

DOSSIER

PÉDAGOGIQUE

SUR LES EXPOSITIONS TEMPORAIRES



DE LA CRÈCHE AU LYCÉE

2024-2025

SOMMAIRE

- **MUSÉUM D'HISTOIRE NATURELLE.....P.3-31**
- **PRÉSENTATION DES ATELIERS.....P.32-33**
- **RÉSUMÉ DES POSSIBILITÉS.....P.34**
- **INFORMATION PRATIQUES.....P.35-36**
- **PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE.....P.37**



MUSEUM D'HISTOIRE NATURELLE ANI(MAUX) 2.0

**NIVEAU SCOLAIRE
COLLÈGE - LYCÉE**



Introduction

Avant la visite : (p.4- 6)

- Immersion dans l'univers des animaux
- Qu'est-ce qu'un bestiaire ?

Pendant la visite (p.7- 13)

- **Activité:** Création d'une encyclopédie des animaux de science-fiction
- **Activité:** Création d'une planète imaginaire durable
- Bestiaire, chimère, mangas, furries et création

Après la visite (p.14- 26)

Labo-Muséum (p.27-31)

Introduction :

L'exposition du Musée d'Histoire Naturelle de Perpignan met en lumière la diversité et l'évolution des espèces animales.

Cette activité permet aux élèves de combiner leur intérêt pour l'art et les sciences en s'inspirant des animaux de l'exposition "Ani(maux)2.0". Elle favorise l'observation, la créativité, la recherche et la présentation, tout en offrant une expérience éducative enrichissante qui renforce le lien entre l'art, la science et la nature.

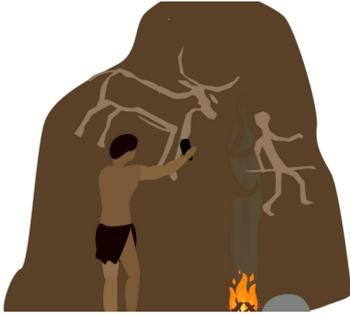
Avant la visite

Immersion dans l'univers des animaux



Encouragez les élèves à observer attentivement les spécimens exposés et à s'immerger dans l'univers fascinant des animaux.

Avant la visite



Etudier ce qu'est un bestiaire

L'iconographie artistique regorge de représentations animales et ceci dès la Préhistoire.

Bestiaire : Représentations d'animaux réels ou imaginaires dans une œuvre ou un ensemble. Les bestiaires étaient très courants au Moyen Âge. Par extension, on appelle bestiaire une œuvre consacrée aux "bêtes".



Le bestiaire d'Aberdeen



Chimère : Dans la mythologie grecque, Chimère (ou "la chimère") est un monstre constitué de différentes parties de plusieurs animaux (lion, chèvre, dragon, serpent). Elle fut tuée par Bellérophon, monté sur Pégase. En paléontologie, le terme désigne un fossile composé de plusieurs espèces (à la suite d'une erreur ou d'une falsification).

ACTIVITÉ 1 : CRÉATION D'UNE ENCYCLOPÉDIE DES ANIMAUX DE SCIENCE-FICTION Pendant la visite

Voici une suggestion d'approche ludique et imaginative permettant de créer une activité pédagogique stimulante et créative autour des animaux en science-fiction.

Cette activité permet aux élèves d'explorer leur imagination, leur créativité et leur sens de l'observation en concevant et en présentant des animaux de science-fiction. Elle favorise également leur réflexion critique, leur capacité à intégrer des concepts scientifiques et artistiques, et leur plaisir à créer et partager des univers imaginaires inspirés par la science-fiction.

Introduction à la science-fiction et aux animaux imaginaires



Commencez par présenter aux élèves le genre de la science-fiction et les différentes créatures fantastiques et animaux imaginaires qui peuplent les univers de la science-fiction à travers la littérature, le cinéma et les jeux vidéo. 6

Pendant la visite

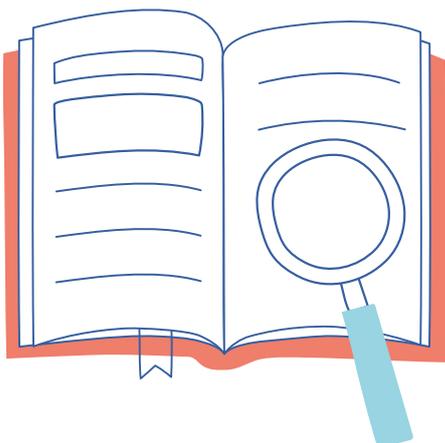
Réflexion et conception

Demandez aux élèves d'imaginer et de créer leur propre animal de science-fiction en combinant des caractéristiques d'animaux réels et des éléments fantastiques. Ils devront réfléchir à l'apparence, au comportement, aux capacités spéciales, à l'habitat, et à l'alimentation de leur créature



Rédaction des entrées d'encyclopédie

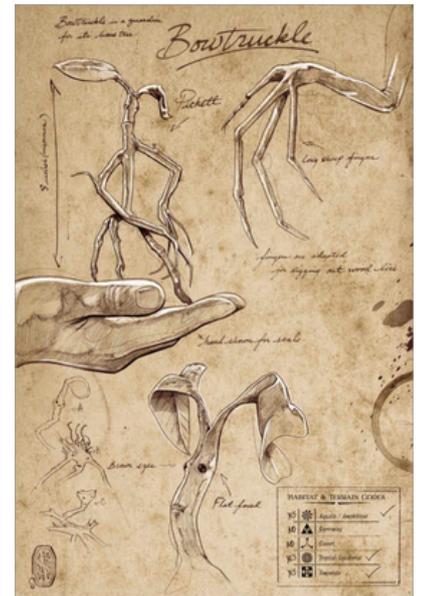
Invitez les élèves à rédiger une entrée détaillée pour leur animal de science-fiction dans une encyclopédie fictive. Ils devront inclure des informations telles que le nom de l'animal, sa classification, une description physique, ses capacités spéciales, son histoire évolutive, son habitat, son interaction avec d'autres espèces.



Pendant la visite

Illustration

Encouragez les élèves à utiliser leur animal de science-fiction en créant un dessin, une peinture ou une représentation visuelle de leur créature. Ils pourront utiliser des médias artistiques variés pour donner vie à leur création et la rendre plus immersive.



Présentation et Partage

Organisez une exposition des encyclopédies des animaux de science-fiction créés par les élèves, où chacun pourra présenter son animal, partager ses caractéristiques uniques et expliquer les choix artistiques et scientifiques derrière sa création.



Activité 2: Création d'une planète imaginaire durable Pendant la visite

Pour créer une œuvre artistique inspirée par la science-fiction et le développement durable, voici une suggestion d'activité créative et engagée. Cette activité artistique, fusionnant la science-fiction et le développement durable, offre une opportunité unique de stimuler la créativité, la réflexion et l'engagement des participants. En imaginant et en représentant une planète imaginaire durable, les participants peuvent exprimer leur vision de l'avenir et contribuer à sensibiliser à la nécessité de préserver notre environnement pour les générations futures.



Pendant la visite

Introduction au thème de la science-fiction et du développement durable

Commencez par sensibiliser les participants à l'importance de la préservation de l'environnement et du développement durable. Expliquez comment la science-fiction peut être un moyen de sensibilisation et de réflexion sur les enjeux écologiques contemporains.



Réflexion

Invitez les participants à imaginer une planète fictive dans un univers de science-fiction, où la durabilité, l'équilibre écologique et la préservation de la nature sont au cœur de son fonctionnement. Encouragez-les à concevoir des caractéristiques uniques pour cette planète en intégrant des technologies avancées, des économies futuristes et des pratiques durables innovantes.

Pendant la visite

Création artistique

Proposez aux participants de créer une œuvre artistique représentant cette planète imaginaire durable. Ils pourront choisir parmi différentes formes artistiques telles que la peinture, la sculpture, la photographie, la création numérique, etc. Laissez libre cours à leur créativité pour exprimer visuellement les concepts de durabilité et d'harmonie environnementale. Proposition de réaliser une fresque dans la classe.



Narration

Demandez aux participants d'accompagner leur œuvre artistique d'une courte narration ou description de leur planète imaginaire durable. Ils pourront expliquer les choix artistiques, les caractéristiques de la planète, les technologies vertes utilisées, les modes de vie respectueux de l'environnement.

Pendant la visite

Présentation et sensibilisation

Organisez une exposition des œuvres créées par les participants pour partager et sensibiliser le public aux enjeux du développement durable à travers l'art et la science-fiction. Encouragez les échanges et les discussions sur les solutions durables et les actions individuelles et collectives pour préserver notre planète.

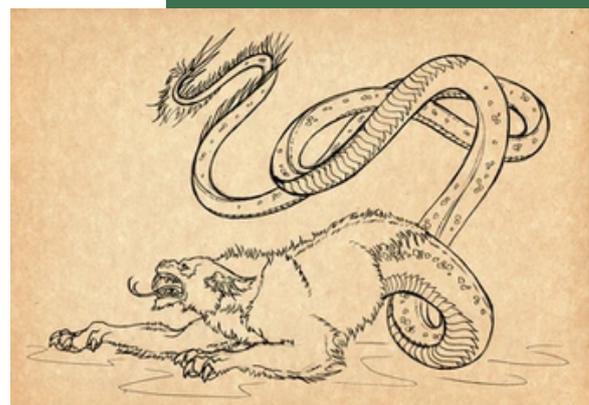


Après la visite

De retour en classe:

Proposez aux élèves de choisir un animal qui les a particulièrement marqués lors de l'exposition.

- Ils devront créer une chimère ou un animal fantastique à partir de plusieurs éléments d'animaux différents, à l'aide de photocopies, ou de dessins sous forme de manga ou de collage.
- Possibilité de créer son bestiaire :
 - A partir de tâches
 - Sous forme de sculpture avec des matériaux de récupération (travail par groupe ou individuel)



Après la visite

L'art japonais

L'univers du manga et la science

Manga signifie "dessins fantaisistes" et c'est le nom sous lequel on appelle les bandes dessinées au Japon.

L'univers du manga est une forme d'art visuel qui puise ses origines au Japon.

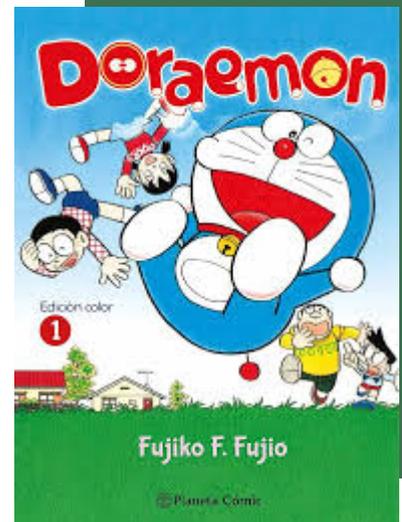
Avec des histoires captivantes et des illustrations spécifiques, le manga est devenu une expression artistique à travers le monde.

Le manga est lu de droite à gauche, il possède ses propres codes pour raconter des histoires en images.

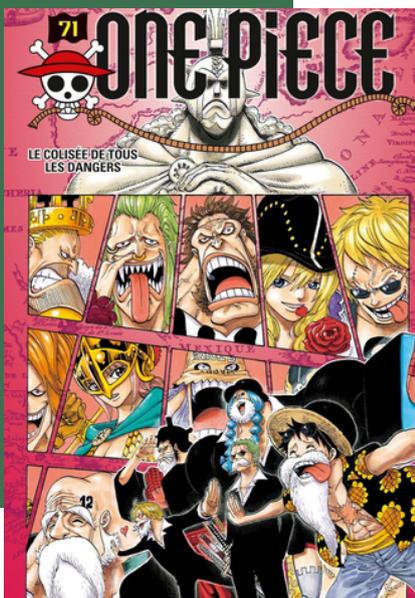
Après la visite L'art japonais

Selon le thème ou le graphisme, on distingue traditionnellement plusieurs genres:

- **Le Kodomo** est un manga pour les enfants: les personnages sont mignons et attachants (ils sont appelés *kawaii*) et véhiculent une morale que pourront s'approprier les plus petits.



Doraemon Fujiko F. Fujio



One Piece, Eiichirō Oda

- **Le shōnen** s'adresse aux adolescents et aborde des thèmes récurrents comme le sport, l'aventure, l'amitié... et les filles ! Le graphisme est plus soigné que dans les kodomos.

Après la visite L'art japonais

Selon le thème ou le graphisme, on distingue traditionnellement plusieurs genres:

- **Le shôjo** est le pendant féminin du shônen. Les adolescentes se passionnent pour les histoires romantiques de leurs héroïnes préférées. Ce genre fait la part belle aux sentiments et à la psychologie des personnages.



Le goût des fraises, Irono



Berserk, Kentarō Miura

- **Le seinen** est destiné aux jeunes adultes, les intrigues sont plus complexes, tout comme les personnages. Le graphisme est aussi beaucoup plus soigné : tout est dans l'art de parfaire les moindres détails.

Après la visite L'art japonais

Quelques particularités de dessin manga :

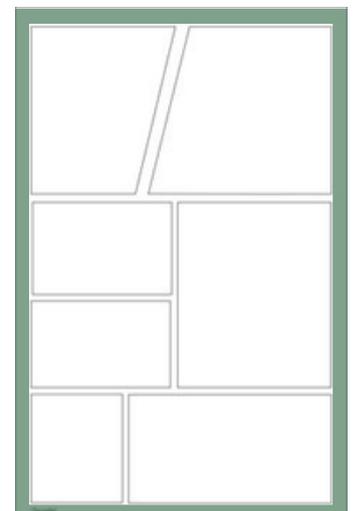
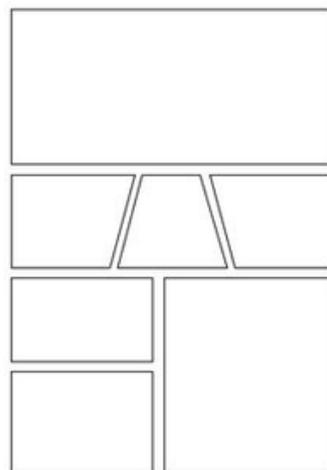
- **Les yeux** doivent être plus grands que nature.
- **La bouche** doit être relativement petite.
- **Le nez, le menton, et le front** : vous pouvez jouer avec la hauteur du nez, du menton ou du front.



spyxfamily, Tatsuya Endō

Imaginez un animal héros de votre manga.

Etudier et analyser les planches de manga au préalable.



Après la visite Les Furies

Plus animal qu'humain ? Ou plus humain qu'animal ?

L'anthropomorphisme est un pourcentage d'humain et d'animaux.

- Le terme **Kemonomimi** désigne des personnages humains possédant des caractéristiques physiques animales (le plus souvent oreilles et queue), dans la pop culture japonaise.

Lorsque l'on parle d'anthropomorphes, c'est souvent des animaux, réels ou fantastiques, qui se comportent, s'habillent et vivent selon le mode de vie des humains.



Après la visite Les Furies

Un peu de vocabulaire:

Vous avez probablement déjà croisé des termes tels que **furry**, **fursuit** ou encore **fursona**, au détour d'un onglet internet. Mais savez-vous réellement ce que désignent ces mots ? Il faut déjà prendre en compte que le mot **Furry** lui-même est **polysémique**, c'est-à-dire qu'il va désigner différentes choses selon le contexte dans lequel il est employé.



*Aventures d'Alice au pays des merveilles de Lewis Carroll
illustration de John Tenniel.*



Après la visite Les Furrries

Voici quelques éléments que l'on peut retrouver chez beaucoup de furrries

- Représentation d'animaux existants ou de fiction, voir un mélange de plusieurs.
- Une tête animale, stylisée pour permettre une meilleure expression.
- Un tronc, des bras, des cuisses, humains.
- Des mains souvent dotées de griffes à la place des ongles, ou des coussinets.
- Une queue, écailles, cornes, ailes, aileron dorsal, plumes ou autres dépendants de l'animal choisi



COLLÈGE - LYCÉE

Après la visite Les Furrries

Quelques conseils pour réaliser vos furrries:

Simplifiez les formes et dessinez le volume. Partez d'une base sphérique pour la tête, à laquelle vous ajoutez la forme du museau.

Le haut du corps est souvent semblable au corps humain.

Dessinez la fourrure sur des zones stratégiques :

- tête
- épaules
- torse
- coudes
- cuisses
- pattes

Les oreilles suivent la courbe du crâne, elles ne sont pas plates. Arrondissez les doigts, les griffes et coussinets. La queue prend naissance au niveau du sacrum humain.

Le poids repose sur les orteils : la cuisse doit être légèrement fléchie, le mollet légèrement en arrière, pour garder l'équilibre et que le poids tombe sur la pointe de la patte.

Vous pouvez travailler les personnages en montage photographique.

COLLÈGE - LYCÉE

Après la visite Les Furrries

A partir des productions donner un nom aux chimères, collages, mangas ou furrries, une fonction (métier, etc.), un âge et créer une petite légende autour de leur transformation.

Vocabulaire : *Bestiaire, hybridation, monstre, chimères, collage, assemblage, sculpture, juxtaposition, combiner, fragmenter, créer.*

Exemple de planches à fournir aux élèves pour la réalisation de leurs animaux fantastiques ou leurs chimères. Ils peuvent également se baser sur les croquis ou dessins réalisés sur place. Enfin, il y a la possibilité d'utiliser des photos.

Après la visite Les Furrries

- Demandez aux élèves de mener des recherches sur l'animal qu'ils ont choisi, en se concentrant sur ses caractéristiques physiques, son habitat, son comportement, son régime alimentaire, etc.



- Encouragez-les à intégrer des éléments scientifiques dans leur création artistique pour refléter la réalité de l'animal.



- Invitez les élèves à présenter leurs productions artistiques en classe, en expliquant les raisons de leur choix, les caractéristiques de l'animal représenté et les détails scientifiques qu'ils ont incorporés dans leur création. Encouragez les élèves à partager leurs connaissances et leur appréciation des animaux de l'exposition.

Après la visite

Les métiers liés à l'art de la science-fiction

Il est important de noter que les métiers liés à l'art de la science-fiction sont accessibles à tous.

Voici quelques exemples de métiers dans le domaine de la science-fiction qui peuvent être présentés dans le cadre du parcours d'orientation :

Ecrivain de science-fiction

Les écrivains de science-fiction créent des univers et des récits imaginaires qui explorent des concepts scientifiques, technologiques et sociaux avancés. Ils écrivent des romans, des nouvelles, des scénarios pour des films ou des séries télévisées, etc.

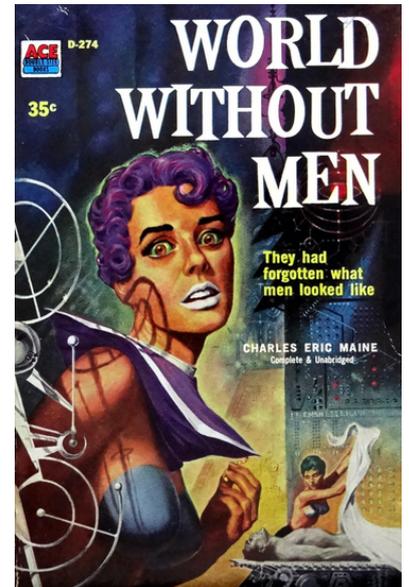


Planète des singes, Pierre Boulle 1963

Après la visite

Illustrateur de science-fiction

Les illustrateurs de science-fiction donnent vie aux mondes imaginaires en créant des illustrations, des couvertures de livres, des affiches, des concepts arts pour des films ou des jeux vidéo, etc.



World Without Men, Ed Emshwiller, 1958

Concepteur de décors et d'effets spéciaux

Les concepteurs de décors et d'effets spéciaux travaillent sur la création des décors, des costumes et des effets visuels pour les films, les séries télévisées ou les jeux vidéo de science-fiction.



Après la visite

Réalisateur de science-fiction

Les réalisateurs de films de science-fiction sont chargés de mettre en scène et de diriger des films qui explorent dans des thèmes futuristes, technologiques ou extraterrestres.



Steven Spielberg, réalisateur de E.T, Retour vers le Future, etc.

Ingénieur en effets spéciaux numériques

Les ingénieurs en effets spéciaux numériques travaillent sur la création d'effets visuels numériques pour les films, les jeux vidéo ou les animations de science-fiction.



Scénariste de science-fiction

Les scénaristes de science-fiction sont responsables de l'écriture des dialogues et de l'intrigue des films, des séries ou des jeux vidéo de science-fiction.



LABO-MUSÉUM

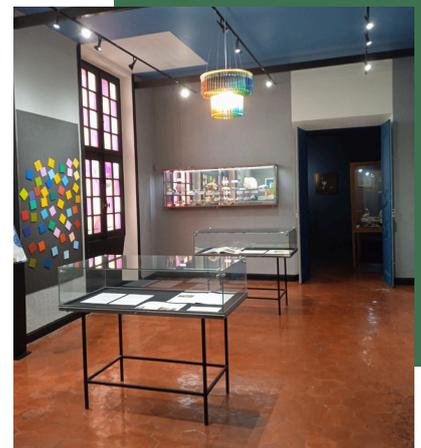
Le Labo-Muséum

Le Labo-Muséum est l'association innovante des laboratoires de recherche de l'Université de Perpignan *Via Domitia* (UPVD) et de l'équipe scientifique du Muséum d'Histoire Naturelle.

Objectif

L'objectif du Labo-Muséum est de connecter les travaux de recherche universitaire de l'UPVD avec les collections patrimoniales du Muséum afin de sensibiliser le grand public à la protection de l'environnement via de nouveaux canaux de communication. L'originalité de ce projet consiste en ce que la nature même du Labo-Muséum et sa localisation ouvrent la médiation et la communication scientifiques sous un format totalement inédit.

L'aménagement de cette salle a été réalisé avec l'aide de la Fondation de l'Université de Perpignan *Via Domitia* dans le cadre de l'Appel à Projets 2023#1.



LABO-MUSÉUM LA LUMIÈRE

Le lustre Maria S.C. est une création Pani Jurek et est fabriqué à partir de tubes à essai de laboratoire, placés dans deux bandes de cuivre. Le matériau surprenant et la forme géométrique rendent cette lampe à la fois classique et innovante. Le double cylindre de verre rappelle les formes Art Déco d'une manière contemporaine unique.

L'utilisation d'objets ready-made donne une apparence à une idée Marcel Duchamp. La lampe est inspirée par la scientifique polonaise Maria Sklodowska-Curie, qui a reçu le prix Nobel de chimie. Les tubes sont détachables et la lampe offre la possibilité d'une expérience visuelle en créant une variété de configurations et d'arrangements.



Le lustre, Maria S.C

LABO-MUSÉUM LA LUMIÈRE

Pani Jurek a été fondée par Magda Jurek, artiste et designer. Elle est diplômée en peinture à l'Académie des Beaux-Arts de Varsovie et apporte une approche conceptuelle à son travail dans le but de créer des produits qui ne sont ni évidents ni standards. L'objectif est de moduler la lumière venant du plafond à chaque exposition.

La pose sur une partie du vitrage d'un film dichroïque permet de percevoir différemment l'extérieur de la salle. Le rapport au bâtiment est nouveau et questionne sur la composition de lumière et notre perception du monde. La composition spécifique du film dichroïque lui permet de capter la lumière et de créer des reflets de différentes couleurs. En fonction de l'angle de vue, les effets de ce film sont changeants et donnent une nouvelle allure aux surfaces vitrées.



Film dichroïque sur baie vitré

LABO-MUSÉUM ART CONTEMPORAIN ET SCIENCES

Les Tabourets Gravity sont une création de Jólan van der Wiel. Il crée du design à l'aide de phénomènes naturels. Pour sa Gravity Collection, il a recouru à la pesanteur et au magnétisme. Il a introduit un mélange de matières synthétiques liquides et de limaille de fer dans le Gravity Tool, une machine de sa conception pourvue d'un grand aimant. Celui-ci extrait véritablement la limaille de fer du liquide jusqu'à ce qu'il ait suffisamment durci. Le résultat sont des pièces uniques aux formes imprévisibles qui rendent les forces naturelles tangibles



création du tabouret gravity



Tabouret gravity

LABO-MUSÉUM

ART CONTEMPORAIN ET SCIENCES

Frédéric Bouffandeau vit et travaille à Angers, dans la vallée de la Loire. Ses recherches autour de la couleur et de l'espace, proposent une création qui s'étire, se dilate, se recompose en permanence de ruptures subtiles, pouvant parfois prendre l'apparence de motifs. Colorées, fraîches, vives, les œuvres restent graphiques, elles ont parfois quelque chose d'ornemental. Il arrive que face à ses œuvres, nous imaginons éprouver une dynamique de la composition, parfois une dynamique de la décomposition. L'artiste s'efforce de créer quelque chose de l'élan vital, d'une force centripète, toujours, qui tendent au déploiement des formes, des plans, des couleurs, des lignes.



Frédéric Bouffandeau

PRÉSENTATION DES ATELIERS



MUSÉE CASA PAIRAL

Le musée Casa Pairal dispose :

D'une salle pédagogique pouvant accueillir 25 élèves
Avec un vidéoprojecteur et des crayons gris/couleurs et des feutres



MUSEUM D'HISTOIRE NATURELLE

Le Museum d'histoire naturelle dispose:

D'une salle pédagogique pouvant accueillir environ 25 élèves

Avec des crayons gris/couleurs et des feutres

PRÉSENTATION DES ATELIERS



MUSÉE DES MONNAIES ET DES MÉDAILLES JOSEPH PUIG

Le musée des monnaies et des médailles Joseph Puig dispose:

D'une salle pédagogique ouverte uniquement les jeudis matins, pouvant accueillir 19 élèves

Avec un vidéoprojecteur, de crayons gris/couleurs

Et la possibilité de faire des activités dans le jardin



CAC

Le CAC dispose:

D'un espace au 2^{ème} étage (sur réservation)

RÉSUMÉ DES POSSIBILITÉS

ACTIVITÉ	MATERNELLE	PRIMAIRE	COLLÈGE	LYCÉE	PAGE
CASA PAIRAL		✓	✓		
MUSEUM D'HISTOIRE NATURELLE			✓	✓	P.3-31
MUSÉE PUIG	✓	✓	✓	✓	
CENTRE D'ART CONTEMPORAIN			✓	✓	

INFORMATIONS PRATIQUES

HORAIRES D'OUVERTURE

Museum d'histoire naturelle

- 1^{er} octobre au 31 mai ouvert du mardi au dimanche, de 11h à 17h30
- du 1^{er} juin au 30 septembre ouvert tous les jours de 9h30 à 17h30



Musée des monnaies et médailles Joseph Puig

- Ouvert du mardi au samedi de 13h30 à 18h
- Uniquement sur rendez-vous le matin



Musée Casa Pairal

- 1^{er} Octobre au 31 mai ouvert du mardi au dimanche, de 11h à 17h30
- du 1^{er} Juin au 30 Septembre ouvert tous les jours de 10h30 à 18h30



Centre d'art contemporain en période d'exposition

- 1^{er} Octobre au 31 mai du mardi au dimanche de 11h à 17h30
- 1^{er} Juin au 30 Septembre tous les jours de 10h30 à 18h30



(Les musées sont fermés le 1^{er} Janvier, 1^{er} Mai, 25 Décembre.)

INFORMATIONS PRATIQUES

RÉSERVATIONS

Réservation obligatoire par mail :

musees-mediation@mairie-perpignan.com

Une réservation est confirmée, seulement, après l'envoi d'un devis signé. Le devis signé vaut validation de votre visite.

RENSEIGNEMENTS

Tél. : 04.68.66.24.66

Mail : musees-mediation@mairie-perpignan.com

PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE

Ce document a été réalisé en été par le service des publics - Pôle muséal avec l'aide du service pédagogique :

Service des publics - Pôle Muséal

musees-mediation@mairie-perpignan.com

Professeures missionnées :

Soufia Batalla, enseignante en Sciences
soufia.batalla@ac-montpellier.fr

Nathalie Du Lac,
enseignante en arts-plastiques
nathalie.du-lac@ac-montpellier.fr

