



INÍCIO
SECÇÕES
UMBIGO
CONTACTOS

Q



PT EN



Sara Sadik, Dors petit dors, vista da exposição, 2023. @ Kunsthalle Lissabon, Lisboa © Bruno Lopes

ARTE & CULTURA

Dors petit dors: Sara Sadik na Kunsthalle Lissabon

👤 Laurinda Marques

Même si d'au fond ça s'dispute mama et papa ils s'aiment

(Mesmo que no fundo discutam, a mamã e o papá amam-se)

– JuL em “Dors petit dors”

Inicia como uma canção de embalar, a música *Dors petit dors* do rapper francês [JuL](#). Muito ouvida por jovens franceses, a canção narra a experiência de uma criança que vive nos subúrbios e cresceu num núcleo familiar instável. E é a partir dela que [Sara Sadik](#) nomeia a sua primeira exposição individual em Portugal, na Kunsthalle Lissabon, onde o mundo dos sonhos se torna numa experiência multimédia imersiva.

A prática artística de Sara Sadik desenvolve-se em torno da performance e de instalações multimédia. Para descrever a sua obra, a jovem artista francesa criou o termo *Beurcore*^[1], que se refere à cultura dos jovens franceses da diáspora africana, especificamente da zona do Magrebe (no norte de África), que inclui países como Marrocos, Argélia, Tunísia, Mauritânia e Líbia. A artista traz para a arte contemporânea alusões à cultura urbana, ao clube de futebol Marseille, ao rap francês, aos video-jogos, anime ou manga. São referências importantes e determinantes na vida de muitos jovens que vivem em bairros na periferia de cidades francesas, e que frequentemente são vítimas de racismo e intolerância religiosa. A roupa, o estilo musical, a linguagem e os símbolos, são referências que conectam várias pessoas em simultâneo. E, *Beurcore* é tudo aquilo que as une, que é criado, mas também consumido por elas.

Descendo as escadas até à sala de exposições da Kunsthalle Lissabon, a brilhante luz amarela começa progressivamente a invadir o nosso campo de visão, até nos encontrarmos com as cortinas de plástico transparente, também desta cor, que nos separam da atmosfera seguinte. Passando por elas, somos inundados pela intensa luz azul do espaço expositivo, e é aqui que o sonho começa.

Por toda a sala, desdobra-se um insuflável branco de contornos sinuosos, no qual nos podemos sentar. No teto, quatro televisões inclinam-se para nós, mostrando um vídeo multicanal onde vemos uma figura andrógina, com um braço cibernético, que caminha numa paisagem desértica. Não sabemos para onde vai, ou quais os seus objetivos. Também não sabemos quem joga, mas descobrimos a sua idade (19 anos) quando inicia login nesta aventura virtual. E aos poucos, vamos descobrindo fragmentos do seu mundo, das suas memórias.

O caminho por este deserto virtual é feito de encontros. Ao longo do seu trajeto a personagem vai encontrando objetos que lhe remetem para memórias de infância e adolescência. Pelo caminho encontra-se com um carro de brincar, um ursinho de peluche, uma consola, uma pistola de água e um saco de campismo. Em cada encontro, surge uma mensagem com a descrição das memórias e sensações a que cada objeto está associado. No caso do ursinho de peluche, está ligado à primeira vez que esteve no hospital, tendo sido a prenda que o seu pai lhe ofereceu nesta ocasião. Por serem memórias tão específicas, fazem-nos questionar se pertencem à personagem ou ao jovem que a joga. E assim é diluído a barreira entre o real e o virtual.

O imaginário do deserto é recorrente na obra de Sara Sadik. Numa conversa com Hans Ulrich Obrist, a artista abordou a noção de “deserto afetivo” [2], que explica a falta de espaço que jovens homens sentem para expressar emoções como a tristeza ou o amor. Ao explorar esta temática, a artista abre caminho para o diálogo sobre o patriarcado, assegurando os jovens que a manifestação de vulnerabilidade é também um sinal de força.

Entrar num deserto tanto pode ser uma experiência de perda ou de encontro. Em *Dors petit dors*, é de encontro. Um encontro com memórias afetivas e sensações que estavam submersas nas suas dunas. O deserto é também uma imagem que está relacionada à zona do Magrebe (marcada pelo grande deserto do Saara), e Sadik utiliza-o como um lugar que não só carrega a origem geográfica dos jovens tratados na sua obra, como também a origem das suas memórias afetivas.

Dors petit dors é uma experiência imersiva que olha para os sonhos como uma possibilidade de encontro com o nosso interior, utilizando e expandido o deserto enquanto símbolo. Por outro lado, o refúgio que se procura nos vídeo-jogos, é aqui lugar de reunião com importantes memórias de infância, tornando uma experiência que normalmente leva à desconexão com o mundo real, num encontro com o mais profundo que existe dentro de nós.

A exposição de Sara Sadik está patente na [Kunsthalle Lissabon](#) até 2 de setembro de 2023.

[1] Félix Boggio Éwanjé-Épée et Stella Magliani-Belkacem, « Une jeune scène française. Sara Sadik » – Numéro Art (2022). Pág. 179. Disponível em: https://galeriecrevecoeur.com/content/1-artists/sara-sadik/2-texts/ss_2022_numero_new.pdf

[2] *In Conversation with Sara Sadik* (2020). Disponível em: <https://www.luma.org/en/live/watch/Conversation-avec-Sara-Sadik-5e6895a0-f502-4286-ac69-249ee27d398e.html>

 Gosto 3  Partilhar

AGOSTO 25, 2023

      

ARTE , LISBOA



HOME

SECTIONS

UMBIGO

CONTACTS

Q



PT EN



Sara Sadik, Dors petit dors, exhibition view, 2023. @ Kunsthalle Lissabon, Lisbon © Bruno Lopes

ART & CULTURE

Dors petit dors: Sara Sadik at Kunsthalle Lissabon

Laurinda Marques

Même si d'au fond ça s'dispute mama et papa ils s'aiment

(However much they argue, mummy and daddy love each other)

- JuL em "Dors petit dors"

It starts off as a lullaby, the song *Dors petit dors* by French rapper [JuL](#). Widely played by young French people, the track narrates the experience of a child living in the suburbs and having grown up in an unstable family environment. [Sara Sadik](#) named her first solo exhibition in Portugal after it, at Kunsthalle Lissabon, where the world of dreams is turned into an immersive multimedia experience.

Sara Sadik's artistic endeavours are built around performance and multimedia installations. In describing her work, the young French artist coined the term *Beurcore*^[1], meaning the culture of young French people from the African diaspora, specifically from the Maghreb area (North Africa), comprising countries such as Morocco, Algeria, Tunisia, Mauritania and Libya. She brings allusions to urban culture, the Marseille football club, French rap, video games, anime and manga into contemporary art. These references are important and decisive in the lives of many young people living in suburban neighbourhoods of French cities, frequently victims of racism and religious intolerance. The clothes, the musical genre, the language and the symbols are all points of contact between several people at once. And *Beurcore* is about everything that unites them, which is created but also consumed by them.

As we descend the stairs to the Kunsthalle Lissabon exhibition hall, the bright yellow light gradually invades our field of vision, until we come up against the transparent plastic curtains, coloured in the same way, dividing us from the next ambience. We pass through them and are overwhelmed by the venue's intense blue light, and this is where the dream kicks in.

A white inflatable with winding contours is unfolded throughout the room, on which we can take a seat. Four televisions lean towards us on the ceiling, displaying a multichannel video in which we see an androgynous shape with a cybernetic arm walking through a desert landscape. We have no idea where it's going or what its objectives are. Neither do we know who is playing, but we realise how old it is (19) when it starts this virtual quest. Gradually, we find out fragments of its world and its memories.

The journey through this virtual desert is filled with encounters. The character finds items along the way that remind it of its childhood and adolescence. It encounters a toy car, a teddy bear, a console, a water pistol and a camping bag on its journey. Each encounter brings up a message describing the memories and sensations associated with that object. The teddy bear is related to the first time it was in hospital, having been the gift its father gave it on that occasion. As they are such specific memories, they force us to question whether they belong to the character or to the young person playing the game. The barrier between the real and the virtual is therefore diluted.

Sara Sadik's work frequently uses the desert as an image. During a conversation with Hans Ulrich Obrist, the artist addressed the notion of "affective desert"^[2], explaining the absence of room for young men to express emotions such as sadness or love. By exploring this theme, the artist paves the way for a dialogue on patriarchy, reassuring young men that expressing vulnerability is also a sign of strength.

Stepping into a desert can be an experience of loss or an encounter. With *Dors petit dors*, it is the latter. An encounter with emotional memories and sensations buried in its dunes. A desert is an image also tied to the Maghreb area (marked by the great Sahara desert), and Sadik recognises it as a place that not only bears the geographical roots of the young people featured in her work, but also the sources of their emotional memories.

Dors petit dors is an immersive experience focusing on dreams as a way of finding our inner selves, drawing on and expanding the desert as a symbol. The refuge sought in video games, on the other hand, provides here a meeting place with important childhood memories, transforming an experience that usually leads to a disconnection with the real world into an encounter with the deepest part of ourselves.

Sara Sadik's exhibition is at [Kunsthalle Lissabon](#) until September 2, 2023.

[1] Félix Boggio Éwanjé-Épée et Stella Magliani-Belkacem, « Une jeune scène française. Sara Sadik » – Numéro Art (2022). Page 179. Available in: https://galeriecrevecoeur.com/content/1-artists/sara-sadik/2-texts/ss_2022_numero_new.pdf

[2] *In Conversation with Sara Sadik* (2020). Available in: <https://www.luma.org/en/live/watch/Conversation-avec-Sara-Sadik-5e6895a0-f502-4286-ac69-249ee27d398e.html>