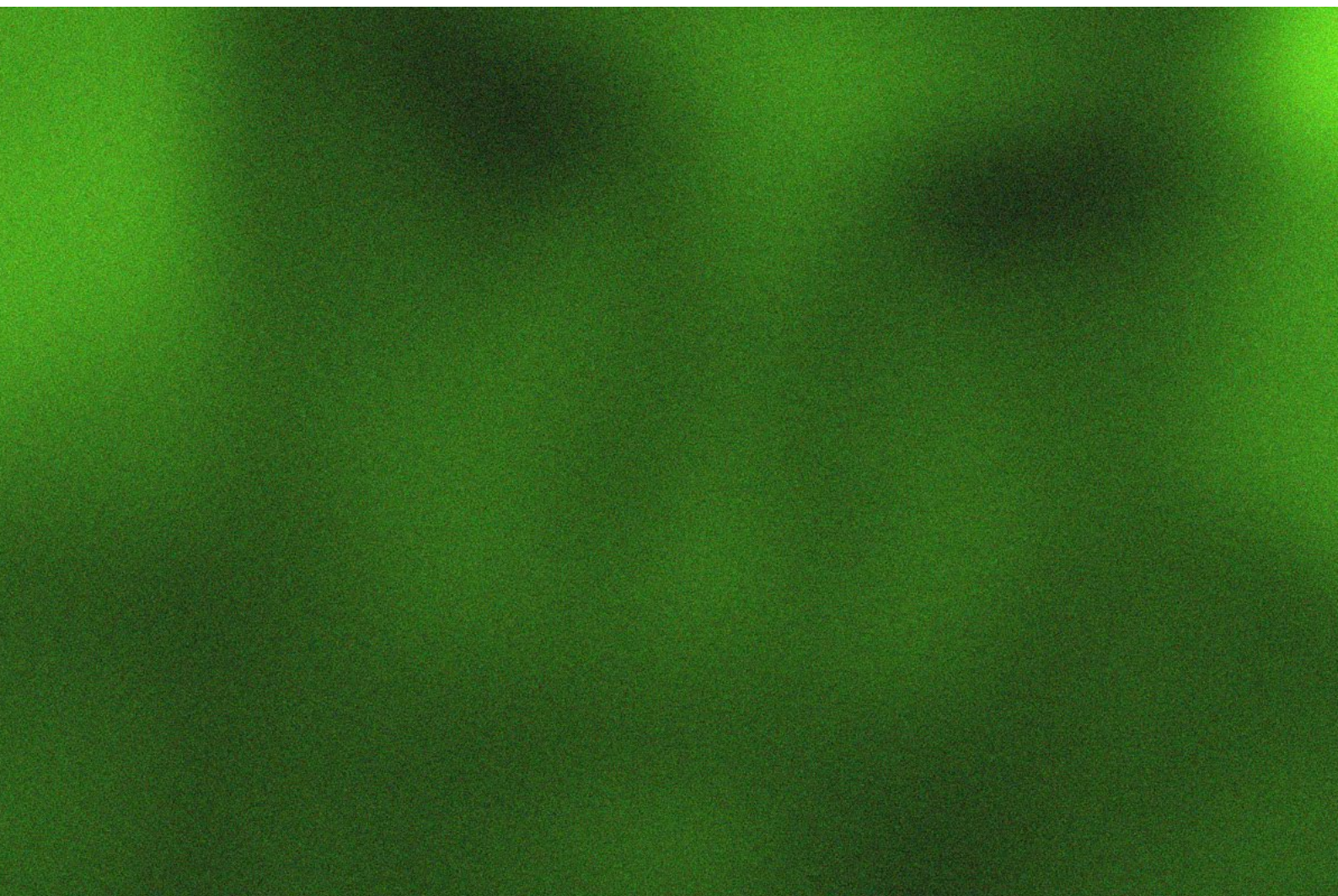


SARA SADIK MAX VERSION

EXPOSITION

10.12.2022 - 19.03.2023

Vernissage samedi 10 décembre - 16h à 20h



SARA SADIK MAX VERSION

Pour la deuxième année de sa résidence, la Casa Conti - Ange Leccia a le plaisir d'accueillir l'artiste Sara Sadik. Créatrice du *beurcore*, qui renvoie à la culture de la jeune diaspora maghrébine des quartiers populaires, Sara Sadik vit à Marseille où elle se nourrit de multiples références, du rappeur Jul au jeu vidéo GTA, en passant par le soleil des calanques et la street food. L'exposition *Sara Sadik Max Version* est l'occasion d'une première rétrospective de ses vidéos dont les héros masculins naviguent entre colère et désir d'accomplissement, romantisme amoureux et appartenance communautaire. Sara Sadik reprend les codes visuels d'une culture dénigrée qu'elle inscrit dans des mondes parallèles, teintés de science-fiction. Elle développe ainsi des narrations au fort quotient politique où la résistance prend une forme 3.0. Dans ses œuvres, les émotions et les pensées sont énoncées avec l'accent marseillais, et dans un langage cool qui mêle le français et l'arabe, avec la claire intention d'une légitimation sociale. Elle confère alors ses lettres de noblesse à des formes d'expression qui n'ont que trop peu le droit de cité. Si sa résidence dans le village d'Oletta, en milieu rural, l'a amenée bien sûr à un pas de côté, elle n'en propose pas moins une réactivation de son esthétique dans le bruissement du maquis environnant.

BIOGRAPHIE

Née en 1994 à Bordeaux, Sara Sadik vit et travaille à Marseille. Son travail se définit essentiellement à travers la vidéo, la photographie, l'installation, la performance et le son. À mi-chemin entre fiction et documentaire, puisant dans son quotidien, dans le jeu vidéo, la science-fiction ou encore le rap français, Sara Sadik invente des récits initiatiques dans lesquels une jeunesse masculine incarne le rôle principal mis à l'épreuve afin d'atteindre une transformation physique et mentale. Ses projets les plus récents se concentrent sur l'étude des relations amicales et amoureuses chez les adolescents et les jeunes adultes.

Sara Sadik obtient en 2018 son DNSEP à l'École des Beaux-Arts de Bordeaux. Elle a présentée une première exposition personnelle en 2018 à la galerie Silicone à Bordeaux, puis en 2021 au CAC Brétigny, à la foire Art Basel en 2022 et prochainement à la Kunsthalle Lissabon au Portugal et à Basement Roma en Italie. Son travail a été présenté lors de différentes expositions collectives, notamment au MACRO Museum, Roma (IT), Matadero, Madrid (ES), Sadie Coles HQ, London (UK), Gladstone Gallery (US), Schinkel Pavillon, Berlin (DE) et au Palais de Tokyo, Paris (FR). Récemment, elle a participé à la 16ième édition de la biennale d'art contemporain de Lyon pour présenter sa nouvelle œuvre vidéo *Ultimate Vatos*. Sara Sadik est représentée par la galerie Crèvecoeur.

RÉSIDENCE DE RECHERCHE ET DE CRÉATION 2022

La résidence de recherche et de création de la Casa Conti a pour vocation d'inviter un.e artiste à mener des recherches en lien avec le contexte du territoire et de ses spécificités afin de produire une œuvre vidéo et/ou un projet artistique. En accord avec l'orientation du lieu, cette invitation est dédiée à des artistes dont la pratique concerne les images en mouvement.

Invité.e.s pendant trois mois à l'automne dans les régions du Nebbiu-Conca d'Oru, les artistes bénéficient d'un accompagnement sur place pour mener à bien leur projet. Cette expérience unique est l'occasion d'enrichir le projet par la découverte du territoire et de ses acteurs locaux (associations, institutions culturelles, public...). À l'issue de la résidence, le travail réalisé par l'artiste fera l'objet d'une restitution qui prendra la forme d'une exposition à la Casa Conti – Ange Leccia à Oletta. Ce dispositif se comprend autant comme un temps de création que de partage afin de faciliter l'accès à la création artistique sur un territoire rural.

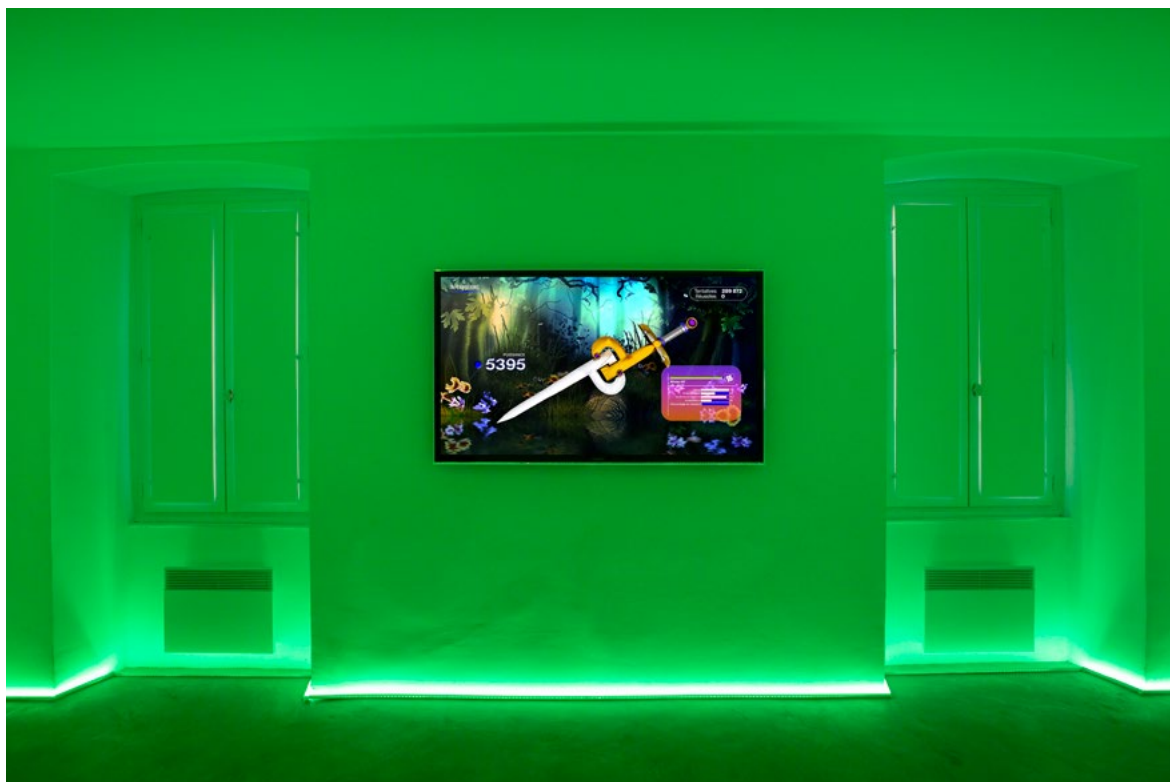
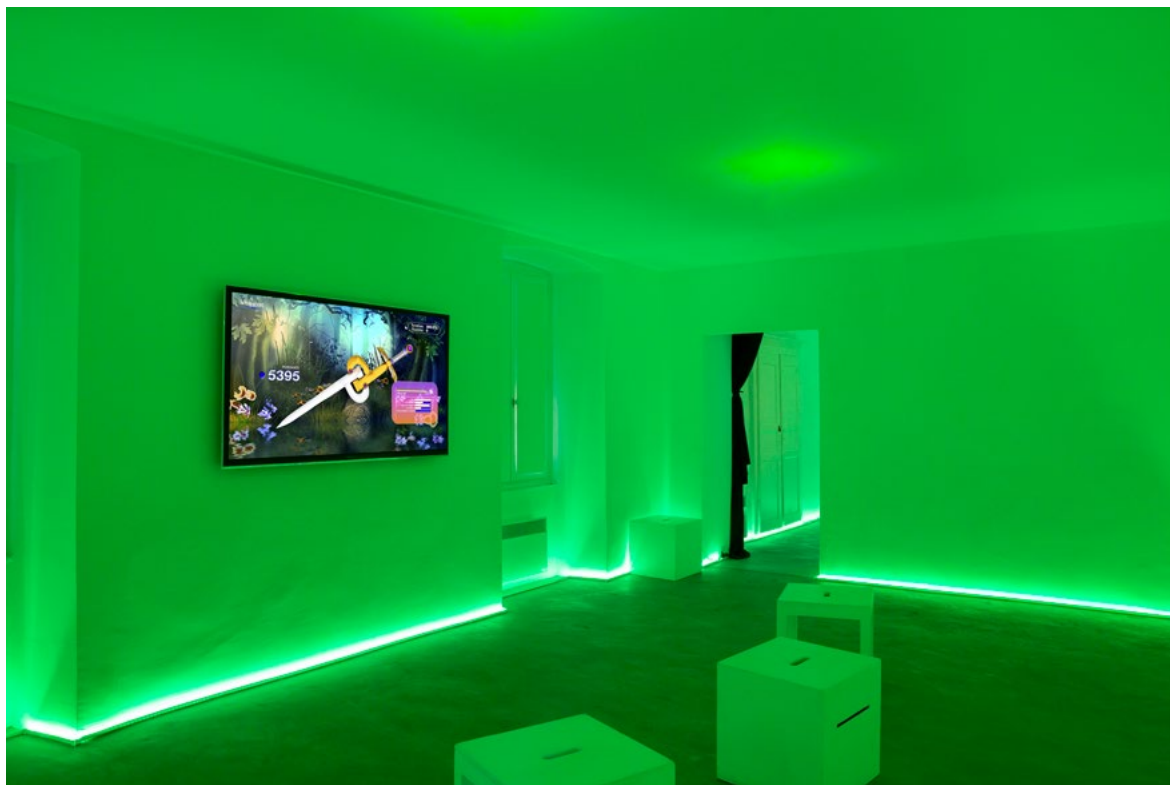
De septembre à décembre 2022, l'artiste Sara Sadik était invitée à réaliser une résidence de recherche et de création de trois mois au cœur du village d'Oletta. À cette occasion, elle a développé un projet vidéo intitulé *D&P* : cette fiction à l'univers fantastique prend comme contexte le village d'Oletta où se déroule le tournoi légendaire d'Or et de Platine pour lequel les habitants de l'île doivent se confronter pour extraire de la roche un glaïche enchanté incrusté dans la pierre depuis des millénaires. Ce tournoi en deux étapes, celle de la quête puis la cérémonie d'extraction, a été mis en place dans le but de « trouver l' élu d'or et de platine », celle ou celui qui permettra de dévoiler le mystère du glaïche enchanté.

Les prémisses du film sont présentées à la Casa Conti, le projet reste en cours de création. Une restitution sera organisée afin de présenter la version finale de l'œuvre vidéo de Sara Sadik.

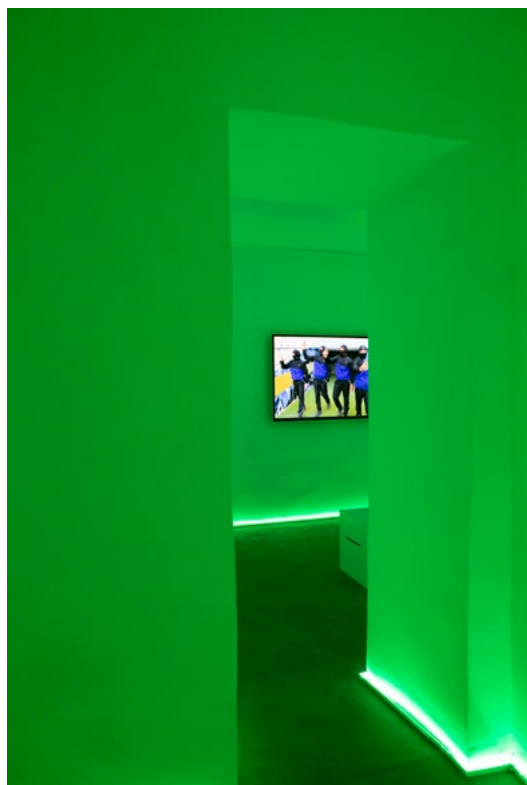


VUES DE L'EXPOSITION

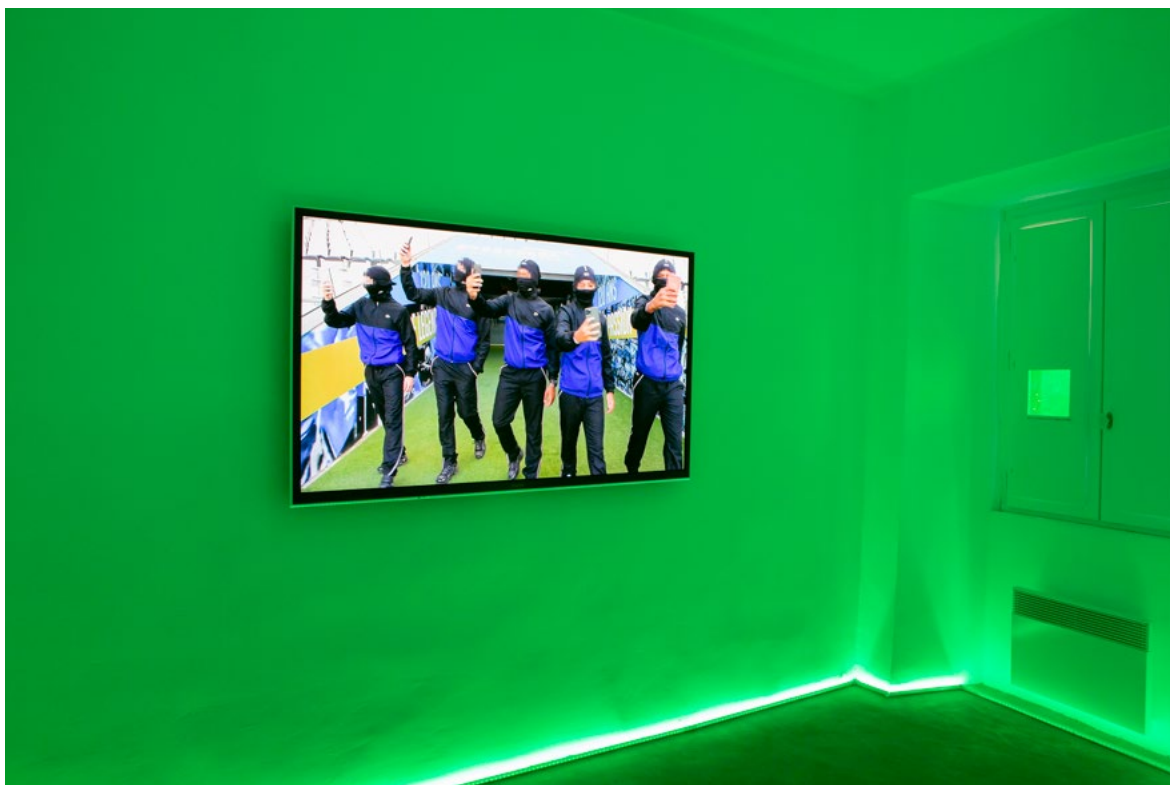




*Vues de l'exposition Sara Sadik Max Version (10 décembre 2022-19 mars 2023), Casa Conti - Ange Leccia, Oletta
Photos Lea Eouzan-Pieri*



*Vues de l'exposition Sara Sadik Max Version (10 décembre 2022-19 mars 2023), Casa Conti - Ange Leccia, Oletta
Photos Lea Eouzan-Pieri*



*Vues de l'exposition Sara Sadik Max Version (10 décembre 2022-19 mars 2023), Casa Conti - Ange Leccia, Oletta
Photos Lea Eouzan-Pieri*

LES ŒUVRES DE L'EXPOSITION



- *Ultimate Vatos: Force & Honneur (Vol.1)*, 2022, vidéo, 23'33", courtesy galerie crève-cœur

Ce film nous invite à suivre un personnage unique, un « Vatos » (terme désignant un homme latino-américain) qui participe à la compétition appelée « Ultimate Vatos : force & honneur ». Les différentes prises de vues rappellent les images de jeu vidéo et brouillent la frontière entre le réel et le virtuel. Isolé dans l'arène naturelle de *Stone Island*, le protagoniste doit réaliser une série d'épreuves afin d'atteindre l'objectif du jeu : devenir l'ultime combattant. De nouveau, Sara Sadik questionne la construction de l'identité individuelle par les différents obstacles à surmonter. Au fur et à mesure de la compétition, la voix-off nous livre les états d'âmes du personnage qui porte en lui une parole collective rendue possible par le processus d'écriture fait de collages de sources multiples tels que le rap français, les slogans tirés des campagnes publicitaires ou encore les devises de régiments de Légionnaires. Ainsi, l'artiste ouvre un moment intime, que l'on partage avec le protagoniste, et qui le révèle dans toute son humanité. Si, au début de la vidéo, le personnage avoue son désir de prendre un nouveau départ, la véritable victoire pour lui réside à la fin dans la reconnaissance de sa propre identité et non dans le fait de devenir « l'Ultimate Vatos ». Au-delà des clichés et des stéréotypes dont se joue l'artiste, l'amour de soi et des siens s'avère être une source d'énergie et une forme de résistance qui permet de surmonter l'oppression et l'exclusion sociale.



- *Khtobtogone*, 2021, vidéo, 16'09", courtesy galerie crèvecoeur

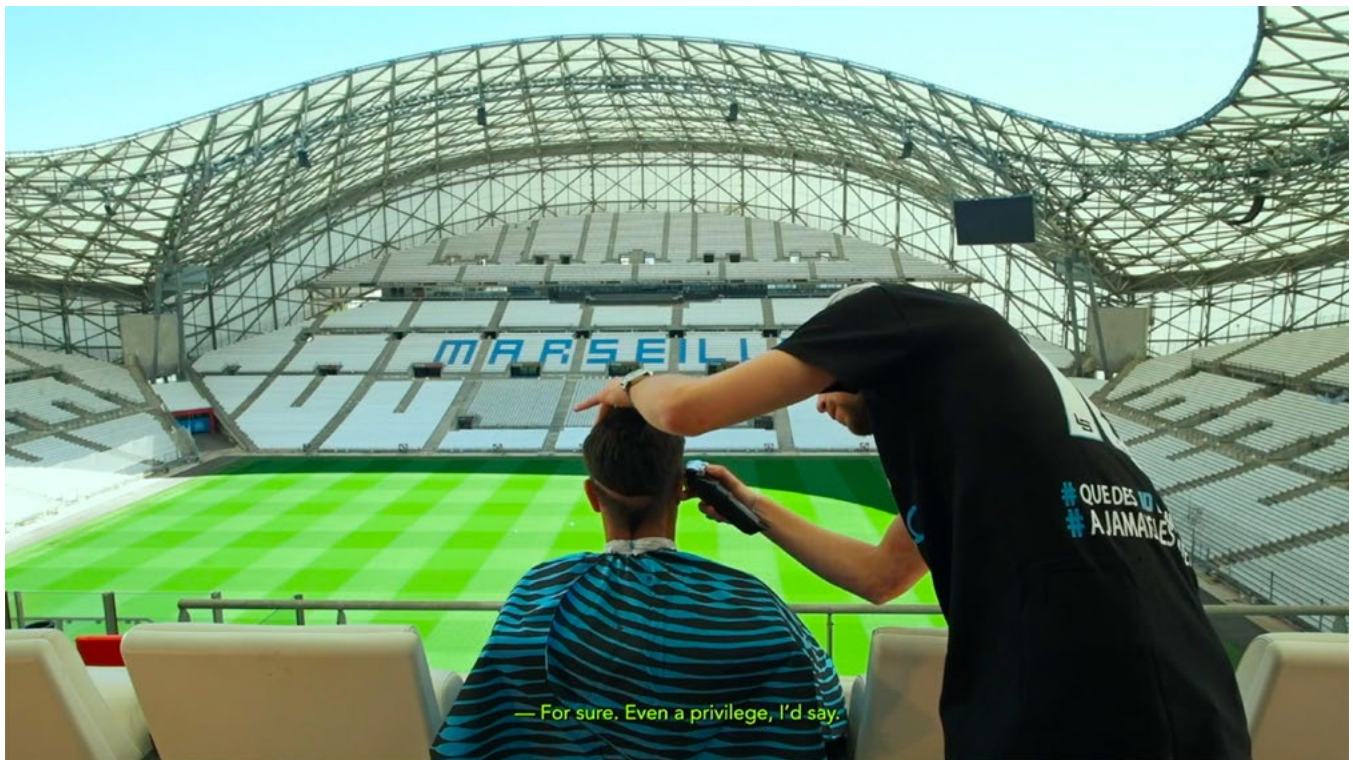
Khtobtogone est le portrait intime de Zine, un jeune homme coursier-livreur de 20 ans qui cherche à devenir la meilleure version de lui-même, avant de demander la main de sa petite amie. *Khtobtogone* dépeint sa vie quotidienne, son histoire d'amour et ses amitiés, ainsi que les montagnes russes émotionnelles, les tourments et les démons intérieurs qu'il doit gérer avec constance pour retrouver la confiance en soi, l'amour de soi et l'estime de soi. *Khtobtogone* s'inspire d'histoires réelles et des paroles d'Ahmed Ra'ad Al Hamid et de Brian Chiappeta. Comme l'explique Sara Sadik : « Les personnages de mes films, comme les personnes dont ils sont inspirés, viennent d'endroits traversés par des violences sociales et politiques, entre autres celle de la déshumanisation, induisant des effets sur leur vie et leur santé mentale, des impacts sur leur perception d'eux-mêmes et leur construction de soi, etc. ». Mis en scène dans le jeu GTA, Zine cherche à « se construire une forme de « Safe Space » où il peut, en toute sécurité, exister en propre, hors de tout jugement, et paradoxalement, hors de toute compétition. Autrement dit, il s'agit de ne plus livrer mais de se délivrer. ».



- 2ZDZ, 2019, vidéo, 6'30", courtesy galerie crèvecoeur

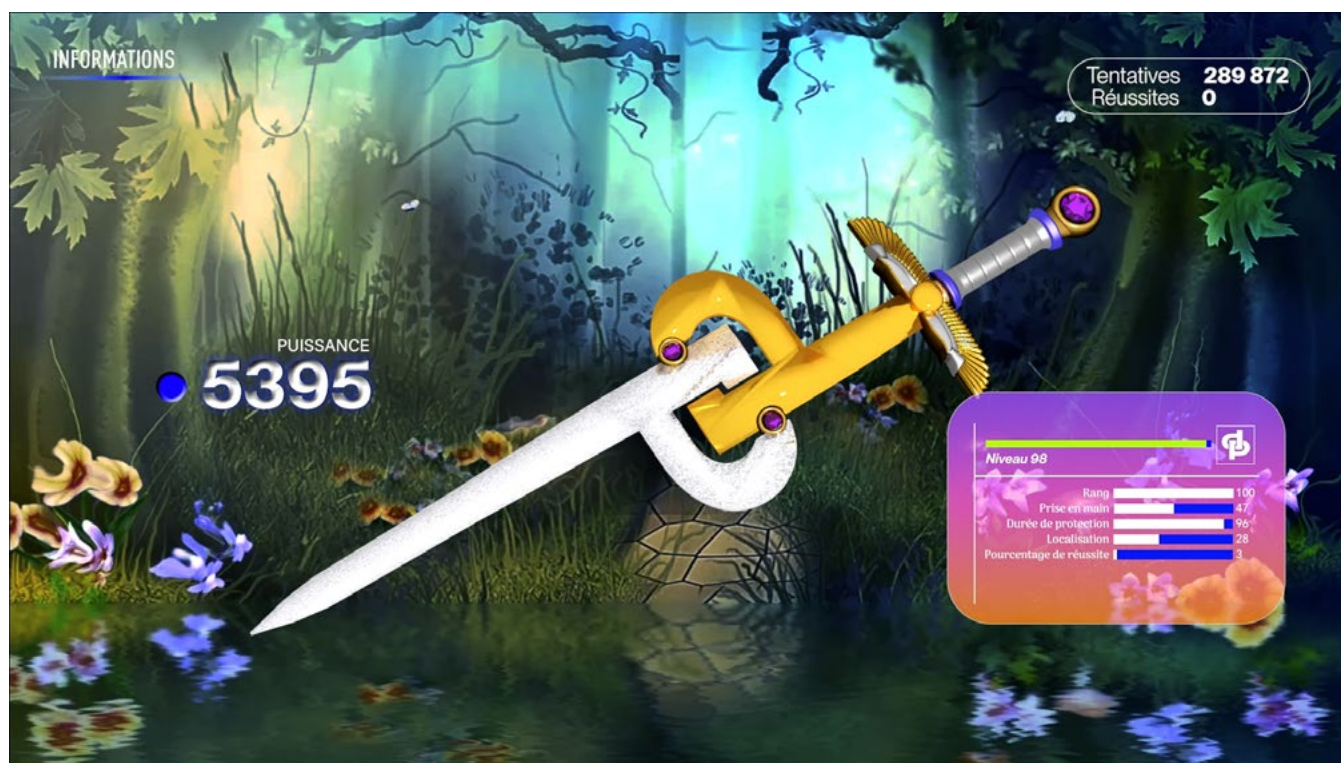
Zetla Zone est un projet d'anticipation imaginant l'évolution possible d'une zone de non-droit, en France, dans un futur proche. À travers une analyse anthropologique, le projet *Zetla Zone* explore les effets de l'abandon d'un territoire et de ses habitants, les notions d'auto-ségrégation, de communautarisme et de solidarité dans un climat post-guérilla ainsi que le néo-colonialisme à l'ère de la réalité virtuelle.

« Depuis 2035, la zone Zetla a été déclarée zone géographique la plus dangereuse du monde. Après des décennies d'éloignement et de négligence, ce territoire devenu invivable s'est retrouvé déserté, laissant quelques rebelles livrés à eux-mêmes. Ces résistants forment le peuple Lysopaines, vivant coupé du monde et refusant désormais tout contact avec le monde extérieur. La Zone Zetla est aujourd'hui une zone de non-droit, interdite à tout étranger. NoGoZoneXperience est le premier studio de réalité virtuelle en matière de simulations d'environnements hostiles. NoGoZoneXperience a ainsi développé une simulation de la Zone Zetla afin de permettre aux utilisateurs une immersion totale dans un environnement virtuel le plus proche possible de la réalité. Plongez dans la zone la plus impénétrable du monde. ».



- *Carnalito Full Option*, 2020, vidéo, 20', courtesy galerie crèvecoeur

Carnalito Full Option est la deuxième phase de *Hlel Academy*, un projet en quatre parties qui explore les interactions et les manifestations d'émotions chez les adolescents. *Hlel Academy* est un centre de formation fictif qui accueille ceux que l'amour a oubliés, des hommes de 16 à 20 ans au cœur brisé. Son programme académique est basé sur la réhabilitation émotionnelle et sentimentale dans le but de former l'élite des Hlels de demain. Utilisant le format de la télé-réalité, *Carnalito Full Option* est une fiction réelle dans laquelle cinq adolescents sont isolés dans une arène, coupés du monde extérieur. Pendant 24 heures, ces jeunes hommes vont s'affronter dans des épreuves pour décrocher le titre de « gadjo idéal ». Ces épreuves ont été conçues en fonction de l'homme idéal dépeint par les adolescentes sur les médias sociaux. *Carnalito Full Option* explore les mécanismes de la jeune masculinité, oscillant entre postures viriles et émotions adolescentes. Ces jeunes performeurs ont participé à une série d'ateliers dirigés par Sara Sadik pour les préparer aux différentes épreuves - notamment celle de la poésie. En capturant les moments sur et hors du plateau, *Carnalito Full Option* documente les mystères de la séduction adolescente, et étoffe les questions qui animent ces jeunes hommes.



- *D&P*, vidéo, 2022-en cours, courtesy galerie crève-cœur

De septembre à décembre 2022, l'artiste Sara Sadik habitait au cœur du village d'Oletta pour réaliser une résidence de recherche et de création. À cette occasion, l'artiste a développé un projet vidéo à l'univers fantastique qui s'inspire du contexte du village et qui propose aux habitants de l'île de participer au tournoi d'Or et de Platine afin de percer le mystère du glaive enchanté incrusté dans une roche depuis des millénaires.

QUELQUES MOTS DE SARA SADIK

- **Le « beurcore »**

«C'est un terme que j'ai imaginé pour pouvoir décrire mon travail sans parler mille ans et pour éviter qu'on le définisse à ma place avec des mots qui ne me conviennent pas. Je voulais un mot qui sonne «puissant» et simple à retenir. Le suffixe core, qui est surtout utilisé dans la musique, permet les deux à la fois. Le beurcore, c'est la culture de la jeune diaspora maghrébine en France dans sa forme la plus emblématique. Mais je l'imagine aussi comme un mouvement qui existe déjà mais qui n'a pas encore été défini, autrement qu'avec le terme fourre-tout de «culture urbaine». C'est à la fois ce qui est créé, mais aussi consommé par cette communauté.

La notion de communauté est importante car ce qui est beurcore est plus de l'ordre du collectif que de l'individuel. Ce sont des phénomènes: des modes vestimentaires, des styles de musique, des langages, des symboles qui relient plusieurs personnes en même temps. Par exemple, j'ai beaucoup travaillé sur le maillot de football thaïlandais, qui est un symbole beurcore pour moi. Il évoque un rêve d'évasion, l'exode massif des jeunes «de banlieue» pour la Thaïlande, l'irruption des maillots fluo 90-minutes floqués du logo de l'équipe nationale qu'on voyait dans toute la France jusqu'à finir dans les salles de cinéma avec le film Pattaya de Franck Gastambide.»¹

- **La relation à la science-fiction**

«Plus que d'imaginer un futur, j'essaie plutôt de mettre en place une forme de documentaire, proche du docufiction, qui mélange réalité et fiction, nostalgie et futurisme, sujets sérieux et humour, termes pseudo-scientifiques et néoparler populaire... J'ai une base de faits réels et j'utilise une narration «futuriste» qui me permet de changer de cadre spatio-temporel et de faire exister des phénomènes sociaux actuels autrement. J'utilise plusieurs concepts venant de la science-fiction, comme l'anticipation, les mondes parallèles, le clonage, etc... Mais mon travail est très ancré dans la réalité et mes projets sont une extrapolation de phénomènes qui existent bel et bien dans le présent.»²

«Il s'agit moins d'une perspective futuriste au sens propre que d'une réflexion autour d'un futur proche. Déplacer les sujets qui m'animent dans d'autres temporalités, d'autres espaces, créer des mutations permettent une certaine liberté et évitent certains écueils. Apporter une nouvelle esthétique à ces sujets permet aussi de s'éloigner du côté misérabiliste que peut parfois avoir le documentaire. Je ne cherche ni à cacher la misère, ni à la dédramatiser mais, au contraire, à la figurer d'une manière différente, par de nouveaux langages, de nouvelles images qui détonnent d'une certaine doxa en ce qui concerne la représentation des cultures de quartiers populaires. Plus personnellement, les situations que j'évoque, je les ai vécues de près ou de loin, et le recours à la science-fiction et le détour par l'imagination pour appréhender le quotidien permet une œuvre peut-être plus stimulante, plus excitante, du côté de la création comme de celui de la réception.»³

- **Les réseaux sociaux et Instagram**

«Ce que je trouve intéressant dans le numérique c'est que les cartes de la représentation sont rebattues. C'est un lieu dans lequel les «oubliés», les «invisibilisés» peuvent exister, s'exprimer, se montrer, être vus et écoutés. Avant les réseaux sociaux, ils existaient mais on ne les voyait pas, on ne les regardait pas. Les réseaux sociaux permettent l'auto-représentation. Les personnes choisissent et décident de quelle manière se montrer et se raconter.»⁴

«Instagram me permet de réunir une archive assez conséquente de la contemporanéité, c'est un prolongement de mon travail qui l'alimente aussi, d'une certaine manière. Je poste par exemple en story beaucoup de TikTok : tous ces réseaux sont réappropriés par les jeunes pour créer de nouvelles formes de communication et renouveler des formes de collectivité. Ces questions me passionnent et sont au centre de mes recherches : cette oscillation entre la solitude et la communauté ainsi que les processus d'adhésion collective qui se jouent dans le fait de réaliser

des vidéos seul ou à plusieurs, de se répondre par image interposée. En ce sens, je cible vraiment de plus en plus mon travail sur l'adolescence car elle articule un monde tellement riche, dans ses cultures, ses dispositifs, ses émotions, ses sensibilités et ses vulnérabilités.»⁵

1. Sara Sadik, lors d'un entretien avec Costanza Spina pour Manifesto.XXI (Juin 2019).

<https://manifesto-21.com/sara-sadik-beurcore/>

2. Ibid.

3. Sara Sadik, lors d'un entretien avec Anysia Troin-Guis pour Zéro Deux (Automne 2020), p.68

[.http://www.zerodeux.fr/wp-content/uploads/2020/09/0294.pdf](http://www.zerodeux.fr/wp-content/uploads/2020/09/0294.pdf)

4. Sara Sadik, lors d'un entretien avec Farah Maakel pour The Art Momentum (Mai 2021).

<https://theartmomentum.com/sarasadik/>

5. Op.cit. Sara Sadik, lors d'un entretien avec Anysia Troin-Guis pour Zéro Deux (Automne 2020), p.69

CASA CONTI - ANGE LECCIA

20232 Oletta, Corsica
casacontiangeleccia@gmail.com

ENTRÉE LIBRE

Septembre-mai : samedi et dimanche
de 11h à 13h et 14h à 17h
et sur rendez-vous

CONTACT PRESSE

Camille Vaillier
casacontiangeleccia@gmail.com

SARA SADIK MAX VERSION

Exposition du 10 décembre 2022 au
19 mars 2023

VERNISSAGE**SAMEDI 10 DÉCEMBRE / 16H - 20H**

En présence de l'artiste Sara Sadik

RENCONTRE**LUNDI 12 DÉCEMBRE À 16H**

Rencontre avec Sara Sadik et les étudiants
de l'Université de Corte

f

À PROPOS DE LA CASA CONTI

Nichée au cœur du village d'Oletta, la Casa Conti - Ange Leccia est un lieu dédié aux images en mouvement, à mi-chemin entre cinéma et art contemporain.

Ce lieu souhaite affirmer un ancrage territorial tout en ouvrant l'horizon, à rebours des oppositions strictes entre le local et le global. Ainsi, la Casa Conti se veut un outil de production et de diffusion de la création contemporaine aussi bien à l'échelle locale qu'internationale, tout en privilégiant les liens avec la communauté insulaire. La Casa Conti - Ange Leccia entend affirmer en Corse son statut de lieu alternatif avec une programmation originale qui se développe tout au long de l'année dans la perspective de sensibiliser le public à la création la plus actuelle et aux enjeux sociétaux. Le programme annuel de la Casa Conti comprend trois expositions et une résidence de recherche et de création à l'automne. Sous l'égide de l'artiste qui donne son nom au lieu, la Casa Conti - Ange Leccia entend participer à la promotion de l'art sous ses formes les plus expérimentales. Elle concourt de la sorte à la constitution d'un vaste écosystème culturel en Méditerranée où « le soleil est une écriture, une force » pour reprendre les mots d'Ange Leccia.

CASA CONTI
ANGE LECCIA