



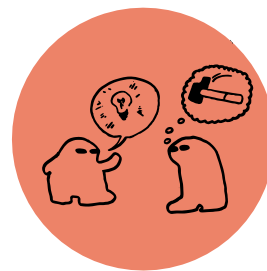
Exposition collective
du 8 octobre 2023 au 28 janvier 2024

L'exposition

L'exposition *Quotidien Communs* s'intéresse aux liens entre art et société, et présente plusieurs modalités d'exercice d'un art citoyen : les pratiques artistiques participatives ou en contexte social, la commande artistique populaire et les processus de co-création. Depuis les années 90, les pratiques collaboratives occupent une place de plus en plus importante dans la création contemporaine, à rebours du mythe romantique de l'artiste isolé-e dans son atelier. En s'intéressant particulièrement à l'action Nouveaux commanditaires, qui permet à des groupes de citoyen·nes de passer commande d'une oeuvre à un·e artiste dans un but d'intérêt général, l'exposition présentera de nombreux projets faisant intervenir des artistes au contact de personnes ou de groupes issu·es de la société civile. Un parcours d'oeuvres historiques ou contemporaines, liées au territoire francilien, présentera un panorama parcellaire de ces initiatives.

avec :

Céline Ahond
Brognon Rollin
Eve Gabriel Chabanon
Gaëlle Choisine
Gabriel Fontana
Pauline Lecerf
Mathieu Mercier
Wesley Meuris
le duo Irma Name (Clément Caignart et Hélène Deléan)
Erika Roux
Jessica Stockholder



curateur :

Thomas Conchou

Le collectif dans notre quotidien

Le terme quotidien, étymologiquement dérivé du latin *quotidianus*, signifie chaque jour. C'est parler de ce qui se fait et refait tous les jours, l'ensemble de faits et de gestes qui constituent la réalité sociale dans sa vie ordinaire. Le temps du quotidien, c'est d'abord le temps infini de la répétition. Les journées se succèdent, égales à elles-mêmes, selon un calendrier invariable, pour former des semaines, des mois, des années. Si d'un côté, la répétitivité du quotidien répond à un profond besoin de sécurité, de l'autre, elle engendre inévitablement une certaine monotonie, qui pourrait faire obstacle à l'imaginaire, à la création et au changement. Il semblerait que la routine et la répétition constituent l'ingrédient du quotidien.

Notre quotidien est souvent contraint par des règles fixées par une communauté, donc par un collectif. C'est notamment le cas pour la gestion et l'usage de ressources, appelés les communs. Ces ressources partagées peuvent être de différentes natures : naturelle (une rivière, une forêt), matérielle (un outil, un logement) ou encore immatérielle (connaissance, compétence). Cette notion permet de sortir du schéma binaire entre privé et public en privilégiant l'égal accès, le régime de partage et de décisions plutôt que la propriété.

Les Nouveaux commanditaires

Parfois, la création artistique permet de reconsidérer une situation problématique et de la réinventer, de bousculer un quotidien parfois trop routinier et de s'intéresser à cette conquête de l'art et de la culture par des publics qui en sont éloignés. Le programme « Nouveaux commanditaires » permet à des citoyen·nes confronté·es à des enjeux de société ou de développement d'un territoire de faire appel à l'art.

Agriculteur·rices, astrophysicien·nes, pêcheur·euses, travailleur·euses sociaux, médecins, professeur·es, bénévoles, étudiant·es, banquier·ères, voisin·es, maraîcher·ères, jardiner·ères, psychanalystes, retraité·es, pompier·ères..., quels sont leurs points communs ?

Ces personnes se rassemblent en collectif et font appel aux artistes pour transformer leur environnement et servir la cause qu'ils défendent et deviennent alors des "nouveaux commanditaires".

Afin de formaliser la commande d'oeuvre auprès de l'artiste, un·e médiateur·rice culturel·le accompagne le groupe citoyen commanditaire.

Depuis 1992, plus de 400 oeuvres ont été commandées en France et en Europe, avec plus de 500 partenaires différents dont l'État, des communes, des entreprises privées, des associations, des conseils départementaux, des conseils régionaux, des fonds européens, des fondations...

Qu'est-ce que c'est de créer en commun ?

Créer en commun, c'est à la fois s'organiser collectivement, créer ensemble, s'écouter, faire une œuvre collaborative, mais c'est aussi des idées qu'on ne retient pas, des compromis.

Créer ensemble est complexe, mais pas uniquement dans l'art, bien d'autres domaines sont concernés.

Certaines des œuvres que vous allez découvrir ont abouti, existent encore, d'autres n'auront jamais vu le jour.

L'exposition célèbre le collectif, l'engagement civique et l'activisme en réfléchissant aux manières de faire œuvre ensemble, et à ce que l'art peut faire pour la société en tant que discipline rituelle, symbolique, mémorielle, représentationnelle, instituante.

Mais à quels moments faisons-nous collectif? Tout au long de notre vie, que ce soit au sein du cocon familial, dans notre quartier ou au travail, nous formons un groupe d'individus pouvant œuvrer ensemble pour le bien commun.

1 - Se retrouver autour d'un repas

« Que nous devons manger est une réalité si banale, si primitive pour le développement de nos valeurs vitales, qu'elle est sans aucun doute commune à tous les individus. C'est cela même qui rend possible le regroupement du repas commun, et cette socialisation médiatrice permet ainsi que s'effectue le dépassement du simple naturalisme de l'alimentation. »

Georg Simmel, 1910

De tout temps, la nourriture a occupé une place importante dans nos sociétés, que ce soit au sein des sphères publiques (rites religieux avec des offrandes, des banquets somptueux...) que privées lors de fêtes familiales. Moment de rassemblement et souvent de convivialité, le temps du repas est pour beaucoup l'occasion de se retrouver et d'échanger ensemble sur ses pratiques, qu'elles soient culinaires, artistiques ou encore philosophiques. Partage de recettes, création de clubs de cuisine, cantines collectives de quartier et de soutien, la nourriture rassemble les individus autour du moment repas mais également dans sa préparation : la façon dont on choisit de cuisiner ensemble peut être une manière de réfléchir à comment on fait communauté.

À Aubervilliers en Seine-Saint-Denis, le café culturel Collective promeut cette idée de faire "table commune" par l'organisation de nombreuses activités culturelles, sociales et culinaires réunissant habitant-es du quartier, artistes et établissements scolaires.



Eve Gabriel Chabanon, *Chapter 3: Living in Reality*, 2020, installation, vue d'exposition, Westfälischer Kunstverein – Münster, courtesy de l'artiste, © photo Thorsten Arend

Eve Gabriel Chabanon participe en tant qu'artiste à ce dynamisme citoyen en impliquant les habitué-es du café à l'élaboration d'une véritable bibliothèque alimentaire: transformation de la cave en laboratoire de fermentation et champignonnière où jarres, pots et structures de céramique en tout genre permettent l'échange de recettes, d'histoires. Un projet participatif illustrant la diversité des cultures des usager-es du café qui ne verra malheureusement pas le jour sous ce format, suite à la fermeture du lieu en 2021. Le projet prend vie tout de même en dehors du café par l'édition d'un livre de recettes et la création d'un set de vaisselle, présenté au Centre d'art contemporain.

Eve Gabriel s'inspire notamment du travail de Matthew Lutz-Kinoy & Natsuko Uchino. Un travail proche du Mouvement Arts and Crafts explorant les notions de société, de religion, de politique, de style et de technique à travers l'histoire des motifs de production de céramique hispano-mauresque, byzantine, islamique ou encore coréenne.

LE MOUVEMENT ARTS AND CRAFTS

Le mouvement Arts and Crafts signifie «arts et artisanats». C'est un style artistique britannique qui s'est développé au Royaume Uni entre 1860 et 1910. Il concerne à la fois l'architecture, les arts décoratifs, la peinture ou encore la sculpture. Il est parfois considéré comme le pendant anglais du style Art nouveau. Les œuvres du **mouvement Arts and Crafts** sont donc très variées: une assiette, une commode, une maison ou un lampadaire sont autant d'œuvres possibles.

2 - Jouer ensemble

“Le jeu désigne une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu’elle procure. Le jeu est donc un moment de plaisir où l’on peut se découvrir soi-même, découvrir les autres mais également être quelqu’un d’autre. L’action de jouer est réelle mais c’est une activité de divertissement parallèle à la réalité. On dit souvent “c’est bon ce n’est qu’un jeu, ce n’est pas réel”. Par le jeu on peut créer de nouvelles choses, de nouvelles idées et de nouveaux rapports et le jeu peut être sans limite lorsqu’il fait appel à l’imagination ou la création.”

Céline Ahond

Dans le jeu, se retrouvent également les pratiques physiques et sportives qui, généralement, mettent en avant la performance, la réussite, la gagne et la victoire. Cette pratique du sport ou du jeu peut apparaître comme collective, impliquant l’existence d’équipes communiquant les unes avec les autres dans un objectif de victoire, mais également individuelle avec un fort esprit de compétition. Cette dernière exige cependant que, même pour gagner seul-e, la participation d’adversaires et donc jouer ensemble, reste un impératif. Des joueur-euses souvent accompagné-es de supporter-rices participent aussi à cette culture de la gagne et du dépassement de soi qui, bien qu’omniprésente dans notre société, se voit questionnée, bousculée, voire déconstruite par certain-es personnes, dont des artistes !

Le travail artistique et de recherche de **Gabriel Fontana** tend justement à repenser les normes du sport et du jeu dans une volonté d’inclusivité. Son travail de terrain au sein d’établissements scolaires lui permet d’échanger avec les jeunes sur leurs pratiques, et de tester avec elles-eux de nouveaux rituels sportifs, par la mise en place de tournois. Les jeux présentés lors du tournoi s’articulent autour de la notion d’identités fluides et de procédés de désorientation (jeu à trois équipes, changement d’équipe pour les joueur-euse-s au cours de la partie grâce à des maillots transformables). C’est donc collectivement et à travers le jeu que cette déconstruction des schémas sportifs traditionnels s’opère, questionnant les participant-es sur leur appartenance au groupe tout en les invitant à développer de nouvelles formes de sociabilité et de complicité.



Gabriel Fontana, *Turning Towards Fluidity, a Tournament of the Unknown*, 2022, ouverture du tournoi, W139 – Amsterdam, courtesy de l’artiste, © photo Zazia Stevens

De son côté, **Mathieu Mercier** fait référence au jeu et au sport à l’occasion de la commande pour la Cité Scolaire Maurice Ravel située dans le 20^e arrondissement de Paris. L’artiste élabore une œuvre inspirée par l’architecture des années 1950 sous la forme d’un lampadaire en utilisant des cercles de panier de basket à la place des structures métalliques qui entourent habituellement les globes lumineux. Comme Marcel Duchamp et sa célèbre *Fontaine* (urinoir), Mathieu Mercier invente d’autres modalités d’utilisation à des objets du quotidien. Sa recherche se traduit par un questionnement permanent sur les fonctions symboliques et utilitaires des objets.



Mathieu Mercier, *Sans titre (after Sarfatti)*, 2012 et *Sans titre (vélo/primaires aérosol)*, 2012, collection Frac Normandie – Caen, vue de l’exposition *Désillusions d’optique*, Kunsthalle Freiburg, 2012, © l’artiste et Adagp – Paris, 2023 | © photo Mathieu Mercier

MARCEL DUCHAMP ET LE MOUVEMENT DU READY MADE

Un *ready-made*, dans l’histoire de l’art, se réfère à une expérience spécifique initiée par Marcel Duchamp dans les années 1910, où un-e artiste s’approprie un objet manufacturé tel quel, en le privant de sa fonction utilitaire. Il lui ajoute un titre, une date, éventuellement une inscription et opère sur lui une manipulation en général sommaire (*ready-made* assisté: retournement, suspension, fixation au sol ou au mur, etc.), avant de le présenter dans un lieu culturel où le statut d’œuvre d’art lui est alors conféré.

Comment faire découvrir aux enfants les mathématiques de manière plus ludique? Voilà la commande adressée à l'artiste **Jessica Stockholder**. Avec *Lumps Bumps & Windy Figures*, elle imagine un jeu grandeur nature installé dans le parc des Hautes Études Scientifiques, accessible aux publics. Le but du jeu? Trouver les solutions au problème mathématique posé, la suite de Skolem, en manipulant certaines pièces de l'installation. Le Centre d'art accueillera la version d'exposition de cette œuvre, *Lumps Bumps & Windy Figures Too*, qui illustre le même problème mathématique en recréant un intérieur domestique à partir d'objets et matériaux du quotidien. Les visiteurs sont invités à jouer, par un système de cavaliers au mur, pour tenter de trouver des solutions à la suite de Skolem!



Jessica Stockholder, *Lumps Bumps & Windy Figures Too*, 2005, installation, vue de l'exposition Pour de vrai, Musée des Beaux-arts de Nancy, 2005, courtesy de l'artiste et de la galerie Nathalie Obadia, © photo Mari Linnman / 3CA

CONSERVATION DES ŒUVRES D'ART

L'utilisation de matériaux étrangers aux pratiques traditionnelles, les pièces manipulables, l'émergence de voies de création et de disciplines inédites, ou l'emploi de nouvelles technologies dans les œuvres d'art contemporain changent notre façon d'interagir avec l'art mais posent aussi de nombreux problèmes de conservation et restauration. Les problématiques que rencontrent les conservateur·ices-restaurateur·trices ne sont pas uniquement matérielles mais aussi théoriques et éthiques: certaines œuvres contemporaines n'ont peut-être pas vocation à être éternelles, même lorsqu'on ne veut pas les voir disparaître! Si un objet du quotidien est utilisé dans une œuvre, comment l'empêcher de se dégrader, surtout si les visiteurs sont censés pouvoir interagir avec? Faut-il le réparer ou le remplacer? Si on ne peut plus acheter le même objet, y a-t-il un sens à tenter de le recréer?

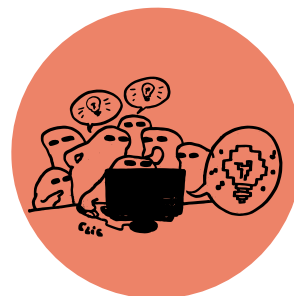
3 - L'école et l'université, des lieux de partage

Jusqu'aux années 70, imaginer l'action culturelle en milieu scolaire n'allait pas de soi. En dehors de l'école maternelle, rien n'était prévu pour l'éveil artistique des enfants. Il faut attendre 1968, et l'ouverture de l'école républicaine à des principes venant de pédagogies libertaires, pour que l'on commence à prendre en compte l'importance de la dimension artistique dans l'éducation. Mais comment inscrire l'art dans les programmes de l'école maternelle à l'université?

LE 1% ARTISTIQUE, UN MOYEN D'AMENER L'ART À L'ÉCOLE

Le 1% artistique est une disposition légale française consistant à réserver à l'occasion de la construction ou de l'extension de bâtiments publics, une somme permettant la réalisation d'œuvres d'art conçues spécialement pour le lieu. Depuis 1951, 12 300 œuvres créées par près de 4 000 artistes confirmé·es ou émergent·es sont ainsi exposées en France métropolitaine et en outre-mer. Ces œuvres constituent aujourd'hui une étonnante collection à ciel ouvert, témoin des évolutions artistiques de notre pays.

L'école est un lieu d'apprentissage selon une construction descendante: l'enseignant·e apprend à l'élève. Les projets participatifs rebattent les cartes de cette construction et mettent à plat cette hiérarchie: les élèves sont moteurs et partie intégrante des projets. L'école est un miroir de la société à plus basse échelle, ce sont des individus qui font groupe au sein d'une classe ou au sein plus largement de l'établissement. Ce groupe constitué partage un espace, des pratiques et des codes qui sont propres à l'école, comme par exemple se déplacer en groupe rangés deux par deux. À l'école tout comme en société, on ne peut pas agir de façon individuelle, notre action dépend des autres et les impacte. Cette constitution de groupes est parfois une force, on s'identifie et s'associe à d'autres, en tant que repères ou soutiens. Mais cela peut aussi invisibiliser l'identité individuelle ou le droit à la différence.



Dans le cadre du 1% artistique, l'artiste **Céline Ahond** est intervenue au collège Pierre Curie à Bondy en Seine-Saint-Denis afin de réaliser un film avec les personnes de l'établissement (élèves et membres du personnel). L'artiste invite les participant-es à "jouer à faire semblant pour de vrai" dans une salle entièrement verte devenue l'écran d'incrustation de leurs envies. Sur fond vert se succèdent des histoires: jouer à l'adulte, se transformer en présentateur-ice météo, faire une interview, un scénario de film. Chacun-e vient en quelque sorte témoigner de ses désirs devant la caméra de Céline Ahond.



Céline Ahond, *Jouer à faire semblant pour de vrai*, 2016, film performé, peinture murale et édition 1% artistique au collège Pierre Curie à Bondy (Seine-Saint-Denis), collection départementale de Seine-Saint-Denis, © l'artiste et Adagp – Paris, 2023

Dans un autre établissement, c'est à des élèves d'élémentaire que **David Brognon et Stéphanie Rollin** proposent de réfléchir collectivement à un projet d'établissement. Le projet *Train your bird to talk* donne la parole aux élèves, pour améliorer la sonnerie de l'école.

Un projet participatif et culturel où les enfants s'immergent dans une autre culture et découvrent une langue nouvelle. Ils remplacent la sonnerie stridente de l'école par une série de phrases traduites en silbo, le langage sifflé des bergers de l'île de la Gomera. «À table!», «Youpi! C'est fini!» ou «Le travail nous attend»: 17 phrases soumises par les élèves de 6 à 11 ans sont traduites en espagnol, sifflées en silbo sur l'île de La Gomera par Juan Manuel China García, puis synchronisées pour remplacer les 17 sonneries quotidiennes de l'école. Des phrases qui rythment le quotidien de la vie de l'établissement.

Le travail du duo **Irma Name** (Hélène Deléan et Clément Caignart) consiste depuis 2016 à monter des projets collectifs ou participatifs, interrogeant le rôle ambigu du politique et de la pédagogie dans leur pratique artistique, comme dans l'art en général. Dans *Rois d'Asile*, œuvre filmique mêlant fiction et documentaire, la question de l'héritage politique et pédagogique de l'Université Paris 8 / Vincennes Saint-Denis est le cœur du sujet. Co-écrit à partir d'improvisations des étudiant-es, professeur-es et employé-es de l'établissement, l'action se passe dans une université chamboulée par une mobilisation massive engendrée par la discrimination à l'inscription et où l'intelligence artificielle gouverne. Ce film traduit les doutes des étudiant-es quant à l'avenir, les plongeant dans une dystopie ultra digitale mettant à l'épreuve les réactions humaines.



Frac Normandie – Caen, vue de l'exposition *Désillusions d'optique*, Kunsthalle Freiburg, 2012, © l'artiste et Adagp – Paris, 2023 | © photo Mathieu Mercier



4 - La mise en lumière de mouvements citoyens et des invisibles

Le travail des artistes peut permettre à des projets déjà existants ancrés sur un territoire de rayonner plus fortement auprès des publics. L'art serait donc un moyen d'accompagner des structures et des personnes dans la réalisation et la communication de leurs initiatives. Dans cette exposition, c'est souvent par le format vidéo que cela passe.

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-riche pouvait interagir. Avec l'apparition des caméscopes, caméras, jusqu'aux smartphones aujourd'hui, l'image et la création vidéo se sont démocratisées. Les artistes contemporain-es s'emparent de ces formes de production plus populaires, plus quotidiennes dans la production de leurs œuvres: en créant elleux-mêmes des vidéos avec ces outils ou en intégrant des images filmées par d'autres personnes. Cela peut permettre aux artistes et participant-es de se retrouver autour d'une pratique commune.

Avec son film *Aujourd'hui on est là*, **Erika Roux** nous plonge au sein du mouvement politique La Révolution est en marche (LREEM), en suivant les militant-es dans leur parcours. Divisé en trois écrans, le film donne à entendre et à voir un fourmillement d'idées et de voix, nous plongeant par moments dans un brouhaha de paroles. Une confusion reflétant la difficulté de faire groupe parfois et de laisser la place à l'expression des opinions de chacun-es.

De son côté, **Gaëlle Choisine** rend hommage par un documentaire-fiction à tout le travail mené à l'École des Actes, micro-institution socio-culturelle, expérimentale et innovante située à Aubervilliers en Seine-Saint-Denis. Pour la réalisation de ce film, l'artiste associe des volontaires et l'équipe du lieu dans l'écriture du scénario, la conception et la fabrication de décors ainsi que dans le tournage, puisqu'ils seront les acteur-rices du film. Ici, les participant-es sont acteur-rices du projet artistique, formant ainsi un collectif ayant pour but la mise en valeur de l'activité d'un lieu dans lequel ils gravitent.



L'œuvre de Gaëlle Choisine avec l'École des Actes est encore en cours de production: les pratiques de co-création sont un travail à long terme. Comme toutes les formes de travail en commun, la création collective prend du temps, elle demande de questionner la façon dont on travaille et dont on prend des décisions. Alors, certain-es artistes font de ces questionnements le cœur de leurs œuvres et cherchent comment rendre compte du processus autant que du résultat. Lors de son exposition *Du Pain sur la planche* au Centre d'art en 2019-2020, Marie Preston présentait son travail avec le groupe PAIN COMMUN. La restitution de ce travail de co-création prenait la forme d'œuvres photographiques mais aussi d'outils de travail (des pétrins) et d'un journal qui retraçait la vie et les différentes formes du collectif à travers les années. L'espace s'était augmenté de photos et de traces de boulange pendant la durée de l'exposition, illustrant un travail toujours en cours et toutes les personnes y ayant participé!



Workshop réalisé par Gaëlle Choisine en collaboration avec l'École des Actes, *Les Moyens du bord*, 2020, La Villette x Pompidou – Paris, © l'artiste et Adagp – Paris, 2023 | photo Julie Vacher

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 pour que le film soit visible en salle, toute une industrie est mobilisée: producteur-trices, diffuseur-euses, programmeur-trices; 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-riche, voire même avec l'artiste, lorsque celui-elle-ci modifie l'œuvre en temps réel.

IDÉES D'ATELIERS À RÉALISER EN CLASSE / DANS VOTRE STRUCTURE

• Réponds à une commande artistique de la part de ton établissement

À la manière de David Brognon et Stéphanie Rollin, imagine une œuvre d'art répondant à une problématique rencontrée au sein de ton établissement: circulation dans les espaces, sonnerie désagréable, hall d'entrée peu accueillant... Autant de sujets auxquels tu peux trouver une solution avec ton art!

• Fabrique une bibliothèque des savoirs

Envie de partager ce que tu sais faire et d'apprendre à partir du savoir des autres? Formez un groupe et rassemblez les savoirs de chacun-es! Cette bibliothèque peut prendre différentes formes: carnet, tutothèque, affichage, à vous de choisir et de la nourrir tout au long de l'année!

• Construis ton souvenir autour de l'exposition

Après avoir visité l'exposition avec ta classe ou ton groupe, créez ensemble une œuvre plastique illustrant votre expérience de visiteur-euse. Peinture, sculpture, vidéos, tous les médiums sont possibles!

Informations et réservations

Organiser une visite avec une classe ou un groupe

Toutes les visites de groupe sont accompagnées par un-e 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.

Contactez l'équipe des relations avec les publics

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

Pour prolonger l'exposition

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 3,5€ par élève et les accompagnateur-rices sont invité-es.

Venir

Centre d'art contemporain de la Ferme du Buisson
Allée de la Ferme – Noisiel
77 448 Marne-la-Vallée Cedex 2

En transport: RER A, arrêt Noisiel
(20 min de Paris Nation – 15 min de Marne-la-Vallée)

En voiture: A4 dir. Marne-la-Vallée, sortie Noisiel-Torcy, dir. Noisiel-Luzard

lafermedubuisson.com