

dossier pédagogique

L'exposition événement ! teamLab Au-delà des limites

15.05 → 9.09.2018

Grande Halle



PRÉPARER LA VISITE AVEC SA CLASSE

TEAMLAB : QUI SONT LES ARTISTES ?

L'EXPOSITION

QU'EST-CE QUE L'ART NUMÉRIQUE ?

TEAMLAB, ENTRE INNOVATION ET TRADITION

TEAMLAB : QUI SONT LES ARTISTES ?

teamLab, agence créative fondée au Japon en 2001, associe aujourd'hui plus de 500 personnes. Ce collectif unique au monde comprend des programmeurs, des ingénieurs, des mathématiciens et des architectes, et vise à « réaliser un équilibre entre l'art, la science, la technologie et la créativité ». **teamLab** représente la rencontre originale entre les sciences et les arts, un nouveau concept de recherche appliqué à l'art. Ses expositions sont l'objet d'une expérimentation permanente et évoluent sans cesse.

>> **En savoir plus** sur teamLab :

<https://www.teamlab.art/>

<http://www.club-innovation-culture.fr/collectif-japonais-teamlab-15-creations-numeriques-permanentes-artscience-museum-singapour/>

L'EXPOSITION

Dans cette installation immersive et interactive, les visiteurs sont entourés d'images à 360° sorties tout droit de l'imaginaire de **teamLab**. D'inspiration à la fois électronique et organique, **les tableaux évoluent en fonction des déplacements et des mouvements des visiteurs**. L'exposition devient elle-même un organisme numérique vivant qui produit sans cesse de nouvelles images en rupture totale avec notre quotidien, pour un dépaysement onirique.

Il s'agit de la première exposition d'envergure à Paris de **teamLab**, collectif à succès d'«ultratechnologistes». C'est même son projet le plus ambitieux depuis sa création ! À travers des projections interactives qui réagissent aux mouvements des visiteurs, le collectif présente des œuvres en lien avec **la nature, la peinture japonaise et la philosophie zen**. L'ensemble de l'exposition occupe 2 000 mètres carrés de la Grande Halle.

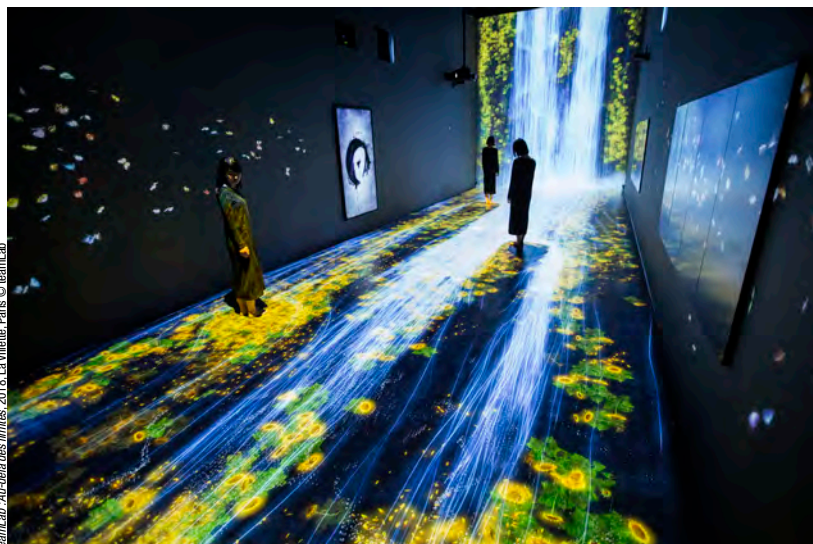
L'exposition est organisée dans le cadre de Japonismes 2018 : les âmes en résonance

>> **En savoir plus :**

<https://www.mcjp.fr/fr/la-mcjp/japonismes-2018>

Cette exposition explore **la frontière entre les œuvres d'art et le lieu d'exposition**, ou comment déborder du cadre pour mieux interpeller le public.

Cinq espaces composés d'**installations numériques** et poétiques invitent le spectateur à plonger en plein cœur du travail de **teamLab**. Une expérience est proposée au visiteur : les différentes œuvres sortent de leur propre espace et se déplacent à leur guise dans tout l'espace d'exposition. Des corbeaux, des papillons, des humains sortent de leur pièce et se déplacent librement au-delà des murs, **brouillant les frontières** de l'exposition et de la perception.



teamlab - Au-delà des limites 2018, La Ville de Paris © teamlab

QU'EST-CE QUE L'ART NUMÉRIQUE ?

Définition

L'art numérique est-il un mouvement ou une discipline à part entière? Il est difficile à définir, tant cette manière de créer est difficile à cerner : c'est un art récent (début des années 60), et qui regroupe des disciplines différentes (danse, arts picturaux...). L'art numérique dépend des progrès techniques de son époque, du matériel (hardware) et des logiciels (software).

L'art numérique est une manière de créer à partir de techniques liées aux nombres ; il utilise **le langage numérique comme matière principale**. Avant les années 90, les artistes réalisaient eux-mêmes les logiciels nécessaires à la création de leurs œuvres. D'autres faisaient appel à des ingénieurs.

Le rapport entre l'art et les mathématiques n'est pas nouveau !

>> **En savoir plus :**

http://www.math-art.eu/Documents/pdfs/2014_Conf%C3%A9rence_Lyc%C3%A9e_Lagny_Denise_Demaret-Pranville-1.pdf

<https://www.universalis.fr/encyclopedie/art-et-mathematique/>

<https://lejournal.cnrs.fr/videos/les-noces-de-lart-et-des-mathematiques>

La création numérique s'est développée sous différentes catégories :

La réalité virtuelle, qui consiste à simuler la présence du spectateur dans un univers différent du sien, généré par des logiciels, avec lequel il peut interagir.

La réalité augmentée, qui superpose des éléments (son, images 2D et 3D, vidéo...) à la réalité, grâce à un calcul en temps réel par un système informatique.

L'art audiovisuel, présent dans différents domaines comme les diaporamas, le cinéma expérimental, l'art vidéo...

L'art génératif où les œuvres se génèrent d'elles-mêmes, sans être déterminées à l'avance, en étant calculées à partir d'algorithmes.

L'art interactif, une forme d'art dynamique qui réagit à son public et à son environnement. C'est selon ce principe que fonctionne l'exposition de teamLab.

>> **En savoir plus sur l'histoire des arts numériques :**

<https://perezartspplastiques.com/2015/10/15/lart-numerique/>

<http://cursus.edu/article/18412/est-que-art-numerique/#.WiAqyFXiZaR>

<http://cursus.edu/article/18412/est-que-art-numerique/#.Whav1lvWxaQ>

<http://www.latribune.fr/blogs/le-blog-sur-le-marche-de-l-art/20140313trib000819757/comment-le-numerique-est-en-train-de-metamorphoser-le-monde-de-l-art.html>

<https://www.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2013-1-page-9.htm>

L'art interactif, ou comment brouiller la perception du public

L'art interactif est **une forme d'art dynamique** qui réagit à son public et/ou à son environnement. Contrairement à l'art «traditionnel» où l'interaction avec le public est de l'ordre de la réception, l'art interactif permet la participation du public à l'**œuvre d'art**.

Dans l'exposition **teamLab : Au-delà des limites**, les visiteurs sont enveloppés par l'étrange sensation de ne plus savoir s'ils sont eux-mêmes en mouvement ou si c'est la pièce qui bouge : **qu'est-ce qui est réel et qu'est-ce qui est irréel?** Tout est créé pour effacer les limites **entre ce qui est et ce qui est perçu**. Les œuvres sont en perpétuel mouvement : chaque spectateur est immergé dans un monde magique où il interagit avec ce qui l'entoure et comme dans toutes les œuvres de teamLab, aucun visiteur ne ressentira la même chose, l'expérience étant vécue de manière complètement unique !

teamLab : comment ça marche ? Focus sur les œuvres

Le concept d'**Espace Ultra Subjectif**, incarné dans cette exposition, est une notion centrale dans le travail de teamLab. Ce concept fait référence à la représentation d'un espace dénué de perspectives, on ne peut distinguer le mur du sol. Elle plonge le visiteur au cœur de son univers : nature, fleurs et végétaux prennent vie en lumière.

Toutes les pièces sont animées par un programme informatique, elles ne sont ni une animation préenregistrée, ni une image en boucle. **Les installations sont en mouvement constant.**

À La Villette, les éléments (fleurs, eaux, animaux, personnages) sortent de la salle qui leur est réservée et entrent à l'intérieur d'autres espaces. Ils interagissent avec les visiteurs brouillant ainsi les limites pour créer **une œuvre-monde sans frontière**.

Les 5 salles de l'exposition :

Salle 1 « Graffiti Nature - Mountains and Valleys » • Dans cette installation comme dans notre écosystème, certains animaux en mangent d'autres, et seront à leur tour mangés eux-mêmes. S'ils ne mangent pas les animaux ils sont voués à mourir et donc à disparaître de cette *nature en graffitis*.

Dans *Montagnes et Vallées* les visiteurs sont invités à colorier des dessins d'animaux qui prendront vie sous leurs yeux dans l'installation. S'ils marchent trop longtemps sur un crocodile, ce dernier mourra. Si au contraire ils se tiennent immobiles près des fleurs en les observant, ils les verront peu à peu éclore et fleurir ; tandis qu'elles se disperseront s'ils leur tournent le dos... Dans cette installation merveilleuse les papillons s'éveillent plus que jamais.



teamLab, Graffiti Nature - Mountains and Valleys © teamLab

Salle 2 «Peace can be realized even without order» (La paix peut exister sans ordre) • *Peace can be realized even without order* est composée d'un ensemble de personnages-hologrammes qui jouent de la musique ou dansent. Ils sont influencés par des sons à proximité. Lorsqu'un visiteur entre dans l'installation et que l'un des personnages-hologrammes « sent sa présence », ce dernier répond à son regard et arrête alors de jouer, avant de passer le mot aux silhouettes voisines. Il reprendra sa danse ou son instrument après quelques secondes, mais cette perturbation aura troublé l'harmonie globale. Dès lors que le visiteur se tient immobile ou s'éloigne, les danseurs forment à nouveau un groupe uni, et l'harmonie est alors rétablie. Les personnages-hologrammes restent anonymes, inconnus, afin que le visiteur puisse s'identifier et se sente inclus dans le dispositif.

Cette installation s'inspire du Awa Dance Festival au Japon. Des groupes de danseurs y jouent de leurs instruments et s'emparent d'un village tout entier de façon spontanée. Chacun d'eux joue et danse comme il l'entend. Lorsqu'ils en rencontrent d'autres au hasard, ils s'accordent petit à petit. Elle est le fruit de sensations, sans règles préétablies, aucun choix n'est consciemment formulé.

«Walk, Walk, Walk: Search, Deviate, Reunite» (Marcher, marcher, marcher : chercher, dévier, réunir) • Dans cet espace, évoluent un ensemble de silhouettes aussi anonymes que variées. Elles marchent sans s'arrêter, continuellement, et la pièce tout entière se déplace alors au rythme de leurs pas. Les personnages réagissent au contact des visiteurs : lorsqu'ils les touchent, ils choisissent tantôt de s'arrêter, de rebrousser chemin, ou d'emprunter une autre direction. L'expression zen *Hoho kore dojo* nous apprend que chaque nouveau pas est le lieu d'un apprentissage. Les silhouettes projetées dans cette œuvre ne cessent d'avancer alors qu'elles sont confrontées à de nouvelles situations.

Salle 3 «Crows are chased and the chasing crows are destined to be chased as well, Transcending space» (Les corbeaux sont chassés et les corbeaux qui chassent sont destinés à être chassés aussi, L'espace transcédé) • Cette installation plonge les visiteurs dans une autre dimension où la distinction spatiale n'existe plus. Lorsque l'on se tient debout en un point précis au centre de l'installation, la délimitation entre le mur et le sol s'évanouit, l'espace réel se dissout. Des corbeaux s'emparent de l'espace, laissent des trainées de lumière dans leur sillage, et dessinent ainsi une calligraphie spatiale. Ils se chassent les uns les autres, chacun se faisant tantôt chasseur tantôt chassé. Lorsqu'ils sont sur le point de s'entrechoquer, ils se transforment en bouquet de fleurs projetés dans l'espace.

Les visiteurs peuvent aussi devenir des cibles : mais là encore, le point de contact devient un jet de fleurs.

En sortant de la troisième salle, une toute nouvelle pièce présente une nuée de poissons qui nagent en dehors de l'espace confiné qui devait les accueillir pour entrer dans les espaces voisins.



teamLab, *Peace can be realized even without order* © teamLab

Salle 4 « Universe of water particles, Transcending boundaries » (Univers des particules d'eau, Limites transcendées)

Dans cette cascade de 11 mètres de haut, l'eau se répand sous les pieds des visiteurs. Des centaines de milliers de particules viennent alors dessiner des lignes d'eau et donnent ainsi forme à la cascade.

Lorsqu'un visiteur se tient dans l'installation, il bloque le passage de l'eau (comme le ferait un rocher) le cours de l'eau change alors de trajectoire. Ce dernier influence également d'autres pièces présentées au sein de l'exposition.

« Flowers and people, Transcending boundaries - A whole year per hour » (Fleurs et gens, Limites transcendées - Une année entière par heure)

Cette pièce est en perpétuel mouvement : elle voit, en une heure de temps, l'écoulement d'une année pendant laquelle les fleurs bourgeonnent d'abord, éclosent ensuite, puis finissent par parsemer l'espace pour mourir. Le cycle de la vie et de la mort se répète alors, voué à l'éternité.

Lorsque les visiteurs restent immobiles, davantage de fleurs apparaissent, mais lorsqu'ils les touchent, les cueillent ou les piétinent, elles se dissipent alors toutes ensemble dans une nuée, pour disparaître dans l'espace.

Salle 5 - Dans cette salle, l'une des œuvres de teamLab, « **Impermanent Life** », est adaptée de la 2D et à la 3D spécialement pour La Villette.



teamLab, *Crows are chased and the chasing crows are destined to be chased as well, Transcending space* © teamLab

>> Des vidéos pour préparer sa visite :

Présentation générale :

<https://www.youtube.com/watch?v=yDXQrEtyxvE>

<https://www.teamlab.art/w/waterparticles-transcending/>

« Graffiti Nature » :

<https://goo.gl/YJYwiA>

« Peace can be realized even without order » :

<https://goo.gl/pMm3yF>

« Walk, Walk, Walk: Search, Deviate, Reunite »

<https://goo.gl/k2ndFq>

« Crows are chased and the chasing crows are destined to be chased as well, Transcending space » :

<https://goo.gl/R72XCi>

« Universe of water particles, Transcending boundaries »

<https://goo.gl/pjaLW0>

« Flowers and people, Transcending boundaries - A whole year per hour »

<https://goo.gl/pjaLW0>

TEAMLAB : ENTRE INNOVATION ET TRADITION

Si teamLab s'illustre dans le domaine de l'innovation, dans l'alliance des nouvelles technologies, des mathématiques, de l'ingénierie, du design et de l'art, le collectif sait aussi s'inspirer de la tradition et de l'art japonais pour créer un univers onirique peuplé de symboles.

Le japonisme

Le japonisme est l'influence de l'art japonais sur les artistes occidentaux, dans tous les domaines. Plus particulièrement, il s'agit du vif engouement suscité par la culture japonaise dans la deuxième moitié du XIX^e siècle. Cette véritable mode touche tous les arts : écriture (Baudelaire, Mallarmé, Hugo...), peinture (impressionnistes, Van Gogh, Klimt, Toulouse Lautrec...), musique (*La Princesse jaune* de Camille Saint Saëns, *Madame Butterfly* de Puccini...), arts décoratifs...

Cette mode s'explique par des raisons historiques. A l'époque de l'ère Meiji au XIX^e siècle, le Japon s'ouvre à l'Occident. En 1853, la flotte américaine peut accéder à la baie d'Edo (Tokyo aujourd'hui), jusque-là interdite à tout navire étranger. Les États-Unis contraignent bientôt les Japonais à signer un traité de commerce, suivi par toutes les grandes nations européennes, dont la France, le 9 octobre 1858. Laques, soies et porcelaines, objets d'art et estampes commencent alors d'affluer sur le vieux continent et aux États-Unis. Les expositions universelles stimulent la demande, le nombre de marchands et de collectionneurs se multiplie. Artistes et écrivains en quête d'expressions nouvelles s'enthousiasment aussitôt pour la découverte de cette culture qui bouleverse leurs codes. Cette mode du japonisme a duré près d'un demi-siècle, de 1860 à 1930 !

2018 marque le 160^e anniversaire des relations diplomatiques entre le Japon et la France

>> En savoir plus :

<https://www.mcjp.fr/fr/la-mcjp/japonismes-2018>

<http://www.lesartsdecoratifs.fr/francais/musees/musee-des-arts-decoratifs/parcours/xixe-siecle/le-japonisme/>

http://www.bnf.fr/documents/biblio_japonisme.pdf

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Japonisme>



La Courtisane, Van Gogh (1887)

Vase carpe, sur un modèle d'Eugène Rousseau, exécuté par les verriers Appert frères (1878-1884)



Couverture du Paris Illustré, Hayashi Tadamas (Mai 1886)



Et teamLab ?

teamLab ne s'inscrit pas à proprement parler dans le japonisme puisque le collectif est lui-même japonais ! Mais il puise dans la tradition artistique japonaise, dans un aller-retour permanent entre la tradition et la modernité la plus pointue. L'exposition est organisée dans le cadre de **Japonismes 2018 : les âmes en résonances**.



L'empereur Jimmu

fleurs du mois d'avril, la floraison des iris en juin, les érables rouges de l'automne sont autant d'évènements nationaux largement célébrés (L'avancée de la floraison des cerisiers fait même l'objet de bulletins d'information spéciaux à la télévision !). Ce désir de recréer et de célébrer la nature, ou plutôt une vision idéalisée de celle-ci, est donc à l'origine des jardins japonais tels que nous les connaissons aujourd'hui. Les premiers «niwas» (un des mots japonais désignant un jardin) sont apparus en même temps que l'agriculture et représentaient déjà une nature idéalisée avec des étangs, des cours d'eau et des arbres, ces derniers ayant, selon le culte shinto, une fonction protectrice.

>> **En savoir plus sur le zen :**

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Zen>

http://culturejaponaise.info/documents/hist_zen/histoire_zen_1.html

La mythologie japonaise

Le corbeau japonais Yatagarasu

Le corbeau Yatagarasu est un animal de la mythologie japonaise, incarnation du soleil. Cet oiseau possède trois pattes. Il aurait guidé l'empereur Jimmu, fondateur mythique du Japon, lors de son premier voyage de la région de Kumano jusqu'à Yamato. L'apparition du corbeau-dieu Yatagarasu dans la culture japonaise est le signe de l'intervention divine dans les affaires humaines. L'équipe nationale de football du Japon utilise le Yatagarasu dans ses emblèmes et insignes.

L'art japonais et la nature

Pendant la longue période d'isolement du Japon, les arts se sont développés en étant fortement influencés par le bouddhisme zen. Même si le zen fut importé de Chine, son sens de l'esthétique et du raffinement est fortement distinct de la perception chinoise de la beauté. L'esthétique et le sens de la beauté dans le zen s'appuient sur des valeurs comme la modération, l'asymétrie, la rusticité, et le naturel, et une relation harmonieuse avec la nature. Ce respect et cet amour de la nature est également une valeur importante dans le shintoïsme, la religion indigène du Japon. Dans le shintoïsme, tous les éléments de la nature, de la plus haute montagne à la simple fleur, en passant par les animaux et l'homme lui-même, sont des manifestations des dieux («kamis»). Les Japonais entretiennent une relation très forte avec la nature et ses cycles. L'art des jardins, l'arrangement floral, les bonsaïs en sont l'expression la plus évidente. Les cerisiers en

PENDANT LA VISITE

FICHES D'ACTIVITÉS CLÉ EN MAIN

À imprimer pour chaque élève

TEAMLAB : AU-DELÀ DES LIMITES

J'observe

Prends le temps de déambuler dans l'exposition. Ensuite, décris ce que tu vois à l'aide d'un « nuage de mots », ou d'un dessin.

L'espace est-il grand ou petit selon toi ? Est-il ouvert ou fermé ?

Comment as-tu visité l'exposition ?

- En déambulant au hasard
- En suivant les petits papillons et autres éléments mobiles
- En suivant tes copains ou ton professeur
- Autre

Qu'entends-tu ? Y a-t-il un accompagnement sonore ? Une musique ?

Fais une photo en gros plan d'un détail de l'exposition. Ensuite, en classe, tes camarades et toi jouerez à la photo mystère ! Chacun devra reconnaître l'élément pris en photo.

TEAMLAB : AU-DELÀ DES LIMITES

Je ressens

Comment te sens-tu, en étant plongé dans le noir total ?

Que font les autres spectateurs de l'exposition ? Que ressens-tu en les regardant ? As-tu envie de te joindre à eux ou as-tu envie de rester en retrait ? Pourquoi ?

Qu'as-tu ressenti, toi-même, en évoluant dans l'œuvre ? Une impression positive ? Négative ?

Quels sentiments as-tu ressentis en évoluant dans l'exposition ? Utilise aussi tes propres mots.

- Vertige Perte de repères Émerveillement Joie Folie Peur
 Créativité Dynamisme Rêve Autre :

Observe tes camarades lors de ta visite : leur corps te semble-t-il le même ou as-tu l'impression que quelque chose change dans leur manière de bouger, de se déplacer, par rapport au quotidien ?

Je fais le bilan

Pourquoi peut-on dire que le spectateur participe à l'œuvre d'art, et que celle-ci change sans cesse ? Dessine l'image que tu te fais de l'exposition, la trace que tu voudrais en garder.

PROLONGER LA VISITE

ATELIER VILLETTE

LECTURES

RESSOURCES NUMÉRIQUES

VISITE DU SITE INTERNET LAVILLETTE.COM

Atelier Villette

Atelier à réserver d'avril à septembre 2018
De 4 à 10 ans, dès la Grande Section

Fleurs de lumière



© Caroline Martin

En lien avec l'exposition **teamLab : Au-delà des limites**, nous proposons aux enfants de prolonger l'expérience de cette visite par un atelier qui convoquera la transparence et la lumière. Les enfants seront amenés à composer de grands tableaux rétroéclairés et à couleurs variables. Jouant avec les motifs du végétal découpés dans du plastique translucides aux couleurs chatoyantes, ils pourront faire l'expérience de variations lumineuses. Rhodoïd, gélatines, plastiques, seront les matériaux à assembler pour fabriquer un tableau de paysage unique dont ils ramèneront un fragment.

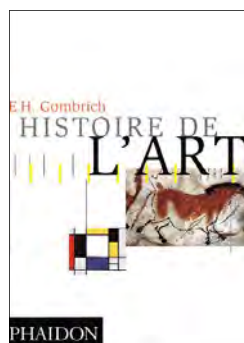
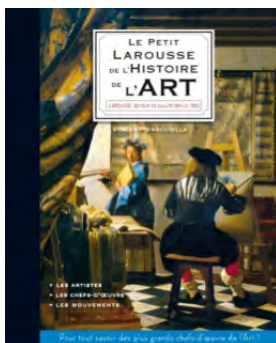
Salle arts plastiques de Little Villette

Durée 1h30

Forfait Atelier + Exposition : 130 € par groupe

(hors ateliers de pratique et uniquement sur la période de l'exposition)

Lectures



Ressources numériques

Le site Internet du FRAC :

<http://www.frac-franche-comte.fr/>

Le Pearltrees du Centre Pompidou :

<http://www.pearltrees.com/u/97577562-le-centre-pompidou>

Le Pearltrees sur l'Art Contemporain :

<http://www.pearltrees.com/#search=art%20contemporain/1797>

Des ressources sur les arts numériques :

<https://perezartsplastiques.com/2015/10/15/lart-numerique/>

<http://cursus.edu/article/18412/est-que-art-numerique/#.WiAqyFXiZaR>

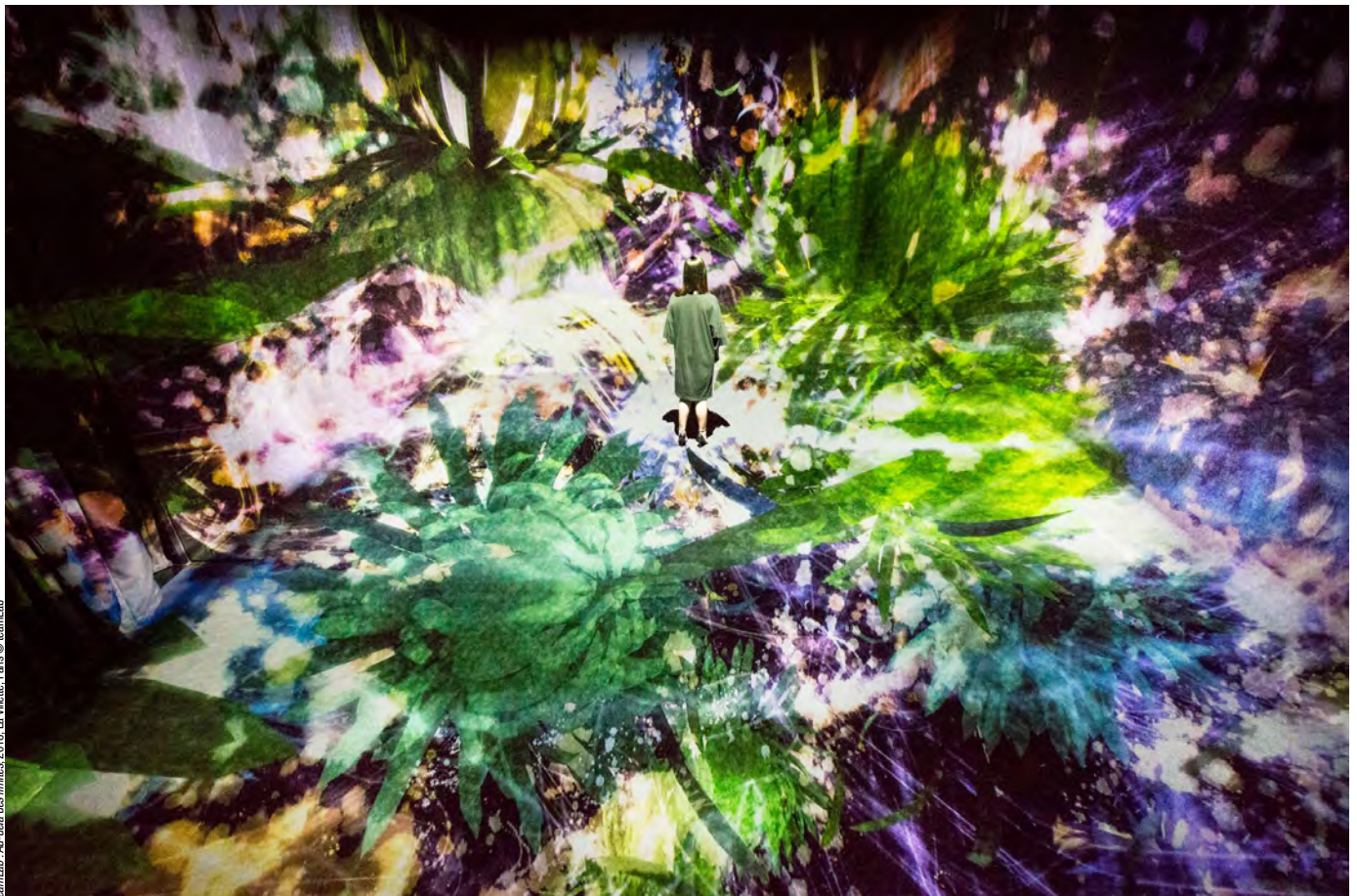
<http://cursus.edu/article/18412/est-que-art-numerique/#.Whav1lvWxaQ>

<http://www.latribune.fr/blogs/le-blog-sur-le-marche-de-l-art/20140313trib000819757/comment-le-numerique-est-en-train-de-metamorphoser-le-monde-de-l-art.html>

<https://www.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2013-1-page-9.htm>

Et le site Internet de La Villette :

<https://www.lavillette.com>



ORGANISER LA VISITE AVEC SA CLASSE

RÉSERVATIONS

HORAIRES DE L'EXPOSITION ET DES VISITES

TARIFS

ACCÈS

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

PLAN DE LA VILLETTE

VOS CONTACTS À LA VILLETTE

RÉSERVATIONS

resagroupes@villette.com • 01 40 03 74 82

Du lundi au vendredi, de 10h à 13h et de 14h30 à 17h30

HORAIRES DE L'EXPOSITION ET DES VISITES

Exposition ouverte du 15 mai au 9 septembre 2018

En mai, visite des groupes du mardi au vendredi à 10h, 11h, 14h, 15h, 16h et 17h

De juin à septembre, visite des groupes du mardi au vendredi à 10h, 11h, 14h et 15h

TARIFS

30€ la visite pour un groupe scolaire (jusqu'à 30 élèves)

15€ la visite pour un groupe de 10 personnes maximum

Forfait Atelier + Exposition : 130 € par groupe (hors ateliers de pratique et uniquement sur la période de l'exposition)

Les forfaits et visites groupes ne sont possibles qu'en semaine

ACCÈS

211 avenue Jean-Jaurès 75019 Paris

Métro : Ligne 5, station Porte de Pantin

Bus : Ligne 75, 151, PC 2 et 3, station Porte de Pantin

Tram : t3b station Porte de Pantin

Parking : Nord « Cité des Sciences »

PMR : contactez le 01 40 03 75 75

PLAN VIGIPIRATE

Des contrôles de sécurité renforcés : inspections minutieuses des sacs, paquets, bagages à main

Mise en place de personnel supplémentaire pour palpation de sécurité à l'entrée des salles

Interdiction des valises et sacs de grande contenance

Le personnel des équipes de sécurité de La Villette est formé et rompu aux exercices d'évacuation



ENTRÉE DE L'EXPOSITION *teamLab : Au-delà des limites*



VOS CONTACTS À LA VILLETTE

Information et réservation :

resagroupes@villette.com • 01 40 03 74 82
Du lundi au vendredi, de 10h à 13h et de 14h30 à 17h30

Pour chaque public, un interlocuteur dédié...

1^{er} degré, étudiants : Alice Guattari Delacour / Floriane Demersseman

a.delacour@villette.com • 01 40 03 77 91
f.demersseman@villette.com • 01 40 03 77 81

Collèges et centres de loisirs : Amanda Coutouzis

a.coutouzis@villette.com • 01 40 03 78 27

Lycées : Anaïs Berrebi

a.berrebi@villette.com • 01 40 03 78 61

Champ social et publics en situation de handicap : Nicolas Wagner

n.wagner@villette.com • 01 40 03 75 17

Cette fiche pédagogique a été réalisée par Laure Grandjean, professeur relais

En partenariat avec l'académie de Paris / DAAC

Service des relations avec les publics, pôle éducation et pratiques amateurs - La Villette

l.grandjean@villette.com • laure.grandjean@ac-paris.fr

