

SLIP

Collage, vidéo, installation

DOUBLE DOUBLE

Ouverture du 15/05/26 au 27/06/26



SLip explore le sport à coups de découpages, de détournements et de références pop. Collages, installations, fétiches contemporains : ici, la sueur devient matière à images. Au centre de l'exposition, *Double Double*, série ludique et mordante, mêle art et NBA avec ironie et tendresse, en détournant les grands maîtres de l'histoire de l'art pour rejouer les légendes du basketball, entre hommage sincère et clin d'œil irrévérencieux. Autour, des collages sur le sport et un regard obsessionnel sur les sneakers comme objets de désir et d'obsession.

SOMMAIRE

1. SLIP : LE SPORT COMME TERRAIN DE JEU	p.3
2. DANS L'EXPOSITION	p.4
<u>2.1 Double Double : quand l'Art rencontre la NBA</u>	
<u>2.2 Les collages : regards sur le sport</u>	
<u>2.3 Les sneakers : objets de fantasme</u>	
3. POUR ALLER PLUS LOIN	p.9
<u>3.1. Lexique basket</u>	
<u>3.2. Lexique artistique</u>	
4. PISTES PÉDAGOGIQUES	p.13
<u>4.1 L'art de l'assemblage : histoire et pratique du collage</u>	
<u>4.2 Reprendre pour mieux réinventer : le détournement d'œuvres</u>	
<u>4.3 Le sport, tout un art !</u>	
5. ATELIER DE PRATIQUE ARTISTIQUE	p.16

1. SLIP : LE SPORT COMME TERRAIN DE JEU

Sylvain Cotte, alias SLip

SLip, de son vrai nom Sylvain Cotte, est un artiste lyonnais spécialisé dans le collage digital depuis plus de quinze ans. Autodidacte, il ne se destinait pas à une carrière artistique : issu d'une formation technique en informatique, c'est par le design graphique qu'il entre dans l'image, en réalisant flyers et affiches pour un groupe de musique de ses amis. Une période dont il tire d'ailleurs son pseudonyme. C'est en multipliant ces commandes visuelles qu'il commence à développer un travail plus personnel, plus profond, qui dépasse la simple dimension esthétique.



Retrouver SLip

- Site : www.iamslip.com
- YouTube : youtube.com/@MySlipo
- Instagram : [@iamslip](https://instagram.com/@iamslip)
- Facebook : facebook.com/iamslip

Une pratique du détournement

Le geste artistique de SLip repose sur une idée simple et radicale : s'emparer d'images existantes issues de tableaux classiques, de photographies, d'archives ou de la culture populaire, pour leur faire dire autre chose. En intégrant des éléments nouveaux à des œuvres préexistantes grâce aux outils numériques, il crée des collages qui commentent le monde : l'actualité, le sport, la parentalité, le fait de vieillir... Son ton est ironique, souvent drôle, toujours affectueux. Il ne cherche pas à choquer mais à faire sourire et réfléchir.

SLip diffuse son travail par plusieurs canaux : expositions, collaborations avec des magazines spécialisés (SoFoot, Les Cahiers du Football, des revues étrangères), participation à des festivals, et une présence active sur les réseaux sociaux. À l'origine, ces plateformes constituaient pour lui un espace de diffusion naturel, au point d'influencer le format même de ses créations. Aujourd'hui, il cherche cependant à s'en distancer quelque peu, pour retrouver une liberté de création moins contrainte par les logiques d'algorithmes et d'audience.

Des influences revendiquées

Du côté des références artistiques, SLip cite volontiers le Bauhaus et l'esthétique du constructivisme soviétique pour leur puissance graphique et leur efficacité visuelle. Il cite aussi Andy Warhol, notamment pour sa façon de penser la diffusion et la communication de l'art à grande échelle. L'œuvre de Banksy, dont il apprécie l'usage de l'ironie comme outil de critique sociale, ou encore le graphiste britannique Peter Saville, connu pour ses pochettes d'albums iconiques, sont aussi des inspirations. On perçoit également dans son travail un héritage surréaliste : comme les surréalistes, il associe des éléments a priori incompatibles pour créer un effet de surprise et ouvrir une brèche dans le réel.

Le sport comme terrain de jeu privilégié

Passionné de sport, SLip consacre une large part de son œuvre aux cultures sportives. Il a notamment créé l'exposition *Auréole*, série de toiles de maîtres revisitées autour du football. Il illustre régulièrement des sujets liés au football, au basket, au cyclisme ou au tennis.

2. DANS L'EXPOSITION

2.1 Double Double : quand l'Art rencontre la NBA

Un titre évocateur

En basketball, un *double double* désigne la performance d'un joueur qui atteint au moins 10 unités dans deux catégories statistiques différentes au cours d'un même match. SLip s'empare de cette expression pour en faire un double sens : créer le double d'une œuvre existante. Chaque collage est ainsi à la fois un hommage à un tableau classique et un hommage à une légende du basket. Deux mondes, deux références, un seul geste artistique.

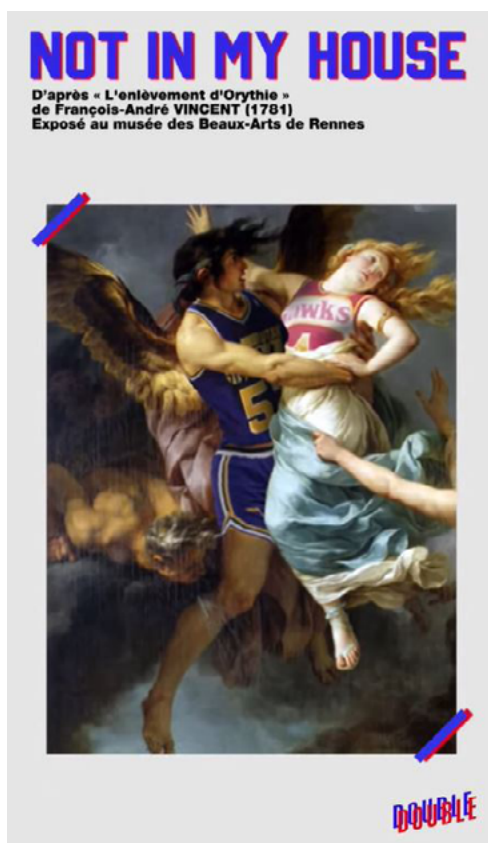
La genèse du projet

Le projet Double Double naît de quelque chose de profondément personnel. Il puise dans les souvenirs d'adolescence de SLip, à l'époque où il découvre la NBA et se plonge dans ce qu'il décrit lui-même comme une véritable mythologie, celle des grands joueurs, des duels légendaires, des gestes fondateurs, transmise de bouche à oreille comme une religion.

Cette dimension quasi-spirituelle est centrale dans sa démarche : la NBA a ses dieux, ses épisodes mythiques, ses hauts lieux. SLip l'assume pleinement, allant jusqu'à pousser la métaphore lors du vernissage de l'exposition, où un ami de l'artiste « Father BEnn » intervient en tant que grand prêtre de l'Église du 7ème Dunk. Un happening qui ancre l'exposition dans un espace entre le rituel et le jeu.

Un travail de recherche exigeant

Les tableaux ne sont pas choisis au hasard. Pour chaque œuvre de la série, SLip part d'une histoire qu'il souhaite raconter — un joueur, un moment, une rivalité — et recherche ensuite une peinture classique dont la composition, les postures, les expressions ou l'énergie entrent en résonance avec le propos. Il cherche des personnages peu vêtus pour pouvoir y intégrer des maillots, des silhouettes aériennes, des confrontations physiques, des gestes qui font écho aux mouvements du basket.



SLip commente ses choix dans des vidéos disponibles sur sa chaîne YouTube, permettant aux non-initiés de découvrir à la fois l'histoire de l'art et l'histoire du basket. Un double apprentissage, fidèle à l'esprit du titre :

https://www.youtube.com/playlist?list=PLF4BJgldGxkXV0yEVkhS_tuFD8m5Ne2zr

Zoom sur quelques œuvres



Once Brothers — d'après *Marius prisonnier à Minturnes* de Jean-Germain Drouais, 1786

Cette œuvre s'inspire d'une histoire vraie : celle d'une génération de joueurs issus de l'ex-Yougoslavie, unis par le basketball depuis l'adolescence, avant d'être séparés par la guerre. SLip y raconte comment le sport peut créer des liens extraordinairement forts et comment ces liens peuvent être brisés par le monde dans lequel ils existent.

Le tableau de Jean-Germain Drouais représente une scène de tension entre

deux personnages : l'un semble implorer, l'autre détourne le regard, refusant de voir ou d'entendre. Ce détail est au cœur du détournement. Il traduit visuellement la rupture, l'impossibilité du dialogue. SLip y a projeté l'histoire de Dražen Petrović et Vlade Divac : coéquipiers, amis proches, définitivement séparés par le conflit yougoslave. La mort prématurée de Petrović mettra fin à toute possibilité de réconciliation. Derrière les équipes, il y a des individus. Derrière les rivalités, il y a des histoires humaines.

Long is the Road— d'après *Domine quo vadis ?* de Annibale Carracci, 1601-1602

Pendant longtemps, la NBA a été un territoire quasi exclusivement américain. Les rares joueurs étrangers qui tentaient l'aventure ne s'imposaient pas. La donne change au milieu des années 1980, lorsque les mondes FIBA et NBA commencent à se côtoyer, mais la route reste longue et semée d'embûches. Les joueurs européens sont perçus comme peu athlétiques, trop "soft", incapables de comprendre le basket NBA.

Le tableau d'Annibale Carracci représente le Christ portant sa croix, figure du chemin douloureux à traverser avant d'atteindre quelque chose de plus grand. Cette image a immédiatement évoqué pour SLip les obstacles que rencontraient les pionniers européens : le regard méfiant des journalistes, la défiance des coaches, le sentiment permanent d'avoir à faire leurs preuves deux fois plus que les autres.



Dražen Petrović incarne cette figure de l'explorateur solitaire. Joueur sans égal en Europe, sous-estimé à son arrivée en NBA, il lui faut un transfert vers New Jersey pour enfin exprimer son talent. La route s'est terminée tragiquement : en juin 1993, il se tue sur une autoroute allemande, laissant la Croatie et le monde du basket effondrés. *Long is the Road* est un hommage à tous ceux qui ont ouvert la voie — et à celui qui n'a pas eu le temps de voir le chemin parcouru.



Roi sans Couronne — d'après *Le Christ dans le désert* d'Ivan Kramskoï, 1872

Dans l'univers du sport, l'attention se porte presque exclusivement sur les vainqueurs. SLip a voulu braquer le projecteur ailleurs : sur ceux dont on ne parle jamais, les perdants, les inachevés, les joueurs talentueux qui n'ont jamais atteint le sommet malgré des carrières entières consacrées à cet objectif.

Le tableau d'Ivan Kramskoï représente un homme assis, plongé dans ses pensées. Le corps est immobile mais l'intensité est

intérieure. On y ressent le doute, la mélancolie, une tension silencieuse. Cette posture introspective a immédiatement évoqué pour SLip ces figures du basket marquées par la frustration d'un titre jamais remporté : des joueurs admirés, présents dans la mémoire collective, mais d'une manière différente, pas comme des vainqueurs, mais comme des légendes inachevées. *Roi sans Couronne* invite à changer de regard : et si la valeur d'un joueur ne se mesurait pas uniquement à ses titres ? Et si l'échec faisait partie du récit sportif au même titre que la gloire ?

Fin du Game — d'après *Pietà* de William-Adolphe Bouguereau, 1888

Tout commence par une phrase lue dans un article évoquant la retraite de Larry Bird : "Toute la ville de Boston pleurait, même le ciel." Cette image a frappé SLip. Elle dit quelque chose d'essentiel sur le rapport des supporters à leurs joueurs. Quelque chose qui dépasse le sport et touche au deuil, à la perte d'une part de soi-même.

Le tableau de Bouguereau représente une scène de deuil religieux, chargée de solennité et de douleur. En le détournant, SLip transforme la scène sacrée en scène sportive : le corps devient celui d'un joueur, la lamentation collective devient celle d'une ville, d'une époque. Larry Bird — trois fois MVP et joueur à la vision du jeu exceptionnelle — a vu sa carrière s'arrêter prématurément, rongée par les blessures. Le mythe est immense. Le corps, lui, a ses limites. *Fin du Game* met en tension la grandeur de la légende et la fragilité du corps, et rappelle que même les plus grands doivent un jour s'arrêter.



Le cabinet de curiosités

Pour prolonger l'immersion dans la culture basket, SLip a constitué un véritable cabinet de curiosités rassemblant des objets emblématiques présentés comme des reliques muséographiques : maillots authentiques, magazines et cartes de basketball.

Ces objets sont pour les fans de véritables fétiches au sens premier du terme : des objets auxquels on attribue une valeur symbolique, presque spirituelle, capable de porter chance et de matérialiser une appartenance. En les exposant dans des vitrines, SLip les sort de leur contexte d'usage pour les élever au rang d'œuvres, questionnant ainsi ce que l'on choisit de conserver, de vénérer, de transmettre.

2.2 Les collages : regards sur le sport

Une esthétique reconnaissable

Les collages de SLip se reconnaissent immédiatement : des couleurs pastels et chaudes dans lesquelles s'incrument des images d'archives en noir et blanc, donnant la sensation de feuilleter des fragments de mémoire, comme des flashes de souvenirs partagés. Ce n'est qu'en s'approchant que l'on réalise que leur intérêt dépasse largement l'esthétique. Des messages s'y cachent, souvent ironiques, toujours incisifs, exprimés avec une douceur sarcastique qui arrache des sourires entendus.

Ce choix de l'archive est pleinement assumé : SLip aime donner une nouvelle parole à des images plus anciennes, les faire parler autrement. Il y trouve aussi une expressivité particulière : les visages des photographies d'époque lui semblent plus expressifs, plus à même de faire passer un message avec force et subtilité.

Les titres jouent un rôle central. Chacun fonctionne comme un indice, une invitation à un jeu de lecture : comprendre le titre, c'est déjà entrer dans l'œuvre et se laisser guider là où l'artiste le souhaite.



L'angoisse du résultat



Au bureau



Avantage : inconscient

Le sport comme prétexte

Les collages présentés explorent le sport sous des angles inattendus. Moins la performance que ce qu'elle révèle de nous. SLip y aborde plusieurs thèmes qui lui sont chers, toujours entre tendresse et second degré.

Certaines œuvres interrogent notre rapport émotionnel au sport : la fièvre irrationnelle du supporter le soir du match, l'angoisse du résultat, cette souffrance bien réelle pour un score sur lequel on n'a pourtant aucune prise (*L'angoisse du résultat*). D'autres observent avec humour la façon dont le sport a envahi nos vies quotidiennes: au bureau, dans la famille, dans les transports, jusqu'à brouiller les frontières entre performance sportive et performance sociale (*Au bureau*).

SLip s'intéresse aussi au temps qui passe : la nostalgie du geste parfait que le corps ne peut plus reproduire mais que la mémoire rejoue encore (*Avantage : inconscient*), le match père-fils sur un court de tennis où se jouent autant de non-dits que de points (*Moment Père/Fils*). Enfin, la culture des sneakers, ces objets devenus fétiches, entre patrimoine urbain et passion légèrement déraisonnable, trouve elle aussi sa place dans cette sélection (*Sneakerhead*).

Dans tous les cas, SLip ne cherche pas à donner de réponses. Il pose des questions, tend un miroir, et invite celui qui regarde à sourire... puis à réfléchir.



Moment Père/Fils



Sneakerhead

Un processus rigoureux

Malgré l'apparente légèreté de ses œuvres, la démarche de SLip est méthodique. Tout part d'un message, d'une idée à exprimer. Vient ensuite la phase la plus longue : la recherche d'images capables de le porter. Puis l'assemblage numérique, la composition, l'ajustement, avant de recommencer. Recherche, assemblage, répétition : un processus artisanal appliqué à des outils contemporains.

Quand les collages prennent vie

En prolongement de ce processus, SLip a également expérimenté la vidéo, non pas comme un médium à part entière, mais comme une extension naturelle de ses collages. Animer ses images, les voir bouger, leur donner un souffle : c'est d'abord une curiosité, presque un jeu, la satisfaction de voir une composition figée s'éveiller. Ces courtes vidéos ne racontent pas autre chose que ses collages, elles leur offrent simplement une nouvelle dimension, un battement supplémentaire.

2.3 Les sneakers : objets de fantasme

Le basketball est avant tout un sport de ville. Né dans les quartiers urbains, il se joue sur de petites surfaces, les fameux playgrounds, et se transmet dans la rue, loin des grandes infrastructures sportives. De ce terreau urbain naît une culture de la sneaker intimement liée au sport : longtemps portées pour leur aspect pratique, ces chaussures deviennent de véritables objets culturels à partir de 1984, lorsque Nike s'associe à la superstar Michael Jordan pour créer les emblématiques Air Jordan. Dès lors, la chaussure de sport dépasse sa fonction première pour devenir un signe de reconnaissance, un marqueur social, un objet de désir.

Enfant de la campagne, SLip a grandi à distance de cette culture, ce qui n'a fait que renforcer la fascination. Dans cette série d'affiches hautes en couleur, il célèbre les modèles de baskets emblématiques qui ont marqué l'histoire du basketball : chaque affiche met en scène une paire iconique, associée aux joueurs, aux moments ou aux symboles qui ont forgé sa légende.

Ces affiches dialoguent avec une vitrine de vraies sneakers exposées comme des pièces de collection, élevant l'objet du quotidien au rang de relique, entre hommage affectueux et regard légèrement ironique sur une culture où la chaussure est devenue mythe, héritage et identité.

3. POUR ALLER PLUS LOIN

3.1 Lexique basket

All-Star Game : Match annuel opposant les meilleurs joueurs de la Conférence Est à ceux de la Conférence Ouest, sélectionnés par les fans, les joueurs et les coaches. C'est avant tout un spectacle, une célébration du basketball et de ses stars.

Double Double : Performance réalisée par un joueur qui atteint au moins 10 unités dans deux catégories statistiques différentes au cours d'un même match, le plus souvent des points et des rebonds. C'est un indicateur de polyvalence et d'impact global, qui va bien au-delà du simple comptage de points. La combinaison la plus fréquente reste points + rebonds, notamment chez les joueurs intérieurs, mais un meneur peut également réaliser un double double avec des points et des passes décisives.

Draft : Processus annuel par lequel les équipes NBA sélectionnent de nouveaux joueurs, principalement issus des universités américaines ou de ligues étrangères. L'ordre de sélection est en partie déterminé par tirage au sort parmi les équipes les moins bien classées de la saison précédente.

Dream Team : Nom donné à l'équipe nationale américaine de basketball qui participe aux Jeux Olympiques de Barcelone en 1992. Pour la première fois, la fédération américaine aligne ses meilleurs joueurs professionnels de NBA dont Michael Jordan, Magic Johnson et Larry Bird, au lieu de joueurs amateurs. L'équipe remporte l'or avec une domination écrasante et marque un tournant dans l'histoire du basketball mondial, propulsant la NBA sur la scène internationale.

Dunk : Action spectaculaire où un joueur marque en projetant le ballon dans le panier à une ou deux mains après un saut, valant deux points. Le dunk nécessite une bonne détente et démoralise souvent l'adversaire. Il est devenu l'un des gestes les plus iconiques du basketball, célébré chaque année lors du Slam Dunk Contest du All-Star Week-end.

Franchise Player : Joueur autour duquel est construite toute une équipe : son visage, son leader, celui sans qui rien n'est possible. Être le franchise player d'une équipe est la marque d'une confiance absolue de l'organisation.

FIBA (Fédération Internationale de Basketball) : Instance dirigeante du basketball mondial, fondée en 1932, qui organise les compétitions internationales dont les Championnats du Monde et les tournois olympiques. Pendant longtemps, la FIBA et la NBA ont évolué dans des sphères séparées : la première régissait le basketball amateur et international, la seconde le basketball professionnel américain. C'est à partir des années 1980, et surtout avec la participation de joueurs NBA aux Jeux Olympiques de Barcelone en 1992, que les deux mondes ont véritablement commencé à se rapprocher, ouvrant la voie à une internationalisation progressive de la NBA.

G.O.A.T (Greatest Of All Time) : Expression désignant le meilleur joueur de tous les temps. En NBA, le débat sur le G.O.A.T. est l'un des plus passionnés qui soit : Michael Jordan et LeBron James sont les deux noms le plus souvent cités, mais la discussion reste ouverte et fait partie intégrante de la culture NBA.

MVP (Most Valuable Player) : Titre remis chaque saison au joueur jugé le plus précieux de la ligue. Il existe plusieurs MVP distincts : le MVP de la saison régulière, le MVP des Finales, ou encore le MVP du All-Star Game. C'est l'une des récompenses individuelles les plus convoitées.

NBA (National Basketball Association) : Ligue professionnelle de basketball nord-américaine, fondée en 1946. Elle regroupe 30 équipes réparties entre la Conférence Est et la Conférence Ouest. C'est la ligue de basketball la plus suivie et la plus médiatisée au monde.

NBA Cup : Compétition interne à la NBA, créée en 2023, qui se déroule en début de saison régulière. Les équipes s'affrontent dans une phase de groupes puis en matchs à élimination directe. Bien que récente, elle ajoute un enjeu supplémentaire à des rencontres qui pouvaient sembler anodines en début de calendrier.

Playoffs : Phase finale de la saison NBA, qui suit la saison régulière. Les 8 meilleures équipes de chaque Conférence s'affrontent en séries éliminatoires (au meilleur des 7 matchs) jusqu'aux Finales NBA, qui opposent les champions des deux Conférences. Les Playoffs sont souvent décrits comme un autre sport tant l'intensité y est différente de la saison régulière.

Playground : Terme américain désignant les terrains de basketball en plein air, souvent situés dans des quartiers urbains. Le playground est bien plus qu'un simple terrain de sport : c'est un espace de socialisation, de compétition informelle et de transmission culturelle, où se forge une partie de la mythologie du basketball. Certains playgrounds, comme Rucker Park à Harlem (New York), sont devenus de véritables lieux de légende.

Poster : Terme désignant un dunk particulièrement impressionnant réalisé sur un adversaire qui tentait de défendre, c'est-à-dire en sautant par-dessus lui ou en le percutant dans l'élan. L'expression vient de l'idée que ce geste mérite d'être immortalisé sur une affiche. Être "posterisé", c'est être la victime d'un tel dunk, une humiliation sportive devenue virale à l'ère des réseaux sociaux.

Soft : Terme anglais utilisé dans le milieu du basketball pour qualifier un joueur jugé trop fragile mentalement ou physiquement, manquant de dureté et de combativité. Cette critique était fréquemment adressée aux joueurs européens à leur arrivée en NBA, considérés comme trop techniques et pas assez rugueux pour supporter l'intensité physique du jeu américain.

Trash Talk : Pratique consistant à provoquer verbalement son adversaire pendant le match, pour le déstabiliser ou l'intimider. Le trash talk fait partie de la culture NBA et a ses légendes : Michael Jordan en était un maître redouté.

Triple Double : Variante encore plus rare du double double : un joueur atteint 10 unités dans trois catégories statistiques différentes lors d'un même match. Russell Westbrook détient le record du plus grand nombre de triple doubles en carrière.

3.2 Lexique artistique

Andy Warhol (1928-1987) : Figure centrale du Pop Art américain, Warhol est connu pour ses sérigraphies représentant des icônes de la culture populaire : boîtes de soupe Campbell, portraits de Marilyn Monroe ou de Mao Zedong. Mais au-delà de ses œuvres, c'est sa façon de penser l'art comme une usine de production et de diffusion (la fameuse Factory à New York) qui inspire SLip : l'idée que l'art peut être prolifique, accessible, et circuler largement dans la société.

Bauhaus : École d'art, d'architecture et de design fondée en Allemagne en 1919 par Walter Gropius. Le Bauhaus défendait l'idée que l'art et l'artisanat devaient fusionner, et que le beau pouvait être utile. Son influence sur le design graphique, la typographie et l'architecture est considérable et dure encore aujourd'hui.

Cabinet de curiosités : Pratique née à la Renaissance, consistant à rassembler dans un même espace des objets rares, étranges ou précieux (naturels, artificiels ou exotiques) pour étonner, instruire et susciter l'émerveillement. Ancêtre des musées modernes, le cabinet de curiosités mêlait sans hiérarchie les règnes animal, végétal et minéral, les œuvres d'art et les curiosités scientifiques. SLip réactive cette forme en exposant des objets de la culture basket comme autant de pièces de collection dignes d'un musée.

Collage : Technique artistique consistant à assembler des éléments provenant de sources différentes (images découpées, photographies, textes, matières) pour créer une nouvelle composition. Inventé au début du XXe siècle par les cubistes (Picasso, Braque), le collage a depuis été adopté par de nombreux mouvements artistiques. Dans le cas de SLip, il s'agit de collage digital : l'assemblage se fait par ordinateur, mais la logique reste la même: prélever, combiner, recomposer pour faire surgir un sens nouveau.

Constructivisme : Mouvement artistique d'avant-garde né en Russie dans les années 1910-1920, après la Révolution bolchévique. Le constructivisme privilégie des formes géométriques simples, des couleurs franches et une composition rigoureuse, au service d'un message clair et percutant. Il a profondément influencé le graphisme et la communication visuelle modernes.

Détournement : Procédé consistant à s'emparer d'une image, d'une œuvre ou d'un objet existant pour lui donner une signification différente, souvent critique ou humoristique. Le détournement joue sur l'écart entre ce que l'on reconnaît et ce que l'on découvre : c'est précisément cet écart qui produit le sens et provoque la réflexion ou le sourire.

Fétiche : Objet auquel on attribue une valeur symbolique, une force presque magique, capable de porter chance ou de matérialiser une appartenance. Dans le cabinet de curiosités de Double Double, les maillots et objets exposés fonctionnent comme des fétiches : ce sont des objets du quotidien sportif élevés au rang de reliques, qui condensent des émotions, des souvenirs et une identité collective.

Happening : Forme d'expression artistique qui implique le public dans une action ou une performance en direct, souvent dans un lieu inattendu. Le happening brouille la frontière entre l'art et la vie quotidienne. SLip y a recours lors du vernissage de Double Double, avec l'intervention d'un ami de l'artiste jouant le rôle de grand prêtre de l'Église du 7ème Dunk transformant l'ouverture de l'exposition en rituel collectif et ludique.

Pastiche : Œuvre qui imite volontairement le style d'un autre artiste ou d'une autre époque. Contrairement au faux, le pastiche est assumé et revendiqué. Il témoigne d'une connaissance approfondie de ce que l'on imite, et peut être un hommage autant qu'un jeu.

Peter Saville (né en 1955) : Graphiste britannique cofondateur du label Factory Records à Manchester, Peter Saville est mondialement connu pour ses pochettes d'albums, notamment celles du groupe Joy Division et de New Order. Son travail se caractérise par une grande rigueur formelle, un sens aigu de la typographie et une capacité à faire d'une image de communication une véritable œuvre graphique. Il est l'une des figures majeures du design visuel de la fin du XXe siècle.

Pop Art : Mouvement artistique né dans les années 1950 en Grande-Bretagne et aux États-Unis, qui puise son inspiration dans la culture populaire, la publicité, les médias de masse et la société de consommation. Le Pop Art revendique l'effacement de la frontière entre art savant et culture populaire, ce que fait SLip à sa manière en plaçant des icônes NBA dans des tableaux de maîtres.

Pop culture (culture populaire) : Ensemble des références culturelles partagées par le plus grand nombre à une époque donnée : cinéma, musique, sport, mode, séries télévisées, jeux vidéo... La pop culture est un langage commun, immédiatement reconnaissable, que SLip utilise comme matériau artistique pour toucher un public large.

Surréalisme : Mouvement artistique et littéraire né dans les années 1920, autour d'André Breton. Le surréalisme cherche à libérer l'inconscient en associant des éléments a priori incompatibles, créant des images inattendues et déstabilisantes. Les surréalistes ont largement utilisé le collage comme outil pour provoquer ces associations étranges. On retrouve dans le travail de SLip ce goût pour l'inattendu et le décalage.

4. PISTES PÉDAGOGIQUES

4.1 L'art de l'assemblage : histoire et pratique du collage

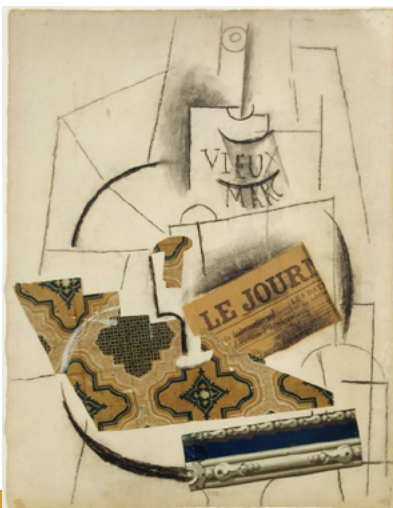
Contexte

Avant le XXe siècle, les artistes peignent, gravent ou sculptent mais n'assemblent pas. Le collage comme technique artistique à part entière naît avec les avant-gardes du début du siècle. En 1912, Picasso et Braque introduisent les premiers papiers collés dans leurs œuvres cubistes. Peu après, Kurt Schwitters collecte des déchets du quotidien (tickets de tramway, morceaux de journaux, emballages) pour composer ses *Merz*, des assemblages d'objets trouvés élevés au rang d'œuvres d'art. Max Ernst, lui, détourne des gravures du XIXe siècle pour créer des récits oniriques et inquiétants. Le surréalisme fera du collage l'un de ses outils de prédilection, exploitant le choc entre des images sans lien apparent pour libérer l'inconscient.

Aujourd'hui, le collage digital tel que pratiqué par SLip poursuit cette tradition en l'adaptant aux outils numériques : même logique d'assemblage, nouvelles possibilités de composition.

Pistes selon le niveau des élèves

- Cycle 1-2 : Assembler des images découpées pour inventer une nouvelle histoire ou un nouveau personnage.
- Cycle 3 / Collège : Explorer comment le choix des images et leur association crée un sens nouveau, différent de chaque image prise séparément.
- Lycée : Analyser l'évolution de la technique du collage à travers les mouvements artistiques du XXe siècle, de Picasso aux pratiques numériques contemporaines.



La Bouteille de vieux marc,
Pablo Picasso, 1913



*Merz Picture 32 A. The Cherry
Picture,* Kurt Schwitters, 1921



Loplop et la Belle Jardinière,
Max Ernst, 1929

4.2 Reprendre pour mieux réinventer : le détournement d'œuvres

Contexte

Reprendre une œuvre existante pour en faire une autre : cette pratique traverse toute l'histoire de l'art. La Renaissance s'inspire de l'Antiquité, le Néoclassicisme revisite la Grèce et Rome, le Néogothique ressuscite le Moyen Âge. Mais c'est au XXe siècle que le détournement devient un geste artistique revendiqué et radical.

La *Vénus* offre à elle seule un fil conducteur fascinant : de Giorgione à Titien, de Manet à Picasso, chaque époque la réinterprète. *Les Ménines* de Vélasquez ont inspiré une série entière à Picasso. *Le Déjeuner sur l'herbe* de Manet a été revisité par Picasso, puis par Alain Jacquet. Comme le dit Picasso lui-même : "Qu'est-ce qu'au fond un peintre ? C'est un collectionneur qui veut se constituer une collection en faisant lui-même les tableaux qu'il aime chez les autres."

Le détournement devient ensuite un geste encore plus radical : Marcel Duchamp dessine moustache et bouc sur une reproduction de *la Joconde* en 1919. Un acte iconoclaste qui interroge frontalement la notion de chef-d'œuvre. Yves Klein réinterprète *La Victoire de Samothrace*. Andy Warhol reproduit *la Joconde* en série. Dans la publicité, les œuvres célèbres sont régulièrement réappropriées pour vendre, séduire, surprendre.

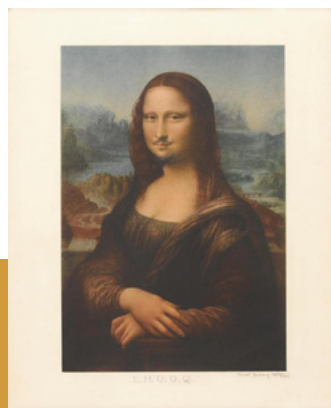
SLip s'inscrit pleinement dans cette filiation : en "hackant" des tableaux anciens avec la culture NBA, il prolonge une tradition artistique vieille de plusieurs siècles.

Pistes selon le niveau des élèves

- Cycle 1-2 : Observer deux versions d'une même image, l'originale et sa version détournée, et repérer ce qui a changé, ce qui a été ajouté ou transformé.
- Cycle 3 / Collège : Comprendre comment le détournement transforme le sens d'une œuvre et explorer la différence entre copier, s'inspirer et créer.
- Lycée : Analyser les différentes formes de réappropriation artistique (hommage, citation, parodie, plagiat) et leurs enjeux culturels et juridiques.



Las Meninas,
Pablo Picasso, 1957



L.H.O.O.Q., Marcel Duchamp,
1919



Le Déjeuner sur l'herbe,
Alain Jacquet, 1964

4.3 Le sport, tout un art !

Contexte

Le sport et l'art entretiennent une relation ancienne et féconde. Dans la Grèce antique, sculptures, vases et fresques célèbrent le corps athlétique comme idéal de beauté et de vertu. *Le Discobole* de Myron, au Ve siècle avant J.-C., en est l'exemple le plus célèbre. Du Moyen Âge à l'époque moderne, le sport disparaît presque des représentations artistiques avant de revenir avec force à la fin du XIXe siècle : les impressionnistes peignent les régates, les courses de chevaux et les loisirs de leurs contemporains, tandis que la chronophotographie d'Étienne-Jules Marey décompose pour la première fois le mouvement du corps en action.

Au XXe siècle, Robert Delaunay peint le rugby et la course à pied dans ses *Coureurs*, cherchant à capturer l'énergie et la vitesse du monde moderne. Nicolas de Staël, lui, réalise en 1952 une série flamboyante sur les footballeurs et le Parc des Princes, où le sujet sportif n'est plus qu'un prétexte à une recherche purement plastique.

Dans l'art contemporain, le sport devient un miroir de la société. Les artistes s'emparent des objets liés à sa pratique. Jeff Koons sublime les ballons de basket en sculpture dans sa série *Equilibrium*, tandis que Maurizio Cattelan imagine un baby-foot géant invitant les spectateurs à interagir. Laurent Perbos, lui, interroge notre obsession de la performance à travers une série d'objets sportifs revisités de manière bureslesque et incongrue.

Pistes selon le niveau des élèves

- Cycle 1-2 : Repérer des éléments dans des œuvres d'art (objets, gestuelles, couleurs, etc.) et les associer à des sports.
- Cycle 3 / Collège : Comparer des représentations du sport à différentes époques et identifier ce que chacune dit de son temps.
- Lycée : Analyser comment l'art contemporain utilise les objets et les icônes du sport comme matière de réflexion sur la société.



Discobole, Myron,
vers 120 ap. J.-C.



Les Coureurs, Robert Delaunay, 1924

Le plus long ballon du monde, Laurent Perbos, 2023



5. ATELIER DE PRATIQUE ARTISTIQUE

"Dessine-moi des baskets". À la manière de SLip, crée la paire de baskets de tes rêves !

Inspiré par la série *Objets de fantasme* de SLip et sa passion pour les sneakers, cet atelier invite chaque participant à customiser sa propre paire de baskets.

Une impression représentant un visuel de baskets vierge est distribuée à chacun. À chaque âge sa technique, mais l'intention est la même : s'approprier un objet du quotidien pour en faire une œuvre personnelle.

Cycle 1 (3 à 6 ans) – Coloriage et collage

Les enfants customisent leur paire de baskets en la coloriant librement, puis en ajoutant des éléments décoratifs : gommettes, petits morceaux de papier coloré.
Matériel : crayons de couleur, gommettes, morceaux de papier de couleur ou à motif.

Cycle 2 (6 à 9 ans) – Collage papier

Des magazines sont mis à disposition. Les enfants découpent et déchirent de petits morceaux de papier en jouant sur les couleurs, les motifs. Ils les assemblent et les collent pour habiller leur paire de baskets. Des feutres permettent de finaliser et d'ajouter des détails.

Matériel : magazines, colle, feutres.

Cycle 3 et au-delà (9 à 15 ans) – À la manière de SLip

À partir d'impressions d'œuvres de SLip mises à disposition, les participants s'emparent de la technique du collage : découper, déchirer, assembler des fragments pour créer une composition originale sur leur paire de baskets. Des POSCA permettent d'intervenir directement sur le visuel pour finaliser l'œuvre.

Matériel : impressions d'œuvres de SLip, ciseaux, colle, POSCA.

