un objet scénique sérigraphié pour le groupe de Funk Jambu

Sérial Culture éditon Super Héroïque, régisseur, Association Saute Requin, Université Rennes 2

Pleine mer, moniteur de sérigraphie, Association Liberbed, Club Nautique du Pouldu

Autres activités professionnelles

2018
Atelier Bel Air, collaboration avec Marieke Rozé, installation, sculpture et sérigraphie.

Stages, workshops

2017
L'île, workshop dirigé par Françoise Péetrovitch, Galerie du Faouedic, Lorient

2015
Les versions de l'image, Workshop dirigé par Yannick Liron et Emmanuel Madec, EESAB Site de Lorient

Ce que la maquette suggère, workshop dirigé par Katharina Sshmidt, « à quoi pense le dessin », EESAB Site de Rennes

Libre de droits 2001-2004, Workshop dirigé par Didier Rittener, « à quoi pense le dessin », EESAB Site de Brest

2014
L'Enquête, exposition collective, Dirigée par Odile Landry et Geroge Peignard, Atelier d'Estienne à Pont Scorff

Par les sillons, assistant d'artiste, exposition de Vincent Fortemps, EESAB site de Lorient

Autre

2019
"sans titre", Suivi documentaire de Mémoire Anthropologique de Elia Shalom, Nabi Saleh Palestine