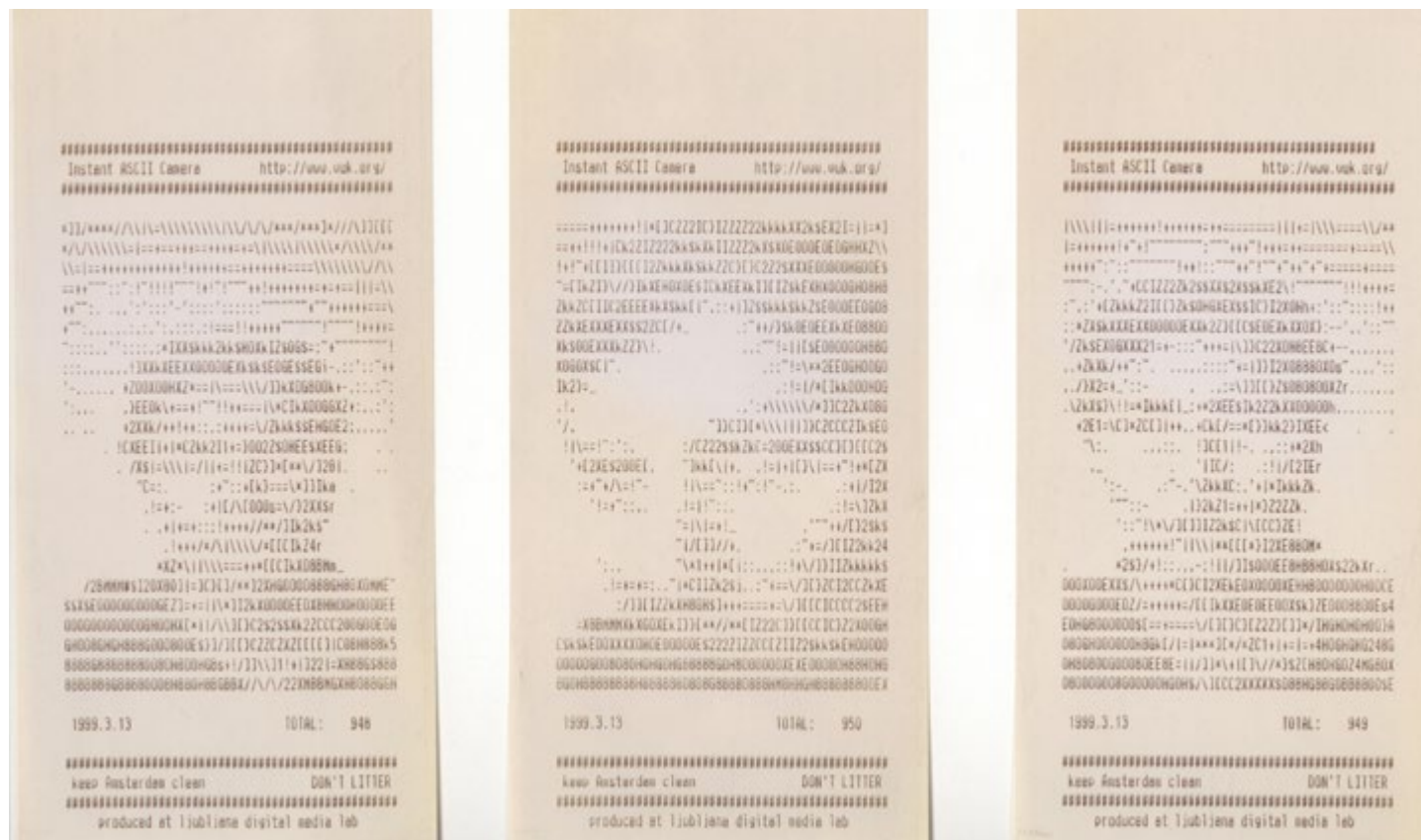


BÉTONSALON CENTRE D'ART & DE RECHERCHE



Portraits de Nathalie Magnan en langage ASCII. © Fonds Nathalie Magnan, INHA Collection Archives de la critique d'art, Rennes.

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

MAGNANRAMA : MÉDIAS, TECHNOLOGIES, IDENTITÉS, RÉSEAUX AUTOUR DE NATHALIE MAGNAN

SOMMAIRE

3 PRÉSENTATION

3 À propos de Bétonsalon – centre d’art et de recherche

4 L’EXPOSITION : « MAGNANRAMA »

4 Quelques mots sur l’exposition

5 Biographies

8 Images

17 POUR ALLER PLUS LOIN

17 Trajectoire de Nathalie Magnan

19 Cyberféminisme & pratiques collectives

21 Glossaire

23 Ressources pour prolonger l’exposition

26 PISTES PÉDAGOGIQUES

26 En Maternelle

27 Cycle 2 - Du CP au CM1

28 Cycle 3 - Du CM2 à la 6^{ème}

29 Cycle 4 - De la 5^{ème} à la 3^{ème}

30 Au Lycée

31 PRÉPARER SA VISITE

31 La visite pédagogique

31 Les outils à disposition

Le livret d’exposition

La Bibliothèque

32 Les formats de visites

Visite dialoguée

Visite atelier

Visite avec Bétonpapier

Atelier philo

Visite sur mesure

35 Le Programme Jeunes Médiateur·ices

36 Les horaires de visites

36 Accessibilité

37 Informations pratiques

37 Contacts

37 Partenaires et soutiens

PRÉSENTATION

À propos de
Bétonsalon –
centre d'art et de
recherche

Bétonsalon — centre d'art et de recherche développe ses activités de manière collaborative avec des organisations locales, nationales ou internationales. La programmation comprend des expositions monographiques ou collectives d'artistes émergent·es, réémergent·es, confirmé·es ou oublié·es, des événements pluridisciplinaires avec la meilleure qualité d'écoute et d'échanges possible, des actions et des recherches en médiation et sur les pédagogies expérimentales, des résidences de recherche et de création, des projets hors-les-murs qui se tissent avec des publics et des structures de proximité, des actions encore non répertoriées.

Bétonsalon est une organisation à but non lucratif établie en 2003. Implanté au sein de l'Université Paris Cité dans le 13^{ème} arrondissement depuis 2007, Bétonsalon est le seul centre d'art labélisé situé dans une université en France.



Visite atelier avec des élèves de Master Arts plastiques – parcours Médiation, Exposition, Critique (MEXCA) de l'Université Paris 8 (93200), réalisée dans le cadre de l'exposition « Surexposée comme aux rayons X » de Sandra Lahire, Bétonsalon – centre d'art et de recherche, Paris, 2026. Photo : Coline Piccinno

L'EXPOSITION : «MAGNANRAMA : MÉDIAS, TECHNOLOGIES, IDENTITÉS, RÉSEAUX AUTOUR DE NATHALIE MAGNAN»

Quelques mots sur
l'exposition

« MAGNANRAMA : Médias, technologies, identités, réseaux autour de
Nathalie Magnan »

Exposition du 25 septembre au 12 décembre

Commissariat : Mathilde Belouali

Scénographie : Cécile Bouffard

Graphisme : Clara Pasteau

Avec Nathalie Magnan avec No Anger, Shu Lea Cheang, Cindy Coutant,
Chloé Desmoineaux avec Bobby Brim et Ada LaNerd, Guerrilla Girls,
Barbara Hammer, Old Boys Network, Paper Tiger Television, Julia Scher,
VNS Matrix

» Cette exposition est conçue avec la complicité de Reine Prat, en partenariat avec la [Villa Arson](#), Nice et le [centre d'art contemporain Les Capucins](#) à Embrun, où elle est actuellement présentée jusqu'au 23 août 2026. Bénéficiant du soutien du programme « Mieux Produire Mieux Diffuser » du Ministère de la Culture, elle a été rendue possible par la collaboration des Archives de la critique d'art, Institut national d'histoire de l'art, Université Rennes 2, où est conservé le fonds d'archives de Nathalie Magnan. L'œuvre de No Anger présentée dans cette exposition a été produite avec le soutien de l'ADAGP dans le cadre de la bourse ADAGP / Bétonsalon 2025.

Loin d'être des outils neutres, les technologies et les médias façonnent profondément nos relations affectives, nos intimités et nos façons de voir le monde. Ils nourrissent nos imaginaires, forgent nos identités et définissent les réseaux dans lesquels on évolue, qu'ils soient numériques, géographiques, affinitaires, ou tout ça à la fois. Des utilisations que l'on en fait, et surtout de celles que l'on invente, découlent nos possibilités d'action et de résistance.

Cette exposition propose de déplier ces enjeux contemporains en regard d'un parcours, celui de Nathalie Magnan (1956-2016), figure importante et encore peu connue de l'histoire des médias, des technologies et du féminisme. Des années 1980 aux années 2010, Nathalie Magnan a exploré ces questionnements depuis divers terrains de pensée et d'actions.

Retraçant son parcours à travers des archives et des films et rassemblant des artistes avec qui elle a travaillé ou dont les pratiques prolongent les siennes, l'exposition « MAGNANRAMA » compose une biographie collective qui met en lumière la portée actuelle de ses combats pour les questions de genre dans les technologies et pour une lecture critique des médias.

Théoricienne des médias, réalisatrice, cyberféministe, navigatrice des mers et des internets, Nathalie Magnan a contribué à l'histoire de la pensée, des médias et des technologies, du féminisme et des luttes lgbtqia+ de façon transdisciplinaire, vivante et généreuse. Enseignante, webmistress, hacktiviste, artiste sans qu'elle n'ait jamais utilisé ce qualificatif, Nathalie Magnan a joué un rôle de passeuse entre des scènes géographiques, des milieux intellectuels et militants et des champs disciplinaires qui se côtoient peu et ne dialoguent pas toujours. Privilégiant le travail en collectif, avec des méthodologies féministes et rhizomatiques où le *do it yourself* est incitatif et contagieux, Nathalie Magnan a toujours œuvré à la collecte, la rencontre et au croisement entre des images, des textes, des personnes, des luttes et des machines. Disparue en 2016, elle laisse en héritage ses interrogations acérées sur la façon dont les médias transforment nos visions du monde, sa conviction dans l'agentivité de chacun·e à produire ses propres représentations, sa méthodologie participative d'investigation et son humour.

Biographies

➤ Mathilde Belouali

Mathilde Belouali est commissaire d'expositions, critique d'art et travailleuse de l'art. En 2024, elle devient directrice du Centre d'art contemporain Les Capucins, à Embrun dans les Alpes du Sud. En s'installant dans les Hautes-Alpes, elle rencontre Reine Prat, compagne de Nathalie Magnan, et au fil des discussions, des cafés au marché et des randonnées, l'idée de dédier un projet d'expositions à Nathalie Magnan se précise.

➤ Reine Prat

Reine Prat est agrégée de lettres. Elle a exercé de nombreuses responsabilités au sein du ministère de la Culture, été conseillère artistique à la Ville de Marseille, dirigé l'association Arcanal ainsi que l'Institut français de Marrakech. Elle a conduit une mission sur le multilinguisme en Guyane avant d'être nommée directrice régionale des affaires culturelles (DRAC) en Martinique. Elle est notamment reconnue pour ses rapports ministériels pour l'égalité entre les femmes et les hommes dans les arts du spectacle et pour son ouvrage *Exploser le plafond* (Rue de l'échiquier, 2021). Elle a été pendant vingt-cinq ans la compagne de Nathalie Magnan dont elle est aujourd'hui l'ayant-droit.

➤ Cécile Bouffard

Cécile Bouffard est une artiste plasticienne et mène depuis plus de dix ans un travail de sculpture profondément ancré dans la culture lesbienne et ses questions de représentations. Ses projets d'expositions personnelles s'attachent à mettre en valeur des personnages archétypaux en marge et des manières d'être au monde différentes de la norme. Ses projets en collectif regroupent dessins, t-shirts, cuisine, danse et édition.

➤ Clara Pasteau

Clara Pasteau est une graphiste et développeuse web dont la pratique croise codage, design graphique, matérialité et mise en espace. Diplômée de la Gerrit Rietveld Academie (Amsterdam, 2018), elle travaille en freelance entre la France et la Belgique depuis 2020. Elle fait partie du collectif belge OSP (Open Source Publishing), dont la pratique du design avec des outils libres s'inscrit dans l'héritage des luttes hacktivistes et des médias tactiques.

➤ No Anger

À la croisée de la vidéo, de la performance, de l'écriture et de la recherche, No Anger interroge les représentations des corps minorisés et les normes qui façonnent nos manières de les regarder. Son travail s'inscrit dans une pensée queer, féministe et antivalidiste, attentive aux récits situés et aux expériences vécues. Depuis 2015, iel tient le blog *À mon geste défendant*, où iel développe

une réflexion sur le handicap physique, les sexualités et les rapports de pouvoir.

↘ *Cindy Coutant*

Entre installations, films et lectures augmentées, Cindy Coutant explore les relations entre le vivant, les technologies et le langage. Son travail emprunte aux imaginaires de la science-fiction pour interroger les affects, les corps, les machines et les récits alternatifs du monde contemporain. À travers des formes souvent hybrides, elle rend sensibles les liens entre organismes, environnements techniques et fictions spéculatives.

↘ *No Anger*

À la croisée de la vidéo, de la performance, de l'écriture et de la recherche, No Anger interroge les représentations des corps minorisés et les normes qui façonnent nos manières de les regarder. Son travail s'inscrit dans une pensée queer, féministe et antivalidiste, attentive aux récits situés et aux expériences vécues. Depuis 2015, iel tient le blog À mon geste défendant, où iel développe une réflexion sur le handicap physique, les sexualités et les rapports de pouvoir.

↘ *Cindy Coutant*

Entre installations, films et lectures augmentées, Cindy Coutant explore les relations entre le vivant, les technologies et le langage. Son travail emprunte aux imaginaires de la science-fiction pour interroger les affects, les corps, les machines et les récits alternatifs du monde contemporain. À travers des formes souvent hybrides, elle rend sensibles les liens entre organismes, environnements techniques et fictions spéculatives.

↘ *Chloé Desmoineaux*

Basé·e à Marseille, Chloé Desmoineaux développe une pratique numérique attentive aux interfaces alternatives, aux jeux vidéo expérimentaux et aux formes collectives d'apprentissage. Inspiré·e par les médias tactiques et les cultures hackers, iel crée des installations interactives, détourne des dispositifs de jeu et imagine d'autres manières de penser la relation entre écran, corps et manette. En 2021, iel fonde FluidSpace, un hacklab transféministe bénévole.

↘ *Bobby Brim*

À travers la performance, le son, l'image et les écritures numériques, Bobby Brim développe des formes transmédia autour des corps, des collectifs et des espaces hybrides. Sa pratique s'inscrit dans des recherches liées aux pédagogies féministes, aux imaginaires cyborgs et aux réseaux transhackféministes. Ses projets explorent des manières de créer, transmettre et expérimenter collectivement, en croisant gestes artistiques, pratiques somatiques et technologies.

↘ *Ada LaNerd*

Active dans les milieux hackers et radiophoniques, Ada LaNerd développe une pratique à la croisée des arts performatifs, de la radio, de la documentation et du hacktivism. Membre de plusieurs réseaux cyberféministes, elle défend une approche du hacking proche de l'éducation populaire, qu'elle nomme « hacking populaire ». Son travail met l'accent sur l'apprentissage collectif, la transmission des savoirs techniques et l'appropriation des outils numériques.

↘ *Guerrilla Girls*

Fondé en 1985, ce collectif anonyme d'artistes activistes utilise affiches, actions, livres, vidéos et interventions publiques pour dénoncer les discriminations de genre et de race dans l'art, le cinéma, la politique et la culture populaire. Leur pratique associe humour, statistiques et images percutantes pour rendre visibles les inégalités structurelles. En portant des masques de gorilles et en

empruntant les noms d'artistes femmes disparues, elles construisent une identité collective à la fois critique, drôle et immédiatement reconnaissable.

↳ *Barbara Hammer*

Barbara Hammer (1939-2019) est une cinéaste, artiste et militante féministe américaine, pionnière du cinéma lesbien expérimental. Son œuvre, composée de plus de 80 films, explore le corps, le désir, la mémoire et l'histoire queer en mêlant performance, documentaire et abstraction. Certaines de ses œuvres, qui mêlent représentation médiatique et intérêt joueur pour la technologie, précèdent celles de Nathalie Magnan.

↳ *Old Boys Network*

Old Boys Network est considéré comme la première alliance cyberféministe internationale. Fondé en 1997, le réseau crée des espaces de recherche, d'expérimentation et de discussion autour des rapports entre genre, technologies et médias. En 1997, il organise la première Cyberfeminist International à la documenta X de Cassel et publie les 100 Anti-Theses of Cyberfeminism.

↳ *Paper Tiger Television*

Né à New York en 1981, Paper Tiger Television développe une télévision d'accès public critique, expérimentale et collaborative. Ses programmes réunissent artistes, activistes, chercheur·euses et producteur·ices indépendant·es autour d'une analyse des médias dominants. En s'appuyant sur des moyens de production accessibles et une approche DIY de l'audiovisuel, le collectif défend une autre manière de fabriquer et de partager les images..

↳ *Julia Scher*

Julia Scher est une artiste américaine née en 1954 à Hollywood, aujourd'hui basée à Cologne. Depuis les années 1980, elle explore les dispositifs de surveillance à travers la vidéo, l'installation, la performance, le son et les environnements interactifs. Son travail interroge les rapports entre contrôle, intimité, espace public et technologies de sécurité.

↳ *Shu Lea Cheang*

Shu Lea Cheang est une artiste taïwanaise-américaine dont le travail interroge de manière radicale les liens entre technologies numériques, corps, sexualités, contrôle social et biopolitique. À travers des installations, films et œuvres en réseau, elle explore les systèmes de surveillance, les normes de genre et les formes de résistance queer dans les sociétés technologiques contemporaines. Amie de Nathalie Magnan, qu'elle côtoie dans les milieux cyberféministes, Shu Lea Cheang est intervenue à son invitation pour la journée «Cyberfemmes» à l'École nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris en 2000, puis à l'École nationale supérieure d'art de Bourges.

↳ *VNS Matrix*

Formé à Adélaïde en 1991, VNS Matrix est un collectif cyberféministe australien composé de Virginia Barratt, Francesca da Rimini, Julianne Pierce et Josephine Starrs. Actif principalement entre 1991 et 1997, il développe des projets transmedia autour du corps, du genre, du langage et des technologies. Ses installations, affiches, jeux, textes et manifestes, dont le Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century, ont contribué à poser les bases d'un imaginaire cyberféministe provocateur, critique et expérimental.



Photographie de la vie quotidienne de Nathalie Magnan à Santa Cruz, 1985-1991. © Fonds Nathalie Magnan, INHA
Collection Archives de la critique d'art, Rennes



Nathalie Magnan à Santa Cruz, années 1980. © Fonds Nathalie Magnan, INHA-Collection, Archives de la critique d'art, Rennes.



Vue d'exposition, MAGNANRAMA. Portraits, réseaux et actualités de Nathalie Magnan, 2026 © Antoine Apheresero / Villa Arson, Nice



Vue d'exposition, MAGNANRAMA. Médias, technologies, identités et réseaux autour de Nathalie Magnan, 2026
© François Deladerrière & Fanny Tonda-Lamy / Les Capucins, Embrun.



Documents de Paper Tiger Television, Vue d'exposition, MAGNANRAMA. Médias, technologies, identités et réseaux autour de Nathalie Magnan, 2026 © François Deladerrière & Fanny Tonda-Lamy / Les Capucins, Embrun.



Chloé Desmoineaux, Bobby Brim, Ada LaNerd, badTrans, 2026. © Antoine Apheresero / Villa Arson, Nice.



Cindy Coutant, Gremline Internationale (cummunism), 2026. © Antoine Apheresero / Villa Arson, Nice.



Julia Sher, Hidden Camera (Rhizome), 1991-2018.2026. © François Deladerrière & Fanny Tonda-Lamy / Les Capucins, Embrun.



POUR ALLER PLUS LOIN

Trajectoire de Nathalie Magnan

Assistante de la philosophe et historienne des sciences Donna Haraway¹ lorsqu'elle est étudiante à l'Université de Californie à Santa Cruz dans les années 1980, puis traductrice vers le français de son essai précurseur *A Cyborg Manifesto*, Nathalie Magnan a participé aux collectifs de télévision d'accès public Paper Tiger Television et Deep Dish Television. De retour en France dans les années 1990, elle réalise plusieurs films, notamment *Lesborama* pour la première Nuit Gay de Canal+ en 1995.



Portrait de Nathalie Magnan, Fonds Nathalie Magnan, INHA-Collection Archives de la critique d'art.

¹ Donna Haraway (1944-) est une philosophe et historienne des sciences américaine. Figure majeure de la pensée féministe contemporaine, elle s'intéresse à la manière dont les sciences et les technologies transforment notre compréhension du corps, de l'identité et du vivant. Son essai *A Cyborg Manifesto* (1985), traduit en français par Nathalie Magnan, est l'un des textes les plus influents du cyberféminisme.

Co-fondatrice et un temps présidente du Festival de films gays & lesbiens de Paris (devenu Chéries Chéris), collaboratrice de la revue *Gai Pied*, elle devient ensuite professeure à l'École nationale supérieure d'art de Dijon, puis de Bourges.

Partie prenante des milieux cyberféministes, médias tactiques et hacktivistes, Nathalie Magnan organise des événements de contre-culture digitale, modère des listes de diffusion féministes, code des sites internet, écrit, traduit des textes et coordonne des ouvrages collectifs. En 2000, en réponse au Symposium international d'art électronique (ISEA) qui se tient à Paris sans qu'aucune femme n'y soit intervenante, elle organise un Isea Off en mixité choisie au Centre d'information et de documentation de l'École nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris. En 2004 et 2005, en Finlande puis sur le détroit de Gibraltar, elle organise deux traversées en mer intitulées *Sailing for Geeks*, qui rassemblent des artistes et activistes autour des technologies de communication, rapprochant par-là la navigation à la voile et sur la toile. Nathalie Magnan est décédée à l'âge de soixante ans des suites d'un cancer du

sein métastasé. Elle laisse en héritage ses combats pour les questions de genre dans les technologies, ses interrogations acérées sur la façon dont les médias transforment nos visions du monde, sa conviction dans l'agentivité de chacun·e à produire ses propres représentations, sa méthodologie participative d'investigation et son humour. Nombreux·es sont ceux qui l'ont côtoyée et se demandent ce qu'elle aurait pensé, écrit et fait de notre époque, des réseaux sociaux auxquels on confie notre vie intime et nos données, d'une pandémie qui a reconfiguré nos rapports à la distance et à la vulnérabilité, des possibilités de l'intelligence artificielle, des médias majoritaires détenus par l'extrême-droite et des génocides retransmis en direct au creux de nos mains.



Portrait de Nathalie Magnan, Fonds Nathalie Magnan, INHA-Collection Archives de la critique d'art.

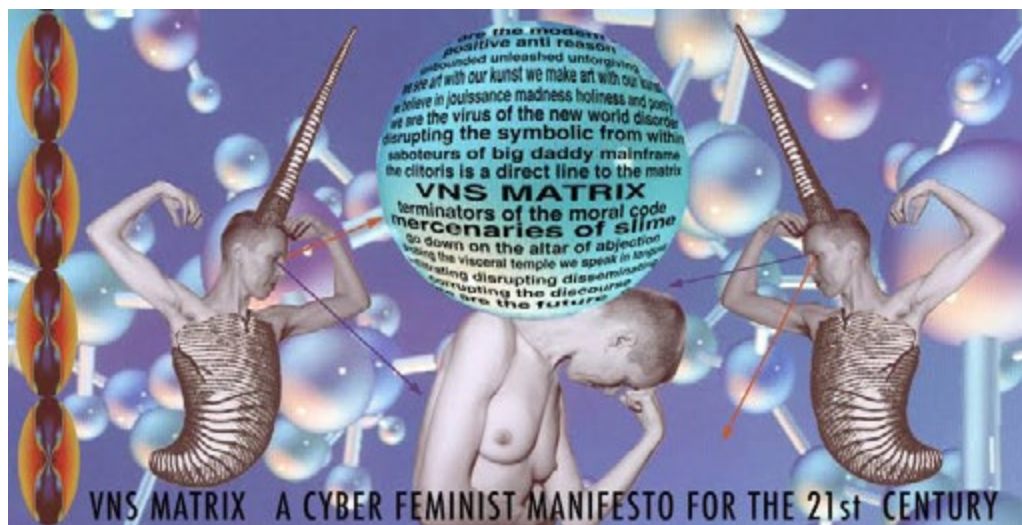
Nombreux·es aussi sont ceux qui se passionnent pour son fonds d'archives, déposé aux Archives de la critique d'art à Rennes par sa compagne Reine Prat, fonds qui brouille joyeusement les distinctions entre vie privée et vie professionnelle, culture institutionnelle et autogestion, activisme et transmission, rebattant les cartes des disciplines, des genres et des questions de légitimité.

L'exposition ne se veut pas simplement un portrait et un femmage, mais plutôt une biographie collective et ouverte sur le présent, où la pensée, les combats et les ponts que Nathalie Magnan a su créer se retrouvent chez différentes générations d'artistes et penseuses. « MAGNANRAMA » regroupe autour d'elle celles qui l'ont précédée, comme Barbara Hammer ; ceux qui l'ont côtoyée, comme Shu Lea Cheang, Old Boys Network, VNS Matrix ou The Yes Men ; mais aussi des contemporaines aux intérêts connexes, comme les Guerrilla Girls ou Julia Scher ; et ceux qui agrandissent les sillons qu'elle a ouverts, comme Chloé Desmoineaux, Bobby Brim & Cindy Coutant.

— Texte de Mathilde Belouali, issu du Communiqué de Presse de la Villa Arson.

Nos vies sont aujourd'hui traversées, presque malgré nous, par les technologies numériques. Elles semblent nous connaître et anticiper nos comportements en manipulant nos désirs pour nous proposer du contenu ou des produits de consommation. Ces technologies influencent profondément nos façons de communiquer, de nous informer et de nous représenter sur les réseaux sociaux. Ces espaces sont traversés par des choix techniques, économiques et politiques qui influencent concrètement ce qui est rendu visible, ce qui circule et les voix qui restent, au contraire, marginalisées. Dans ce contexte, quelle place les femmes et les minorités de genre et de race occupent-elles et comment imaginer des technologies plus inclusives et plus émancipatrices ?

Ces questions sont au cœur du mouvement cyberféministe, un courant de pensée et de pratiques artistiques né au début des années 1990. Popularisé en 1991 par le collectif australien VNS Matrix, le terme « cyberféminisme » désigne un ensemble de pratiques artistiques, théoriques et militantes qui interrogent les rapports entre genre et technologies numériques. Nourri par les réflexions de la philosophe Donna Haraway et de son *Manifeste cyborg* (1985), le cyberféminisme envisage les technologies comme des espaces culturels et politiques que l'on peut investir, détourner et transformer. Dans son *Manifeste cyborg*, Donna Haraway écrit qu'elle « préfère être cyborg que déesse ». Cette formule, devenue emblématique, invite à remettre en question les catégories traditionnelles de genre et l'idée que les rôles associés aux hommes et aux femmes seraient naturels ou immuables. Figure hybride, à la fois humaine et technologique, le cyborg devient une métaphore pour imaginer d'autres façons d'habiter le monde et de résister aux normes sociales.



VNS Matrix, *A Cyberfeminist manifesto for the 21st Century*, 1991.

Tout au long des années 1990, le cyberféminisme recouvre des pratiques très diverses et résiste à toute définition commune. En 1997, le collectif Old Boys Network, auquel participe Nathalie Magnan, publie les *100 Anti-Theses of Cyberfeminism*, qui affirment avec humour la pluralité des pratiques et des expériences qui composent ce mouvement. Cette diversité se retrouve aujourd'hui dans des démarches artistiques qui interrogent les technologies à travers les identités de genre et les sexualités en ligne, les communautés queer et féministes qui s'y organisent, ou encore les biais algorithmiques. En France, Nathalie Magnan participe activement à la diffusion de ces réflexions à travers ses traductions, ses publications, son enseignement et les nombreux collectifs auxquels elle prend part. Pour elle, comprendre le fonctionnement d'un outil, apprendre à le modifier ou à le détourner devient une manière de gagner en autonomie et de développer un regard critique sur les technologies. Elle défend une approche fondée sur le partage des savoirs, l'expérimentation et l'autoformation.

Cette dimension collective est au cœur des pratiques cyberféministes de Magnan et prend racine dans une tradition d'autoformation bien documentée par la recherche en sciences sociales. Dès les débuts de l'informatique personnelle, les communautés de programmeur·euses et de bricoleur·euses s'organisent autour d'un apprentissage entre pairs, en dehors des cursus scolaires classiques : on apprend en démontant une machine, en résolvant un problème avec d'autres, en partageant ce que l'on a compris. Le sociologue Nicolas Auray et la journaliste Samira Ouardi, dans *Numérique et émancipation* (2014), montrent que le potentiel émancipateur du numérique dépend de la capacité à reconnaître et à questionner les inégalités sociales, de genre et de classe qui le traversent.



Julia Scher, *Konsent Klinik*, 1997.

C'est précisément cette conception que les artistes de « MAGNANRAMA » poursuivent aujourd'hui. Chloé Desmoineaux anime ainsi un hacklab transféministe : un atelier collectif et bénévole où des personnes se retrouvent régulièrement pour apprendre ensemble à comprendre et à réparer des outils numériques, dans un esprit d'entraide et d'autoformation. Avec Ada LaNerd et Bobby Brim, iels conçoivent également des jeux vidéo expérimentaux qui détournent les manettes et les interfaces habituelles, invitant celles et ceux qui jouent à devenir elleux-mêmes créateur·ices de leurs outils. Cindy Coutant, quant à elle, donne aux technologies une présence organique et parfois dérangeante en imaginant des robots dégoulinants et des créatures hybrides qui rendent sensibles les liens entre corps, machines et environnements numériques.

Loin d'appartenir aux débuts d'Internet, le cyberféminisme continue aujourd'hui d'offrir des outils pour penser les technologies contemporaines. Les artistes réunis dans « MAGNANRAMA » montrent que coder, réparer, détourner ou fabriquer des outils numériques ne relève pas uniquement d'un savoir technique : ces gestes participent aussi à la production de nouveaux récits, à l'invention de nouvelles formes de coopération et à d'autres manières d'habiter le monde numérique.

— Tess Mazuet

» *Hacking*

Du verbe hacker, qui consiste à obtenir un accès non autorisé aux systèmes informatiques, réseaux ou données. Si le terme désigne couramment l'accès non autorisé à des réseaux ou à des données, le hacking recouvre également des pratiques créatives et critiques visant à détourner les usages prévus d'une technologie, à en révéler les limites ou à imaginer de nouvelles formes d'interaction avec les outils numériques.

Par extension, le terme *hactivisme*, issu de la fusion de « hacking » et « activisme », désigne l'utilisation de compétences informatiques telles que le piratage comme une forme de désobéissance civile pour promouvoir un programme politique ou un changement social. Cette notion est indissociable de celle de libre accès à l'information, et elle résonne avec certains fondements de l'altermondialisme, en particulier l'idée qu'un autre monde est possible.

» *Cyberféminisme*

Courant de pensée et de pratiques féministes qui utilise les technologies numériques comme outils de création, de résistance et de transformation sociale.

Ce courant interroge les relations entre technologies numériques, corps, identités et rapports de pouvoir. Apparue dans les années 1990, le cyberféminisme envisage les technologies comme des espaces de création et de résistance, tout en analysant les biais et les formes d'exclusion (notamment sexistes, racistes ou de classes) inscrits dans les cultures et infrastructures numériques.

» *Internet*

Réseau mondial constitué d'un ensemble de réseaux informatiques interconnectés permettant l'échange de données entre des appareils numériques. Au-delà de son infrastructure technique, Internet est devenu un espace social, culturel et politique où se développent de nouvelles formes de communication, de création, de circulation des savoirs et de contrôle.

» *Ascii*

Acronyme de American Standard Code for Information Interchange. Système de codage créé dans les années 1960 permettant de représenter des caractères, comme des lettres, des chiffres ou des symboles sous forme numérique, afin que les ordinateurs puissent les interpréter et les échanger. L'ASCII a été investi par des pratiques artistiques, notamment à travers la création d'images et de formes visuelles composées uniquement de caractères textuels.

» *Code*

Ensemble d'instructions écrites dans un langage informatique qui permet de créer et de faire fonctionner des programmes, des sites web ou des œuvres numériques. Modifier le code revient à transformer la manière dont un objet numérique fonctionne ou apparaît : changer quelques lignes peut ainsi modifier une image, une interface, une animation ou une expérience interactive.

» *Cloud**

Le « cloud » désigne un ensemble de ressources informatiques (réseaux, serveurs, stockage, applications, services, données personnelles), en accès omniprésent et gratuit pour des acteurs qui ne les possèdent pas. Celui des entreprises, telle que Google, Facebook, etc. est la cible des hackers.

» *Cyberespace**

L'écrivain William Ford Gibson a créé le terme « cyberespace » puis une iconographie de l'ère de l'information avant même la reconnaissance de l'Internet dans les années 1990 (GIBSON William Ford, *Burning Chrome*, *Ace*,

1986). Ce terme désigne autant la toile comme un lieu de rencontres et d'échanges, enjeu de conflits mondiaux que des modes spécifiques de création, de navigation dans la connaissance et de relations sociales qu'elle permet.

↳ *Datavisualisation**

Ce terme désigne la science de représenter des données de façon visuelle. La pratique se concrétise par la création de graphiques, camemberts, diagrammes, cartographies, chronologies, infographies, créations graphiques, photos ou vidéos. Le but visé est de rendre les données plus lisibles et compréhensibles.

↳ *Do it yourself (DIY)**

« Do it yourself », en traduction littérale « faites-le vous-même », « faites-le par vous-même », « fais-le toi-même », « fait maison », ou « fait main », caractérise à la fois certains musiciens ou mouvements culturels et des activités visant à créer de façon artisanale des objets de la vie courante, des objets technologiques ou des objets artistiques, à contre-courant du système ambiant d'ultra-consommation et de marchandisation. L'objectif des mouvements adeptes est de participer, échanger ses connaissances, sa culture, son information, débattre et décider en commun pour le bien commun.

↳ *Fablab**

Un « fab lab » (contraction de l'anglais « fabrication laboratory », « laboratoire de fabrication ») est un lieu de type hacklab permettant la création d'un ensemble de logiciels et solutions libres et open source. En France, ces lieux se concrétisent par les espaces publics numériques (EPN) ou les cyberbases.

↳ *Médias tactiques**

Le terme « médias tactiques » (« Tactical media » en anglais) qualifie une forme d'hactivisme dans les médias, dont l'objet est de critiquer l'ordre social ou économique dominant en intervenant de façon temporaire ou localisée dans les médias dits de masse (mainstream).

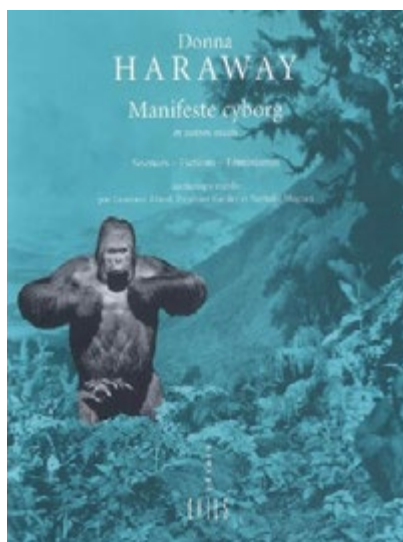
↳ *Technologies open source**

Les technologies open source, ou « code source ouvert », désignent des logiciels, créés de façon participative par plusieurs programmeur.e.s à l'intention d'un large public, permettant une libre redistribution, un accès au code source et des outils dérivés. L'usage de ces technologies est à l'origine d'un mouvement né en 1998. Il existe un amalgame avec le mouvement du logiciel libre qui prône des valeurs philosophiques et politiques de justice, tandis que l'open source se focalise sur des considérations techniques et ne critique pas l'utilisation de logiciels non libres.

* Définitions tirées du « Petit lexique du cyberféminisme » de Joelle Palmieri proposé pour l'événement « TRANS//BORDER, Les Enseignements de Nathalie Magnan » (MUCEM, 2018).

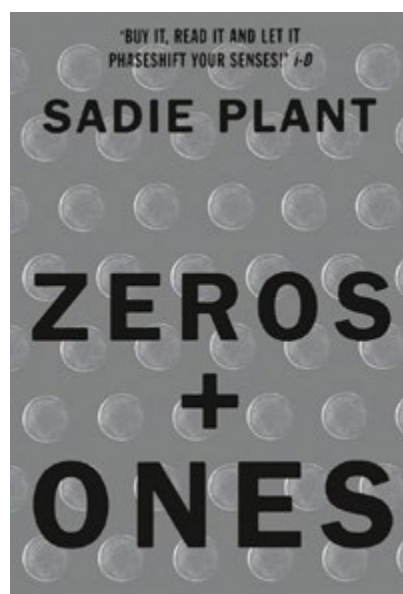
◇ Donna Haraway, *Manifeste cyborg*, 1985.

Publié en 1985, *Manifeste cyborg* est l'un des textes les plus influents de la pensée féministe contemporaine. Donna Haraway y propose la figure du cyborg — hybride de machine et d'organisme — pour remettre en question les frontières entre nature et culture, humain et technologie, ou encore féminin et masculin. Cette anthologie de texte en français établie par Laurence Allard, Delphine Gardey et Nathalie Magnan a joué un rôle déterminant dans la circulation de ce texte en France, où il a nourri les réflexions sur le cyberféminisme, les médias et les cultures numériques.



◇ Sadie Plant, *Zeros + Ones*, 1997.

A travers l'ouvrage *Zeros + Ones*, la philosophe et théoricienne Sadie Plant retrace l'histoire des liens entre les femmes et les technologies numériques. En partant d'Ada Lovelace, souvent considérée comme la première programmeuse, elle met en lumière la contribution de nombreuses femmes au développement de l'informatique, longtemps restée dans l'ombre. Croisant histoire, culture numérique et théorie féministe, l'ouvrage propose une relecture du développement des technologies et constitue l'un des textes fondateurs du mouvement cyberféministe.



◇ *Cyberféminisme. Index*, Mindy Seu, 2023.

Conçu comme une archive ouverte, *Cyberféminisme. Index* rassemble plusieurs centaines de références consacrées au cyberféminisme, des années 1990 à aujourd'hui. Le livre documente des œuvres, des collectifs, des publications, des sites web et des projets artistiques qui explorent les liens entre technologies, genre et culture numérique. En retraçant l'histoire de ce mouvement à travers une grande diversité de pratiques et de voix, il constitue une ressource de référence pour découvrir l'évolution du cyberféminisme à l'échelle internationale.



Ressources jeunesse

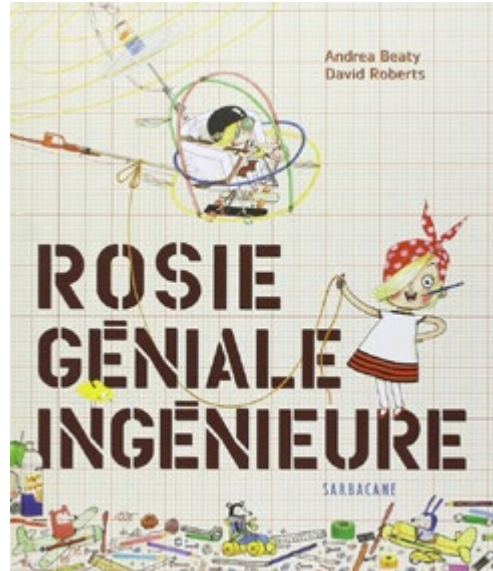
◇ Linda Liukas, *Hello Ruby : Aventures dans le monde du code*, 2015.

En suivant Ruby dans une série de défis et d'aventures, Hello Ruby invite les enfants à découvrir les bases de la programmation au fil d'une histoire illustrée. Les énigmes qu'elle rencontre permettent d'aborder la logique, la résolution de problèmes et les principes du code de manière simple et ludique. Le récit est complété par des jeux et des activités qui permettent d'explorer ces notions de manière ludique.



◇ Andrea Beaty, *Rosie Géniale Ingénieure*, 2013.

Dans cet album illustré, Rosie rêve de devenir ingénieure et invente toutes sortes de machines à partir d'objets du quotidien. Au fil de ses expériences, elle découvre que les erreurs font partie du processus de création et que chaque échec est une occasion d'apprendre. À travers son histoire, le livre met à l'honneur la créativité, la persévérance et l'expérimentation, tout en encourageant les enfants, et plus particulièrement les filles, à se projeter dans les sciences, les techniques et les métiers de l'ingénierie.



PISTES PÉDAGOGIQUES

Cycle 1 - En Maternelle

La visite débute par une présentation générale du centre d'art, de ses activités et de ses missions. Avec des mots simples et des exemples concrets, la médiatrice invite ensuite les élèves à découvrir l'exposition consacrée à Nathalie Magnan. La visite part de questions à hauteur d'enfant : qu'est-ce qu'une image ? Comment est-elle fabriquée ? D'où viennent les images qu'on voit à la télé, sur une tablette ou un écran ? Comment circulent-elles ? Ces questions permettent d'éveiller la curiosité des élèves envers les technologies et les médias de leur quotidien. À travers des archives, des extraits de films et des œuvres, le parcours fait découvrir aux élèves l'univers de Nathalie Magnan, une penseuse qui s'intéressait aux écrans, aux ordinateurs et aux réseaux, et qui aimait inventer, coopérer et imaginer à plusieurs. L'exposition est l'occasion d'aborder, par le jeu et l'échange, des notions comme le partage, l'entraide et la création collective, tout en donnant aux élèves des premiers repères sur ce que sont les images, les écrans et les outils numériques qui les entourent déjà.

Guidé·es par la médiatrice, les élèves observent, décrivent et partagent leurs impressions. La visite se poursuit par un atelier de pratique artistique autour du pixel, permettant aux élèves d'expérimenter la fabrication d'une image, de jouer avec les formes et de comprendre qu'une image est le résultat de choix et d'une construction.

- *Organiser les mots en catégorie et en réseau, Diversifier les pronoms employés, Construire à l'oral un système de temps de plus en plus efficace, Formuler des énoncés de plus en plus complexes, Dire ce qu'on a fait et, peu à peu, ce qu'on va faire, Émettre une hypothèse.*
- *S'initier aux tracés de l'écriture cursive, Percevoir que l'écrit encode l'oral, Tracer volontairement des signes abstraits dont on comprend qu'il ne s'agit pas de dessins, mais de lettres, Comprendre que l'écrit code des sons, Persévérer pour mener la production d'écrit à son terme : préparation, énonciation et révision.*
- *S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis. Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée. Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.*
- *L'Éducation aux Médias et à l'Information (EMI) pour le cycle 1 prend appui sur les domaines d'apprentissage de l'école maternelle et se développe de façon transversale à travers des situations de langage, d'exploration du monde, d'observation des images et de premières productions. Les repères du CLEMI structurent cette entrée autour de trois*

À Bétonsalon, l'exposition invite les élèves à découvrir le parcours de Nathalie Magnan, théoricienne des médias, réalisatrice et figure majeure du cyberféminisme. À travers des archives, des films, des œuvres contemporaines et des documents, les élèves explorent les liens entre les images, les technologies et les façons dont nous comprenons le monde, en découvrant aussi comment le cyberféminisme utilise les outils numériques pour défendre l'égalité et donner plus de place à la parole des femmes. Les œuvres montrent que les médias et les outils numériques ne sont pas de simples objets techniques : ils influencent notre manière de communiquer, de nous informer, de nous représenter et d'entrer en relation avec les autres. Elles rappellent aussi que chacun·e peut s'appropriier ces outils pour créer, raconter des histoires, partager des idées et imaginer d'autres futurs.

La visite est pensée comme un temps d'observation, de dialogue et de réflexion collective. Les élèves sont invité·es à décrire les œuvres, à confronter leurs points de vue et à développer un regard attentif sur les images et les œuvres qui les entourent. En découvrant le travail de Nathalie Magnan et des artistes présenté·es dans l'exposition, ils expérimentent différentes façons de raconter le monde et interrogent la place des technologies dans notre quotidien.

- *Français : Écouter pour comprendre des messages oraux et participer à des échanges, prendre la parole pour décrire, expliquer, justifier et argumenter, enrichir son vocabulaire, comprendre et interpréter des images et différents types de documents, produire des écrits courts pour rendre compte d'une observation ou d'une réflexion.*
- *Enseignements artistiques : Observer et décrire des œuvres d'art, exprimer sa sensibilité, ses émotions et son point de vue, expérimenter différents procédés plastiques et numériques, établir des liens entre sa pratique et celle des artistes, développer un regard curieux et critique sur les images et les œuvres, fréquenter un lieu de création et de diffusion de l'art contemporain.*
- *Enseignement moral et civique : Respecter la parole d'autrui et participer à un échange collectif, développer l'écoute et la coopération, comprendre que les images et les médias véhiculent des représentations et des points de vue, exercer son esprit critique face aux informations et aux images, réfléchir à la place des technologies dans la société.*
- *Questionner le monde : Observer, questionner et expérimenter à partir des œuvres, mobiliser une démarche d'observation, de description et d'interprétation, découvrir différents objets et outils techniques liés à la production et à la diffusion des images, comprendre que les technologies évoluent et transforment notre manière de communiquer, établir des liens entre les œuvres, les techniques et leur contexte de création.*
- *Représenter le monde et l'activité humaine : Comprendre que les images construisent des représentations du monde, observer la diversité des points de vue et des récits, identifier différentes manières de communiquer et de transmettre des informations, questionner les usages des médias et des technologies dans la vie quotidienne, développer une première culture des images.*
- *L'Éducation aux Médias et à l'Information (EMI) : la connaissance des médias, la compréhension de l'information, l'usage raisonné et responsable des outils numériques, et l'exercice d'un regard critique sur les contenus médiatiques.*

La visite débute par une introduction de ce qu'est un centre d'art, et plus précisément des activités et de ses enjeux de Bétonsalon. Quelle différence entre un centre d'art, un musée ou une fondation ?

Consacrée à Nathalie Magnan, l'exposition rassemble des archives, des films, des œuvres contemporaines et des documents qui retracent son parcours de théoricienne des médias, réalisatrice, enseignante et figure majeure du cyberféminisme. L'exposition invite les élèves à réfléchir à la place des images, des médias et des technologies dans notre quotidien. Comment les images façonnent-elles notre regard sur le monde ? Les outils numériques sont-ils neutres ? Quelle est notre marge d'action face aux technologies ? À travers les œuvres, les élèves découvrent que les technologies peuvent devenir des outils pour défendre d'autres points de vue.

Les échanges prennent appui sur les observations des élèves pour approfondir les œuvres qui suscitent des questionnements, des débats ou des interprétations variées. La visite encourage chacun·e à confronter son point de vue à celui des autres, à développer son esprit critique face aux images et aux médias et à établir des liens entre création artistique, technologies et société.

- *Français : Lire et comprendre des textes, des documents et des images, interpréter des supports variés liés aux médias et à la création artistique, enrichir son lexique et ses connaissances culturelles, mobiliser l'écriture pour formuler une idée, construire un message ou garder une trace, prendre la parole en tenant compte de son auditoire, participer à des échanges collectifs, partager une interprétation, argumenter un point de vue, mettre en relation des œuvres, des images et des documents pour construire une première culture artistique et médiatique.*

- *Arts plastiques : Expérimenter, produire et créer à partir d'images, de textes et d'outils numériques, mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif, élaborer une intention et faire des choix plastiques, explorer les possibilités de transformation, de détournement et de réappropriation des images, analyser sa pratique, celle de ses pairs et les œuvres rencontrées, établir des liens avec les démarches des artistes, comprendre les relations entre création, outils, supports et diffusion des images.*

- *Histoire des arts : Acquérir des repères dans différents domaines de la création artistique contemporaine, situer des œuvres et des pratiques dans leur contexte historique, culturel et technologique, observer et interpréter des œuvres en identifiant leurs caractéristiques, comprendre les liens entre une œuvre, son époque et les questions de société qu'elle soulève, développer un regard sensible, curieux et critique sur les images, les médias et les formes artistiques actuelles.*

- *Éducation morale et civique : Respecter les points de vue d'autrui et participer à des échanges argumentés, exprimer ses idées et ses émotions, développer ses capacités de réflexion et de discernement, exercer son esprit critique face aux images, aux informations et aux médias, comprendre que les productions médiatiques véhiculent des représentations et des points de vue, coopérer dans un projet collectif, réfléchir aux usages responsables des technologies numériques et aux valeurs d'égalité, de respect et d'inclusion.*

- *L'Éducation aux Médias et à l'Information (EMI) : s'informer dans le monde du numérique, comprendre et s'exprimer en utilisant les langages des médias, exercer son esprit critique, et produire, communiquer et collaborer.*

Les élèves découvrent dans un premier temps les missions et les caractéristiques d'un centre d'art, avant de s'immerger dans l'exposition « MAGNANRAMA ». À travers une première déambulation autonome dans le centre d'art et l'espace d'exposition, les élèves observent et s'expriment librement avant une mise en partage avec l'ensemble du groupe. L'exposition rassemble des films, des photographies, des affiches, des objets d'archives et des vidéos qui racontent le parcours de Nathalie Magnan (1956-2016) et qui font aussi place au travail d'artistes qu'elle a côtoyés ou qui poursuivent aujourd'hui ses questionnements artistiques. On y découvre une femme aux multiples vies : navigatrice, réalisatrice de documentaires et pionnière d'internet en France, mais aussi militante pour les droits des femmes et des personnes lgbtqi+. Son travail s'inscrit dans le cyberféminisme, un mouvement apparu dans les années 1990 qui explore les liens entre technologies, féminisme et création artistique, et envisage les outils numériques comme des espaces d'expression, d'émancipation et d'action collective. À travers ces œuvres, on comprend qu'une caméra ou un ordinateur sont des outils qui influencent la façon dont on se voit, dont on se parle et dont on regarde le monde. L'exposition permet ainsi d'aborder avec les élèves un parcours engagé et concret, qui donne envie de comprendre et de s'approprier les outils numériques, d'oser sortir des sentiers battus pour penser et expérimenter au contact des autres.

- *Français : Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter, élaborer une interprétation fondée sur des éléments précis, défendre un jugement en s'appuyant sur les textes et les œuvres, utiliser l'écrit pour penser et pour apprendre, recourir à l'écriture pour réfléchir et se donner des outils de travail, enrichir sa culture littéraire et artistique, mobiliser des références culturelles pour enrichir son expression personnelle et mettre en relation des productions littéraires et artistiques de différentes époques et de différentes cultures.*
- *Arts Plastiques : Expérimenter, produire et créer, mettre en œuvre un projet artistique, concevoir et réaliser des productions individuelles ou collectives, s'exprimer sur sa pratique, sur celle de ses pairs et sur les œuvres, établir des liens avec la démarche des artistes, s'ouvrir à l'altérité, porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, interroger les œuvres et les démarches artistiques du point de vue de l'auteur comme de celui du spectateur, prendre part au débat suscité par le fait artistique, se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et être sensible aux questions de l'art.*
- *Histoire des arts : Analyser une œuvre en mobilisant un vocabulaire adapté, en dégager les principales caractéristiques formelles, techniques et artistiques, situer l'œuvre dans le temps et dans l'espace, la relier à un contexte de création, à des usages et à des circulations culturelles, établir des liens entre des œuvres, des époques et des cultures différentes, proposer une interprétation justifiée, rendre compte de la visite d'un lieu de conservation, d'exposition ou de diffusion, et construire progressivement un regard sensible, informé et critique sur les œuvres et sur les lieux artistiques.*
- *Enseignement moral et civique : Connaître et respecter autrui, comprendre les valeurs d'égalité et de lutte contre les discriminations, s'informer et exercer un jugement critique, comprendre les enjeux de l'engagement individuel et collectif, participer à des débats argumentés, et construire une conscience citoyenne éclairée.*
- *Education aux Médias et à l'Information (EMI) : Utiliser les médias et les informations de manière autonome, exploiter l'information de manière raisonnée, vérifier l'origine, la source, la pertinence et la fiabilité d'une information, distinguer information, opinion et publicité, comprendre les modalités de production et de circulation de l'information, découvrir les représentations du monde véhiculées par les médias, comprendre les enjeux liés à l'identité et à la trace numériques, participer à une production coopérative d'information, et exercer son esprit critique sur les médias.*

La visite débute par une présentation générale du centre d'art, de ses activités, des différentes professions qui l'animent et de ses missions aux côtés d'autres lieux connus des élèves, comme les musées. Encouragé·es à parcourir l'exposition « MAGNANRAMA » de façon autonome, les élèves développent individuellement et au contact des œuvres leurs propres analyses, interprétations et interrogations.

L'exposition présente les œuvres et les archives personnelles de Nathalie Magnan (1956-2016), aux côtés de travaux d'artistes qui ont travaillé avec elle ou qui poursuivent aujourd'hui ses questionnements artistiques. Navigatrice des mers, réalisatrice de documentaires, pionnière d'internet et militante féministe et lgbtqia+, Magnan a défendu toute sa vie une idée simple, plutôt que de simplement recevoir les images et les technologies que d'autres fabriquent, on peut apprendre à s'en emparer et à créer les siennes. On le voit très concrètement dans son parcours : elle a rejoint aux États-Unis des collectifs de télévision indépendante qui fabriquaient eux-mêmes leurs émissions pour décrypter et critiquer la façon dont l'actualité était traitée par les chaînes de télévision classiques et elle a appris à coder pour créer elle-même des sites internet. Cette question de l'appropriation des outils numériques n'a rien perdu de son actualité : à l'heure des réseaux sociaux et de l'intelligence artificielle, l'exposition invite les lycéen·es à s'interroger sur leur propre pouvoir d'action face aux outils numériques et aux flux d'informations qu'ils reçoivent chaque jour.

Un temps d'échange ouvert et animé par la médiatrice permet à chacun·e de prendre la parole sur son expérience de visite et d'ainsi approfondir collectivement les avis de chacun·e.

- *Arts : Questionner le fait artistique, analyser une pratique, une démarche ou une œuvre du point de vue de l'auteur comme du spectateur, situer une œuvre dans l'espace et dans le temps, s'ouvrir à la pluralité des expressions artistiques, concevoir et mener à bien une réflexion ou une production personnelle en lien avec une démarche artistique, et prendre part au débat suscité par le fait artistique et sa réception.*
- *Humanités, littérature et philosophie : Interroger les pouvoirs et les usages de la parole, explorer les diverses manières de se représenter le monde, penser les expériences humaines, l'histoire et la mémoire, questionner ce qui définit et transforme l'humain face aux techniques, et s'ouvrir à des formes variées de pensée, de sensibilité et de réflexion pour construire une culture humaniste.*
- *Histoire-géographie, géopolitique et sciences politiques : Développer un regard critique sur la diversité des sources, des médias et des supports d'information, analyser les mers, l'espace et le cyberspace comme nouveaux espaces de rivalités et de coopérations internationales, confronter des points de vue et construire une argumentation fondée sur l'étude de documents variés, et mettre en relation des échelles, des acteurs et des enjeux pour mieux comprendre les tensions du monde contemporain.*

PRÉPARER SA VISITE

La visite pédagogique



Jeudi 1^{er} octobre, de 16h30 à 19h, en continu

Une présentation pédagogique, gratuite et sur inscription, est prévue pour l'ensemble des professionnel·les de l'Éducation, du champ social et associatif. Cette première rencontre avec l'exposition « Magnanrama » de Nathalie Magnan permet aux personnes accompagnant des groupes de se familiariser avec l'exposition et d'imaginer, avec l'équipe de Bétonsalon, quel(s) format(s) de visite mettre en place pour leur venue future au centre d'art. L'équipe des publics est disponible en continu de 16h30 à 19h pour vous accueillir et vous proposer une visite.

Les outils à disposition

Le livret d'exposition

↘ Livret d'exposition bientôt disponible. Vous pouvez découvrir dès à présent [à ce lien](#) le livret de l'exposition publié à l'occasion de sa présentation à la Villa Arson.



La Bibliothèque

La Bibliothèque, *Grand tourisme à injection* (2021) est une œuvre *in situ* de l'artiste Romain Grateau accueillant le fonds documentaire de Bétonsalon. Pour chaque exposition, l'équipe du centre d'art propose une sélection d'ouvrages qui viennent faire écho à celle-ci et la prolonger. Consultable sur place à l'occasion d'un café ou d'un thé, la sélection évolue au gré des événements et des projets, donnant à voir les recherches et les pensées qui traversent et animent le lieu et son équipe.

Évènement autour de la bibliothèque :
Vendredi 2 octobre, de 14h 30 à 18h

Béton Book Club : Session d'arpentage collectif du livre *Zéros & Uns* de Sadie Plant (1997).

Visite dialoguée

Une médiatrice oriente le groupe dans la compréhension des œuvres présentées dans l'exposition du moment, tout en favorisant les échanges et les débats, avec et au sein du groupe. Cette visite peut déboucher sur un temps d'expérimentation et de partage en lien avec l'exposition : atelier d'écriture, arpentage collectif d'un texte, etc.

Durée : 1h30-2h

Visite atelier

Associant à la visite guidée un temps de pratique artistique, la visite atelier permet aux participant·es de découvrir autrement l'exposition en cours. Après l'observation et la discussion autour du travail des artistes présenté·es, vient le moment de passer à la pratique pour s'essayer à son tour à des formes et des procédés observés dans l'exposition ! Pour chaque exposition, nous proposons différents formats d'ateliers, adaptables selon les niveaux et capacités de chacun·e.

Durée : 1h30-2h

Les ateliers autour de l'exposition :

● Cycle 1 et 2 – À la maternelle et au primaire – de la PS au CM1

<(*^_ ^*)> *Emoji Lab* – atelier code et dessin

À la manière des premières images générées par ordinateur, cet atelier invite les participant·es à créer des images à partir de presque rien. En s'appuyant sur le code binaire, langage fondamental de l'ordinateur fondé sur deux valeurs, 0 et 1, les élèves expérimentent la logique de construction d'une image à partir d'un système simple de signes. À l'aide de perles à repasser noires et blanches, qui figurent ici nos 0 et nos 1, ils et elles composent leurs propres motifs visuels. L'atelier propose ainsi de découvrir comment une forme d'expression graphique peut émerger d'un langage élémentaire, en s'inspirant du *dot art* et des *kaomoji*, ces visages composés de caractères typographiques.

● Cycle 3, 4 et lycée – Du CM1 à la Terminale

POV – atelier de création de même imaginé par l'équipe de médiation de la Villa Arson à Nice et réactivé à Bétonsalon

La première fois que l'artiste Chloé Desmoineaux rencontre Nathalie Magnan, c'est aux Beaux-arts de Bourges, lors de son cours sur les usages du numériques : au programme ce jour-là, la culture même ! En s'inspirant de l'installation *BadTrans*, où des consignes, phrases et mêmes apparaissent comme des éléments à diffuser et à coller partout, les élèves découvrent le même comme un objet visuel et culturel, idéal pour souligner le comique d'une situation ou dénoncer certaines absurdités. Après un temps d'observation et d'échange autour de quelques mêmes connus, les élèves sont invité·es à créer leurs propres images à l'aide d'appareils photo thermiques. Des pistes de prompts sont proposées pour guider la production, mais chacun·e peut également inventer ses propres situations et messages. Cette phase de création se conclut par la réalisation d'un fanzine au format leporello, réunissant l'ensemble des productions.

● Cycle 4 et lycée – De la 5ème à la Terminale

*Signs on screen*¹ – atelier gif en ASCII

Cet atelier propose une approche ludique du langage ASCII, entendu comme un système de codage des caractères permettant de représenter lettres, chiffres et signes sous forme de nombres. À travers l'*ASCII art*, les participant·es découvrent comment une image peut être traduite en suite de caractères

¹ *Signs on screen* signifie
« signes sur un écran »

typographiques, transformant des pixels en signes et des signes en composition visuelle. Dans la continuité de la pensée de Nathalie Magnan, l'atelier invite les élèves à réfléchir à leur manière d'habiter les réseaux aujourd'hui. Après avoir parcouru l'exposition, les élèves sélectionnent des éléments qui ont retenu leur attention — une image, une œuvre, une idée marquante. Comme dans un récit de visite, ils et elles en livrent une interprétation visuelle, traduite en langage ASCII à l'aide d'une application.

Visite avec Bétonpapier

Le Bétonpapier est un support pédagogique se présentant sous la forme d'un poster imprimé en risographie qui accompagne petit·es et grand·es dans la découverte de l'exposition en cours. Habituellement dédié aux 6-11 ans, il s'adresse pour cette exposition aux enfants à partir de 10 ans. Au fil du dépliage de ce poster, les jeunes visiteur·ses sont invité·es à déambuler dans l'exposition, s'attarder sur tel détail ou tel autre, s'exprimer via le dessin, l'écriture ou le jeu. Le parcours propose ainsi une visite rythmée par des jeux et devinettes tout en faisant la part belle à l'autonomie et à la coopération.

Durée : 1h30



Visite avec un Bétonpapier pour une classe de primaire de l'école Jean Simon (75013), réalisée dans le cadre de l'exposition « L'indomptable main d'Hedwig Houben », Bétonsalon - centre d'art et de recherche, 2025. Photo : Zoé Lauberteau.

Atelier Philo

Cet atelier propose de réfléchir ensemble sur des questions qui traversent la vie quotidienne et la société contemporaine. Inspiré de l'esprit du Café philo de Marc Sautet, il aborde la philosophie comme un outil de pensée critique et de liberté, permettant de développer lucidité et exigence critique face aux enjeux du monde. À travers le dialogue, l'échange d'idées, d'anecdotes et d'exemples personnels, chacun·e est invité·e à développer sa pensée critique et sa capacité à argumenter. L'atelier encourage la co-construction des savoirs, le questionnement des évidences et la réflexion sur des thématiques variées : morale, société, connaissance, relations humaines et avec le vivant, cela en lien avec les expositions.

Durée : 2h

Visite sur mesure

L'équipe des publics développe des formats de médiation les plus adaptés possibles à ses publics. Nous proposons à nos groupes des visites sur mesure, pour celles et ceux qui souhaitent co-construire un projet, sur un temps court ou long, basé sur l'échange et la création, autour de nos expositions et hors-les-murs.

Toutes les activités proposées sont gratuites.

Le « Programme Jeunes Médiateur·ices » est un projet au long cours développé par le Pôle des publics de Bétonsalon. Il s'agit d'un espace de dialogue et de transmission déployé autour des expositions et de leur interprétation. Ce dispositif d'accompagnement et de médiation s'inscrit dans une perspective dite « située » de l'apprentissage. Les participant·es sont accompagné·es dans la découverte des expositions de sorte à pouvoir devenir à leur tour « médiateur·ices » de l'exposition auprès de leurs pairs.



Visite de l'exposition « Hibou TV SHOW » de Jean Alain Corre, réalisée avec les élèves du collège Henri Wallon (93), Bétonsalon - centre d'art et de recherche, Paris, 2026. Photo: Philippine Talamona.

Ce dispositif contribue, par l'écoute, la discussion et le récit, à renverser les rôles et les voix traditionnellement associés aux discours sur les œuvres au sein de l'institution : la parole est aux jeunes visiteurs et visiteuses qui se chargent d'initier leurs proches, de partager points de vue et anecdotes sur les œuvres et le travail des artistes, et d'inviter au dialogue à leur tour.

Le « Programme Jeunes Médiateur·ices » se déploie sur quatre séances de deux heures dont l'une a lieu en classe :

- Séance 1 - La visite dialoguée de l'exposition
- Séance 2 - L'atelier de recherche en classe
- Séance 3 - La mise en voix dans l'espace d'exposition
- Séance 4 - La visite pour les pairs

Tarifs

Le « Programme Jeunes Médiateur·ices » est gratuit pour les groupes du cycle élémentaire, ainsi que les groupes du champ social.
Pour les collèges et lycées, le dispositif est payant (600€) et peut être financé via le Pass Culture.

Pour plus d'informations, vous pouvez consulter la page dédiée au programme sur le site de Bétonsalon [ici](#).

Les horaires de
visites

Pour les groupes scolaires, accueil des classes les :

- Mercredi, matin et après-midi, de 9h30 à 18h.
- Jeudi, matin et après-midi, de 9h30 à 18h.
- Vendredi, matin et après-midi, de 9h30 à 18h.

Pour les autres groupes, accueil du :

- Mercredi au samedi, de 11h à 19h.

Accessibilité

Bétonsalon – centre d’art et de recherche, accueille régulièrement des groupes porteurs de handicap sensoriel, physique, psychique ou cognitif. L’espace est accessible en fauteuil roulant.

Tout groupe ayant besoin d’une visite soufflée, d’une visite guidée dans une langue étrangère ou en langue des signes peut nous le faire savoir quatre jours avant et nous proposerons une visite adaptée.

Les ateliers proposés peuvent être adaptés en fonction des besoins et capacités de chacun·e.

Informations pratiques	Bétonsalon centre d'art et de recherche 9 esplanade Pierre Vidal-Naquet 75013 Paris +33 (0)1.45.84.17.56 info@betonsalon.net www.betonsalon.net Accès : M14 & RER C Bibliothèque François-Mitterrand	Entrée libre du mercredi au vendredi de 11h à 19h le samedi de 14h à 19h L'entrée et toutes nos activités sont gratuites. Les visites de groupe sont gratuites sur réservation. Bétonsalon est situé au rez-de-chaussée et accessible aux personnes à mobilité réduite. Retrouvez toute la programmation de Bétonsalon sur les réseaux sociaux. Instagram · LinkedIn : @betonsalon
------------------------	--	--

Contacts	Elena Lespes Muñoz, responsable des publics elenalespesmunoz@betonsalon.net Tess Mazuet, chargée de médiation et développement des publics tessmazuet@betonsalon.net Coline Piccinno, assistante médiation et développement des publics publics@betonsalon.net +33.(0)1.45.84.17.56 Les textes de ce dossier pédagogique ont été rédigés par Mathilde Belouali, Elena Lespes Muñoz, Tess Mazuet, Joelle Palmieri et Coline Piccinno.
----------	---

Partenaires et soutiens	Bétonsalon – centre d'art et de recherche bénéficie du soutien de la Ville de Paris, de la direction régionale des Affaires culturelles d'Île-de-France – ministère de la Culture et de la Région Île-de-France, avec la collaboration de Université Paris Cité. Bétonsalon est un établissement culturel de la Ville de Paris et est labélisé Centre d'art contemporain d'intérêt national par le ministère de la Culture. Cette exposition est conçue en partenariat avec la Villa Arson, Nice et Les Capucins, centre d'art contemporain, Ville d'Embrun. Elle a été réalisée grâce à la collaboration des Archives de la critique d'art, Institut national d'histoire de l'art, Université Rennes 2. Bétonsalon est membre de d.c.a. – association française de développement des centres d'art, TRAM – Réseau art contemporain Paris / Île de France, Arts en résidence – Réseau national et BLA! – association nationale des professionnels de la médiation en art contemporain.
-------------------------	--