CAC Brétigny

Centre d'art contemporain
d'intérêt national
Cœur d'Essonne
Agglomération
+33 (0)7 85 01 10 31
info@cacbretigny.com
cacbretigny.com

Exposition «Croix de bois, croix de fer»

Anaïs Fontanges et Matteo Louisy-Ravel

05.12.26—03.02.27

Espace Jacques Brel,
Sainte-Geneviève-des-Bois

Affiche du film "Arlekino", Matteo Louisy-Ravel, 2024.

Exposition: «Croix de bois, croix de fer»

Visites et réservations 3
Présentation de l'exposition 4
Biographie des artistes 5
Axes pédagogiques 6
Les ateliers 10
Informations pratiques 11

Estoy Aquí, Anaïs Fontanges, 2025. Courtesy de l'artiste.

Visites et réservations

Le CAC Brétigny propose une initiation à l'art contemporain lors de visites-ateliers aux côtés d'une médiatrice. Adaptée à chaque groupe, la visite permet la rencontre avec les œuvres par l'observation et l'analyse collective, l'écoute des avis et réflexions de chacun·e ou encore le toucher par la manipulation de la matériauthèque mise à disposition par les artistes. La découverte de l'exposition se poursuit par un atelier de pratique artistique en lien avec les techniques et thématiques des œuvres.

00

• Combien de temps?
1h30, adaptable en fonction du groupe.

• Quand?
Du lundi au vendredi, de 9h à 18h.

• Combien ça coûte?
Gratuit. Sur réservation.

• À quel âge?
De 3 à 99 ans et plus!

• Pour combien de personnes?
35 personnes maximum, accompagnant·es compris.

• Où?
Espace Jacques Brel, Rue de la Tour, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois

• Comment réserver?
Par mail ou par téléphone auprès de l'équipe de médiation:

Milène Denécheau
Responsable des publics et de la régie
m.denecheau@cacbretigny.com—07 89 57 55 29

Exposition «Croix de bois, croix de fer»
Anaïs Fontanges et Matteo Louisy-Ravel
Commissariat: Marion Vasseur Raluy

Qui n'a jamais collectionné des images, les accumulant dans un classeur ou un dossier numérique, avec la sensation qu'elles pourraient un jour former un récit ? Cette pratique de la collecte est au cœur du travail d'Anaïs Fontanges et de Matteo Louisy-Ravel.

Pour leur première exposition en duo dans un centre d'art en France, les deux artistes mettent en dialogue des images qui peuplent leurs collections respectives : le squelette, le gisant ou encore le soldat. Ces figures allégoriques traversent une multitude de registres visuels, de l'histoire de l'art à la culture populaire, en passant par les innombrables images qui circulent sur Internet. Elles appartiennent d'abord à un imaginaire familier, celui du jeu et de l'enfance : les petits soldats que l'on aligne, les figurines d'Halloween que l'on collectionne ou encore les jeux de stratégie comme Risk. Mais derrière ces formes ludiques se cachent des récits plus anciens et plus sombres. Le squelette, le gisant ou le soldat portent avec eux une histoire traversée par la guerre, la mort et la mémoire. Cette coexistence entre des sujets graves et leurs représentations ludiques nourrit la réflexion des artistes.

Réunissant dessins, vidéo, et installations, l'exposition emprunte les codes de l'enfance pour mieux les détourner. Plusieurs maquettes invitent notamment à expérimenter les changements d'échelle, pour mettre en scène un monde miniature. L'exposition ne cherche ni à condamner ni à rassurer. Les oeuvres invitent à décaler notre regard sur les objets qui peuplent l'univers du jeu. Pourquoi les squelettes nous amusent-ils autant ? Pourquoi les soldats deviennent-ils des jouets ? Que racontent ces images que nous manipulons depuis l'enfance sans toujours les regarder vraiment ?

Biographie des artistes

Portrait d'Anaïs Fontanges et Matteo Louisy-Ravel, CAC Brétigny, 2025. Photo : Clara de Latour.

Anaïs Fontanges s'est formée aux Beaux-Arts de Paris. Sa pratique tourne autour du dessin et de la vidéo. Elle accumule images, dessins et objets au sein d'archives personnelles dans lesquelles elle puise continuellement. Ses œuvres interrogent notre rapport au flux constant d'image, à l'oubli lié à la surabondance d'information, ainsi qu'à la surproduction.

Matteo Louisy-Ravel est diplômé de l'Ecole nationale supérieure des Arts Décoratifs. Il travaille la vidéo, le dessin et l'installation. Il s'attache à raconter des histoires qui questionnent les rapports de pouvoir. Utilisant des archétypes de la culture populaire, des personnages issus d'internet, de la peinture ou de la commedia dell'arte se dressent face au monde, tels des jouets d'enfant posés au milieu d'une maquette.

Anaïs Fontanges et Matteo Louisy-Ravel travaillent en duo depuis 2024. Iels développent ensemble une pratique de d'installation et de la performance vidéo.

Axes pédagogiques

Cycle 1—Maternelle

Entrons dans l'univers de l'exposition et partons à la découverte d'images, d'objets et de personnages étonnants. Que nous racontent-ils ? Comment les artistes les ont-ils fabriqués ? Quels matériaux, outils et gestes sont utilisés ? La visite et les échanges collectifs invitent les élèves à observer les œuvres, à exprimer leurs impressions et à partager leurs idées. Ensemble, découvrons différentes façons de créer et interrogeons-nous sur les histoires que les œuvres peuvent nous raconter.

00
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
- Enrichir son vocabulaire
- Découvrir différentes formes d'expressions artistiques
- Explorer le monde des objets et de la matière
- Différencier une image fixe d'une image animée
- Augmenter sa mémoire auditive et sa capacité de concentration
- Observer, décrire et expliquer
- Exercer et développer sa motricité fine
- Repérer des motifs graphiques issus de son environnement proche

📖
- Une photo de Nous – Isabelle Gil
- Monsieur squelette –Tarô Gomi
- Les très petits cochons – Angelique Villeneuve
- Fémur immo – Marie Mirgaine
- Le petit soldat de plomb – Henri Meunier
- Jamais on n'a vu – Maria Jalibert

Cycle 2—du CP au CE2

Et si jouer était un art ? Dans cette exposition, les artistes Anaïs Fontanges et Matteo Louisy-Ravel invitent les enfants à entrer dans un univers qu'elles et ils connaissent bien, celui du jeu. À travers la découverte d'une exposition présentant de multiples techniques : le dessin, l'installation et la vidéo, chacun·e sera amené·e à laisser parler son imagination. À partir de l'analyse des œuvres les enfants s'immergent dans une histoire remplie de folles aventures, avec comme personnages principaux un petit soldat, un clown et, un squelette.

00
- Fabriquer, concevoir, créer
- Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres

• Repérer les éléments du langage plastique dans une production
• S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques
• Développer les aptitudes au discernement et à la réflexion critique
• Comprendre et s'exprimer à l'oral
• Prendre en compte la parole des différents interlocuteurs dans un débat et identifier les points de vue exprimés
• Reconnaître diverses formes artistiques : œuvres contemporaines et du passé
• Dire pour être entendu et compris
• Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible

📖
• Maya, donne-moi un autre titre ! – Michel Gondry (film)
• Monsieur cent têtes – Ghislaine Herbéra
• Les bizardos – Allan et Janet Ahlberg
• Le petit pêcheur et le squelette – Chen Jiang Hong
• Happy end – Christian Voltz
• Os court ! – Jean-Luc Fromental

Cycle 3—du CM1 à la 6ème

Anaïs Fontanges et Matteo Louisy-Ravel proposent une exposition où l'art rencontre les objets qui nous entourent. Inspirés par l'univers du jouet, le duo propose des œuvres où l'amusement rencontre l'étrange. Accompagnés par la médiatrice, les enfants découvrent de nombreux médiums utilisés dans l'art contemporain : dessin, collage, installation. L'exposition propose une plongée dans de grandes notions de l'histoire de l'art telles que l'autoportrait ou le ready-made, l'occasion pour les enfants d'enrichir leur vocabulaire sur l'art. Cette visite est le moment d'activer son imagination en inventant ensemble les histoires fantastiques que peuvent raconter ces œuvres.

00
• Comprendre et s'exprimer à l'oral
• Être capable de mettre en relation différentes informations
• Justifier des choix, rendre compte du cheminement de l'intention à la réalisation d'un projet
• Prendre en compte la parole des différents interlocuteurs dans un débat et identifier les points de vue exprimés
• Expérimenter, produire, créer
• Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique
• Se repérer dans les domaines des arts plastiques, être sensible aux questions de l'art
• Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une oeuvre d'art
• Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

📖

• Jumanji – Chris Van Allsburg
• La guerre des boutons – Olivier Berlion
• Deux ans de vacances – Jules Verne
• Pax et le petit soldat – Sara Pennypacker

Cycle 4—de la 5ème à la 3ème
Une image peut-elle exprimer des émotions contradictoires ? Une œuvre avec des jouets peut-elle être triste ? En se baladant au cœur de l'exposition, les élèves auront l'occasion d'observer et d'analyser des dessins, collages et installations, porteurs de messages forts et d'actualité. À travers des œuvres conçues à partir d'objets de récupération et de jouets, Anaïs Fontanges et Matteo Louisy-Ravel ouvrent la porte à des échanges autour de la notion de paradoxe et de réutilisation, des sujets qui peuvent s'étendre au-delà du monde de l'art.

00
• Comprendre et s'exprimer à l'oral : Savoir faire partager son point de vue sur une lecture, une œuvre, une situation
• Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création
• S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
• Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur
• La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre
• Décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté
• Proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre
• Appliquer des valeurs de conservation de réutilisation et de recyclage de matériaux et des techniques à des fins créative
• Se chercher, se construire dans un nouveau rapport au savoir, à l'information et à l'échange
• Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique

📖
• Le fabricant de poupées de Cracovie – R.M Romero
• Luno – Kei Tôme
• Les voyages de Gulliver– Jonathan Swift
• La petite mort – Davy Mourier
• Le joueur d'échecs – Stefan Zweig

Lycée

Pourquoi collectionnons-nous certaines images ? Que racontent les figures du soldat, du squelette ou du gisant, que l'on retrouve aussi bien dans l'histoire de l'art que dans la

culture populaire et les jeux d'enfance ? À travers dessins, collages et installations, Anaïs Fontanges et Matteo Louisy-Ravel détournent les codes du jeu pour interroger notre rapport aux images, à la guerre et à la mémoire. La visite invite les élèves à analyser les œuvres, à confronter leurs interprétations et à questionner la manière dont les images façonnent nos imaginaires.

00
• Appréhender les phénomènes artistiques d'aujourd'hui à la lumière de l'évolution des arts
• Les matières, les techniques et les formes
• L'artiste: le créateur, individuel, collectif ou anonyme
• Liens entre arts plastiques et architecture, paysage, design d'espace et d'objet : dialogue des matériaux entre eux, adaptation à la destination du projet
• Mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques : outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique
• Être sensible à la réception de l'œuvre d'art, aux conditions de celle-ci, aux questions qu'elle soulève et prendre part au débat suscité par le fait artistique
• Les pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographie, cinéma et art vidéo)
• Se montrer curieux de formes artistiques et culturelles
• Développer son sens critique face à l'affut d'information et de médias
• Environnement numérique : évoluer dans un environnement numérique

📖
• The grand Budapest Hotel – Wes Anderson
• La mauvaise joueuse – Victor Jestin
• Le jeu de la dame – Walter Tevis
• Echecs – Victor Lorenzo Pinel
• La Dame de pique – Alexandre Pouchkine

Les ateliers

«Tête d'œuf !»
À partir de la maternelle

Explorons l'une des grandes thématiques de l'histoire de l'art : l'autoportrait. Après avoir observé leur trombine dans le miroir, les participant·es réinventent leur visage en collage. À partir d'un corpus d'images, de ciseaux et de colles, les enfants déforment leur reflet pour créer une drôle de tête. Grâce à ces outils, tout est permis : oreilles minuscules, nez ridicules ou bouches immenses. À l'issu de l'atelier, chaque enfant repart avec un portrait loufoque et amusant.

«C'est pas du jeu !»
À partir du CP

Et maintenant c'est à vous de jouer, ou plutôt de créer votre jeu. Mais pour cela il faudra suivre quelques consignes : 1) Les ciseaux ne sont pas admis dans la partie : c'est en déchirant et collant que l'on vient décorer son plateau. 2) La créativité et l'imagination sont fortement recommandées et sans limites. 3) Chaque joueur repartira à l'issue de cet atelier avec un jeu de morpions complet comportant grille, plateau et pions afin d'engager des duels avec les adversaires les plus redoutables.

Atelier «Tête d'œuf !»

Atelier «C'est pas du jeu !»

CAC Brétigny
Centre d'art contemporain
d'intérêt national
Cœur d'Essonne Agglomération
+33 (0)7 85 01 10 31
info@cacbretigny.com
cacbretigny.com

Le CAC Brétigny est un établissement culturel de Cœur d'Essonne Agglomération. Labellisé Centre d'art contemporain d'intérêt national, il bénéficie du soutien du Ministère de la Culture—DRAC Île-de-France, de la Région Île-de-France et du Conseil départemental de l'Essonne. Il est membre des réseaux, DCA, TRAM et BLA!.