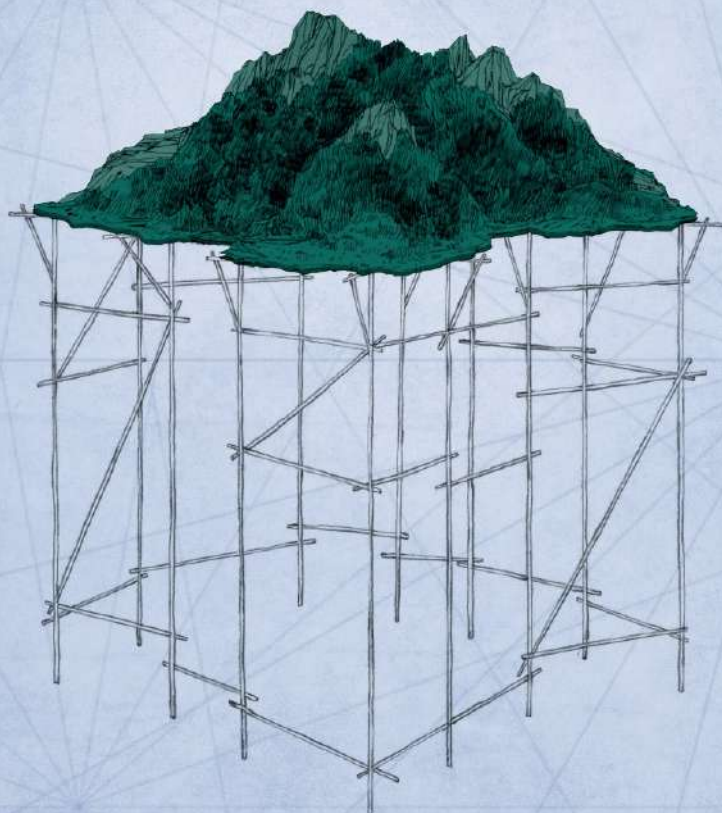


L'ÎLE INVENTÉE

UN TERRITOIRE NARRATIF À EXPLORER

5 NOVEMBRE 2022 > 20 MARS 2023



LABORATOIRE
D'HYBRIDATIONS

Bibliothèque municipale de Nantes
**MÉDIATHÈQUE
JACQUES DEMY**

RETOUR
D'EXPÉDITIONS

MUSÉUM
(D'HISTOIRE NATURELLE)

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Faites accoster vos élèves sur une île inconnue !

Traces d'espèces inconnues, bulles sonores, vestiges de la vie quotidienne, des découvertes extraordinaires pour la première fois exposées !

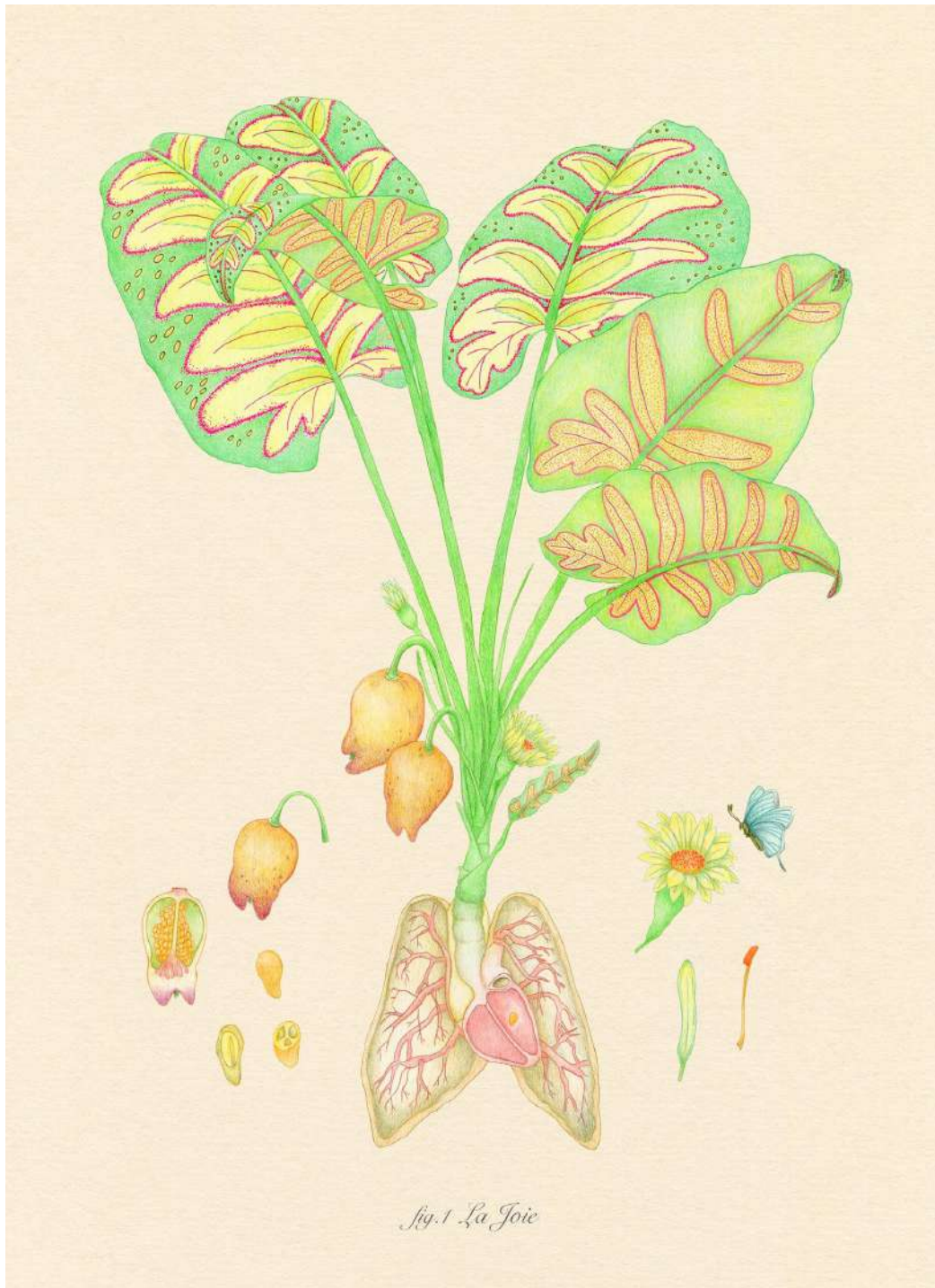


Fig.1 La Joie

“Je vous parle d’une île qui est à la fois cité et forêt tropicale ; pleine de l’obscurité humide des plantes et lumineuse d’une énergie nouvelle, portée par les algues ; je vous parle d’une île où l’on vit dans les arbres, avec tout le confort nécessaire, sans prendre plus de la nature qu’il n’en faut, en se déplaçant en ballon ; je vous parle d’une île où goûter à la racine des arbres vous révèle leurs secrets et où les acacias vous envoient des signaux parfumés chaque fois qu’un danger se présente.”

Extrait de L’île inventée, Christiane Vadnais

Ci-contre, un des dessins réalisés par Delphine Vaute représentant la joie.

Sept autres émotions botaniques ont été réalisées en 2020

pour l’Herbier des émotions.

LES SCIENCES

COMME INSPIRATION

« À la fois uchronique et utopique, L'Île inventée décrit une société cosmopolite qui est parvenue à prendre ses distances avec l'anthropocentrisme et l'eurocentrisme, contrairement au mouvement intellectuel dominant dans les empires européens du XIX^{ème} siècle.

La gestion des écosystèmes d'une part et, d'autre part, la « décolonisation de la pensée » nous semblent deux enjeux fortement liés aux difficultés actuelles en matière de vivre ensemble et de préservation des diversités naturelles ou culturelles. La circulation de plus en plus rapide des espèces et des êtres humains sur le globe représente un défi nouveau pour nos sociétés. Il s'agit ici de faire un détour par un passé onirique pour imaginer un futur à la fois commun, respectueux et durable.

Appuyés par quelques phénomènes merveilleux et par des parcours de vie hors du commun, de nombreux personnages portent des visions du monde en décalage avec leur temps, très proches de positionnements scientifiques récents tels que l'Histoire connectée ou populaire et l'Écologie des communautés. Plus généralement, c'est la place de la coopération, de la symbiose, de la connexion et du métissage dans les dynamiques biologiques et sociétales que nous voulons mettre de l'avant. » Extrait du dossier de presse.

Vaste territoire narratif, **L'Île Inventée** est un récit uchronique et utopique bâti grâce au projet transmédia et transatlantique **Contes des Estuaires Nantes / Québec**.

En 2022, le public pourra :

- y accoster à bord d'un **livre** écrit par Christiane Vadnais et illustré par Jérôme Maillet, en vente sur Nantes notamment à La Géothèque (14, rue Racine), et en consultation dans le réseau des bibliothèques de la ville de Nantes.
- arpenter ce territoire via une **création radiophonique** intitulée *Cosmogonie de l'Île inventée*, diffusée sur Jet FM à l'automne.
- découvrir l'Île dans ses moindres recoins à travers **2 expositions nantaises** : sous la forme d'un laboratoire d'hybridations à la médiathèque Jacques-Demy, à partir du 21 octobre et sous celle d'un retour d'expéditions au muséum d'histoire naturelle à partir du 5 novembre. Les 2 expositions sont ouvertes jusqu'au 20 mars 2023.

RETOUR D'EXPÉDITIONS

Sur une superficie équivalente à 10 fois celle de l'île de Nantes, un paysage fait de montagnes escarpées et de jungle impénétrable abrite un incroyable site de fouille archéologique.

L'exposition présentée au muséum d'histoire naturelle rassemble les traces d'espèces inconnues, de bulles sonores et d'artéfacts ramenés par les deux premières expéditions scientifiques sur ce territoire nommé L'île inventée.

Les premières fouilles lèvent le voile sur l'une des sociétés utopiques les plus avant-gardistes du XIXème siècle, une communauté étrangement symbiotique d'humains et de plantes, alimentée par l'énergie des émotions. Pendant plus de cent ans, loin des bruits du monde, cette société originale entièrement basée sur le conte s'est développée avant de s'évanouir quelque part au tournant des années 1960 dans des circonstances nébuleuses. Elle n'a été redécouverte que récemment par Flavie Ruse et Louis-Émile Grenier, deux explorateurs nantais férus de para-archéologie.

Sonus Bulla Lectio

Ancienne machine du Cabinet Sémafore (début 20e) utilisée pour lire les bulles de son récoltées sur le terrain. Abraham Sémafore avait continué à développer l'activité d'archéologie sonore en l'absence de sa femme, Charlotte. Flavie Ruse et Louis-Émile Grenier sont parvenus à remettre en marche cette machine qui permet de lire certaines bulles sonores découvertes sur l'île inventée.



Calendrier circulaire

Retrouvé sur le site de Faraday-sur-Mer lors de la première expédition archéologique sur l'Île, cet artefact composé de deux disques semble nous indiquer que les Insulaires avaient développé leur propre calendrier, certainement à des fins pédagogiques.

12 mois

Nommés d'après 12 personnes arrivés sur l'Île dès 1865

31 jours

Nommés d'après le nom de plantes, alternant probablement selon 7 grandes familles : Arbre / Liane / Fleur / Comestible / Parasite / Hallucinogène / Toxique

NB : Les 3 dernières plantes sont inconnues.



LABORATOIRE D'HYBRIDATIONS

Une deuxième partie de l'exposition, à la **Médiathèque Jacques-Demy**, propose une installation numérique immersive, imaginée par l'artiste nantais Laurent La Torpille.

De l'île inventée, trois phénomènes que l'on peut qualifier de merveilleux sont ramenés et incubés dans un laboratoire :

- l'hybridation botanique,
- l'archéologie sonore,
- des microalgues qui créent de l'énergie lorsqu'elles captent des émotions humaines.

Chaque élément provenant de l'île, un grain de sable, une feuille ou une goutte d'eau, peut contenir des paysages mémoriels, dévoilés par la présence des visiteurs.



Carte tactile de l'île inventée

Cliquez sur l'image pour découvrir la vidéo de l'installation numérique
Ou <https://www.facebook.com/arkhamsurloire/videos/6034812676534448/>

PISTES PÉDAGOGIQUES AU MUSÉUM

Plus que d'apprendre des connaissances scientifiques, il s'agit ici d'amener les élèves à comprendre le propos des concepteurs de l'exposition ainsi que leurs partis-pris muséographiques.

3-Se poser des questions - vos hypothèses et déductions

>>> comment reconstituer une civilisation à partir de quelques artefacts ?

Qu'ont trouvé les archéologues ? Comment l'ont-ils interprété ?

>>> peut-on être sûr de ce l'on en déduit ?

>>> la scénographie : représente un laboratoire ou une exposition ? Où sommes-nous ?

>>> lampe capteuse de rêve, oreillettes traductrices universelles, tissu sensible aux émotions ... quoi penser de ces artefacts ?

4-Conclure – votre opinion

- la vidéo des archéologues

- l'énigme de « la mèche verte » ?

1-Planter le décor - vos repères

- carte de l'île, calendrier, frise chronologique ...

- Arrêt sur : le calendrier (12 mois portant les noms des personnages / 31 jours portant des noms de plantes dont 3 inconnues).

- une vidéo des archéologues qui vous font entrer dans le récit et vous invitent à vous faire votre opinion ...

2-S'étonner – votre carnet d'étonnement

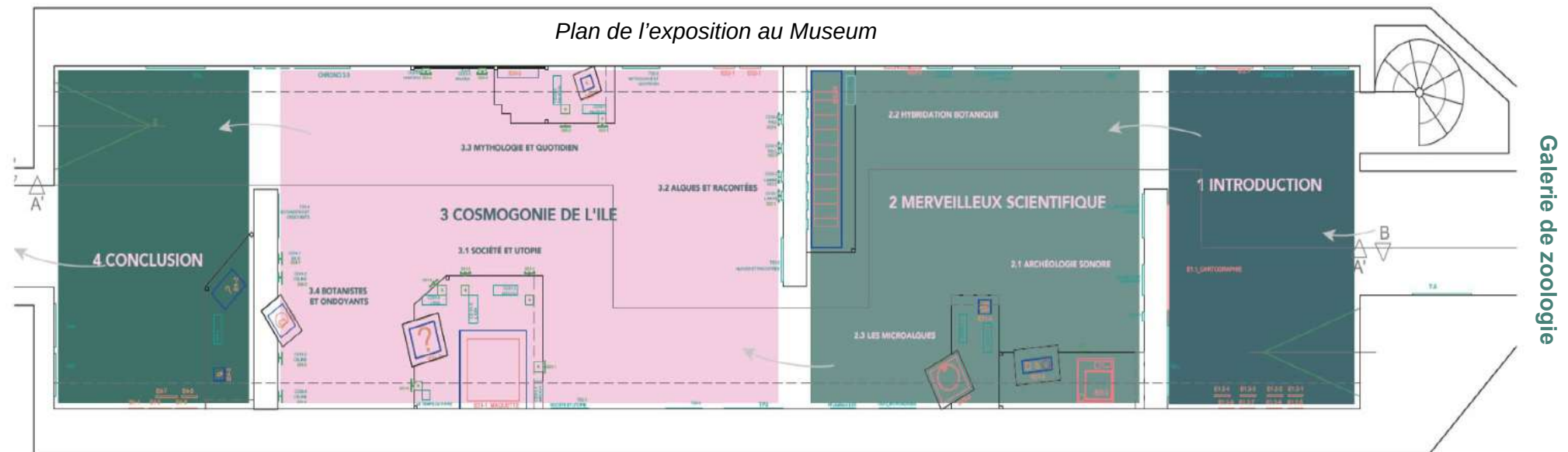
- la forme est libre : papier, numérique ...

- listez ce qui vous étonne, ce que vous observez, ce qui fonctionne, ce que vous ne comprenez pas bien et ce qui vous est suggéré, vos interprétations ...

- notez vos émotions, ce qui vous inspire, ce qui vous plaît et ne vous plaît pas ...

...

- un mot, un croquis ...



PISTES D'EXPLOITATION EN CLASSE

La science a nourri l'imaginaire des concepteurs de l'exposition qui fait donc référence à différentes disciplines scientifiques. L'exploitation à l'issue de la visite sont donc multiples : sciences et arts.

Sciences et technologies

expo-fiction	À approfondir ...	À faire ...
16 bulles sonores corolle d'écoute machine	<ul style="list-style-type: none">- histoire de sciences et des techniques : cylindre, disque vinyle, CD, numérique, lecteurs, radio, tourne-disque, gramophone ...- ondes sonores	<ul style="list-style-type: none">- Créez votre bulle sonore : qu'aimeriez-vous transmettre comme souvenir sonore personnel ? Sur quel support audio ?- En groupe : fabriquez votre prototype de machine à écouter des bulles sonores.
herbier des émotions	<ul style="list-style-type: none">- herbiers : collections botaniques- planche de dessin du 19e	Créez votre herbier
Hybridation entre homme/animal / végétal / champignons	<ul style="list-style-type: none">- Sapiens / Néandertalien- hybridation animale- hybridation des plantes (Mendel, Henri Lecoq, INRAE ...)	Dans notre alimentation, il existe de nombreuses plantes hybrides. Identifiez-les et retrouvez les 2 plantes à l'origine de l'hybride.
Micro-algues qui changent de couleurs selon vos émotions Le tissu qui change de couleur selon vos émotions	<ul style="list-style-type: none">- qu'est-ce qu'une algue ? Les algues ne constituent pas un groupe évolutif unique, mais rassemblent des organismes appartenant à des groupes phylogénétiques très différents (cyanobactéries, diatomées, algue verte ...)- algues microscopiques : cyanobactéries, diatomées, ...- blooms ou efflorescence algale	<ul style="list-style-type: none">- La culture de micro-algues se développe. Pourquoi l'homme s'intéresse-t-il aux micro-algues ?- des tissus qui changent de couleur : biomimétisme (caméléon, papillon ...) ou selon la température, le soleil, l'eau ...
Artefacts	makers et FabLab Un prototype est un dispositif concret et fonctionnel qui peut aboutir à la création d'un dispositif pérenne. https://www.museomix.org/prototypes2/	Visiter un fablab.

Histoire, archéologie et société ...

expo-fiction	À approfondir ...	À faire ...
16 bulles sonores corolle d'écoute machine	- ressources historiques ou archéologiques audio : qui les conserve ? Durée dans le temps ? - INA - reconstitution (ex : voix de Néandertal ...)	Créez votre bulle sonore : qu'aimeriez-vous transmettre comme souvenir sonore de notre société ? Sur quel support audio ?
cartographie	- géographie, territoire, relief, ressources ...	Cartographiez votre quartier à la façon de la carte de l'exposition.
Chronologie et calendrier	- les différents type de chronologie : scientifiques, géologique, civile, religieuse ... - calendrier maya, inca, révolutionnaire français, lunaire, solaire ...	- Comparez des calendriers de différentes civilisations et les chronologies scientifiques. - Créez votre propre calendrier
mythologie	- mythes fondateurs de religions ou civilisations - mythes de disparition d'une civilisation (ex : Atlantide) ...	Créez un mythe moderne : le storytelling
quotidien	- la vie quotidienne (se nourrir, se vêtir, habitat, soins, ...)	Qu'est ce-qu'un archéologue retrouverait s'il fouillait votre maison dans 6000 ans ?

Arts et littérature

Les genres : les mondes inventés / imaginaires	Auteurs - personnages
La science-fiction : genre littéraire, cinématographique et vidéo-ludique. Elle consiste à raconter des fictions reposant sur des progrès scientifiques et techniques obtenus dans le futur (anticipation), dans un passé fictif ou dans un univers parallèle ...	Mary Shelley, George Orwell, Stanley Kubrick, Jules Verne ...
Les romans d'aventures racontent des aventures, avec beaucoup d'action, des péripéties intenses, du suspense et souvent, un ou des voyages.	Indiana Jones ...
Heroic fantasy : Genre littéraire anglo-américain qui mêle, dans une atmosphère d'épopée, les mythes, les légendes et les thèmes de récit fantastique et de la science-fiction.	Tolkien, J.K Rowling, George Lucas

En solo ou groupe ... imaginer une autre vie, l'histoire d'une civilisation, d'une société, créer un mythe ...

A vous de créer un monde imaginaire et de l'ancrer dans un genre (science-fiction, aventures, heroic fantasy, ...).

Choisissez votre rendu : écrit (BD, Manga, nouvelles, roman illustré, scénario ...), audio (roman audio, podcast, émission de radio, discours...), vidéo (animations, courts métrage, émission télé ...) graphique (roman graphique, story-board, affiche de film, poster ...).

INFORMATIONS PRATIQUES

Organiser votre visite

Niveau : cycle 3, collège et lycée

Les visites de l'exposition sont des visites en autonomie uniquement.

Il est demandé aux enseignants de constituer des petits groupes de 5 à 6 élèves (encadrés par un adulte ou autonomes en fonction du niveau de la classe).

Au muséum, la salle d'exposition temporaire (1^{er} étage) est accessible en 1/2 classe.

Une 1/2 classe peut être accueillie simultanément à la Médiathèque Jacques-Demy pour la visite de l'exposition.

Durée du trajet à pied entre les 2 sites : 5 minutes

Pour les groupes souhaitant faire les 2 expositions :

- accueil des classes à 10h et 14h les lundis, jeudis et vendredis
- accueil des classes à 10h les mercredis

Durée de visite pour les 2 sites, trajet inclus : 1h30

Préparer votre visite

- Le Muséum propose une visite de préparation : le mercredi 9 novembre à 14h15
- Les enseignants intéressés doivent s'inscrire auprès du Muséum au 02 40 41 55 01 / 00
- Pour l'accueil des élèves en situation de handicap, vous pouvez contacter Paul Duclos : au 02 40 41 55 05 ou paul.duclos@nantesmetropole.fr

Les horaires

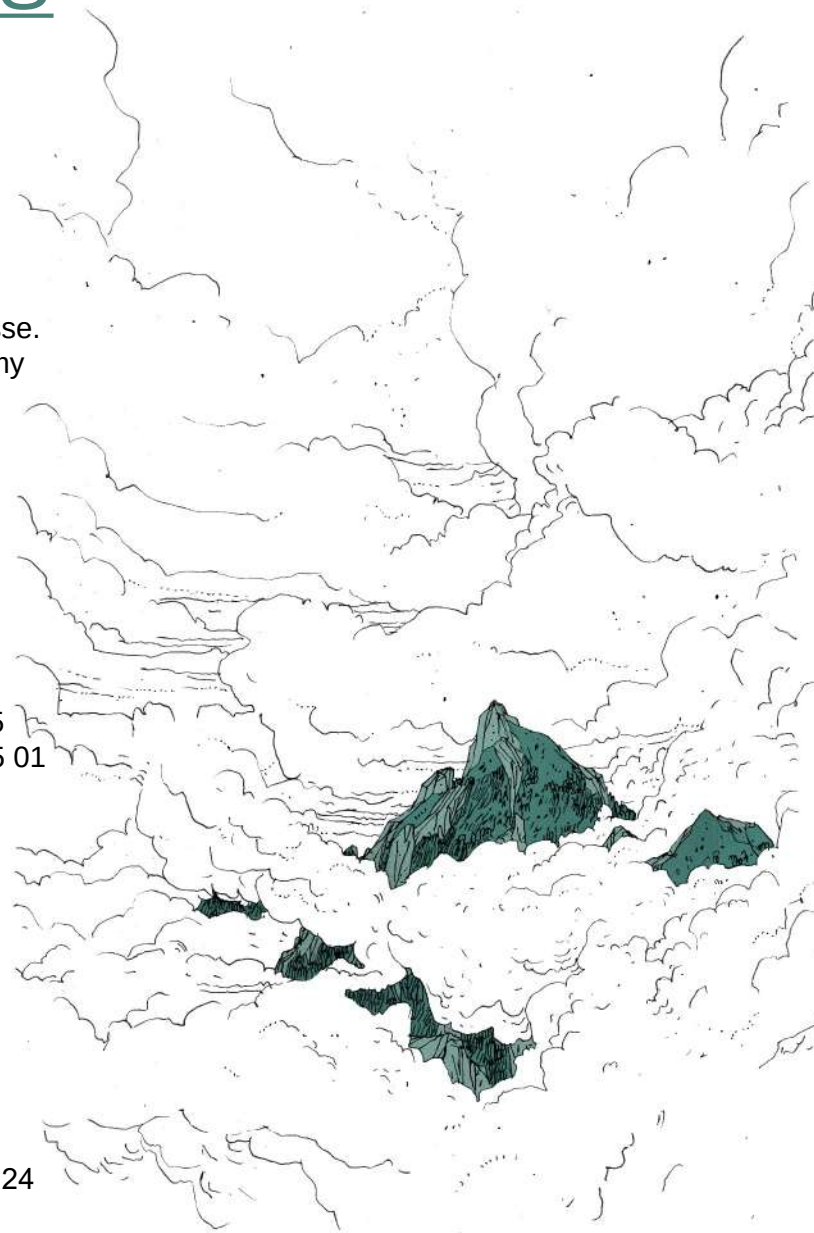
Le Muséum accueille les classes de 10h à 18h, sauf le mardi.

La durée conseillée pour la visite est de 45 minutes à 1h.

Réserver votre visite

Par téléphone à la médiathèque : bm-centre-sp@mairie-nantes.fr ou 02 40 41 42 24

Réservation au muséum par mail : aurelie.del-prete@nantesmetropole.fr



PARTENAIRES

Une co-production Arkham sur Loire (Nantes) et Rhizome (Québec).

En partenariat avec La Quadrature (Montréal), la Maison Natale Louis Fréchette (Lévis), le Muséum de la Métropole de Nantes et la bibliothèque municipale de Nantes.

Avec le soutien de :

- Fonds franco-québécois pour la coopération décentralisée (FFQCD)
- Conseil des arts du Canada
- Entente de développement culturel entre le ministère de la Culture et des Communications du Québec et la ville de Québec
- Conseil des arts et des lettres du Québec
- Nantes Métropole
- Ville de Nantes



Différents artefacts trouvés sur l'île inventée.

ÉQUIPE

Idée originale, développement de l'univers narratif et direction artistique : Jérôme Fihey et Maxime Labat

Conception, coordination et déploiement : Yves Doyon et Jérôme Fihey

Écriture des textes : Christiane Vadnais, Jérôme Fihey, Yves Doyon et Maxime Labat

Illustrations : Delphine Vaute et Jérôme Maillet

Création de la carte de l'île inventée : Jérôme Maillet et Péio Eliceiry

Création des artefacts : MPI AGENCEMENT SIGNALÉTIQUE, AVEAM, Basile

Coignard, Anaïs Beaupoux et Karim Douis

Scénographie Museum : Ariane Costes (Les Scénographistes)

Graphisme Museum : Lucile Fond (Les Scénographistes)

Installations numériques : Laurent La Torpille

Scénographie Médiathèque : Laurent La Torpille et Jérôme Fihey

Graphisme Médiathèque : karim Douis

Construction : Service Fabrications Expositions (DAEELE-BATII) de Nantes Métropole

Production des vidéos : Jérôme Fihey et Karim Douis. Avec la participation de Sébastien Marqué, Sébastien Landry et Flore Vannier Moreau

Écriture et narration des contes sonores : Julie Boitte, Ligia Borges, Paul Bradley, Najoua Darwiche, Lamine Diagne, Céline Jantet, Monsieur Mouch et Hamidou Savadogo.

Création sonore : Martin Gracineau et Miriane Rouillard

Coordination et direction artistique des contes sonores : Nicolas Rochette / La Quadrature.

CONTACTS



Arkham sur Loire

Association Arkham sur Loire

7, rue des Cadeniers, 44000 Nantes

Jérôme Fihey, directeur artistique

contact@arkhamsurloire.fr

06 61 90 64 84

09 50 45 47 49

Facebook : [facebook.com/arkhamsurloire/](https://www.facebook.com/arkhamsurloire/)



rhizome

Productions Rhizome

870, avenue de Salaberry, bureau 104,
Québec QC G1R 2T9 Canada

Simon Dumas, directeur général et artistique

info@productionsrhizome.org

418 525 0305

productionsrhizome.org

Facebook : [facebook.com/productionsrhizome/](https://www.facebook.com/productionsrhizome/)