



ESPECES D'ARCHITECTE

DIALOGIC PARK I

Du 20.06.09—25.07.09

DOSSIER DE PRESSE

Bétonsalon

Centre d'art et de recherche

9 esplanade Pierre Vidal-Naquet
Rez-de-Chaussée de la Halle aux Farines
75013 Paris

Relations avec la presse
Agence Catherine Dantan
7 rue Charles V
75004 Paris
01 40 21 05 15 /80
cdantan@yahoo.fr

SOMMAIRE

Présentation d'Espèces d'Architecte

Communiqué de presse

Présentation générale *de Dialogic Park I*

Les artistes et les projets

Liste des visuels disponibles

Présentation de Bétonsalon

Informations pratiques

PRESENTATION D'ESPECES D'ARCHITECTE

Sous le titre *Espèces d'Architecte*, le Commissariat général aux Relations internationales (CGRI) et le Ministère de la Communauté française de Belgique présentent une série de manifestations culturelles qui auront lieu à Paris de Novembre 2008 à Juillet 2009, liées au paysage architectural en Wallonie et à Bruxelles. Le commissariat général en est assuré par Cédric Libert.

Dans le cadre de l'évènement à Paris **Espèces d'Architecte**, *Dialogic Park I* est la dernière manifestation. Elle convoque quelques-uns des principaux acteurs belges, français et étrangers dans différents domaines : architecte, plasticien, designer... Ils témoignent, en croisant leur savoir-faire et leurs regards autour d'un même projet, de la vitalité, voire d'un renouveau de la création, aujourd'hui. C'est bien entendu le prétexte à déceler des nouveautés, mais aussi à (re)découvrir les jalons d'une histoire, ou même d'en exhumer les trésors cachés.

Commissaire : Cédric Libert

DIALOGIC PARK I
Bétonsalon
Centre d'art et de recherche

Du 20.06 au 25.07.09
Commissaires Cédric Libert et Renaud Huberlant

Cette exposition parisienne réunit architectes, artistes, designers et graphistes de Bruxelles et de Wallonie (Communauté française de Belgique). Mais plutôt que de montrer un panorama de leurs réalisations respectives *Dialogic Park I* les associe autour de processus de création collaboratifs in situ. Ces rencontres entre créateurs poursuivent en exposition des collaborations interdisciplinaires régulièrement convoquées dans le cadre de la politique architecturale des infrastructures culturelles en Communauté française. Les concours publics de ces dernières années sollicitent, dès l'avant-projet, une réflexion intégrée de l'ensemble des interventions architecturales, visuelles et artistiques. *Dialogic Park I* rend compte des dialogues noués entre créateurs au sein de quatre entités collaboratives et qui, chacune, auront réalisé un dispositif artistique dans l'espace de Bétonsalon.

« Dialogique » est un concept forgé par Edgar Morin pour exprimer la fusion en une unité complexe (c'est-à-dire à la fois complémentaire, concurrente et antagoniste) de plusieurs logiques ou principes sans que leur dualité ne se perde ou s'évanouisse dans cette unité. La dialogique est le principe qui permet d'associer des logiques différentes dans un principe qui n'absorbe pas leurs identités ou leur originalité.

Ce qui rend possible ces associations est la valeur culturelle ambitionnée par une nouvelle génération de créateurs. Bien loin de penser leurs interventions comme des objets célibataires et souvent orphelins, ils en questionnent les implications et ramifications spatiales en termes performatifs autant sociaux que culturels. Ces actions transformatives seront au cœur de l'exposition *Dialogic Park I*.

Artistes, architectes, designer graphic :

Dialogic Park I (1)

Jorn Bihain / Thierry Decuyper (V+) (architectes)
Simona Denicolai & Ivo Provoost (artistes)
Sylvie Eyberg (artiste plasticienne)
Diane Steverlinck (designer)
Pierre Huyghebeart (graphic designer)

Dialogic Park I (2)

Jean-Didier Bergilez (architecte)
Nicolas Firket (NFA) (architecte)
Benoît Platéus (artiste)
Emilie Lecouturier / Céline Poncelet - Atelier Blink (designers)
Boy Vereecken (graphic designer)
Harrisson (graphic designer)

Dialogic Park I (3)

Adrien Verschuere (Baukunst) (architecte)
Marcel Berlanger (artiste)
Anne Masson / Eric Chevalier (Chevalier Masson) (designers)
Renaud Huberlant - SalutPublic (graphic designer)

Dialogic Park I (4)

Cédric Libert, Cécile Chanvillard et Vincent Piroux-Anorak (architectes)
Xavier Mary (artiste)
Elric Petit (Big-Game) (designer)
Damien Aresta / Pierre Smeets
Pleaseletmedesign (graphic designers)

PRESENTATION GENERALE DE *DIALOGIC PARK I*

Par Cédric Libert

Architecte et commissaire de l'exposition

Dialogic Park I est l'ultime évènement de la saison culturelle « Espèces d'Architectes », une série de manifestations qui ont esquissé les contours de la pratique architecturale, dans sa raison d'être, sa représentation ou son impact. A l'image d'une constellation, chaque exposition, performance ou colloque a participé à l'élaboration et l'émergence d'une figure en creux aux multiples facettes, un objet d'investigation autours duquel nous n'avons cessé de tourner : l'architecture.

Plus qu'une simple clôture de la saison (son point d'orgue, en quelque sorte), il nous est apparu salutaire d'imaginer un dispositif qui continuerait d'ouvrir le champ des recherches et questionnements. Le titre Dialogic Park I (sur lequel Renaud Huberlant nous donne une explication ci-dessous) incarne parfaitement cette volonté. L'exposition, telle qu'elle a été élaborée, développée et finalisée, illustre ce choix, essentiel à nos yeux. Y sont convoqués architectes, designers, graphistes et plasticiens sous une bannière métaculturelle commune, bien qu'à travers une forme pluridisciplinaire complexe dans la mesure où la distinction des pratiques y est assumée, voire revendiquée. Un assemblage mis sous tension, au contraire d'un agrégat fusionné.

Tout commence par une constatation : il y a dans un certain nombre de productions récentes un changement d'attitude manifeste, quant aux convictions autant qu'aux modes opératoires, qui ébranle sérieusement les idées communément répandues en matière de création artistique et de ce que l'on appelle « le secteur des industries culturelles ». Outre le phénomène habituel de renversement d'une génération par la suivante (l'éternel balancier de l'histoire), il y a dans cette transformation une volonté de redécouvrir et relire les fondamentaux propres aux différentes disciplines. Après une décennie qui a produit images lissées, objets rutilants et slogans simplificateurs en quantité démesurée, la demande d'une forme de théorie réflexive se fait pressante. Après avoir démystifié la spectacularisation des grandes productions, interrogé la puissance iconographique des signatures comme fin en soi et amorcé le procès d'un star-system bien ancré, il s'agit maintenant d'identifier le socle sur lequel reconstruire une pensée.

Dialogic Park I a pour objectif, d'une part, de témoigner de ces attitudes spécifiques et, d'autre part, de rendre compte d'un état de questionnement que l'on retrouve à différents endroits dans le champ des productions culturelles. Nous avons mis au point un jeu qui comporte ses propres règles et invité des joueurs à participer, au sein d'un laboratoire-workshop collaboratif et performatif, condensé in-situ d'une (im)probable politique culturelle en devenir. Insolites, insolentes et radicale à la fois, les quatre propositions nous emmènent aux frontières de l'exercice de style et du manifeste assumé.

« Dialogic Park I »

Par Renaud Huberlant

Graphiste et enseignant à l'Erg, Ecole de recherche graphique, Bruxelles – Co-Commissaire de l'exposition

The process is the message

L'homme ne possède pas de territoire intérieur souverain, il est entièrement et toujours sur une frontière.
Mikhaïl Bakhtine

Nous savons que le mode de pensée ou de connaissance parcellaire, compartimenté, monodisciplinaire, quantificateur nous conduit à une intelligence aveugle, dans la mesure même où l'aptitude humaine normale à relier les connaissances s'y trouve sacrifiée... Edgar Morin

Si ce projet d'associer des pratiques artistiques connexes à l'architecture au sein d'une exposition commune s'est imposée à nous c'est surtout le fait des créateurs concernés eux-mêmes. Non pas que le projet soit né d'eux mais bien parce qu'ils le rendent possible. C'est à plus de vingt-cinq créateurs que s'est ouverte la proposition d'intégrer cette plateforme interdisciplinaire. Et donc, en creux, à une génération émergente de Bruxelles et de la Communauté française de Belgique mais sans se prévaloir, loin s'en faut, de présenter un panorama ou un quelconque état des lieux. Ce serait même plutôt l'inverse. Le projet récusait d'emblée toute idée de montrer le travail des uns et des autres. Au contraire, il se proposait de mettre à distance, voire entre parenthèses, les pratiques et réalisations en cours de chacun. À la suggestion de monter ce projet ensemble, j'ai conditionné ma collaboration à la constitution d'une plateforme collaborative dont la seule finalité serait une mise en exposition des pièces ou interventions créés pour l'occasion. Et de mettre les procédures au centre du dispositif et de la réflexion. C'est donc naturellement qu'on s'est adressé à certains plutôt qu'à d'autres, présentant que ce retour sur leurs démarches et les échanges entre pratiques pouvait recouvrir une forme de désir.

Mais plus encore, c'est la porosité des pratiques elles-mêmes qui est interrogée. Aujourd'hui, l'on n'est plus architecte, designer, artiste ou graphiste dans une limitation réduite au médium. Les champs d'interventions de chacun dans l'espace public – entendu ici aussi comme un espace mental partagé – s'augmente à mesure que la relation publique, le faire sens commun et habitable, s'étend. Il est frappant de constater à quel point cette génération s'interroge sur l'impact et la réceptivité collective de sa production et, partant, prélève aux sources les plus diversifiées et souvent inattendues les ingrédients constitutifs de son champ sémantique et formel. Ces élargissements productifs et référentiels lui permettent de glaner bien au-delà des conventions disciplinaires observées jusqu'ici rendant souvent caduques une catégorisation simpliste ou une nomination convenue de ses pratiques. Cette nouvelle étendue, qui pourrait sembler abâtardir un peu plus encore le rapport de l'art à la culture, ne procède ici – et c'est son coup de force – que dans la plus stricte rigueur conceptuelle et formelle. Ce qui peut aussi, dans ce projet, s'apparenter au paradoxe d'une certaine décomplexion belge à laquelle Rafael Magrou fait référence.

Cette mise à l'épreuve sur la dalle collective du réel fait bien entendu suite au paradigme toxique qu'ont été le « branding » artistique et les subprimes culturels des « starships » architecturaux. Autrement dit, l'on assiste, momentanément et à titre très provisoire – à un dépassement des figures d'autorité qui se sont succédées ces dernières décennies. Celle des prescripteurs d'ordres qui établissent les marchés comme l'est aujourd'hui, mais c'est déjà hier, le Collectionneur en figure de proue – pour exemple l'effet Pinault à cette Biennale de Venise 2009–, ou avant lui la Marque, précédée du Musée, du Curateur, etc. L'épreuve du réel, et de ses impacts partageables, semble régir les pratiques mobiles auxquelles on assiste aujourd'hui. Elles s'inscrivent au-delà des pratiques orphelines des objets architecturaux globalisés et faussement émancipés de leurs localités ou de celles, célibataires, qui forgeaient une mythologie, shamanique à l'origine ou médiatrice actuellement,

d'artistes supposés producteurs de valeurs. Cet accord tacite des dépassements d'un formalisme démiurge et de l'usage de slogans transgressifs à valeur symptomatique a rendu possible le dialogue autour des processus inhérents au travail de chacun sans ambitionner d'autre finalité que le dialogue lui-même entendu ici comme espace de l'altérité autant que de la complexité.

Dialogic

Le *dialogisme*, au sens de Mikhaïl Bakhtine*, désigne les formes de la présence de l'autre dans le discours qui n'émerge que dans un processus d'interaction entre une conscience individuelle et une autre, qui l'inspire et à qui elle répond. Bakhtine l'inscrit dans une *anthropologie de l'altérité*, là où l'autre joue un rôle essentiel dans la constitution du moi. Nous héritons la langue d'autrui et les mots y restent marqués des usages d'autrui. Parler c'est donc être situé dans la langue commune et n'y avoir de place que relativement aux mots d'autrui. Selon Bakhtine, en effet, mon discours émane toujours d'autrui au sens où c'est toujours en considération d'autrui qu'il se construit.

Le terme réapparaît sous le vocable *dialogique* chez Edgar Morin** où il devient un des principes de sa pensée de la complexité. Le principe *dialogique* « unit deux principes ou notions antagonistes, qui apparemment devraient se repousser l'un l'autre, mais qui sont indissociables et indispensables pour comprendre une même réalité ».

De même, Habermas*** usera du terme *dialogique* dans *De l'éthique de la discussion* quand il considère qu'il y lieu de dépasser le « monologisme » kantien de l'entente rationnelle de l'évaluation des normes qui régule la validité morale.

Quand la différence ne s'oppose pas à l'unité, il n'est pas nécessaire de gommer les aspérités ni même les contradictions... Ce principe *dialogique* a régi l'élaboration de ce projet qui, pour certains, pouvait mener à la confusion. Mais en acceptant ce qui sépare les œuvres d'une pratique à l'autre tant en termes de nature que d'enjeu, rien n'interdit d'accepter aussi de mettre à l'épreuve ce qui les relie. D'où la priorité mise sur la question des procédures qui, échangées, permettent à la somme des parties de constituer plus qu'un simple tout hybride, sans assignation artistique mais au contraire, un tout augmenté de qualités nouvelles et indépendantes. L'échange des « process » permet une mise en laboratoire de recherches expérimentales dont la résultante ne peut être anticipée en termes d'efficacité. Il nécessite en cours de recherche de valider ou de rejeter les expérimentations graduelles qui mènent à un dispositif final et crée des interactions complices ou conflictuelles, constitutifs d'une pensée au travail.

Park

Mais la pensée est aussi un jeu sur lequel les glissements sont possibles, exposer – et certainement en équipe – en est un autre. En résonance, le quartier Masséna « Paris Rive Gauche », où est situé Bétonsalon, offre aux architectes français du moment une vaste cour de récréation.

Nous avons soumis aux participants le désir de les associer en entités collaboratives au sein desquelles les différentes disciplines seraient représentées. Les quatre entités auront proposé, au terme d'une procédure forgée pour l'occasion, un dispositif, une œuvre publique et une performance, une édition murale, un signe démultiplié.

Les dialogues croisés entre disciplines auront été jubilatoires mais aussi marqués au coin du réel. Ce qui rend possible ces associations est la valeur culturelle ambitionnée par une nouvelle génération de créateurs. Ils questionnent les implications et ramifications spatiales en termes performatifs autant sociaux que culturels. Ces actions transformatives sont au cœur de l'exposition *Dialogic Park I*.

One

Tout processus n'en est un que s'il est reproductible. Il ne s'érige pas pour autant en modèle. Nous proposons le « One » comme une incitation à poursuivre le dialogue, à l'activer dans des cas concrets de réalisations architecturales comme dans de nouvelles plateformes de création collaborative. Ou, pour paraphraser Edgar Morin qui a accepté très courtoisement d'être notre « parrain spirituel », de constituer un produit producteur auto-organisé, qui n'appelle qu'à sa régénération paradoxale puisque visant à l'autonomie elle n'en est pas moins dépendante de son environnement. Plus notre esprit veut être autonome, plus il doit lui-même se nourrir de cultures et de connaissances différenciées qui lui permettent d'intégrer des modes de reliance plus que de séparation.

* Mikhaïl Bakhtine, historien et théoricien russe de la littérature (1895-1975).

** Edgar Morin, sociologue et philosophe français né en 1921.

*** Jürgen Habermas, sociologue et philosophe allemand né en 1928.

LES ARTISTES ET LES PROJETS

Dialogic Park I (1)

Jorn Bihain / Thierry Decuyper (V+) (architectes)
Simona Denicolai & Ivo Provoost (artistes)
Sylvie Eyberg (artiste plasticienne)
Diane Steverlinck (designer)
Pierre Huyghebeart (graphic designer)

« Vaguement déplacer un arbre »

Devant Bétonsalon s'étend une esplanade bordée de 3 alignements d'arbres « Vaguement déplacer un arbre ». L'intervention consisterait à déplacer un arbre devant le lieu d'exposition de sorte qu'il quitte son alignement (transplantation et rotation à 180° d'un "îlot" de terre dans lequel l'arbre est décentré). Un tuyau d'arrosage sera placé de l'espace d'exposition jusqu'à cet arbre.

Un cahier des charges élaboré dialogiquement atteste de la faisabilité et de la fiabilité de l'opération.

Dialogic Park I (2)

Jean-Didier Bergilez (architecte)
Nicolas Firket (NFA) (architecte)
Benoit Platéus (artiste)
Emilie Lecouturier / Céline Poncelet (Atelier Blink) (designer)
Boy Vereecken (graphic designer)
Harrisson (graphic designer)

« Éléments périodique de méthode »

Un produit commun serait réalisé sur des thématiques choisies communément.

Un livre ayant pour sujet : la consommation / les déchets / l'économie / la ville / la crise.

Ce livre serait produit à la demande (POD : Print On Demand) et réalisé selon des principes de mises en pages aléatoires programmées. Chaque livre sera donc différent. La base de données, dans laquelle cette programmation puise, reste à configurer. Elle pourrait être alimentée par des flux d'informations (type agence de presse) dont la fluctuation modifie le contenu de chaque édition qui serait en prise réelle sur son momentum.

L'intention serait de placer une copieuse/relieuse sur place mais la maintenance de production pourrait s'avérer trop lourde. Dans ce cas, un réassort d'exemplaires fixé se ferait à intervalles réguliers. Cette édition serait augmentée de diverses affiches.

Dialogic Park I (3)

Adrien Verschuere (Baukunst) (architecte)
Marcel Berlangier (artisteplasticien)
Anne Masson / Eric Chevalier (Chevalier Masson) (designer)
Renaud Huberlant (SalutPublic) (graphic designer)

"Capricciorama"

Le jeu du croisement de disciplines a imposé le « capriccio » comme une évidence partageable. Le capriccio, en vogue au XVIIIe siècle, pose de manière aiguë une vision utopique d'une idéalité urbaine qui n'est pas sans rappeler le quartier Masséna Rive Gauche où, à l'inverse, Bruxelles dans ses excès. Un capriccio élaboré à partir de nos pratiques respectives s'étend en un écran panorama. Il sépare l'espace en deux et cristallise les notions de décor, d'artifice et de trame, prolongé par un Lyre Martin, spot mobile programmé, qui alternera les points de vues à travers l'installation.

Dispositif : un rideau/écran semi-transparent de type cyclorama et peint d'un motif sur une partie de sa surface séparerait l'espace en deux (comme l'est un espace de jeu —> Park). Un spot Lyre Martin 250 – Mac (poursuite programmable) occuperait seul un des deux espaces. Cette poursuite pointerait alternativement divers points de l'écran, du lieu, de l'extérieur... comme un narrateur réarticulant un capriccio.

Dialogic Park I (4)

Cédric Libert, Cécile Chanvillard et Vincent Piroux (Anorak) (architectes)

Xavier Mary (artiste)

Elric Petit (Big-Game) (designer)

Damien Aresta / Pierre Smeets (Pleaseletmedesign) (graphic designers)

« A cross »

À la recherche d'un dispositif fonctionnaliste témoignant des quatre champs disciplinaires, le groupe s'est choisi une forme simple, un signe, pour dénominateur commun : un(e) X. Ce signe, blanc et en 3D, sera disposé par trois fois dans l'espace et une fois hors de l'espace. Chaque croix posée se réfère par sa disposition spatiale à un champ pratique distinct. Les renvois référentiels feront l'objet d'une édition.

Proposée à l'échelle de la galerie et de la ville, l'intervention s'inscrit dans une tension affirmée entre abstraction et narration, dans l'idée d'un détournement introspectif et doucement autodérisoire. Les quatre disciplines convoquées – architecture, art plastique, design et graphisme – sont ici interrogées dans leur substance et leur registre d'application par le biais d'un vocabulaire de base commun – figure choisie plutôt qu'inventée – neutre, générique et abstrait : une croix blanche de 588 cm d'envergure. Celle-ci est déclinée à quatre reprises, évoquant par-là des situations archétypales et ponctuant l'espace de la galerie autant que son dehors.

LES VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE

Dialogic Park I (1)

Jorn Bihain / Thierry Decuyper (V+) (architectes)
Simona Denicolai & Ivo Provoost (artistes)
Sylvie Eyberg (artiste plasticienne)
Diane Steverlinck (designer)
Pierre Huyghebeart (graphic designer)

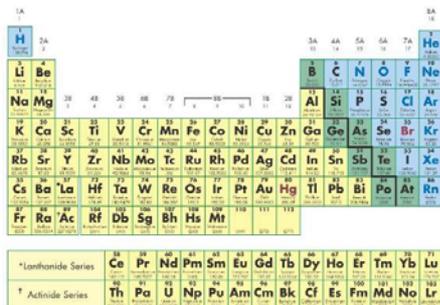


« VAGUEMENT DÉPLACER UN ARBRE »

Dialogic Park I (2)

Jean-Didier Bergilez
Nicolas Firket (NFA)
Benoit Platéus
Emilie Lecouturier / Céline Poncelet (Atelier Blink)
Boy Vereecken
Harrison

PERIODIC TABLE OF THE URBAN ELEMENTS



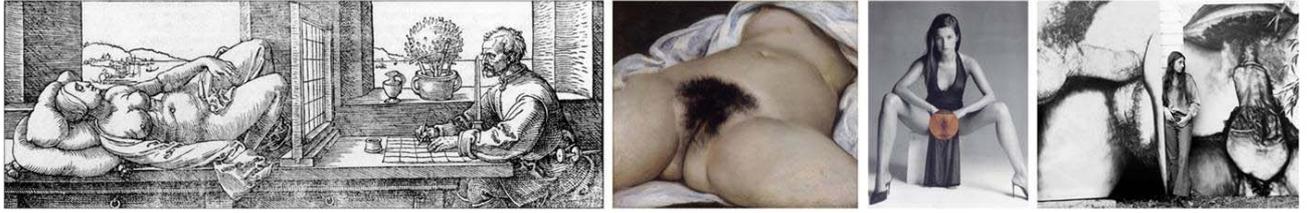
1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s										
H	He																
Li	Be	B	C	N	O	F	Ne										
Na	Mg	Al	Si	P	S	Cl	Ar										
K	Ca	Sc	Ti	V	Cr	Mn	Fe	Co	Ni	Cu	Zn	Ga	Ge	As	Se	Br	Kr
Rb	Sr	Y	Zr	Nb	Mo	Tc	Ru	Rh	Pd	Ag	Cd	In	Sn	Sb	Te	I	Xe
Cs	Ba	La	Hf	Ta	W	Re	Os	Ir	Pt	Au	Hg	Tl	Pb	Bi	Po	At	Rn
Fr	Ra	Ac	Rf	Db	Sg	Bh	Hs	Mt									
* Lanthanide Series		Ce	Pr	Nd	Pm	Sm	Eu	Gd	Tb	Dy	Ho	Er	Tm	Yb	Lu		
† Actinide Series		Th	Pa	U	Np	Pu	Am	Cm	Bk	Cf	Es	Fm	Md	No	Lr		

« ÉLÉMENTS PÉRIODIQUE DE MÉTHODE »

Cristallisation d'une forme d'errance anti-méthodique et pluriarbitraire, le tableau ici produit emprunte pourtant à la science un type de représentation qui tend à la vérité universelle. Système de questionnement des systèmes, cette mosaïque de blocs-notes figure autant de mots-clés représentatifs de nos disciplines irrespectives, dissimulant un échantillonnage de mémoires sémantiques de chacun des six protagonistes. La valeur « périodique » du tableau est autant le fruit de l'aspect « instantané » de cet assemblage que de sa décomposition par l'effeuillage sélectif de l'audience, recomposant sa propre dialogie.

Dialogic Park I (3)

Adrien Verschuere (Baukunst) (architecte)
Marcel Berlangier (artisteplasticien)
Anne Masson / Eric Chevalier (Chevalier Masson) (designer)
Renaud Huberlant (SalutPublic) (graphic designer)



« CAPRICCIORAMA »

LOOP 3, mars 2008

1. Albrecht Dürer, Artiste dessinant une femme allongée, 1525 (—> Baukunst)
2. Gustave Courbet, L'origine du monde, 1866 (—> SalutPublic)
3. Eric Chevalier, Collage, 2007

Dialogic Park I (4)

Anorak

Xavier Mary

Elric Petit (Big-Game)

Damien Aresta / Pierre Smeets (Pleaseletmedesign)



« A-CROSS »

PRÉSENTATION DE BÉTONSALON

Bétonsalon est un centre d'art et de recherche pluridisciplinaire. Son ambition est de favoriser la recherche et la production intellectuelle à travers la programmation d'expositions, de projections, de conférences et d'ateliers. Bétonsalon est pensé comme un espace d'échanges entre les acteurs de disciplines variées : artistes, philosophes, dramaturges, chorégraphes, scientifiques...

Souhaitant à la fois être un lieu d'expérimentation et répondre à l'actualité artistique et culturelle, les activités de Bétonsalon se développent sur des temporalités différentes : à des projets conçus en amont sont associées des propositions plus ponctuelles et spontanées, fruits de rencontres et de collaborations.

Bétonsalon est situé dans le 13^{ème} arrondissement de Paris, dans le quartier Masséna de la ZAC Paris Rive Gauche, à deux pas de la Bibliothèque François Mitterrand. Bétonsalon occupe un espace de 300m² logé au rez-de-chaussée de la Halle aux Farines des Grands Moulins de Paris. Situé en bord de Seine, le bâtiment ouvre sur l'esplanade de l'Université Paris 7 - Denis Diderot.



Bétonsalon

Centre d'art et de recherche

9 esplanade Pierre Vidal-Naquet
Rez-de-chaussée de la Halle aux Farines
75013 Paris

Adresse postale :

Association Bétonsalon
37 boulevard Ornano
75018 Paris

Site internet : www.betonsalon.net

Contact : info@betonsalon.net

Ouverture : du mardi au samedi, de 12h à 19h

Accès : Métro ligne 14 ou RER ligne C, arrêt Bibliothèque François Mitterrand

ENTREE GRATUITE

Bétonsalon bénéficie du soutien de la Ville de Paris, Département de Paris, Université Paris Diderot - Paris 7, DRAC Ile-de-France - Ministère de la Culture et de la Communication, Conseil régional d'Ile-de-France. Bétonsalon est membre de tram, réseau art contemporain Paris/Île-de-France.

INFORMATIONS PRATIQUES

Commissaires d'exposition :

Cédric LIBERT, Architecte et Renaud HUBERLANT, Graphic designer

DIALOGIC PARK I

Du 20.06 au 25.07.09

Bétonsalon

Centre d'art et de recherche
9 esplanade Pierre Vidal-Naquet
Rez-de-Chaussée de la Halle aux Farines
75013 Paris
+33. (0)1.45.84.17.56
info@betonsalon.net

Cellule architecture

Thomas Moor
Ministère de la Communauté française Wallonie-Bruxelles
44, Boulevard Léopold II
B-1080 Bruxelles
Tél : 32 2 413 40 96
Mob : 32 473 540 388
Fax : 32 2 413 31 93
E-mail : thomas.moor@cfwb.be

Contact presse

Agence Catherine Dantan
7 rue Charles V
75004 Paris
01 40 21 05 15 /80
E-mail : cdantan@yahoo.fr