cabanes

exposition
22 décembre 2018
— 5 janvier 2020

DOSSIER DE PRESSE

cité
sciences
et industrie

CONTACT PRESSE

Cité des sciences et de l'industrie
Silvia Simeone
01 40 74 80 42 / 06 29 78 72 28
silvia.simeone@universcience.fr

Agence Communic'art
Oriane Zerbib
01 71 19 48 04 / 07 69 75 11 78
ozerbib@communicart.fr

SOMMAIRE

- **Introduction** p. 5
- **L'exposition** p. 7
  Des cabanes à explorer
  Des cabanes à inventer
- **Originalités de l'exposition** p. 15
- **Autour de l'exposition** p. 21
- **L'équipe projet** p. 23

« Forte du succès de la Cité des enfants, la Cité des sciences et de l'industrie lance sa nouvelle ligne de programmation temporaire *Petits curieux* avec l'exposition *Cabanes*. Cette proposition inédite, conçue par les équipes d'Universcience avec l'aide de spécialistes de la petite enfance, convie les visiteurs de 2 à 10 ans à une expérience ludique et poétique. Une occasion unique pour les jeunes enfants d'éprouver les joies de la découverte et de stimuler leur créativité. »

Bruno Maquart,
président d'Universcience

Cette exposition s'inscrit dans la ligne éditoriale **Petits curieux / La science élémentaire pour les enfants**. Cette ligne de programmation regroupe des expositions destinées aux enfants.
Elles proposent une palette d'expériences contemplatives, actives, participatives (...), qui valorisent la curiosité des enfants pour le monde qui les entoure, selon des méthodes tirant profit des derniers progrès des sciences de l'éducation.
Les prochaines expositions de la ligne éditoriale *Petits curieux* :
Contraires (fév. 2020-jan. 2021), *Fragile*s (fév. 2021-jan. 2022).

INTRODUCTION

L'exposition **Cabanes**, présentée à la Cité des sciences et de l'industrie du 22 décembre 2018 au 5 janvier 2020, prend place dans un nouvel espace désormais réservé aux expositions pour enfants. Au premier étage de la Cité, dans cette exposition surprenante, les enfants de 2 à 10 ans explorent une vingtaine de cabanes originales créées pour l'occasion par des artistes et des artisans. Une cabane faite de nœuds, une cabane qui bouge, une cabane transparente, une cabane dont on peut révéler l'intérieur, une cabane qui fait un peu peur, une cabane à construire...

Pour l'enfant, construire une cabane, c'est aussi se construire soi-même. C'est créer un monde pour y appliquer ses propres règles. Même quand elle est improvisée entre trois coussins, la cabane est un refuge, une cachette, un secret... Elle ne constitue pas seulement un territoire physique ; elle ouvre les portes d'un espace psychique, refuge temporaire. On peut construire pour soi ou pour les autres, pour se couper du monde ou en recréer un. Pour l'enfant, construire une cabane permet de développer la motricité comme les capacités d'anticipation, de créativité, de collaboration et de s'initier à la méthode essai-erreur.

Les premières cabanes de l'enfant sont celles du giron maternel et des bras de ses parents. Elles lui permettent de se rassurer et de connaître les limites de son corps. Se réfugier dans une cabane répond aux nécessités psychiques fondamentales comme le besoin de régression, de se rassembler, de se sentir protégé.

Tous les enfants du monde connaissent cette envie de contenance, quelle que soit leur culture. La cabane est, bel et bien, un sujet universel.

Entre trois coussins...
Les petits pieds d'un enfant, qui se croit sans doute bien caché dans sa cabane-canapé, avec la complicité du chat emblématique de l'offre jeune public : l'affiche de l'exposition a été réalisée par le cabinet de graphisme Doc Levin, créateur de la nouvelle identité graphique de la Cité des sciences et de l'industrie.

L'EXPOSITION

L'exposition s'articule autour de deux axes : **des cabanes à explorer** et **des cabanes à inventer**.

DES CABANES À EXPLORER

Les petits vivent des expériences multi-sensorielles à l'intérieur de cabanes insolites. Ils sont plongés dans des univers qui les invitent au rêve, à la curiosité. Ils adaptent leur posture, découvrent des techniques, manipulent des matériaux...

La pendule

Avant même de rentrer dans l'exposition, une installation artistique suspendue éveille la curiosité des jeunes visiteurs. Une cabane suspendue à l'envers dont s'échappe de la lumière. En passant dessous, on peut constater qu'elle est remplie de carpes Koi colorées. Cette installation invite à la rêverie et ouvre l'imaginaire.

Les filets

Cette cabane, conçue et réalisée majoritairement avec du fil, met en évidence différentes techniques de nouage. Elle est fabriquée à partir de matériaux insolites : des filets de pêche, de sport, des cordages colorés... Les nœuds réalisés pour cet habillage sont issus de techniques variées : du tressage très serré du macramé à la maille des filets de pêche.
Les visiteurs sont invités à s'exercer à faire des nœuds directement sur la cabane. En s'inspirant pour cela de ceux déjà présents sur la structure en fil et de schémas. Les plus petits manipulent un boulier où certains nœuds sont bloquants de par leur taille ou leur forme.

La liseuse

L'empilement est une technique employée depuis des millénaires dans la construction de cabanes. La liseuse est réalisée avec un empilement de livres et de planches de bois. Les livres destinés aux enfants constituent les briques en partie basse et ceux pour les plus grands, les briques en partie haute. La réutilisation d'objets du quotidien est ici valorisée.
À l'intérieur, les visiteurs s'installent confortablement pour lire ou se reposer. Des livres sur le thème des cabanes sont à disposition : albums pour enfants et livres plus techniques pour les adultes (architecture, sociologie, ethnologie...). Un endroit confortable qui appelle au calme.

La dune

Cette cabane bouge comme une dune, en fonction des actions des enfants. En se faufilant sous la toile, ils découvrent un espace confortable et chaleureux composé de tapis et de coussins colorés. Les mâts qui soutiennent la toile sont équipés de cordes et de poulies à manipuler. Les jeunes visiteurs adaptent ainsi la cabane à leur posture : s'ils souhaitent la parcourir debout ils élèveront le toit, s'ils souhaitent que les grands n'y accèdent pas, ils l'abaisseront... Ils décident ainsi d'inviter ou non les adultes. La notion d'hospitalité si propre à la cabane est ici mise en avant.

Dedans-dehors

Modulable, cette cabane questionne les codes du dedans et du dehors. D'un côté des parois réversibles, des éléments qui évoquent l'intérieur comme des coussins, des doudous... Et de l'autre, des éléments qui évoquent l'extérieur comme des cailloux, de l'herbe... En faisant pivoter ces murs, les visiteurs choisissent ce qu'ils placent en dehors ou au dedans de la cabane.

L'invisible

Une ligne par terre et un peu d'imagination suffisent à délimiter l'espace d'une cabane. Ici le tracé peut être interprété selon chacun : des murs invisibles, un jeu de marelle, des traits sans signification ?... À l'intérieur de cet espace, une image créée par l'illustratrice Betty Bone est projetée dans le vide. Munis d'un support blanc cartonné, les visiteurs peuvent révéler cette projection et découvrir ce qui se trame : un atelier d'artiste animé. En réunissant leurs supports, ils créent un écran plus grand et révèlent toujours plus de choses.

Les bonbonnes

Cette cabane est située dans un entre-deux : inscrite dans son environnement tout en formant une protection, elle est entre intériorité et rapport au monde, entre le dedans et le dehors.
Elle est constituée de matériaux qui jouent avec la transparence : bonbonnes d'eau et rideaux en plastique manipulables par les enfants. Ces rideaux permettent d'occulter la transparence pour ceux qui sont à l'extérieur et offrent à ceux qui sont à l'intérieur un décor qui évoque la protection et suscite l'imaginaire.

Les cartons

Dans les contes, les cabanes sont souvent auréolées de mystère. Celle-ci, comme un amas de cartons, n'a pas de forme définie, pas de fenêtre : un aspect qui peut faire peur ! Rien n'indique ce que l'on va trouver dans cet espace un peu sombre. Pour le découvrir, les enfants se munissent de lampes de poches dynamo. En entrant, ils découvrent un paysage nocturne éclairé à la lumière noire. En actionnant leurs lampes de poche, ils révèlent des illustrations et des sculptures réalisées par Julien Barthélémy : des personnages décalés et des animaux de la nuit. Face à cette multitude de détails, chacun peut observer quelque chose de différent et échanger avec son entourage au cours d'une expérience qui lui est propre.

La caverne

Cette construction intrigue et joue sur le ressort du frisson. Les visiteurs sont face à une boite recouverte de papier froissé d'où émanent un peu de lumière et de son. À l'intérieur, ils découvrent une caverne avec ses concrétions, ses reliefs, ses habitants, le tout réalisé entièrement en papier froissé. Cette cabane développe un univers fantastique qui joue avec les sens. En découvrant cette installation, les visiteurs sont plongés dans une atmosphère inhabituelle, peut être inquiétante au premier abord, et peuvent prendre le temps de rester dans cette cabane pour en explorer les recoins.

La boîte à cabane

Une caisse de transport ajourée est posée sur le sol. En manipulant le volant fixé sur son côté, les visiteurs ont la surprise de voir se dresser une cabane en bois, à la manière des jouets *wakouwa* (le plus connu : la girafe qui s'effondre quand on appuie son socle). Les enfants redressent ou font s'écrouler cette cabane, qui entre ainsi dans une sorte de danse.

Les cabines de plage

Trois cabines de plage, côte à côte dans l'espace d'exposition : elles semblent identiques vues de l'extérieur, mais chacune propose une expérience singulière.
La première se révèle très grande. Elle est tapissée de miroirs et de plantes qui donnent l'impression de pénétrer dans un immense jardin.
La deuxième cabine est entièrement tapissée de coussins, ce qui lui donne une

acoustique particulière. Chaque visiteur y fera ce que bon lui semble, comme profiter de ce moment de silence, se reposer, ou crier...
La troisième cabine offre un espace d'expression libre aux visiteurs qui peuvent dessiner la cabane de leurs rêves sur le tissu qui recouvre les parois.

Les origamis

Un pliage géant qui se plie et se déplie à l'envi est laissé à la disposition des visiteurs. Deux exemplaires de cette cabane sont manipulables : un grand pour plusieurs enfants et un petit pour un seul utilisateur. Avec un peu d'imagination, de nombreux assemblages sont possibles.

Le cube

Un cube dans lequel les visiteurs entrent par une des face laissée ouverte. À l'intérieur, de petits cubes mobiles permettent à chacun de créer un aménagement qui correspond à ses envies : des assises, des lits, des tables ou d'autres éléments plus ou moins inattendus ! Pour habiller les cubes et les parois intérieures de la cabane, les enfants disposent de plaques aimantées illustrées par Marion Barraud qui représentent des images du quotidien. Les possibilités d'aménagement et de décoration sont quasi infinies. Les visiteurs expérimentent la modularité et le plaisir d'aménager sa cabane tout en développant son imaginaire.

L'arbre

Un arbre étrange intrigue les visiteurs. De l'extérieur, on voit surtout ses branches, fluides et mouvantes, à la manière d'un saule pleureur. Une fois que l'on s'est faufilé à l'intérieur, on découvre deux véritables troncs d'arbres. Pas de cabane à la taille de visiteurs mais de minuscules abris où les tout-petits habitants de cet arbre mènent leur vie. Le changement d'échelle est ici mis en valeur en jouant sur l'effet de surprise.

L'astérocabane

La forme extérieure de cette cabane surprend : son aspect minéral et irrégulier évoque un astéroïde. Pour y entrer, les enfants rampent dans un tunnel (mais ceux qui le souhaitent peuvent y accéder par une plus grande ouverture). À l'intérieur, les sensations sont différentes : on y marche comme en suspension sur un sol souple, on y voit des couleurs et des formes projetées sur les parois.

Un dispositif interactif permet de modifier l'ambiance lumineuse.
Cette cabane a été imaginée en co-conception avec quatorze volontaires d'horizons différents dans le cadre de la résidence Muséocamp menée par le Carrefour numérique[2] de la Cité des sciences et de l'industrie.

CABANOMUSÉE

Afin de rendre compte de cette expérience de conception participative menée avec les publics, une installation audiovisuelle prend place en dehors de l'exposition, près de la serre, avec un court documentaire et les maquettes produites par les participants.

La voyageuse

Les visiteurs peuvent laisser une trace de leur passage en participant à l'habillage de cette structure métallique qui deviendra cabane. Ils nouent, lacent et tissent des rubans, des lisières de récupération de couleurs différentes. Une fois habillée, cette cabane voyagera dans une école, une crèche, une bibliothèque… Un voyage retracé sur le site internet de l'exposition.

Les costumes

Le cerceau offre une protection, même symbolique, tout autour de l'enfant. Trois cylindres de tissus colorés sont ainsi disposés au sol. Chaque cylindre représente une cabane. À l'intérieur, l'enfant peut se réfugier se cacher, se montrer, se promener…

La collection de photos

L'univers des cabanes est très riche. Depuis les cabanes très simples des enfants jusqu'aux cabanes d'architectes, il y a autant de formes, de matériaux, de lieux que de constructeurs. Les visiteurs ont ici un aperçu de cette diversité à travers une collection de photos et peuvent s'en inspirer dans leurs constructions ou juste les contempler.

DES CABANES À INVENTER

L'un des plaisirs de la cabane réside dans sa construction. Fabriquer, créer, assembler et faire tenir avec ce que l'on trouve à proximité… Les enfants font évoluer l'exposition en permanence en construisant leurs propres cabanes.

Le défi

Un grand défi est proposé aux visiteurs : construire des cabanes à partir de matériaux issus du quotidien : tissus, bout de bois, frites de piscine, coussins… Aucune forme n'est imposée, aucun résultat précis n'est attendu. L'important est que les visiteurs expriment leur créativité et leur ingéniosité, seuls ou à plusieurs, pour inventer leurs propres cabanes. Ils peuvent s'appuyer sur un réseau de structures verticales avec des modes d'accroches qui facilitent la construction. Certains éléments déjà assemblés sont là comme points de départs et sources d'inspiration.

L'expérience de construction est d'autant plus riche que les enfants d'âges différents collaborent. Les accompagnateurs sont eux-aussi acteurs. Ils peuvent aider les enfants à concrétiser leurs idées, exécuter les ordres des plus petits ou proposer des solutions.

Les constructions évoluent en permanence. Les enfants ne sont pas tenus de démonter leurs cabanes une fois celles-ci terminées, les prochains se chargeront de récupérer les matériaux qui les intéressent. Deux espaces sont proposés aux tout-petits, spécifiquement étudiés en termes d'ergonomie.

ORIGINALITÉS DE L'EXPOSITION

UNE OFFRE MUSÉOGRAPHIQUE NOUVELLE

Développée avec l'appui d'un comité scientifique et l'expertise des équipes de la Cité des sciences et de l'industrie et notamment de la Cité des enfants, *Cabanes* est une exposition hors des sentiers battus qui propose une offre muséographique nouvelle. Les enfants sont confrontés à des activités ouvertes, sans résultat précis attendu. C'est leur créativité, leurs idées, leurs actions et leur envies personnelles qui façonnent une partie de l'exposition, en constante évolution.

L'exposition s'adresse directement aux enfants. Pas de consignes ou de mode d'emploi à expliquer aux plus jeunes par les adultes qui seront probablement sollicités par les enfants pour participer à cette expérience.

Dans l'exposition, le graphisme de Tomoë Sugiura leur donne cependant des points de repère, et sur le site internet, un document leur permet de comprendre ce qui est en jeu pour les enfants quand ils construisent ou explorent des cabanes.

UNE RÉFLEXION SUR LES MATÉRIAUX...

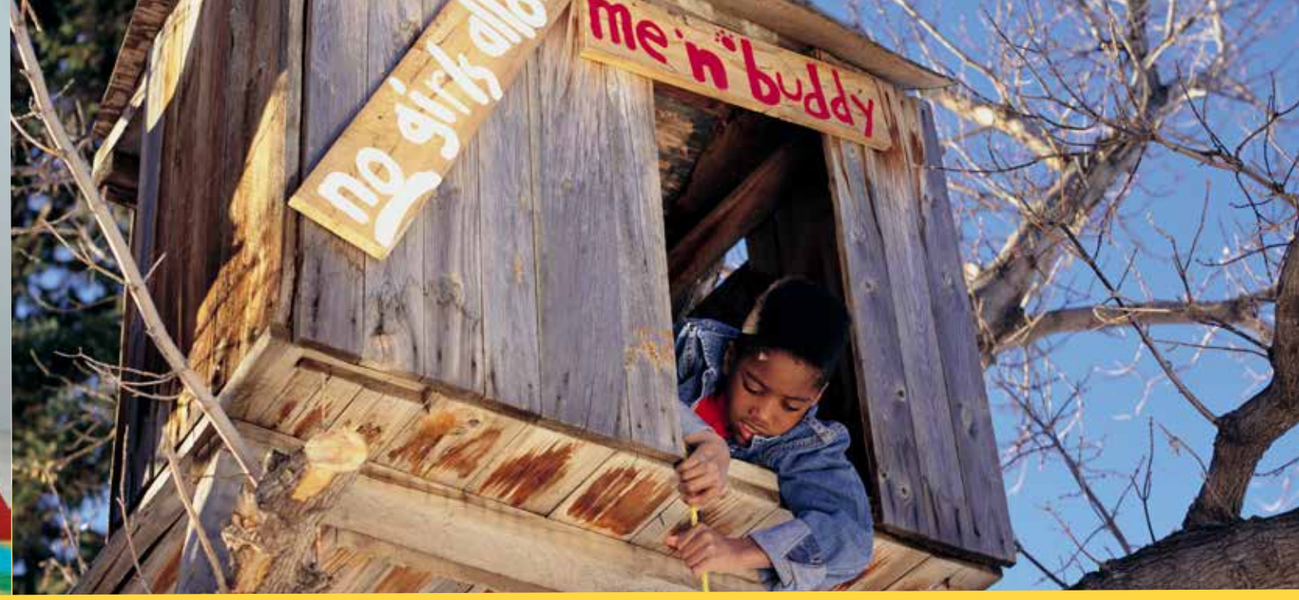
Pour rester fidèle à l'esprit de la cabane, des matériaux variés issus du quotidien sont mis à disposition des enfants : des tissus, des aimants, des tuyaux en plastique, du carton, des filets de pêche, des lisières de tissus, des livres...

À l'heure du développement durable et de ses enjeux, c'est l'occasion de valoriser la réutilisation et le détournement d'objets.

... ET SUR L'ACCESSIBILITÉ À TOUS

Le sujet des cabanes est universel et touche tous les enfants quelles que soient leurs conditions physiques, psychiques et culturelles.

Accessible au plus grand nombre, l'exposition suscite l'imaginaire de chacun. Les activités étant multi sensorielles, chaque visiteur pourra s'y retrouver.



UNE EXPÉRIENCE DE CO-CONCEPTION AVEC LES PUBLICS

Dans le cadre de la résidence Muséocamp menée par le Carrefour numérique[2] de la Cité des sciences et de l'industrie, l'équipe des concepteurs de *Cabanes* s'est engagée dans l'aventure de la conception participative. Quatorze personnes d'horizons très divers ont été invitées, via les réseaux sociaux, pour participer à cette expérience sur une durée de six mois.
Bien plus que de donner l'occasion à ce public de s'exprimer sur ses attentes en matière d'exposition, une réelle expérience participative a été menée : présenter des idées à des professionnels, les affiner ensemble, dans un partage de créativité, de connaissances et de savoir-faire entre « publics » et « professionnels ». Le résultat ? Il est à découvrir avec une cabane spécifiquement réalisée pour l'exposition : l'Astérocabane.

UNE EXPERIENCE DE CO-CONCEPTION AVEC DES ENTREPRISES

Le thème des cabanes a favorisé la mise en place d'une méthodologie de travail originale : les artisans, architectes ou designers qui ont travaillé sur cette exposition, ont pu s'emparer du sujet pour apporter leurs univers et sensibilité.

L'association **MONsTR** a eu en charge les cabines de plages, l'arbre, les cartons, la boîte à cabane et le cube.
Ce collectif est né du désir de propulser l'art dans le quotidien et de démystifier la notion d'œuvre d'art « intouchable ». Il en résulte des créations fonctionnelles qui prennent sens par leurs interactions directes avec le lieu et le spectateur.
Les sculptures et constructions de MONsTR sont conçues sur mesure pour mettre en valeur un patrimoine public ou privé en s'inspirant du lieu, de l'histoire, du contexte. Elles sont réalisées dans une exigence de sens et de qualité, alliant une esthétique artistique singulière et des savoirs-faires issus de l'artisanat.

L'Astérocabane, Cabanomusée, La transparente et *Dedans dehors* ont été dessinées et produites par **Toyno**.
Toyno est un studio de design basé à Lisbonne, au Portugal qui collabore principalement avec des centres de culture scientifique et musées. L'équipe créée des éléments interactifs qui modifient nos manières d'apprendre ou de travailler en s'inspirant de nos comportements et de nos attitudes dans l'espace qui nous entoure.

Les filets, La dune, Les costumes et *La voyageuse* ont été confiées à l'**Atelier Aïno et Carine Ravaud**.
L'Atelier Aïno réunit les compétences de deux architectes et celles d'une designer textile pour concevoir des projets allant de la réhabilitation à la scénographie, qui mettent en œuvre des matériaux de réemploi. L'Atelier expérimente la transformation de la matière pour donner une seconde vie à ces ressources et rendre les usagers acteurs dès que possible. Carine Ravaud, scénographe indépendante, conçoit et réalise des décors et accessoires pour le théâtre, l'opéra, et des expositions. L'Atelier Aïno et Carine Ravaud collaborent depuis leur rencontre à l'école d'art et de design d'Helsinki en 2011.

Enfin, *La liseuse* a été dessinée et produite par l'**atelier 1:1**
L'atelier 1:1 regroupe trois associés issus de parcours différents : architecture, sciences sociales et production artistique. Il a été conçu comme une structure à géométrie variable qui intègre et fédère différentes personnes et savoir-faire. Installé à Aubervilliers (93), l'atelier réalise différents projets allant de l'objet à l'espace public en passant par la scénographie.

UNE EXPERIENCE DE COLLABORATION AVEC DES ARTISTES

De nombreux artistes travaillent sur le thème des cabanes et s'en inspirent. Les équipes de la Cité des sciences et de l'industrie en ont invité plusieurs à relever le défi de collaborer sur l'exposition *Cabanes*.

BENOÎT SICAT L'origami

Benoît Sicat crée des spectacles interactifs qui nous plongent dans des environnements sonores et visuels et qui tournent en France et en Europe depuis 2002. En laissant une large place à l'improvisation comme mode d'exploration de langages artistiques croisés, il propose d'ouvrir les frontières entre cultures, générations et disciplines. En parallèle, il poursuit sa pratique de peinture, dessins, réalisation de films, performances ou encore interventions dans le paysage. Loin de s'opposer, ces multiples activités se nourrissent mutuellement et re-questionnent les formes à l'œuvre.

Liens : http://benoitsicat.blogspot.fr ou http://www.16ruedeplaisance.org/

VINCENT FLODERER « La vie dans les plis » La caverne

Au départ simple récréation, la pratique du pliage s'est imposée à Vincent Floderer comme une approche légère de la sculpture au cours de ses études aux Beaux-Arts de Paris. Elle réunit depuis tous ses centres d'intérêt depuis l'enfance. La contemplation de la Nature où les dynamiques du pli sont partout à l'œuvre, les résonances de ces phénomènes dans la matière organique ou minérale, animée et inanimée, jusque dans les structures de l'espace-temps ou de la pensée... sont le socle de ses pratiques artistiques. « L'ensemble des techniques, toujours en évolution, partagées partout sur la planète, font émerger de nouvelles formes d'expression, où Arts et Sciences sont en symbiose. La compréhension de ces modèles, pliés et froissés, ouvre les portes d'un monde plus vaste, fascinant. Dans ce monde complexe, encore mystérieux même après des décennies d'exploration, les rencontres se multiplient, sources d'expériences riches et inattendues. Toutes les énergies déployées par ces échanges permettent de transmettre et partager les visions de ce monde ».

PEDRO MARZORATI La pendule et Les bonbonnes

Pedro Marzorati est un artiste argentin pluridisciplinaire qui, selon le sujet choisi, s'exprime avec différentes techniques: land-art, photographie, dessin, installation...
Ses projets artistiques sont fondés sur la réinterprétation de la nature, le détournement d'objets et de codes. Ils cherchent à changer la perception que nous en avons pour « jouer » avec eux, dans un monde imaginaire et poétique.
Dans chacune de ses installations il investit les lieux pour donner aux spectateurs l'impression que l'action s'est arrêtée dans le temps, comme pour capturer quelques photogrammes pris dans un film en cours de projection, sans connaître vraiment le commencement ni la fin.
Son œuvre nous incite à la réflexion en mettant l'accent sur l'interaction art-sciences et sur les problématiques humaines actuelles comme, par exemple, les conséquences du réchauffement climatique. Il conçoit la création comme un acte de militantisme poétique.
Diplômé de l'École nationale supérieure des Beaux-Arts de Lyon, Pedro Marzorati est actuellement responsable du pôle Art et Nature au sein de « la Folie numérique » au Parc de la Villette, Paris.

Enfin, pour enrichir encore l'univers des cabanes, la Cité des sciences et de l'industrie a fait appel à des illustrateurs.

BETTY BONE L'invisible

Née en 1977, Betty Bone passe son enfance en Haute-Savoie – ce que son nom de plume ne laisse guère deviner ! – et commence des études d'Histoire de l'art avant d'intégrer l'École des arts décoratifs de Strasbourg dans l'atelier d'illustration de Claude Lapointe. Diplômée en 2002, elle est d'abord illustratrice au Père Castor et devient auteur avec un premier album, *La nuit*, paru aux éditions du Rouergue en 2005. Depuis, elle a publié une quinzaine d'albums pour les enfants et collabore régulièrement avec des musées comme le Musée des confluences à Lyon, le Muséum d'histoire naturelle ou le Grand Palais, pour des créations originales. À travers ses diverses activités – le travail d'illustratrice, de graphiste, la création d'albums et quelques incursions dans l'image animée - on retrouve des constantes dans sa technique et dans son inspiration. Collages, aplats de couleur, dessins structurés par l'usage du noir et blanc, ce minimalisme sert un jeu subtil avec les apparences qui intrigue, déroute, invite à regarder et à suivre avec attention, de page en page, la trajectoire des personnages ou le devenir d'un thème graphique.

MARION BARRAUD Le cube

Marion Barraud est une illustratrice diplômée en communication visuelle.
Ses aquarelles mêlent et entremêlent les transparences pour faire naître de nouvelles formes. La forme devient répétitive, motif, série, collection. Il y a dans ses illustrations faussement naïves, de l'humour et de la poésie. Marion Barraud s'inspire du quotidien, de ses rêves et de ses souvenirs d'enfance. Parfois l'image fourmille de détails, il faut alors prendre le temps d'observer, chercher, découvrir. D'autres fois l'image se fait frontale, nue, avec seulement du blanc autour pour vivre, exister.

JULIEN BARTHÉLÉMY Les cartons

Passionné par le dessin, Julien Barthélemy, étudie l'ébénisterie et la sculpture à l'Institut Saint-Luc-de-Tournai. Il se dirige ensuite vers la bande dessinée en se formant à l'Académie des Beaux-Arts de Tournai. Multipliant les expériences, il travaille la bande dessinée, la peinture, la gravure, l'infographie... Son travail de sculpteur se manifeste dans le domaine de l'installation de décors et d'aménagements pérennes ou éphémères – théâtre, musées, événementiel. Plus récemment, son activité s'est élargie à la fabrication de géants, principalement en Belgique et à la création de personnages réels ou imaginaires.

https://www.julienbarthelemy.com/

ÉVÉNEMENT

Des défis scientifiques et techniques sont proposés aux jeunes visiteurs lors d'un grand week-end de construction : c'est l'occasion de réaliser la cabane de ses rêves… Tous à vos marteaux !

Dates à venir prochainement

AUTOUR DE L'EXPOSITION

CAHIER D'ACTIVITÉS

Cabanes

Par Stéphanie Grison, professeur des écoles ; illustré par Marion Barraud

Le cahier d'activités qui accompagne l'exposition constitue le premier opus d'une nouvelle collection intitulée « Les petits curieux à la Cité ». Ce cahiers d'activités pour les plus petits comporte une quinzaine d'activités à réaliser pendant ou après la visite : un jeu de mémo avec des cartes à découper, des activités pour construire une cabane à doudous, une cabane origami…

24 pages ; 4,95 € ; en vente à partir du 21 décembre à la boutique, à la billetterie et en ligne.

MÉDIATIONS

Le mystère des grands voyageurs

Chaque habitat réserve un défi technique et/ou scientifique (astronomie, acoustique, botanique,…), qui s'appuie sur des activités incitant les enfants à coopérer. Au fur et à mesure de l'atelier, les jeunes visiteurs prennent conscience de l'omniprésence des sciences dans le monde.

Atelier immersif pour les individuels / De 4 à 6 ans / À partir du 12 février 2019, pendant les vacances de février, avril et d'été / Durée : 1h sur réservation.

Sous les toits du monde

Les enfants sont invités à visiter différents habitats, à la rencontre des cultures nomades. Touareg, mongoles, amérindiens… leurs constructions révèlent les mystères de leurs cultures au travers de contes, de chants, d'objets authentiques. Un voyage immersif permettant de susciter le questionnement et d'appréhender un monde plein de différences.

Atelier immersif pour les groupes scolaires / De la petite section de maternelle au CE2 / À partir du 8 janvier 2019 / Durée : 45 minutes.

L'ÉQUIPE PROJET

Équipe projet Universcience

- **Alisson Boiffard,** commissaire d'exposition
- **Virginie Lacombe,** co-commissaire d'exposition
- **Marie Pichard,** muséographe

Comité scientifique

- **Chantal Costantini,** docteur en sciences de l'éducation (Paris X), directrice adjointe Collège
- **Saskia Cousin,** anthropologue, maitresse de conférence à l'université Paris Descartes au Centre d'anthropologie culturelle (CANTHEL), membre de l'Institut universitaire de France
- **Mona Zegai,** sociologue au CRESPPA-CSU, université Paris VIII Vincennes-Saint-Denis
- **Jean-Louis Étienne**, médecin et explorateur
- **Sylvie Hazebroucq,** plasticienne
- **Patrice Huerre,** psychiatre et psychanalyste, coordinateur de la pédopsychiatrie du groupe Clinea au niveau national, président de l'Institut du virtuel en lien avec l'université Paris Descartes
- **Anja Kloeckner,** psychomotricienne, psychologue clinicienne au CHU Pitié Salpêtrière
- **Fiona Meadows,** architecte et enseignante en architecture
- **Sylvie Octobre,** sociologue, chargée d'études sur les jeunes au DEPS (département des Études de la prospective et des statistiques au ministère de la Culture)

30, avenue Corentin-Cariou
75019 Paris
Ⓜ Porte de la Villette
BUS 139, 150, 152 Ⓣ T3b

Ouvert tous les jours, sauf le lundi :
de 10h à 18h et le dimanche de 10h à 19h

- Plein tarif : 12€
- Tarif réduit : 9€
  (+ de 65 ans, enseignants, – de 25 ans,
  familles nombreuses et étudiants)
- Le billet inclut l'*Argonaute* et le planétarium.
- Gratuit pour les demandeurs d'emploi et
  les bénéficiaires des minima sociaux,
  les personnes en situation de handicap
  et leur accompagnateur

cite-sciences.fr

TOURISME & HANDICAP

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE
DE LA CULTURE

MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR, DE LA
RECHERCHE ET DE
L'INNOVATION

#expoCabanes

© EPPDCSI/COM. 12/2018. © Couverture : direction artistique & conception graphique : Doc Levin/Jeanne Tribout, Léo Quetglas. Photographie : Laura Bonnefous. Photos intérieures : Liujiachuan ; SalMarston ; wakila ; Imgorthand ; perreten ; SerrNovik ; Delpixart ; Joop Snijder ; DKart ; LaperladiLabuan ; HildeAnna ; chameleonseye / GettyImages Rudmer Zwerver, www.CreativeNature.nl ; MVDBERK / AdobeStock ; marcduf /IStockGetty Images Plus

PEFC 10-31-1110