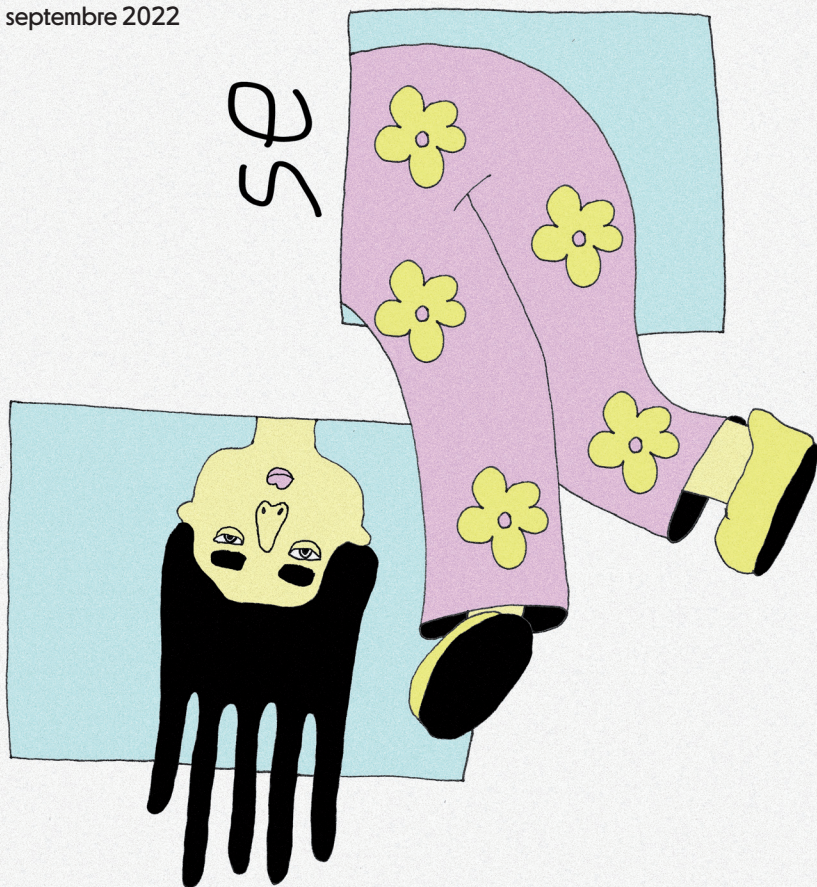


ESPACE
D'ART ACTUEL
**le
Radar**
BAYEUX
du 21 mai
au 18 septembre 2022

laisser



prendre
au jeu

Se laisser prendre au jeu

LE RADAR - BAYEUX

du 21 mai au 18 septembre 2022

Fanny Alizon, Anne Brégeaut, Excalibur, Tony Durand, Louis Gary, Guillaume Lo Monaco, Sarah Tritz, Maxime Verdier

Avec le concours de la Galerie Anne-Sarah Bénichou et de Sato Gallery.

Directement lié au plaisir, parfois perçu comme futile, le jeu est pourtant une activité quotidienne et ce depuis l'enfance. Stimulant notre corps comme notre esprit, il est autant le lieu du divertissement que de l'apprentissage. Quand on joue, on (se) passionne, on (s')incarne, on (s')invente, on (s')exerce, solitairement comme collectivement.

Se laisser prendre au jeu rassemble les travaux de huit artistes qui font du jeu le point de départ, sinon le cœur de leur pratique. Installée au Radar dont les murs sont ceux d'une ancienne école, l'exposition est pensée comme une vaste cour de récré, où chacun.e laisse libre cours à ses occupations. Le jeu, laissant place à une certaine facétie, est soit visuel soit celui des mots. En brouillant la limite entre la réalité et la fiction, il nous laisse en alerte, prompt.e.s à tout débordement ou retournement de situation.

L'exposition s'ouvre avec des œuvres qui laissent entrevoir une multitude de narrations possibles. Au rez-de-chaussée, les œuvres de Sarah Tritz, Maxime Verdier et Anne Brégeaut convoquent notre esprit rêveur. Elles poussent les visiteur.euse.s à les suivre dans des mondes imaginaires où histoires fantastiques et personnages intrigants sont mis en scène. Le collectif Excalibur, quant à lui, nous projette - non sans nostalgie - dans l'univers de Nintendo et des bornes d'arcades des années 1980, remodelant la ville de Tokyo comme un potentiel terrain de jeu.

Les œuvres de Louis Gary s'inspirent de son quotidien et de ses souvenirs. Toujours fictives, elles nous plongent dans des situations qui sont tout à la fois banales, familières, indéterminées et mystérieuses. Rappelant les vignettes de bande dessinée, elles suggèrent un récit perçu par des yeux contemplatifs : ceux d'un enfant qui s'attarde sur les détails qui accrochent son regard.

À l'étage, l'exposition devient une vaste salle de jeu qui entraîne l'activation de certaines œuvres. D'autres au sol, comme éparpillées, semblent dans l'attente d'être (re)prises en main, prêtes à reprendre ou déployer d'autres histoires, d'être rejouées. Dans les pièces de Guillaume Lo Monaco, sous couvert d'une esthétique colorée et ludique, et d'une installation textile aussi duveteuse que le doudou d'un bambin, la violence du monde des adultes imprègne les jeux d'enfants. Aux murs, les œuvres de Fanny Alison détonnent par l'abondance d'images dans lesquelles se décèle l'absurdité de notre quotidien. Le travail de Tony Durand, entre jeux de mots et humour noir, travail graphique et utilisation de chutes de matériaux, dessine nos inquiétudes face à la perte de contrôle.

Avec un humour aiguisé, un sens du décalage ou de la mise en scène, les œuvres présentées bousculent les spectateur.trice.s. Par une pluralité de jeux, elles invitent à devenir acteur.trice de sa propre expérience de visite. Amusante ou troublante, quelque fois grinçante, chacune des œuvres de l'exposition révèle les regards d'artistes sur le monde qui nous entoure, un monde plein de contrastes. *Se laisser prendre au jeu* est autant une proposition adressée aux enfants qu'à nous, adultes, à se laisser embarquer par les œuvres, à engager une digression, à ranimer l'enfant qui est en chacun.e de nous.

Sarah Tritz

Au rez-de-chaussée, les œuvres de Sarah Tritz ouvrent l'exposition. Stimulée par les œuvres des surréalistes et d'Art Brut, et attentive aux travaux d'enfants, Sarah Tritz crée la confusion entre réel et imaginaire.

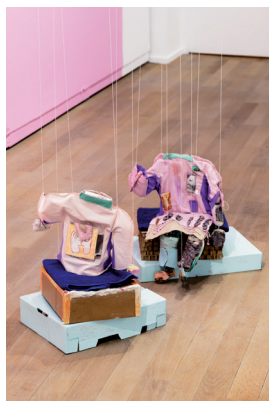
Le Train bleu qui ouvre l'exposition fait directement écho au jouet. Il invite autant les visiteurs à le suivre, à laisser son imagination l'activer. Réalisé à partir d'un assemblage de plusieurs papiers découpés, coloriés, presque griffonnés, il semble avoir été créé avec une certaine économie de moyens.

« L'INSTITUTT c'est la métaphore de l'hôpital (psychiatrique), c'est comme l'INSTITUT BENJAMENTA de Robert Walser. C'est là où seraient les marginales, les anarchistes devenu.e.s trop folles.fous. Celles. ceux qui auraient voulu un possible débat mais qui n'ont pas réussi à le trouver. Celles et ceux qui ont vacillé. Maintenant iels sont doux, iels sont un peu dans leur tête (au point qu'ils n'en n'ont pas) sans trop la capacité de communiquer avec autrui. iels voient. Et iels regardent les œuvres, iels les portent même parfois à plus petite échelle sur elles.eux. Finalement l'art et l'érotisme sont devenus leur seul crédo, leurs batailles, leur seule façon de faire politique. L'INSTITUTT c'est l'endroit où l'économie s'est arrêtée un lundi matin car aucune de ces personnes n'est rentable.

Hans-David est pensée pour Hans Peter Feldmann et David Hammons. **Violette** est pensée pour Violette Leduc. Elles portent toutes les deux sur elles, des images érotiques trouvées et découpées dans la revue érotique Emmanuelle. **Violette** porte une pochette en plastique dans son dos, cette pochette comporte plusieurs choses précieuses : les paroles d'une chanson inventée par mon fils et la première carte de « visite » de mes parents ornée d'une colombe. **Hans-David** et **Violette** sont inséparables. »



Sarah Tritz
Le Train bleu, 2019
carton bois, tempera et
matériaux divers,
75 x 18 x 24 cm, © Adagp,
Paris, crédit photo : Aurélien Mole



Sarah Tritz
TRISTZ INSTITUTT, Violette et
Hans-David, 2019
âme en carton, bois et
papier-mâché, tissus,
images imprimées
jet d'encre, fils, croix
en sapin, peinture,
dimensions variables
© Adagp, Paris, crédit photo :
Aurélien Mole



Maxime Verdier
***La lueur de l'air*, 2020**
 bois, résine polyuréthane,
 tissu, peinture acrylique,
 LED, 146,5 x 40 x 34,5 cm
 © Adagp, Paris, Courtesy Galerie
 Anne-Sarah Bénichou et de
 l'artiste, crédit photo : Maxime
 Verdier

Maxime Verdier

Inquiétudes de l'enfance et frayeurs nocturnes prennent part au travail de Maxime Verdier, au sein duquel il laisse son imagination déborder. Ses œuvres prennent parfois leur source dans des situations vécues par l'artiste. ***La lueur de l'air*** est directement influencée par la présence d'une trappe au sous-sol de sa maison d'enfance. Elle a éveillé ce décor fantastique que Maxime Verdier matérialise sous la forme de maquette. Son allure est celle d'une étrange maison de poupée. Elle laisse attendre l'arrivée précipitée d'une ou plusieurs figurines, prêtes à l'animer.

Au fond du terrier quant à elle, évoque l'ancien atelier de l'artiste qui devient à la fois un espace mystérieux et enchanteur où tout est possible.

Spotlight rappelle les ombres qui s'agitent la nuit sur le plafond de notre chambre d'enfant, où les formes tortueuses des branches d'arbres laissent deviner un potentiel monstre qui roderait près de soi.



Maxime Verdier
***Au fond du terrier*, 2021**
 bois, résine polyuréthane,
 tissu, peinture acrylique,
 67,5 x 40 x 25 cm,
 © Adagp, Paris, Courtesy
 Galerie Anne-Sarah Bénichou,
 crédit photo : Maxime Verdier



Maxime Verdier
***Spotlight*, 2020**
 crayon de couleur sur
 papier 112 x 77 x 3 cm,
 © Adagp, Paris, Courtesy Galerie
 Anne-Sarah Bénichou, crédit
 photo : Maxime Verdier

Anne Brégeaut

Derrière des couleurs douces, des formats qui invitent à une observation minutieuse, les œuvres d'Anne Brégeaut évoquent des craintes liées à l'enfance, à celles qui s'éveillent lorsque notre conscience se met en sommeil. Se cacher, se recroqueviller, se perdre sont autant d'actions et de postures que nous effectuons enfant. Pourtant la crainte s'immisce dans les scènes peintes par l'artiste. Dans *Le Puits*, une tête de mort surgit, dans *Caché*, une figure enfantine se dissimule. Le motif du labyrinthe, présent dans *Insomnie* et *Les Murs à pêches*, évoque à la fois, le jeu en plein-air et le défi qu'il nous impose de relever. Ce défi, où, notre corps, pourtant à l'air libre, est enfermé : comme si ce jeu repliait sur nous un piège.



Anne Brégeaut
Les Murs à pêches, 2015
gouache sur papier,
25 x 20 cm

© Adagp, Paris, Courtesy de
l'artiste, crédit photo : Anne
Brégeaut



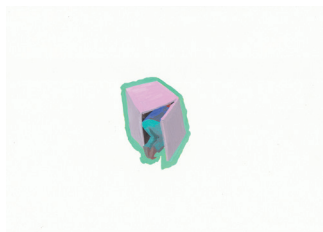
Anne Brégeaut
Le Puits, 2015
gouache sur papier,
21 x 29,7 cm
© Adagp, Paris, Courtesy de
l'artiste, crédit photo : Anne
Brégeaut



Anne Brégeaut
Insomnie, 2015
gouache sur papier,
21 x 29,7 cm
© Adagp, Paris, Courtesy de
l'artiste, crédit photo : Anne
Brégeaut



Anne Brégeaut
Débordement, 2015
gouache sur papier,
21 x 29,7 cm
© Adagp, Paris, Courtesy de
l'artiste, crédit photo : Anne
Brégeaut



Anne Brégeaut
Caché !, 2015
gouache sur papier,
21 x 29,7 cm
© Adagp, Paris, Courtesy de
l'artiste, crédit photo : Anne
Brégeaut



Excailibur,
UKYO.E - Daiba rainbow
Bridge akebono no kei
Impression UV sur papier
argenté, 30,9 x 21,6 cm

©Excailibur, courtesy de la Sato
Gallery et de l'artiste, crédit
photo : Excailibur



Excailibur,
UKYO.E - Rappongi Sora
no Chobo,
Impression UV sur papier
argenté, 30,9 x 21,6 cm

©Excailibur, courtesy de la Sato
Gallery et de l'artiste, crédit
photo : Excailibur

Excailibur

Le collectif nippon Excailibur nous projette - non sans nostalgie - dans l'univers Nintendo et des bornes d'arcades des années 1980. La ville de Tokyo devient un potentiel terrain de jeu. Il reprend, de plus, certains codes de la culture populaire japonaise, notamment les *anime* et les *manga*. Yoshinori Tanaka, le fondateur du collectif, est artiste autodidacte. Passionné par *Final Fantasy 2*, jeu vidéo développé à partir des travaux du plasticien Yoshitaka Amano devenu game designer pour l'occasion, il tire de cette ambivalence son envie de produire des œuvres mêlant arts plastiques et jeu vidéo. En cela, la composition des sérigraphies d'Excailibur joue autant sur les codes du jeu vidéo qu'elle rappelle les estampes japonaises du dix-neuvième siècle. Les pixels et les actuels paysages urbains s'associent aux cadrages et à une construction de la perspective héritée de la gravure japonaise. La couleur violette récurrente dans le travail du collectif, évoque à la fois, la couleur impériale et sacrée de l'ancien Japon et les néons qui illuminent les métropoles la nuit. Excailibur exploite ainsi une possible confusion entre le virtuel et le réel.



Excailibur,
UKYO.E - Manseibashi
Onarikaido kadokyo,
Impression UV sur papier
argenté, 30,9 x 21,6 cm

©Excailibur, courtesy de la Sato
Gallery et de l'artiste, crédit
photo : Excailibur



Excailibur,
UKYO.E - Oji shozoku enoki
Omisoka no kitsunebi,
Impression UV sur papier
argenté, 30,9 x 21,6 cm

©Excailibur, courtesy de la Sato
Gallery et de l'artiste, crédit
photo : Excailibur



Excalibur,
UKYO.E - Shintoshin
Omekaido kadokyo,
Impression UV sur papier
argenté, 30,9 x 21,6 cm

©Excalibur, courtesy de la Sato
Gallery et de l'artiste, crédit
photo : Excalibur



Excalibur,
UKYO.E - Kasumigaoka
yoru no kei,
Impression UV sur papier
argenté, 30,9 x 21,6 cm

©Excalibur, courtesy de la Sato
Gallery et de l'artiste, crédit
photo : Excalibur



Excalibur,
UKYO.E - Dougenzaka
Udagawa,
Impression UV sur papier
argenté, 30,9 x 21,6 cm

©Excalibur, courtesy de la Sato
Gallery et de l'artiste, crédit
photo : Excalibur



Louis Gary
Untitled 104
 plâtre, polystyrène et peinture,
 46 x 55 x 3 cm
 © Adagp, Paris, Courtesy The Pill,
 Istanbul, Turquie, crédit photo :
 Atelier Jean-Pierre



Louis Gary
Untitled 91, 2021
 plâtre, polystyrène et peinture,
 42 x 50 x 6 cm
 © Adagp, Paris, Courtesy The Pill,
 Istanbul, Turquie, crédit photo :
 Atelier Jean-Pierre



Louis Gary
Abyss, 2017
 plâtre, polystyrène et peinture,
 60 x 40 x 40 cm
 © Adagp, Paris, Courtesy The Pill,
 Istanbul, Turquie, crédit photo :
 Atelier Jean-Pierre



Louis Gary
En pause, 2017
 plâtre, polystyrène et peinture,
 50 x 15 x 60 cm
 © Adagp, Paris, Courtesy The Pill,
 Istanbul, Turquie, crédit photo :
 Atelier Jean-Pierre

Louis Gary

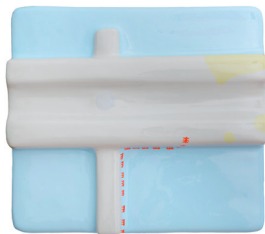
Les œuvres de Louis Gary sont un ensemble de situations et de personnages fictifs. Ils sont, pour lui, à la fois le résultat, et les outils d'un jeu. Lecteur entr'autres de bandes dessinées, Louis Gary semble parfois extraire ses œuvres de vignettes de BD qui n'existent pas. Les bas-reliefs et sculptures montrées au Radar sont toutes figuratives, avec un potentiel narratif fort. Elles peuvent être perçues comme des fenêtres ouvrant divers scénarios qui se déroulent simultanément dans un seul et même monde. Ses œuvres nous plongent dans des situations qui sont tout à la fois banales, familières, indéterminées. Les formes sont simplifiées, les couleurs à la fois douces et franches mais leur composition mystérieuse. Comme si le regard de l'artiste, intrigué, s'interrogeait sur ce qu'il percevait sur le vif : des visages coupés par l'écran d'un ordinateur, des yeux qui nous fixent, sinon des fourmies rouges défilant l'une après l'autre.



Louis Gary
Untitled (with make-up), 2019
 plâtre, polystyrène et peinture,
 35 x 60 x 6 cm
 © Adagp, Paris, Courtesy The Pill,
 Istanbul, Turquie, crédit photo :
 Atelier Jean-Pierre



Louis Gary
Untitled 87, 2021
 plâtre, polystyrène et peinture,
 40 x 56 x 6 cm
 © Adagp, Paris, Courtesy The Pill,
 Istanbul, Turquie, crédit photo :
 Atelier Jean-Pierre



Louis Gary
Untitled 107, 2021
 plâtre, polystyrène et peinture,
 38 x 42 x 7 cm
 © Adagp, Paris, Courtesy The Pill,
 Istanbul, Turquie, crédit photo :
 Atelier Jean-Pierre



Louis Gary
Untitled 62, 2021
 plâtre, polystyrène et peinture,
 47 x 56 x 5 cm
 © Adagp, Paris, Courtesy The Pill,
 Istanbul, Turquie, crédit photo :
 Atelier Jean-Pierre



Louis Gary
Le rêve, 2017
 plâtre, polystyrène et peinture,
 40 x 60 x 50 cm
 © Adagp, Paris, Courtesy The Pill,
 Istanbul, Turquie, crédit photo :
 Atelier Jean-Pierre



Louis Gary
Untitled 113, 2021
 plâtre, polystyrène et peinture,
 21 x 44 x 7 cm
 © Adagp, Paris, Courtesy The Pill,
 Istanbul, Turquie, crédit photo :
 Atelier Jean-Pierre



Louis Gary
Rocks, 2019
 plâtre, polystyrène et peinture,
 35 x 47 x 7 cm
 © Adagp, Paris, Courtesy The Pill,
 Istanbul, Turquie, crédit photo :
 Atelier Jean-Pierre



Guillaume Lo Monaco
Krach 2, 2021

bois peint, 30 x 45 cm

© Guillaume Lo Monaco, Courtesy
de l'artiste, crédit photo : Lam Son
Nguyen



Guillaume Lo Monaco
Krach 1, 2021

bois peint, 30 x 45 cm

© Guillaume Lo Monaco, Courtesy
de l'artiste, crédit photo : Lam Son
Nguyen



Guillaume Lo Monaco
Toyxic, 2016

mousse plastique, dimensions
variables

© Guillaume Lo Monaco,
Courtesy de l'artiste, crédit
photo : Guillaume Lo Monaco

Guillaume Lo Monaco

Au fil des productions de Guillaume Lo Monaco, la limite entre œuvre et jouet devient de plus en plus mince. Comme éparpillées sur le sol, comme si un.e enfant venait de s'arrêter de les manipuler, les pièces **Krach 1 et 2** sont des jouets en bois, produits par la marque Vilac que l'artiste détourne. Derrière une esthétique colorée, ludique, presque douce, se dégage une certaine brutalité. **Krach** marque autant un temps d'arrêt dans une narration - un porte-conteneur s'échoue et coule - qu'un revirement dans le jeu : le jouet est brisé. Fini de jouer. De même pour **Teddy Bomb**, où des mortiers et autres engins explosifs improvisés, en peluche mais à échelle, sont disposés autour de la cimaise, comme si quelqu'un s'apprêtait à la faire exploser. Les outils utilisés sont laissés, dispersés ici et là, laissant entrevoir un point de bascule dans la temporalité de l'installation. Auprès d'eux, **Toyxic** se déploie. Elle est l'assemblage de plusieurs mousses initialement utilisées comme tapis de jeu et de protection pour les bambins. Celles-ci ont été un temps interdites à la vente car anciennement composées d'un matériau dont sa dangerosité est signalée par l'utilisation de pictogrammes utilisés en chimie. Proche d'elle, la série **Éveil** fait directement écho aux puzzles en bois destinés à l'apprentissage et à la reconnaissance des formes : ici des armes à feu.



Guillaume Lo Monaco
Teddy Bomb, 2021

feutrine et tissus, dimensions

variables

© Guillaume Lo Monaco,
Courtesy de l'artiste, crédit
photo : Guillaume Lo Monaco



Guillaume Lo Monaco
Série Éveil, 2017-2018

bois, 92 x 36 x 1 cm,

© Guillaume Lo Monaco,
Courtesy de l'artiste, crédit
photo : Guillaume Lo Monaco

Fanny Alizon

Fanny Alizon joue sur le contraste entre un procédé ancien et un propos moderne. S'inspirant des tapisseries médiévales pour sa série **Les Pieds sur terre**, elle recompose ici des scènes quotidiennes et contemporaines. Un quotidien fantasmé qu'elle propose avec ironie. **Bling-Bling** s'illumine aléatoirement selon l'activation des visiteurs. Comme des strass, ils "parent comme des bijoux" des scènes banales et issues d'images populaires.

Avec beaucoup d'humour, elle dépeint la culture de masse que nous connaissons, déploie la richesse de ses symboles ou de ses figures emblématiques, quitte à parfois l'évoquer de manière potache. **Bernard Tapis** est autant un jeu de mot sur cette personnalité publique que sur le tissage même de l'œuvre. C'est aussi une référence aux déboires de l'entrepreneur dans l'industrie textile que Fanny Alizon souligne. Par son humour absurde, l'artiste nous permet un certain recul sur notre monde et ses mutations.

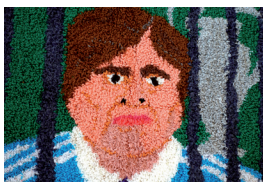


Fanny Alizon

Les Pieds sur Terre, 2016

laine, tissus, 155 x 145 cm

© Fanny Alizon, Courtesy de l'artiste, crédit photo: Fanny Alizon



Fanny Alizon

Bernard Tapis, 2016

laine tissée sur toile de jute, 80 x 90 cm

© Fanny Alizon, Courtesy de l'artiste, crédit photo: Fanny Alizon



Fanny Alizon

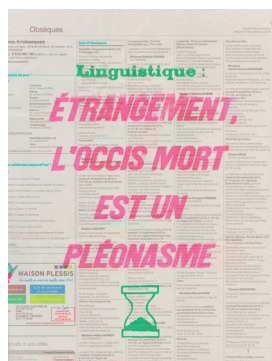
Bling-bling, 2018

laine tissée, électronique et bois, 200 x 200 cm

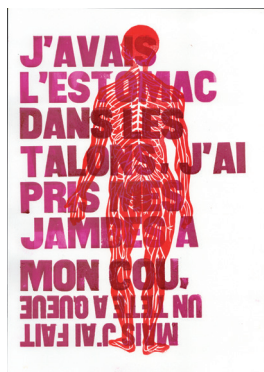
© Fanny Alizon, Courtesy de l'artiste, crédit photo: Fanny Alizon

Tony Durand

Tony Durand manie un humour à la fois visuel et lexical. Il souligne par un travail graphique le potentiel inventif de la langue, notamment dans sa série *Palimpseste*. Par exemple, *J'avais l'estomac* accumule les expressions loufoques françaises dont l'accumulation renforce l'absurdité. Dans *Etrangement, l'occis mort* et *Point de fuite*, il fait de l'image la toile de fond et le point de départ du jeu de mot, avec un humour plus ou moins noir. Aussi, dans *Le temps c'est cool*, il fait usage du calembour, jouant avec les multiples sens de compréhension d'un discours jusqu'à provoquer le quiproquo. Avec son jeu *Mémémemoryry*, produit à l'occasion de l'exposition, il nous invite pleinement à jouer avec les mots et les syllabes qui les composent. Il se dégage de son travail un regard critique sur le monde qui nous entoure. Par exemple, *Pâté de maison à habiter avant la fin du monde* est issu de chutes de bois, récupérées dans son atelier. Elles rappellent les maisons que l'on place sur le plateau de *Monopoly*, cependant elles sont toutes différentes et imparfaites. Ramassées dans leur bocal en verre, elles soulignent l'aspect de plus en plus compact et étouffant de nos villes.



Tony Durand
Série *Palimpseste*,
Etrangement, l'occis mort
typographie au plomb,
linogravure sur papier
journal
29,7 x 42 cm
©Tony Durand, crédit photo Tony
Durand



Tony Durand
Série *Palimpseste*, *J'avais
l'estomac,
encre sur papier, typogra-
phie au plomb et linogra-
vure*
29,7 x 42 cm
©Tony Durand, crédit photo Tony
Durand



Tony Durand
Série *Palimpseste*, *Point
de fuite*,
typographie au plomb,
cliché zinc sur papier
21 x 29,7 cm
©Tony Durand, crédit photo Tony
Durand



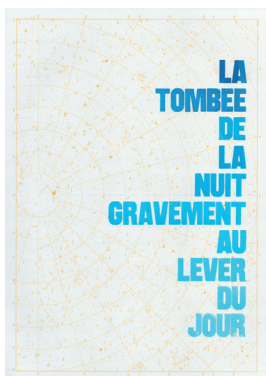
Tony Durand
*Pâté de maison à habiter
avant la fin du monde*,
bocal, chutes de bois,
14 x 11 x 15 cm
©Tony Durand, crédit photo Tony
Durand



Tony Durand
Mémémemoryry bocal,
bois peint, 36 cartes de
12 x 12 cm, 75cm²
©Tony Durand, crédit photo Tony
Durand



Tony Durand
Série Palimpseste,
Toutou doit disparaître,
 impression sur papier, 29,7
 x 42 cm
 ©Tony Durand, crédit photo Tony
 Durand



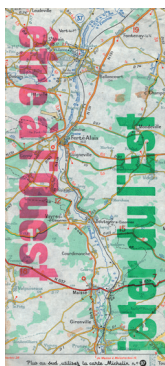
Tony Durand
Série Palimpseste,
La tombée de la nuit,
 impression sur papier, 29,7
 x 42 cm
 ©Tony Durand, crédit photo Tony
 Durand



Tony Durand
Série Palimpseste,
Balance tes spores,
 impression sur papier, 29,7
 x 42 cm
 ©Tony Durand, crédit photo Tony
 Durand



Tony Durand
Série Palimpseste,
Le temps s'écoule,
 impression
 sur papier, 20 x 26,5 cm
 ©Tony Durand, crédit photo Tony
 Durand



Tony Durand
Série Palimpseste,
Est/ ouest,
 impression sur
 papier,
 11 x 24,7 cm
 ©Tony Durand, crédit photo Tony
 Durand



Tony Durand
Série Palimpseste,
*Je vous
 l'ai dit,*
 impression sur
 papier,
 29 x 39,5 cm
 ©Tony Durand, crédit photo Tony
 Durand

le Radar

ESPACE
D'ART ACTUEL

Livret d'exposition conçu à l'occasion
de l'exposition

Se laisser prendre au jeu

sous la direction de Manuela Tetrel.

Textes écrits par Pauline Furon, à
l'exception du texte en page 5, écrit
par Sarah Tritz.

Événements et médiations :

Visites-ateliers enfant

samedi 4 juin à 14h30

durée 1h30 / gratuit / sur réservation auprès du Radar

Visite commentée de l'exposition

samedi 4 juin à 14h30

mercredi 22 juin à 17h

durée 1h / gratuit / sur réservation auprès du Radar

Infos pratiques :

Le Radar

24 rue des Cuisiniers 14400 Bayeux

coordination@le-radar.fr

02 31 92 78 19 / 07 49 44 77 19

<https://le-radar.fr/>

Entrée libre et gratuite

Horaires de sept. à juin :

du mercredi au dimanche, de 14h30 à 18h30, le samedi de 14h à 19h

Horaires d'été, de juillet à août :

tous les jours de 14h à 19h