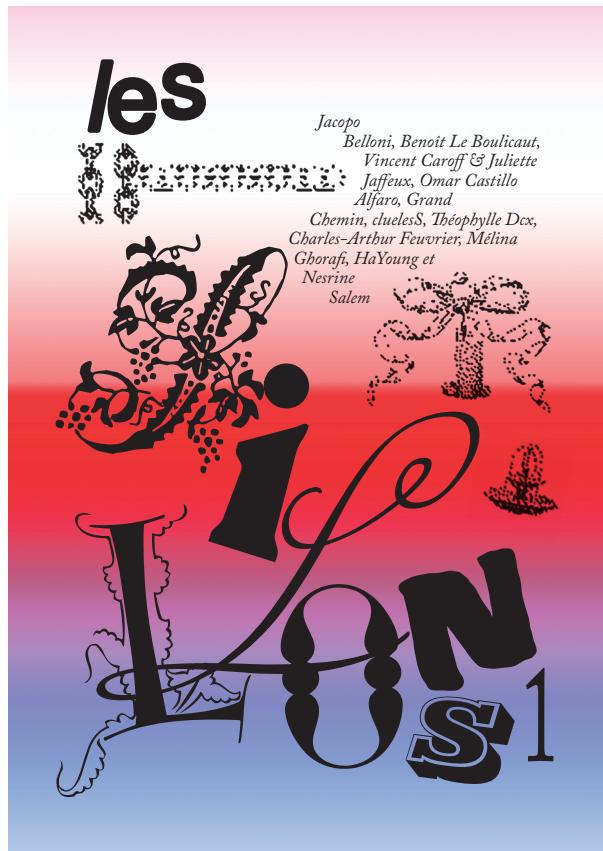


les
iLlOnS¹



exposition collective
19 mars / 16 juil 2023

L'exposition



Programme d'accompagnement pour de jeunes artistes en début de carrière, le premier épisode des *Sillons* présente les travaux de treize artistes français·es et internationaux·les. Volontairement non thématique, cette exposition collective privilégie une approche interdisciplinaire entre arts visuels, design, graphisme et recherche.

Issu·es de formations et de territoires différents, ces jeunes artistes se rejoignent par des considérations et des appartenances communes. Leurs travaux ont en commun de chercher à faire sens au présent, d'explorer les promesses autant que les menaces qui pèsent sur notre société contemporaine.

Cette exposition soulève la question de la place accordée aux jeunes artistes en France. Les difficultés d'insertion au sein du milieu artistique et l'accession très sélective aux lieux d'exposition installés génèrent une précarité importante pour les artistes en début de carrière, dont le salaire médian environne les 500 € mensuels. *Les Sillons #1* leur donne la parole.

avec

Jacopo Belloni
Benoît Le Boulicaut
Vincent Caroff & Juliette Jaffeux
Grand Chemin
clueless
Omar Castillo Alfaro
Théophylle Dcx
Charles-Arthur Feuvrier
Mélina Ghorafi
HaYoung
et Nesrine Salem

curateur

Thomas Conchou

Les thématiques

Les visites accompagnées proposées par l'équipe des relations avec les publics donnent lieu à une expérience originale et adaptée à chaque âge et type de public. Elles sont imaginées sur-mesure et se construisent au fil des échanges avec les participant·es.

À partir de 6 ans :

Être un jeune artiste en France

- Qu'est-ce qui définit un artiste ?
- Vivre de son art

L'art du portrait et du récit de soi

- Se raconter, témoigner
- Parler pour soulager, partager, dénoncer, se souvenir
- Pour se raconter, peut-on mentir ?
- Identités discriminées

L'art vidéo

- Vidéo et cinéma
- Vidéo et art contemporain

Internet

- Les écrans
- Les réseaux sociaux
- Une société de l'image

À partir de 11 ans :

Vérités

- Les régimes de vérité
- Vérité et fictions
- Fictions de soi, *persona*

Cultures digitales

- Les écrans, les réseaux sociaux
- Une société de l'image
- Traitement et protection des données personnelles
- La société de surveillance

Les identités discriminées

- Le genre, la notion de non-binarité
- Misogynie, violences sexistes
- Discriminations : racisme, classisme, validisme, grossophobie, transphobie, sérophobie
- L'inclusion dans la langue

Capitalisme et modernité

- Capitalisme et concurrence
- La notion d'individualisme
- Développement personnel et culte de la performance
- Colonisation et mondialisation

Art et réparation

- Fonction spirituelle de l'art
- Patrimoine artistique pré-colonial

1 LES SILLONS #1

Vivre à l'ère d'internet, des images et des écrans



Fix your life !, Charles-Arthur Feuvrier, 2022. Centre d'art de Saint-Fons.

L'œuvre de Charles-Arthur Feuvrier présentée dans *Les Sillons #1* étant une nouvelle création, nous ne disposons pas encore d'image. *Fix your life !* donne néanmoins une bonne idée du travail de l'artiste.

L'avènement d'internet et des réseaux sociaux a provoqué des changements considérables dans nos quotidiens. On a d'abord vanté les mérites de ces nouveaux outils, perçus comme vecteurs d'émancipation : l'ouverture sur le monde et la démocratisation du savoir qu'ils rendent possibles, l'horizontalité du pouvoir qu'ils instaurent, se faisant le porte-voix des invisibles, jusqu'à devenir l'incarnation d'un cinquième pouvoir. On pense, par exemple, à la place de Facebook dans les mobilisations politiques, du Printemps arabe aux gilets jaunes.

Pourtant, très vite, ces mêmes réseaux sociaux sont contestés, particulièrement lorsqu'ils sont utilisés par les jeunes générations : risque de désinformation et de manipulation de l'opinion, danger du cyber-harcèlement, captation de l'attention et des données personnelles par les acteurs du capital, enfermement dans une bulle de filtre* ou encore diminution des capacités de concentration que provoquerait l'exposition prolongée aux écrans et aux contenus divertissants de plus en plus courts qui y sont proposés.

Peu à peu, Twitter et surtout Facebook ont été concurrencés par Instagram, Snapchat et Tiktok, réseaux qui reposent sur l'image, vidéo ou photo. Or l'image ouvre la porte à une mise en scène du « moi » et par là, à une mise en concurrence des individus, dans un monde où ils le sont déjà en permanence. Les réseaux sociaux n'inventent pas la mise en concurrence mais la renforcent, la banalisent et la diluent dans une responsabilité individuelle qui ouvre la voie à une critique moralisatrice.

Les réseaux sociaux : une idéologie de la performance et de la concurrence

Avec sa nouvelle création, **Charles-Arthur Feuvrier** s'appuie sur deux piliers de la culture populaire : les émissions de téléréalité et une certaine tendance que l'on trouve sur Tiktok : les *trick shots*, ces vidéos de challenges qui consistent à réaliser un tir de manière improbable et impressionnante. L'installation, composée de trois écrans, interroge l'idéologie de la performance que ces outils exaltent. Une croix rouge sanctionne les échecs répétés des vidéastes anonymes dont les tiktoks s'enchaînent sur les écrans.

En référence aux *talent shows* du monde entier (de X Factor à The Voice), l'artiste questionne notre recherche de validation par autrui. Une aspiration à se mettre en scène, à se surpasser et à se distinguer de la masse à laquelle nous sommes grandement incité·es par la structure capitaliste de notre société ; une concurrence dont la cruauté est renforcée par les réseaux sociaux (devenus une sorte de *talent show* géant). Ici, la réussite et la performance sont conditionnées par le nombre d'interactions sociales que les vidéos génèrent. Non pas la créativité ou technicité des vidéos mais la propension à faire le buzz, c'est-à-dire le potentiel économique de la performance.

XXI^e siècle, condamnation ou exaltation de l'individu ?

Il est courant d'entendre que le XXI^e siècle est celui de l'individualisme, du chacun pour soi, et donc de l'exaltation du « moi », mis en scène sur les réseaux sociaux. Cette perspective moralisatrice a pour contrepoint une incitation à l'épanouissement, une injonction à cultiver son « moi » profond : c'est l'essor du développement personnel, vidéos de *selfcare* et autres *morning routine*. La réussite et l'accomplissement de soi – notions en elles-mêmes problématiques – semblent alors dépendre de la volonté personnelle des individus, en dépit des déterminismes qui pèsent sur eux. Cette injonction s'inscrit dans un système capitaliste, où l'individu est un·e producteur·rice. L'idéologie de la performance, et donc de l'accroissement continu, imprègne ainsi toutes les dimensions de l'existence.

L'omniprésence des écrans

La borne est un motif récurrent des créations de Charles-Arthur Feuvrier. Une esthétique qui souligne l'omniprésence du numérique dans nos quotidiens, de la dématérialisation accélérée des procédures administratives à l'utilisation massive d'applications, chatbots, bornes de commande ou de médiation. Les interactions humaines dans l'espace public – du moins, marchand – semblent se raréfier.

Chez **Charles-Arthur Feuvrier**, la borne numérique devient un agglomérat de scotch, une matière organique, qui peut évoquer un virus, un champignon en pleine croissance, un cordon ombilical : une esthétique anti-digitale, comme un contrepoint à l'implacabilité des algorithmes. À travers la borne, c'est aussi une société de l'image qui est représentée. D'Instagram à Snapchat, des émoticônes aux pictogrammes, la communication publique et privée passe beaucoup par l'image.

Nesrine Salem s'intéresse à cette omniprésence des vidéos dans notre quotidien : vidéos regardées avant le coucher et au lever, dont on ne connaît pas toujours la source, l'auteur·rice ni le lieu où elles ont été tournées mais qui scandent nos journées.



Beware, Charles-Arthur Feuvrier, 2021.

L'œuvre de Charles-Arthur Feuvrier présentée dans *Les Sillons #1* étant une nouvelle création, nous ne disposons pas encore d'image. *Beware* donne néanmoins une bonne idée du travail de l'artiste.

2

ART CONTEMPORAIN

L'art vidéo : de la culture populaire à l'art contemporain



Document de travail, Nesrine Salem, 2023. © Nesrine Salem

L'art contemporain intègre la vidéo à partir des années 1970, démultipliant les possibilités de l'artiste. La période voit émerger des figures majeures de l'art vidéo – de Nam June Paik à Chantal Ackermann, Martha Rosler ou Bill Viola – jusqu'à aujourd'hui, où de nombreux·ses artistes intègrent des créations vidéo au sein de leur œuvre plastique, voire en font le seul support de leur création. Les exemples sont nombreux, de Pipilotti Rist, – dont le visage maquillé écrasé contre une vitre était diffusé sur les écrans publicitaires de Times Square (*Open My Glade – Flatten*) – à Christian Boltanski qui intégrait dans un échafaudage les vidéos d'êtres hybrides, visages d'enfants et de vieillards mêlés avec lesquels le·la spectateur·rice pouvait interagir (*Chance*).

Quelles différences entre art vidéo et cinéma ?

La forme de la vidéo : l'art vidéo peut se passer de narration et de personnages, c'est une forme plus libre, qui explore davantage les possibilités de l'image et du son. L'art vidéo peut composer, par exemple, à partir d'images existantes (c'est le *foundfootage**, qui implique l'utilisation de vidéos trouvées sur internet).

Le mode de production : cette liberté s'explique notamment par les conditions de production des œuvres, moins contraignantes qu'au cinéma, où il s'agit de remplir des critères précis afin d'obtenir des financements permettant de réaliser le film.

Le mode de diffusion : au cinéma, on a besoin d'une salle noire, et le film doit être distribué pour être diffusé en salle ; l'art vidéo existe dans une salle d'exposition et il interagit bien souvent avec d'autres matériaux plastiques, avec l'espace de l'exposition, avec le·la spectateur·rice lui·elle-même, voire même avec l'artiste, lorsque celui·elle-ci modifie l'œuvre en temps réel.

Nesrine Salem, Grand Chemin et Théophylle Dcx ont en commun d'explorer la vidéo, avec une utilisation plus ou moins marquée du montage. Les créations de Grand Chemin et Théophylle Dcx partagent certains aspects formels : l'utilisation d'un smartphone, une caméra instable, un montage minimaliste, une absence d'étalement et un son brut. Le travail de Théophylle Dcx se caractérise par son apparent naturel, comme si le flot de la parole de l'artiste n'était pas préparé, s'apparentant presque à la forme du « vlog ».

Cette absence d'artifices traduit une recherche d'épure et de sincérité, qui prend le contrepied de l'incitation à se mettre en scène, caractéristique de certains réseaux comme Instagram. En effet, le naturel apparent des contenus produits par les influenceur·ses camoufle une mise en scène réfléchie.

Juliette Jaffieux et Vincent Caroff ont pour pratique de travailler autour des formes de la culture populaire caractéristiques de la jeune génération, notamment le *live gaming* (avec leur jeu vidéo *Sword stories*). Leur nouvelle création vidéo 3D présentée ici s'appuie sur la technique du *foundfootage*^{*}, soit la création vidéo à partir d'images trouvées sur internet.

Les images utilisées ici sont issues d'une chaîne Youtube ne proposant que des *reviews*^{*} de sanitaires, avec un humour certain puisque les *reviews* sont habituellement dédiées à des sujets plus sérieux, dont il s'agit de faire l'analyse ou le compte-rendu. L'homme qui apparaît dans la vidéo nous explique le fonctionnement des toilettes auxquelles il fait face, avant d'être aspiré par la chasse d'eau qu'il vient de tirer. C'est là que commence la fiction, et une plongée fantasmagique d'univers en univers.

Puisant dans cette culture internet du XXI^è siècle, aux inépuisables contenus, parfois improbables, et souvent mal compris voire déconsidérés, Juliette Jaffieux et Vincent Caroff tissent des liens entre cultures populaires et formes de narration traditionnelles pour raconter l'hyper-spectacle de nos vies, la mise en scène de soi sur internet.



Sword Stories, Juliette Jaffeux et Vincent Caroff, 2021. © Juliette Jaffeux et Vincent Caroff

L'œuvre de Juliette Jaffeux et Vincent Caroff présentée dans *Les Sillons #1* étant une nouvelle création, nous ne disposons pas encore d'image. *Sword Stories* donne néanmoins une bonne idée du travail des artistes.

Quand une vidéo devient-elle de l'art ?

Un vlog, une vidéo *storytime*, une courte vidéo Tiktok ou un long live Twitch : à partir de quand ces vidéos peuvent-elles constituer un objet d'art ? Leur très large diffusion sur les réseaux sociaux ou leur caractère brut, naturel, pourrait nous inciter à les percevoir avant tout comme des sujets de sociologie. Est-ce le lieu d'exposition qui fait l'œuvre, l'intention de son auteur·rice ou bien est-ce la recherche d'une forme qui définit le travail d'un artiste ?

3

Curriculum Vitae

Faire son autoportrait



Curriculum Vitae, Théophylle Dcx, 2022 © Théophylle Dcx

Parler de soi pour s'affirmer

Plusieurs des artistes qui composent cette exposition apparaissent dans leurs productions, par la voix ou l'image. L'artiste parle de soi, de son histoire, dans un rapport d'intimité avec les visiteur·euses.

Utiliser l'art pour parler de soi n'a pourtant pas toujours été une évidence : c'est seulement au XV^e siècle que des peintres commencent à faire leur autoportrait. L'artiste n'est plus un exécutant qui travaille pour l'Église, la royauté, les puissants : iel peut s'inspirer de sa vie, développer un style personnel et signer son œuvre. En littérature, c'est notamment au XIX^e siècle qu'émerge le genre autobiographique. L'individu prend davantage d'importance et de légitimité : son histoire personnelle, l'expression de ses convictions et émotions, le récit de son enfance et de son intimité deviennent dignes d'intérêt.

Or le genre autobiographique instaurerait un nouveau contrat entre le·la lecteur·rice et l'auteur·rice : l'obligation de dire la vérité sur soi. La sincérité deviendrait la règle. Un postulat interrogé par les artistes.

Pour l'artiste, écrire son autobiographie revient à exprimer sa singularité mais aussi faire part d'une expérience qui puisse concerner et toucher le·la lecteur·rice. Dans cette exposition, les artistes évoquent leurs difficultés, les discriminations qu'iels ont subies, du fait de leur identité de genre, de leur orientation sexuelle, de leur situation médicale, de leur apparence. **Théophylle Dcx** dans *Curriculum Vihtae*, fait part de sa séropositivité et de la sérophobie dont il a été victime, en s'appuyant sur l'évolution de son traitement, à travers les boîtes de médicaments qui ont accompagné ses 6 dernières années de séropositivité. De même, **Nesrine Salem**, dans sa prochaine création vidéo, aborde sa condition de femme racisée, queer et porteuse d'un handicap invisible : celui d'être bégue.

Face aux attaques que l'on subit lorsque l'on fait partie de groupes minoritaires, il devient urgent de prendre la parole, pour rendre compte de son expérience, créer une communauté d'expérience avec d'autres personnes dans la même situation mais aussi dénoncer, pour, peut-être, faire évoluer les mentalités.



Curriculum Vihtae, Théophylle Dcx, 2022 © Théophylle Dcx

Documentaire intime ou autofiction ?

L'apparente spontanéité de la forme ne signifie pas pour autant que l'artiste se place dans une totale transparence vis-à-vis de ses spectateur·rices. **Grand Chemin** joue de cette limite floue entre, d'un côté, la simplicité et l'apparent naturel de l'image et de la parole, de l'autre, le caractère fictionnel de l'autoportrait qu'elle nous donne à voir et à entendre et que le·la spectateur·rice découvre au fil du récit. Un jeu qui ouvre sur la question du contrat de confiance que l'on instaure dans un genre comme l'autobiographie. On est ici à la lisière de l'autofiction, qui se place au croisement de l'autobiographie et de la fiction, partant de faits réels pour y mêler l'imaginaire.

Un jeu qui rappelle aussi que le naturel des vidéos qui circulent sur les réseaux sociaux est bien souvent fabriqué. On pense à cette tendance répandue chez certain·es vidéastes ou influenceur·euses à feindre l'amateurisme technique ou le caractère non préparé du discours. Il n'y a qu'un pas de l'autoportrait à la fiction, mais les intentions n'y sont pas toujours d'ordre artistique.



Grand Chemin, *Le niveau de l'étang a encore baissé*, 2022, vidéo 17 min, La salle de bain communiste © Elise Simeonidis, alias Grand Chemin

Garder trace de ces portraits qui ont été faits de nous

Se représenter dans un autoportrait peut avoir pour objectif de réaffirmer son identité, face à l'image qui nous est attribuée, dans les médias, les discours, les productions culturelles.

Dans son musée de la misogynie – *Musogynie* – **Mélina Ghorafi** propose de rendre compte de la diversité des productions misogynes qui ont vu le jour selon les époques, pour en garder la trace. L'artiste met en avant le rôle de ces productions dans l'entretien d'une culture du viol, c'est-à-dire dans une normalisation voire un encouragement de la violence envers les femmes ou de l'acte du viol. Mélina Ghorafi pense la nécessité de conserver la mémoire des discriminations faites aux femmes, à la manière du musée du racisme de l'université de Ferris dans le Michigan (États-Unis).

Forme d'archive, à mi-chemin entre l'artistique et l'anthropologique, l'artiste s'inscrit dans une démarche historique. Si elle admet qu'un tel projet ne peut être exempt de fascination, elle décrit son travail comme un antidote, et même une revanche, la muséification d'un sujet étant déjà l'annonce de sa mort prochaine.



Musogynie, Mélina Ghorafi, 2021. © B.R.A.V.E.

Faire son portrait par le récit des espaces que l'on traverse

Se dire par la ville

Le portrait que l'on donne de soi n'implique pas nécessairement de se représenter physiquement dans l'œuvre. Parmi les œuvres qui composent cette exposition, rares sont les moments où le visage de l'artiste apparaît. Auto-portraitistes sans visage, Grand Chemin et Nesrine Salem choisissent de se dire à travers des images, des objets ou des lieux : les espaces du foyer de jeunes travailleur·euses dans lequel vit **Grand Chemin** deviennent le point de départ d'une réflexion intime de l'autrice sur elle-même ; la prochaine création de **Nesrine Salem** devrait être composée de fragments de villes dans lesquelles l'artiste a vécu.



Sta7, Nesrine Salem, 2020. © Nesrine Salem

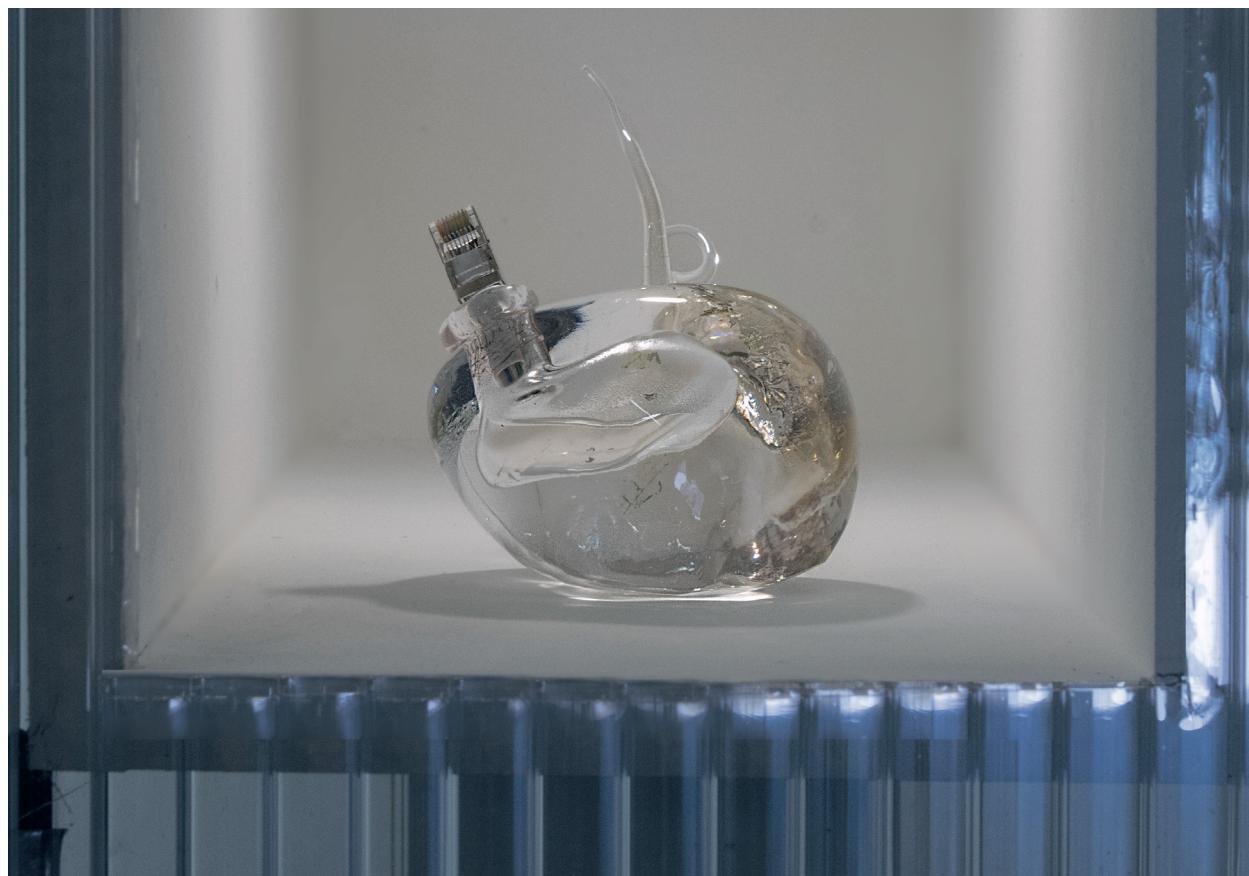
L'œuvre de Nesrine Salem présentée dans *Les Sillons* étant une nouvelle création, nous ne disposons pas encore d'image. *Sta7* donne néanmoins une bonne idée du travail de l'artiste.

Se dire à partir de nos données personnelles

Avec *Data Perfume*, l'artiste **HaYoung** s'intéresse à un espace immatériel : celui d'internet. L'individu est ici défini, non pas par les territoires qu'il traverse, mais par les traces qu'il a laissées sur la toile.

Machine à produire du parfum, *Data Perfume* est une intelligence artificielle qui analyse les *data* de plusieurs personnalités choisies par l'artiste, dont les données ont été classées selon 4 catégories : « Chat », lorsque l'internaute communique en ligne, « Exchange » pour son activité commerciale, « Hunt » où les données sont traquées, et « Pure », lorsque l'internaute erre sans but. Chaque parfum produit est le reflet de l'individu, selon un mélange de fragrances dont les quantités sont déterminées par l'activité de chaque personne.

La scénographie de HaYoung rappelle un centre commercial, où les parfums sont exposés - comme vendus - alors même qu'ils résultent de données intimes, peu protégées. À la manière de Charles-Arthur Feuvrier, les parfums eux-mêmes revêtent une dimension organique, sorte de créatures fantastiques ou de formes aquatiques vivantes, supports de rêverie.



DATA PERFUME, HaYoung, 2022. © Glassbox Sud

4

ART ET RÉPARATION

Art et réparation : redonner à l'art sa dimension curative



Prophecies After The Blaze, Jacopo Belloni, 2021. Vue de l'exposition *Badly Buried*, Palazzo Re Rebaudengo, Guarne.



Anathema Souvenirs, Jacopo Belloni, 2021
© Mattia Angelini, Galleria Daniele Agostini



L'art vidéo, le témoignage et le récit de soi en images peuvent avoir une vertu curative, pour l'auteur·rice comme pour les spectateur·rices qui s'en font les témoins, notamment lorsque celui·elle-ci fait part de sa souffrance. Jacopo Belloni et Omar Castillo Alfaro partagent une réflexion autour des liens entre l'art et le soin, la réparation, voire la magie, en lien avec la notion de trauma collectif, qu'il soit historique ou contemporain.

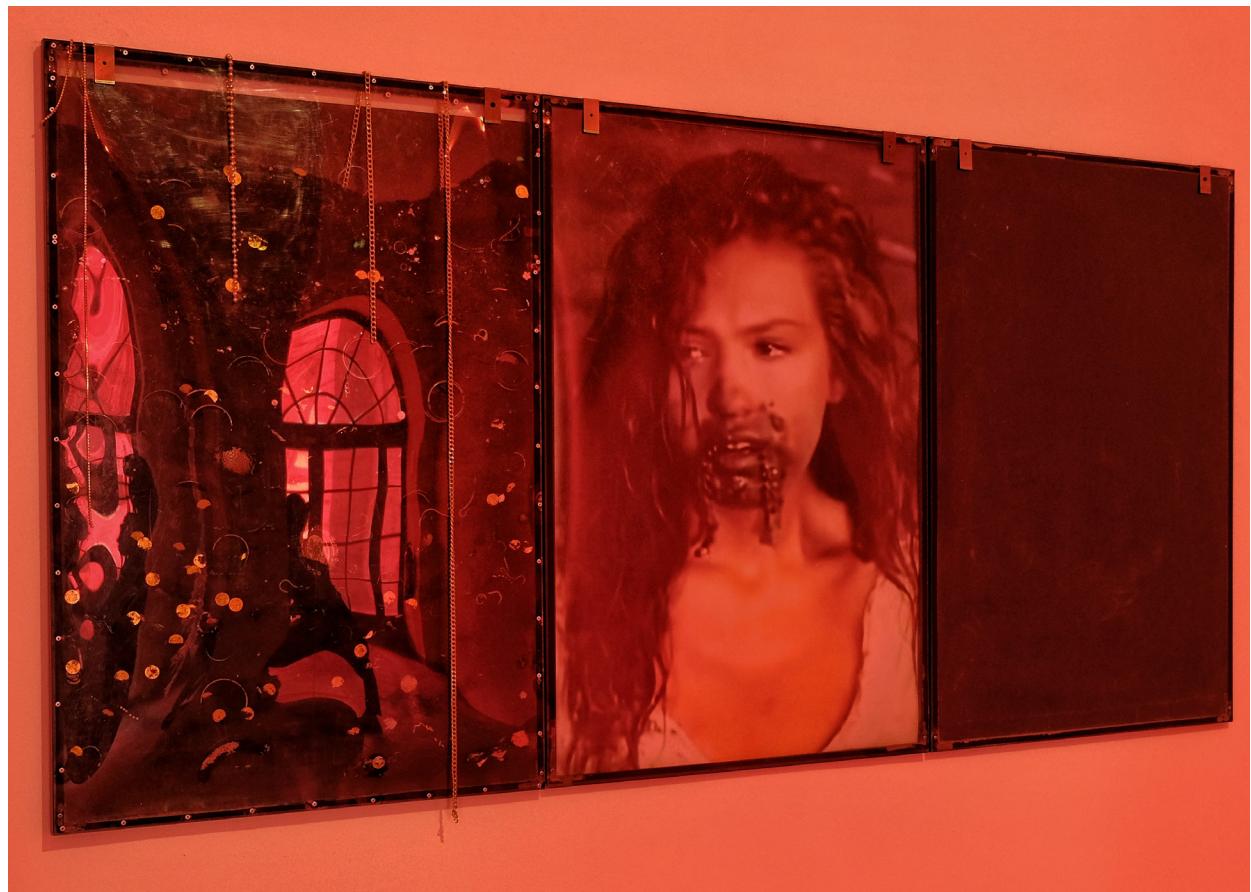
Jacopo Belloni propose un travail ancré dans l'actualité récente du Covid, qui marque l'arrivée brutale et inattendue de la maladie dans les foyers, à l'image de *The Superstitious*, figure d'homme moderne contaminé.

L'artiste explore notre besoin de rituels et d'objets exutoires face à un quotidien de plus en plus inquiétant, incertain, insécurisant. *Anathema Souvenirs* expose huit objets votifs, sorte d'amulettes de protection, objets traditionnels ayant perdu toute signification symbolique, tout ancrage culturel et historique pour devenir des objets de décoration ou de parure, reproduits en série pour être commercialisés. Jacopo Belloni restitue ces objets à leur lieu et usage d'origine, ouvrant une discussion sur la place de la spiritualité dans notre société moderne, où les objets de consommation courante deviennent sacrés.

De même, *Prophecies After The Blaze* détient une intention rituelle. Les cendres solidifiées tracent les contours d'un poème-incantation, inspiré de la spodomancie (art de la divination à partir de cendres). Ces cendres, issues des feux de cheminée que l'artiste a partagés avec ses colocataires pendant le confinement, deviennent la trace d'un lieu et d'un temps où existait le sentiment de faire communauté, où il était possible d'exorciser ses craintes.

The Superstitious, Jacopo Belloni, 2022
© Riccardo Giancola

À l'inverse, **Omar Castillo Alfaro**, artiste mexicain et ancien agro-chimiste ayant travaillé dans une grande mine au Mexique, travaille avec des matériaux toxiques. Marqué par la colonisation, l'effacement des traditions, des savoir-faire et des richesses culturelles qu'a entraîné l'occidentalisation, Omar Castillo Alfaro cherche à retrouver un lien à son pays natal par le travail de la terre. Les fleurs, ou « *naab* » en maya - motif récurrent de la peinture précoloniale en Amérique, mais aussi du travail d'Omar Castillo Alfaro - peuvent alors se percevoir comme une réparation dans la douleur avec la mémoire mexicaine, marquée par le poison colonial. Dans le triptyque de photos *Archéologie du goût*, l'évocation du poison est présente, par la bouche abîmée d'une femme.



Archéologie du goût, Omar Castillo, 2022 © Mickaël Salvi

5

QUESTIONNAIRE

Pour préparer votre visite



© Nina De Castro

Lexique

Algorithme

formule informatique qui permet d'obtenir rapidement un résultat à partir d'informations qui lui sont fournies

Bulle de filtre

phénomène qui décrit l'enfermement des utilisateurs et utilisatrices d'internet dans un même univers de pensée, du fait de la présence importante d'algorithmes, qui identifient nos préférences (culturelles mais aussi politiques) pour nous proposer qu'un contenu lié à ces préférences, nous coupant des autres contenus possibles.

Cookie

un fichier stocké par un site internet sur l'ordinateur, le téléphone ou la tablette de la personne qui consulte le site internet. Ce fichier lui permet de garder la trace de l'internaute. Lorsqu'il reviendra sur le site, il sera reconnu, ses préférences seront sauvegardées. Ces cookies sont utilisés pour diffuser une publicité ciblée aux internautes.

Foundfootage

récupération d'images existantes pour créer une nouvelle image ou vidéo à partir de celles-ci.

Intelligence artificielle

désigne la capacité d'une machine informatique (ordinateur, téléphone, tablette) à utiliser des algorithmes pour atteindre un très haut niveau de performance et de précision, mais aussi de perfectionnement au fil du temps, puisque l'intelligence artificielle, entraînée par les scientifiques qui travaillent sur ce sujet, peut « apprendre ».

Live

type de vidéo enregistrée par un·e internaute et diffusée dans le même temps sur les réseaux sociaux. On trouve des lives sur Youtube, Instagram, Tiktok, Facebook, Twitch (plateforme dédiée uniquement aux lives).

Review

compte-rendu ou critique d'une œuvre, d'un sujet, d'un objet, dont on fait la description des caractéristiques et l'évaluation des qualités via une vidéo, un texte.

RGPD

le Règlement général sur la protection des données est un texte adopté par l'Union européenne en avril 2016, qui encadre le traitement des données personnelles par les entreprises ou institutions sur le sol européen.

Trickshots

coup ou tir impressionnant de précision, qui paraît impossible à réaliser. Une tendance existe sur les réseaux, qui pousse les utilisateur·rices à réaliser des *trickshots* improbables.

Idées d'ateliers à réaliser en classe / dans votre structure

Faire son autoportrait en vidéo

Le·la participant·e peut choisir d'apparaître dans la vidéo ou bien de parler de soi à travers des lieux ou des objets qui l'entourent et lui sont chers.

Tracer sa cartographie personnelle

Le·la participant·e dessine une carte qui le·la représente : ce pourrait être une cartographie de son activité en ligne, comme HaYoung, ou une cartographie des lieux réels qui font partie de sa vie, ou encore une cartographie des différents aspects de sa personnalité, de son identité.

Art et confinement

À la manière de Jacopo Belloni, le·la participant·e choisit un objet qui a marqué ou qui représente le mieux les confinements qu'iel a traversés et le représente sous la forme qu'iel préfère, afin de le transformer en symbole, en totem.

Muséographie des discriminations

À la manière de Mélina Ghorafi, les participant·es peuvent travailler collectivement à documenter un phénomène de discrimination – raciale, religieuse, sexuelle, par exemple – en recherchant des productions culturelles qui en sont l'illustration. Un travail de recherche et de compréhension des mécanismes de discriminations qui permet d'introduire une discussion collective.

Infos pratiques

Organiser une visite avec une classe ou un groupe

Toutes les visites de groupe sont accompagnées par un membre de l'équipe de la Ferme du Buisson et se construisent au fil des échanges avec les participant·es. Elles sont gratuites pour les groupes et leurs accompagnateur·rices. Les visites sont adaptées à l'âge du public, à partir de 6 ans.

Pré-visites pour les responsables de groupes sur demande auprès de l'équipe des relations avec les publics. La pré-visite vous permet de préparer en amont une visite avec votre groupe.

Visites sur rendez-vous, tous les jours de la semaine de 10h à 18h.
Entrée gratuite.

**Centre d'art contemporain de la Ferme du Buisson
allée de la Ferme, 77186 Noisiel**

accès

- en transport
RER A dir. Marne-la-Vallée,
arrêt Noisiel
(20 min de Paris Nation)
- en voiture
A4 dir. Marne-la-Vallée,
sortie Noisiel-Torcy dir.
Noisiel-Luzard

lafermedubuisson.com

Contacter l'équipe des relations avec les publics

au 01 64 62 77 00
ou par mail à rp@lafermedubuisson.com

Parcours exposition + cinéma

Profitez de votre venue à une visite d'exposition pour découvrir un film au cinéma de la Ferme du Buisson, avant ou après votre visite. Nous vous proposons un accueil spécifique autour du film et mettons à votre disposition des ressources pédagogiques afin de préparer la venue de votre groupe. Le billet cinéma est à 3€ par élève et les accompagnateur·ices sont invité·es.

