

# Berserk & Pyrrhia, Art contemporain et art médiéval 22.03 – 20.07.25

LE PLATEAU, Paris et LES RÉSERVES, Romainville

Visites pour les enseignants

En semaine, nous vous accueillons sur rendez-vous. Nous pouvons construire ensemble la visite en lien avec vos programmes pédagogiques.

N'hésitez pas à nous écrire à [plateau@fraciledefrance.com](mailto:plateau@fraciledefrance.com) ou [reserves@fraciledefrance.com](mailto:reserves@fraciledefrance.com).

Le week-end, une visite est proposée chaque samedi à 16h aux Réserves et chaque dimanche à 17h au Plateau (gratuit, sans réservation). Vous pourrez échanger avec notre équipe de médiation afin de préparer la visite avec vos élèves.



**Le Plateau**  
22 rue des Alouettes 75019 Paris  
+33 1 76 21 13 41

**Les Réserves**  
43 rue de la Commune de Paris  
93230 Romainville  
+33 1 76 21 13 33

|  |      |
|--|------|
| Présentation du Frac Île-de-France     | p.3  |
| Présentation de l'exposition           | p.5  |
| Thématiques et focus d'oeuvres         | p.7  |
| Hybridation                            | p.7  |
| <i>Heroic fantasy</i>                  | p.9  |
| Artisanat et communauté                | p.11 |
| Questionnements par cycle              | p.12 |
| Les visites aux Réserves et au Plateau | p.13 |
| Pour aller plus loin                   | p.14 |
| Glossaire                              | p.14 |
| Ressources                             | p.15 |
| Activités à faire en classe            | p.16 |
| Accueil des groupes du champ social    | p.17 |
| Informations pratiques                 | p.18 |

Les Frac sont les **fonds régionaux d'art contemporain**. Ils sont créés à l'initiative du ministère de la culture, dans les années 1980, dans le cadre d'un partenariat inédit entre l'État et les Régions. Leurs missions principales sont de soutenir la création artistique contemporaine, constituer un patrimoine artistique vivant par l'acquisition d'œuvres d'art, en assurer la transmission, et sensibiliser tous les publics à l'art de notre temps, notamment via la diffusion de leur collection sur leur territoire. Il existe 22 Frac en France.

## **Le Frac Île-de-France, c'est :**

- \* Une politique d'acquisition d'œuvres qui repose sur quatre axes : acquérir des œuvres issues de pratiques collaboratives et socialement engagées, se doter d'œuvres praticables, développer le fonds vidéo et les pratiques émergentes en Île-de-France.
- \* Des expositions au Plateau, aux Réserves et dans de nombreux lieux partenaires en Île-de-France.
- \* La diffusion de la collection sur tout le territoire francilien : Flash collection (projet d'exposition itinérante dans 50 lycées d'Île-de-France), des projets artistiques (ateliers menés par des artistes, accrochages d'œuvres...) et des prêts d'œuvres.

## **Le Frac Île-de-France dispose de deux lieux :**

**Le Plateau**, situé à Paris dans le 19<sup>e</sup> arrondissement, où sont produites des expositions monographiques et collectives d'artistes français et étrangers, a été créé en 2002.

Au sein du Plateau, la Project Room, le nouvel espace prospectif qui conclut le parcours de visite, présente plus particulièrement la scène artistique émergente. Enfin, un espace de pratique libre a été récemment aménagé pour faire dialoguer pratiques artistiques et amatrices.





# Présentation du Frac Île-de-France

**Les Réserves**, situées à Romainville dans le nouveau quartier culturel, ont ouvert leurs portes en juin 2022. La collection du Frac Île-de-France y est stockée et conservée. Le bâtiment offre aussi un espace d'exposition sur trois niveaux, mettant en regard les œuvres de la collection avec celles d'artistes invités, autour de différents thèmes de société.

Des expositions sont également conçues en collaboration avec des partenaires culturels ou institutionnels (universités, prix régional FoRTE, etc.).

Un programme d'actions de médiation met en lumière les métiers liés à la conservation et à la gestion de la collection (Studiolo : matériauthèque pour découvrir la multiplicité des matériaux utilisés dans les pratiques artistiques contemporaines et les gestes de conservation, visite guidée *Les dessous des réserves* lors d'évènements...).

Frac Île-de-France, Les Réserves, Romainville © Martin Argyroglo



## ***Berserk & Pyrrhia***

### ***Art contemporain et art médiéval***

**Une exposition au Plateau, aux Réserves et hors les murs**

**Du 22 mars au 20 juillet 2025**

Commissaires : Céline Poulin / Commissaire associée : Camille Minh-Lan Gouin /  
Conseiller scientifique : Michel Huynh, conservateur général, musée de Cluny -  
musée national du Moyen Âge.

Présentée au Plateau et aux Réserves, l'exposition *Berserk & Pyrrhia* rend visible la circulation des images médiévales dans un dialogue entre des œuvres contemporaines et des œuvres issues de collections patrimoniales.

Représenté dans de nombreux mythes, films, jeux vidéo, le berserker est un guerrier légendaire, animal et brutal. L'exposition tire son titre du manga *Berserk* de Kentarō Miura dont les dessins aux teintes noires et obscures sont gorgés de références à l'iconographie médiévale européenne.

*Pyrrhia*, lui, est un papillon qui a donné son nom à une île imaginaire, décrite dans les livres *Les Royaumes de feu* (Tui T. Sutherland), où règnent des dragons doués de raisons aux côtés de petits charognards et autres créatures merveilleuses.

Cette imagerie d'*heroic fantasy* moyenâgeuse habite l'univers des artistes d'aujourd'hui. Au Plateau, dans l'esprit de *Berserk*, et en faisant référence à l'interprétation dix-neuviémiste de l'époque médiévale, plus mystique et romantique, les œuvres nous entraînent dans un cheminement obscur et sombre peuplé de créatures inquiétantes. Aux Réserves, elles puisent leurs références dans le merveilleux, les créatures anthropomorphes, le bestiaire médiéval. Elles nous transportent ainsi dans le monde de *Pyrrhia*, soulignant la place importante de l'artisanat et du lien à la communauté.

Au Plateau avec les œuvres de : [Peter Briggs](#), [L. Camus-Govoroff](#), [Pascal Convert](#), [Parvine Curie](#), [Neïla Czermak Icti](#), [Teresa Fernandez-Pello](#), [Nicolas Kennett](#), [Raphaël Moreira Gonçalves](#), [Léo Penven](#), [Agnes Scherer](#), [François Stahly](#), [Wolfgang Tillmans](#), [Gérard Trignac](#), et [Clémence van Lunen](#).

Aux Réserves avec les œuvres de : [Nils Alix-Tabeling](#), [Carlotta Bailly-Borg](#), [Bernard Berthois-Rigal](#), [Camille Bernard](#), [Aëla Maï Cabel](#), [Caroline Delieutraz](#), [Mimosa Echard](#), [Frederik Exner](#), [Liz Magor](#), [Pauline Marx](#), [Théophile Peris](#), [Jérémy Piningre](#), et [Cecil Serres](#).

Au Plateau et aux Réserves, avec les œuvres de : [Jacopo Belloni](#), [Mélanie Courtinat](#), [Corentin Darré](#), [Héloïse Farago](#), [Alison Flora](#), [Lucia Hadjam](#), [Rose-Mahé Cabel](#), [Ibrahim Meïté Sikely](#), [Philippe Mohlitz](#), [Agathe Labaye & Florian Sumi](#), [Lou Le Forban](#), [Xolo Cuintle](#) et [Radouan Zeghidour](#).

**Artistes de la collection du Frac / Artistes invités**



## Hybridation

Le bestiaire médiéval est un manuscrit richement enluminé, mêlant récits symboliques et croyances religieuses. Véritable outil pédagogique, il associe chaque créature, qu'elle soit réelle ou fantastique, à une leçon morale.

L'hybridation y occupe une place importante et le **dragon** en est un exemple frappant. Mélange de serpent, d'oiseau et de bête sauvage, il symbolise à la fois le chaos et l'épreuve initiatique. Gardien de trésors, il représente l'obstacle que doit franchir le héros pour accéder à la sagesse ou à l'immortalité.

De même, la **licorne** oscille entre deux natures opposées : à la fois féroce et indomptable, elle est aussi le symbole de pureté et de grâce. Son image traverse les siècles, notamment à travers les célèbres tapisseries datant du début du XVI<sup>e</sup> siècle comme *La Dame à la Licorne*, conservées au Musée de Cluny à Paris.

Ces figures mythiques ne sont pas restées figées dans le passé et leur héritage se retrouve dans des monstres contemporains. Ainsi, en 1954, le cinéma japonais donne naissance à **Godzilla**, par le producteur Tomoyuki Tanaka et le réalisateur Ishiro Honda. Une créature issue des angoisses liées au nucléaire. Comme les dragons médiévaux, ce monstre gigantesque incarne une force incontrôlable, à la fois destructrice et révélatrice du déséquilibre causé par l'humanité.

Le bestiaire médiéval continue sans cesse d'évoluer. Par exemple, le manga de Kentaro Miura, *Berserk*, prépublié depuis 1989, revisite de nombreux monstres du Moyen Âge dans une esthétique *fantasy*, témoignant de la permanence de ces récits dans l'imaginaire collectif.

Ainsi, les monstres ne sont pas de simples créatures de fiction, mais le reflet des peurs et des croyances de chaque époque, témoins d'un dialogue incessant entre passé et présent.



## AU PLATEAU

**Jacopo Belloni**

*Drollery*

2023

Feuilles de soie, aniline alcoolique, amidon de riz, papier mâché, costumes en laine sur mesure, chemises en coton, rubans de soie, costumes zentai en lycra, chaussettes en bambou, chaussures en cuir, mannequins articulés en fibre de verre et pvc, bras articulés en bois de frêne, mousse de caoutchouc, aluminium, fer



© Jacopo Belloni

Sculptures 50 x 180 x 40 cm

Comme les drôleries, ces enluminures qui ornaient les marges des manuscrits médiévaux, ces figures en soie, mi-humaines, mi-végétales, évoluent entre deux mondes. Inspirés de l'homme des bois de la culture populaire alpine, gardien qui protège les villages dont il est en marge, ces personnages, isolés en hauteur, incarnent l'altérité d'un espace de transition, entre connu et inconnu. Ces créatures font également écho aux hommes et femmes "sauvages", figures populaires au Moyen Âge. Jacopo Belloni invite à repenser cette dualité entre humain et non-humain, magie et rationalité, pour réenchanter notre vision du monde.

## AUX RESERVES

**Nils Alix-Tabeling**

*La Vasque Bacille*

2020

Bronze et tisane de plante médicinale, plume de paon, œil de tigre

66 x 82 x 62 cm

*La Vasque Bacille* prend la silhouette d'une créature qui semble s'être échappée d'un bestiaire médiéval.



© Nils Alix-Tabeling

C'est un être hybride composé de trois têtes, possiblement humaines, posées sur des pattes de cervidés. Une plume de paon sort de l'une des bouches, l'œil semble nous regarder lorsqu'on se penche au-dessus de la sculpture renvoyant aux nombreux mythes dans lesquels le paon est présent. Une décoction médicinale aux vertus purifiantes et antibactériennes contenue dans la vasque renvoie aux ablutions, qui, à chaque passage, collecte les bactéries des personnes initiées. Le liquide stagnant développe une véritable culture aux propriétés inconnues, en écho au titre de l'œuvre et rappelant des pratiques médicales alternatives ainsi qu'un lien étroit entre herboristerie et sorcellerie



## *Heroic fantasy*

L' *heroic fantasy*, sous-genre majeur de la *fantasy*, revisite une vision fantasmée du Moyen Âge à travers des histoires dans lesquelles la magie et le surnaturel sont normalisés. Ces récits, popularisés par entre autres J.R.R. Tolkien ou Robert E. Howard, mettent en scène des mondes imaginaires peuplés de créatures mythiques et de personnages extraordinaires, gravitant autour d'un héros ou d'une héroïne épique souvent solitaire. Ces récits créent des mondes complets, très largement inspirés de récits historiques et influencés par différentes mythologies (celtique, nordique, chanson de geste, légendes et croyances sylvestres, etc) où se développent une structure narrative organisée autour d'une quête initiatique. Le protagoniste doit parcourir ce monde rempli de merveilles et de dangers pour permettre un aboutissement à son histoire.

Originellement cantonné à la littérature, l' *heroic fantasy* s'est progressivement émancipé des frontières littéraires jusqu'à imprégner la pop culture : les jeux vidéo comme la série *Zelda* ou *Final Fantasy*, le cinéma avec des franchises comme *Le Seigneur des Anneaux*, les mangas tels que *Berserk*, et même certains courants musicaux ont intégré ses codes.

Cette influence transdisciplinaire se reflète également dans l'art contemporain, comme le montre les œuvres présentées dans le cadre de l'exposition *Berserk & Pyrrhia*. Les artistes multiplient les références directes à des œuvres existantes, et s'approprient l'imagerie médiévale pour développer leurs propres univers créatifs. Par exemple, Corentin Darré, Mélanie Courtinat et Ibrahim Meïté Sikely présentent, chacun à travers leur prisme et une esthétique qui leur sont propres, des héros et héroïnes qui nous guident et nous accompagnent dans la découverte de l'exposition.

Certains éléments ancrent la trame narrative : la nature par exemple. Elle peut être hostile, protectrice ou mystérieuse. Elle joue un rôle central dans la construction des intrigues et peut aussi être le miroir des émotions des personnages. La forêt est un lieu emblématique de ces récits. Il s'agit d'un espace ambivalent : à la fois enchanteur et terrifiant, familier et sombre. Entrer dans une forêt symbolise un passage entre le connu et l'inconnu. Cela peut constituer le lieu de la transformation, dans ce qu'il peut avoir de magique voire d'ancestral. La forêt est le terreau du surnaturel.

Les éléments naturels peuvent être des alliés précieux ou des ennemis redoutables. Le feu, quant à lui, est un symbole de force mais aussi de destruction dans la *fantasy*. Au Plateau, certaines œuvres font références à une nature dévastée et brûlée renvoyant une image romantique et dix-neuviémiste du Moyen Âge (les œuvres de Pascal Convert, la forêt en feu d'Alison Flora etc.). Les ruines trouvent leur place dans le décor du récit d' *heroic fantasy*, les œuvres de Xolo Cuintle, sont des éléments d'architectures envahis par la nature.

## AU PLATEAU

**Mélanie Courtinat**

*Ten lands*

2020

Jeu vidéo,  
installation immersive

© Mélanie Courtinat



*Ten Lands* est un format hybride, à mi-chemin entre le clip vidéo interactif et le jeu vidéo. Avec une esthétique inspirée de l'*heroic fantasy*, chaque niveau illustre visuellement l'un des dix morceaux de musique d'*ambient* de l'album éponyme du compositeur Yatoni. Cette expérience immersive, proche de la dérive contemplative, met en scène un personnage médiéval vêtu d'une lourde armure de métal opaque. Son visage totalement masqué en fait un avatar anonyme, dans lequel chacun et chacune peut se projeter.

## AUX RESERVES

**Héloïse Farago**

*Dragonne*

2021

Céramique  
30 cm x 25 cm

Cette dragonne, peinte sur céramique, aux ailes déployées et bouche béante, semble prête à cracher le feu. À la fois aquatique, terrestre et céleste, cette créature mythique incarne des forces obscures et apocalyptiques dans l'imaginaire médiéval. Depuis, elle hante la culture populaire par sa richesse symbolique. Avec une esthétique enfantine, Héloïse Farago puise dans des lieux communs liés à l'imagerie du Moyen Âge, renvoyant aux univers de l'enfance et aux récits habités par les monstres magiques et princesses.



© Héloïse Farago

## Artisanat et lien communautaire



© L. Camus Govoroff

Forgeron, potier, tisserand, drapier, fileuse, tanneur... Au Moyen Âge il existe une multitude de savoir-faire artisanaux très spécialisés. A partir du XII<sup>e</sup> siècle, soucieux de valoriser leur savoir-faire, les artisans s'organisent en communautés appelées hanses ou guildes. Chaque métier est régi selon une réglementation qui organise l'accès à la profession, dicte les normes techniques à respecter pour garantir la qualité du travail et donne parfois droit à un monopole. Les artisans vont peu à peu se détacher des *labores* (paysans) pour se faire appeler ouvriers.

A la différence de *labor* qui signifie en latin "le travail, la peine", le terme "ouvrier" vient de *operarius* qui désigne "celui qui fait, celui qui crée". Grâce à l'institutionnalisation des métiers, les artisans vont acquérir une reconnaissance sociale et politique.

Au Moyen Âge, le lien social se structure autour du partage de lieux de vie où les habitants se retrouvent pour partager, se divertir ou échanger des biens marchands ainsi que créer des liens sociaux. Au Plateau, les ogives gothiques, la fontaine de L. Camus Govoroff et les colonnes de Xolo Cuintle composent une place de village. En détournant des éléments inspirés de l'architecture médiévale, la scénographie invite à penser à ce que signifie faire communauté et comment le lien social se structure. Qui se rassemble au sein de la place ? Qui en est exclu ?



© Xolo Cuintle

Omniprésente dans la vie médiévale, les croyances, païennes ou religieuses, rythment la vie des individus en la ponctuant de rites symboliques. De nombreux événements festifs parsèment le calendrier liturgique notamment en lien avec les saisons, où se mêlent danses et offrandes afin d'obtenir de bonnes récoltes. Processions, pèlerinages et rites païens unissent les habitants et renforcent leur lien autour de croyances communes.

Aëla Maï Cabel, Jérémy Piningre  
et Pauline Marx © Martin Argyroglo



Aux Réserves, les artistes Aëla Maï Cabel, Jérémy Piningre et Pauline Marx se sont entouré de plusieurs artisans et artisanes pour coudre les matelas, travailler la feutrine, sérigraphier des rideaux qui composent l'installation *Liminale, Laminaire*. Cette œuvre compose un espace communautaire, un lieu de rencontre, de partage et de célébration païenne. Valorisant les techniques artisanales et naturelles inspirée de la période médiévale, ils et elles cherchent à penser un monde post-capitaliste qui renouvellerait les imaginaires sociaux, politiques et esthétiques. Par ce voyage dans le temps, il s'agit de revaloriser l'artisanat face à la production standardisée, le temps long face au progrès accéléré, le collectif et le partage face à l'individualisme.

## CYCLE 1 et 2

- . les motifs
- . le graphisme décoratif
- . les chimères
- . le bestiaire
- . la magie

## CYCLE 3

- . l'étrange
- . le merveilleux
- . les monstres
- . aux limites de l'humain
- . la création poétique
- . les aventures
- . les mythes fondateurs

## CYCLE 4

- . l'imaginaire
- . l'irréel
- . la fiction
- . le merveilleux
- . le fantastique

Vue de l'exposition *Berserk & Pyrrhia*,  
Frac Ile-de-France, Les Réserves, 2025 © Martin Argyroglo





## Tarifs des visites et ateliers

- **Visite libre** sur réservation : gratuit
- **Visite commentée** (1h) : gratuit
- **Visite et atelier** (1h30) : 30€ pour le groupe (20€ à partir de 5 ateliers réservés par un établissement sur l'année)

Il est possible de coupler la visite de l'exposition au Plateau et aux Réserves.

## Les ateliers aux Réserves

### **Créatures des marais (maternelle – élémentaire)**

Les enfants composent un monde des marais où chimères côtoient créatures magiques avant de se lancer dans une grande quête collective à la torche.

### **Au fil du temps (élémentaire – lycée)**

Les enfants découvrent les rudiments de la tapisserie et créent des compositions uniques et colorées en papier.

### **Pop médiéval (élémentaire – lycée)**

Les enfants détournent les personnages, chimères, décors tirés des enluminures médiévales pour créer de drôles de memes qui serviront à l'invention d'une nouvelle narration.

## Les ateliers au Plateau

### **Bestiaire fantastique (maternelle - collège)**

Inspire-toi du bestiaire médiéval pour créer des créatures articulées en papier.

### **L'histoire dont vous êtes le héros (maternelle - lycée)**

Les élèves créent leur personnage d'*heroic fantasy* et son univers, que ce soit en diorama ou sous la forme d'un fanzine DIY (Do It Yourself) "dont vous êtes le héros".

### **Monstres sous le lit (élémentaire - collège)**

Après avoir découvert les monstres et les créatures fantastiques dans l'exposition, les enfants créent un lit pour le monstre de leur choix.

Contacts aux Réserves :

**Héloïse Joannis**, Chargée de développement des publics et de médiation

[hjoannis@fraciledefrance.com](mailto:hjoannis@fraciledefrance.com)

**Hugo Audam**, Chargé d'accueil et de médiation

[haudam@fraciledefrance.com](mailto:haudam@fraciledefrance.com)

Contacts au Plateau :

**Marie Baloup**, Responsable adjointe du service des publics en charge de l'action éducative

[mbaloup@fraciledefrance.com](mailto:mbaloup@fraciledefrance.com)

**Zachary Vincent**, Chargé d'accueil et de médiation

[zvincent@fraciledefrance.com](mailto:zvincent@fraciledefrance.com)

**Le Plateau**  
22 rue des Alouettes  
75019 Paris  
+33 1 76 21 13 41

**Les Réserves**  
43 rue de la Commune de Paris  
93230 Romainville  
+33 1 76 21 13 33

## Glossaire

**Berserker** : terme en vieux norrois (langue scandinave médiévale) qui désigne un guerrier tirant sa force d'un esprit animal (loup, ours, sanglier) et capable d'accomplir des efforts surhumains. *To go berserk* en anglais signifie "pêter les plombs".

**Bestiaire** : le bestiaire définit l'ensemble des animaux qui peuplent les œuvres. Le terme désigne également les recueils de fables, de textes et d'images sur les bêtes au sein desquels est détaillée leur signification sur le plan symbolique, moral, théologique, politique...

**Confréries** : ensemble de personnes unies par un lien professionnel ou corporatiste. Si le terme de confrérie apparaît à partir du XVIII<sup>e</sup> siècle, c'est au Moyen Âge que les corporations de métiers se définissent. À partir du XII<sup>e</sup> siècle, rassemblés au sein des villes en plein essor, les métiers se spécialisent puis se structurent.

**Culture populaire** : elle se caractérise par le fait d'être produite et d'être appréciée par un grand nombre de personnes. Elle peut toucher des sujets variés comme la bande dessinée, la télévision, etc.

**Enluminure** : dans les manuscrits au Moyen Âge, nous pouvons retrouver des lettres décorées de fleurs, de personnages ou de simples motifs aux couleurs vives voire dorées.

**Fantasy** : anglicisme signifiant que l'action d'une histoire se déroule dans un monde imaginaire où nous pouvons retrouver des êtres fantastiques, légendaires ou mythiques.

**Medieval fantasy** : (en abrégé medfan) est un sous-genre de la fantasy dans laquelle les histoires se déroulent dans un univers médiéval européen. Le plus souvent, les récits medfan évoluent dans un univers alternatif, un monde complètement imaginé.

**William Morris** (né en 1834 à Walthamstow en Angleterre et mort en 1896 à Londres) est un artisan designer textile, imprimeur, écrivain, poète, conférencier, peintre, dessinateur et architecte britannique. Il est célèbre pour ses œuvres littéraires, pour son engagement politique libertaire, pour son travail d'éditeur ainsi que pour ses créations dans le domaine des arts décoratifs, en tant que membre de la Confrérie préraphaélite. Ses créations comptent parmi les sources du mouvement *Arts & Crafts*, qui eut en Grande-Bretagne, dans ce domaine, une influence déterminante au XX<sup>e</sup> siècle.

**Païen** : relatif à une religion polythéiste.

## Ressources

### Ressources bibliographiques

#### Ouvrages :

- . *Fantasy & Moyen Âge*, Victor Battagion et Anne Besson, 2023
- . *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire : le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, ouvrage collectif, 2022

#### Albums et romans :

- . *La Roue du temps*, Robert Jordan, 1990-2007
- . *Le Seigneur des anneaux – Intégrale*, J.R.R.Tolkien, 1955
- . *Le Trône de fer*, Georges R.R Martin, 1996
- . *Eragon*, Christopher Paolini, 2003
- . *Le Cycle de Terremer*, Ursula K. Le Guin, 1964-2018
- . *La Défense de Guenièvre*, William Morris, 1857

### Ressources en ligne et audiovisuelles

#### Podcasts :

- . [C'est plus que de la Fantasy, ausha](#)

#### Vidéos :

- . [Quels sont les liens entre Histoire et Fantasy ? - Entretien avec Anne Besson, Nota Bene](#)
- . [Le Moyen Âge et la pop culture - Entretien avec William Blanc, Nota Bene](#)

#### Séries TV :

- . *The Witcher*, Lauren Schmidt, 2019- en production (d'après une série littéraire de Andrzej Sapkowski)

#### Jeux et jeux vidéo :

- . Donjons et Dragons
- . World of Warcraft
- . La légende de Zelda
- . Assassin's Creed

## **Vous êtes responsable / accompagnateur de groupe ?**

Professionnel ou bénévole, vous travaillez avec des publics en situation d'handicap, d'exclusion ou de vulnérabilité sociale et peu familiers des institutions culturelles ?

Vous souhaitez explorer le Frac Île-de-France avec vos groupes ?

Les visites et ateliers de découverte sont adaptés pour les groupes d'enfants, d'adultes et les familles, sur demande. Notre équipe est à votre disposition pour vous conseiller, vous aider à préparer votre visite, élaborer avec vous un projet particulier en fonction de vos désirs et de vos spécificités.

## **Partenariats**

Le Frac Île-de-France est à l'écoute des associations, des écoles et des établissements spécialisés. Des projets sur-mesure sont régulièrement menés avec des groupes en situation de handicap. À la découverte des expositions s'ajoutent des ateliers de pratique plastique et des rencontres avec les artistes.



**Frac Île-de-France, Les Réserves**  
dates exposition

43 rue de la Commune de Paris  
93230 Romainville

01 76 21 13 33  
reserves@fraciledefrance.com  
www.fraciledefrance.com

Du mercredi au samedi de 14h à 19h  
Ouverture exceptionnelle les dimanches  
(13.04, 25.05 et 22.06.25)  
Entrée libre

Accès métro :  
Bobigny-Pantin Raymond Queneau (ligne 5)  
Prendre l'avenue Gaston Roussel Route de  
Noisy-le-Sec  
puis à gauche rue de la Commune de Paris

Accès bus :  
Ligne 318 ou 145 Arrêt Louise Dory

Accès Vélib' :  
Anatole France – Jean Lolive  
Station n° 35019

**Frac Île-de-France, Le Plateau**  
dates exposition

22 rue des Alouettes  
75019 Paris

01 76 21 13 41  
plateau@fraciledefrance.com  
www.fraciledefrance.com

Du mercredi au dimanche de 14h à 19h  
Nocturne jusqu'à 21h chaque 1er  
mercredi du mois.  
Entrée libre

Accès métro :  
Jourdain (ligne 11) ou  
Buttes-Chaumont (ligne 7 bis)

Accès bus :  
Ligne 26 Arrêt Pyrénées - Belleville

Accès Vélib' :  
Carducci - Place Hannah Arendt  
Station n° 19120

Présidente du Frac Île-de-France :  
Béatrice Lecouturier  
Directrice du Frac Île-de-France :  
Céline Poulin

Le Frac Île-de-France reçoit le soutien de la Région Île-de-France, du ministère de la Culture – Direction Régionale des Affaires Culturelles d'Île-de-France et de la Mairie de Paris. Membre du réseau Tram, de Platform, regroupement des Frac, du Grand Belleville et de BLA!.