

MUSÉUM-AQUARIUM DE NANCY

# CACHETTES

15 AVRIL - 19 NOVEMBRE 2023

DOSSIER DE  
PRESSE



# PRÉSENTATION

Née d'une collaboration entre la Maison de l'Architecture de Lorraine et le Muséum-Aquarium de Nancy, l'exposition « Cachettes » s'intéresse aux différents types de construction des animaux. À l'abri des regards, les terriers, nids et autres habitats des animaux ont effectivement inspiré de nombreux architectes.

À destination du jeune public, l'exposition dévoile ces habitations habituellement cachées dans leur milieu naturel. Entre architecture et zoologie, elle explore les différentes techniques de construction de plusieurs espèces locales. Sous terre, sur terre et dans les airs l'exposition invite à découvrir la grande diversité des habitats, leurs similitudes et leurs différences.

En jouant sur ce principe, l'exposition implique le public par l'intermédiaire d'une scénographie à hauteur d'enfant, de dispositifs interactifs et de collections scientifiques. De façon ludique, ils sont invités à se mettre à la place des animaux pour découvrir leurs abris aux formes et aux matériaux variés qui inspirent tant nos propres constructions.



Jeune public (6-9 ans)



Architecture  
Zoologie  
Écologie évolutive



Explorer les différentes  
architectures animales et  
méthodes de constructions

## LA MAISON DE L'ARCHITECTURE DE LORRAINE

La Maison de l'architecture de Lorraine est une association, créée en 2008 sous l'impulsion du Ministère de la Culture et du Conseil régional de l'ordre des architectes de Lorraine.

Pour répondre à sa mission de diffusion de la culture architecturale auprès de tous les publics, la structure développe une programmation culturelle annuelle, organisée autour d'événements variés et accessibles au grand public : conférences, expositions temporaires, ateliers, festival du film d'architecture...

# LA FOURMILIERE

La fourmi rousse des bois, petite ouvrière

Dôtées d'une véritable organisation militaire, les fourmis sont un parfait exemple d'une société hiérarchisée. Répartissant chacune des tâches entre les individus, la colonie est très coopérative à l'instar des sociétés humaines.

Chacune des fourmis est dotée d'un rôle bien précis et suit un modèle de hiérarchisation dans la construction de la fourmilière. La reine assure la descendance, tandis que l'ouvrière se charge de la construction et de l'approvisionnement en matériaux (aiguilles de pin, sable et terre). C'est un travail à la chaîne qui est mis en place de manière très déterminée.

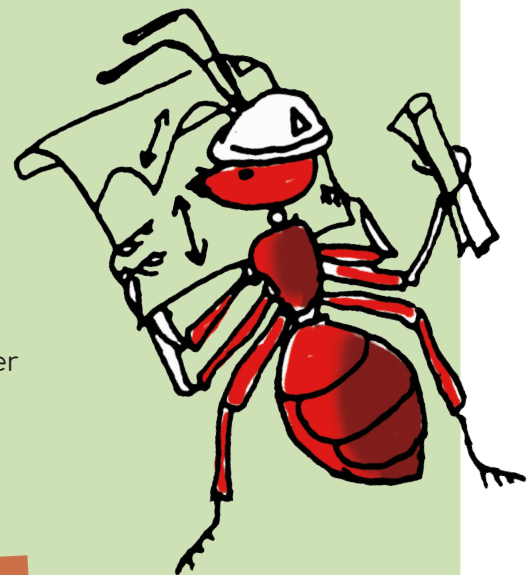
Cette organisation permet alors d'avoir une fourmilière structurée avec différentes pièces comme la salle de couvin où sont nourries les larves, la salle de ponte où la reine procrée et le garde manger.

## LA FRESQUE DES FOURMIS

### Chacune sa fonction

Maud Guely, dessinatrice, a réalisé une fresque représentant des fourmilières dans la forêt ! On y aperçoit la structure interne de cette construction ainsi que différents types de fourmis rousses des bois (*Formica rufa*) avec des caractéristiques humanisées.

Inspiré du « Où est Charlie ? », l'objectif est de retrouver 6 fourmis atypiques sur l'illustration. Ces fourmis, reconnaissables par un attribut spécifique (plan, caddie, couronne...) permettent de comprendre le rôle de chacune au sein de cette fourmilière.



### COLLECTIONS

Une coupe de fourmilière sous vitrine, composée d'un nid et de ses galeries dans un diorama.

# LA TERMITIERE

Le termite, l'art de la ventilation naturelle contrôlée

Le termite est également un **insecte social** qui batît de véritables cités pour accueillir sa colonie. Il utilise tout ce qui peut l'entourer comme la **terre**, le **sable**, la **sciure de bois**, ou des **poils**, pour construire un habitat constitué de **loges reliées par des galeries**.

Considéré comme le précurseur du **système de ventilation**, l'humain s'est assurément inspiré de la termitière. Intégrant une ventilation naturelle qui permet de **contrôler la circulation de l'air**, l'**hygiène mais aussi la température**, ce système ingénieux a permis la construction de nos édifices actuels comme l'école primaire de Gando au Burkina Faso.

## TERMITIÈRE GÉANTE

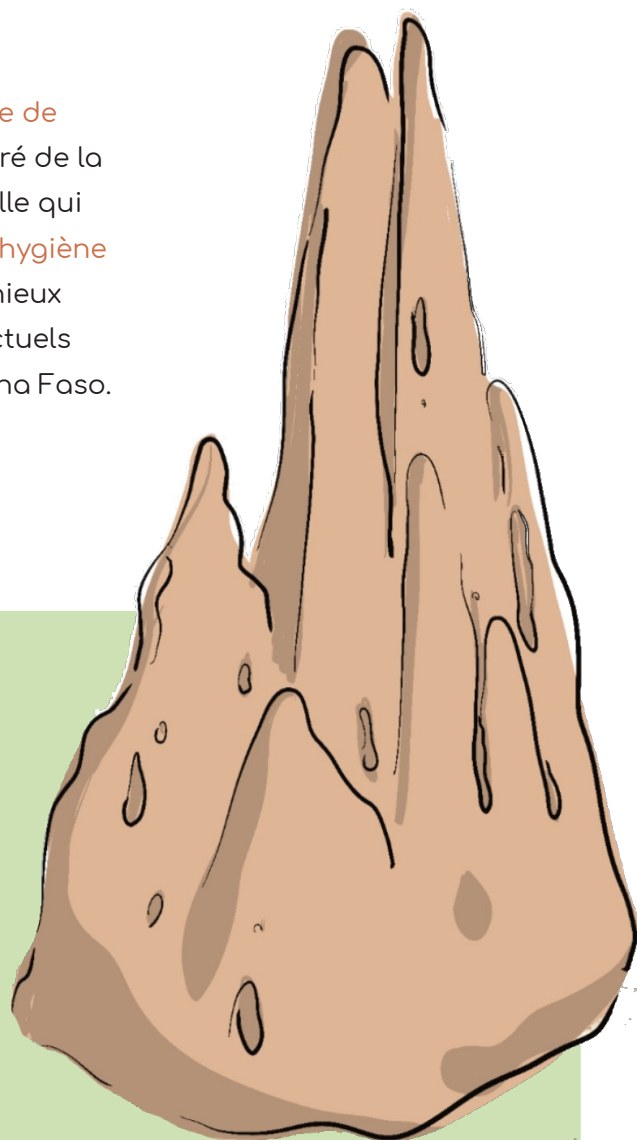
Réalisée par l'Atelier New Old Object, cette termitière de 1 mètre 50 de haut invite le visiteur à toucher ce qui se rapproche d'une vraie termitière.

## ANIMATION TERMITIÈRE

Dans une courte animation réalisée par Peb & Fox, l'ingéniosité de la ventilation naturelle des termites est mise en valeur.

### COLLECTIONS

Une termitière de Côte d'Ivoire montée sur socle.



# LE TERRIER DE LA TAUPE

La taupe, une morphologie performante

La taupe d'Europe est un animal plutôt glouton. Cherchant jour et nuit des vers de terre à déguster, elle passe la plupart de son temps à **creuser des réseaux de galeries** qui peuvent parfois atteindre jusqu'à 200m de long.

C'est **son anatomie** assez particulière qui la rend capable de creuser ses terriers. A l'aide de **ses pattes antérieures** en forme de pelle, tournées sur le côté et avec de longues griffes, elle crée des galeries qui constituent de véritables **pièges à proies**.

## PATTES DE TAUPE

Des maquettes de mains de taupes créées par L'Atelier New Old Object permettent de comparer sa propre anatomie à celle de ces dernières, adaptées à la vie souterraine.

## JEU MINECRAFT

Réalisé par le Studio 3DxC sur le jeu Minecraft, l'objectif est de pouvoir explorer les galeries d'une taupinière, en mangeant un maximum de vers de terre.

## LES SUPERPOUVOIRS DE LA TAUPE

Le film de Pierre Bressiant suit le quotidien de cet animal surprenant dans les tréfonds de son habitat. Oscillant entre les tunnels de ses galeries sous-terraines, et les laboratoires des scientifiques qui l'observent, on découvre un monde régi d'une main de maître par cet animal emblématique, et pourtant souvent méconnu.

### COLLECTIONS

Une coupe de taupinière d'Europe et ses galeries dans un diorama.

# LE TERRIER DE LA MARMOTTE

La marmotte, architecte d'intérieur !

La marmotte des Alpes est une espèce qui apporte un soin particulier à la **propreté** de son habitation. **Ses pattes** courtes et puissantes ainsi que ses griffes constituent un **outil de construction idéal** pour aménager son terrier.

Il **se compose de plusieurs pièces**, qui pourraient faire penser à nos maisons. L'entrée se situe généralement sous un rocher qui mène directement à la chambre, viennent ensuite **les toilettes**, puis une sortie de secours. Pour la saison hivernale, une chambre supplémentaire pour hiberner est creusée (l'hibernaculum).

## JEU INTERACTIF

Une marmotte en bois et montée sur rail peut se déplacer à différents endroits dans ses galeries. À chaque déplacement de la marmotte dans une zone de son terrier, une illustration sur écran indique la fonction du lieu : chambre, toilettes, sortie de secours...

# LE TERRIER DU BLAIREAU

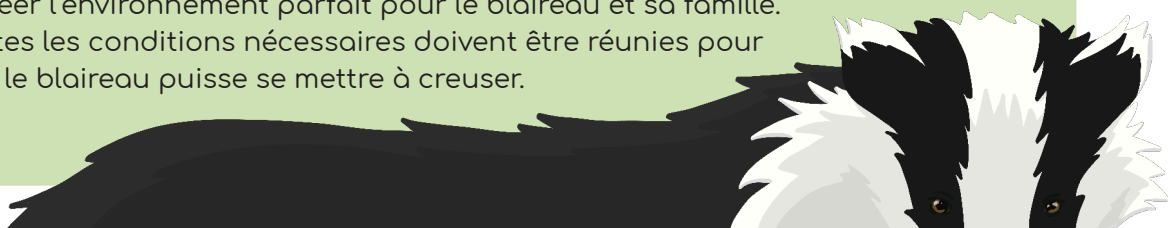
Le blaireau, expert du vivre-ensemble

Comme la taupe, le blaireau est capable de creuser d'innombrables galeries **avec des trous d'aérations**. Cependant, des conditions sont nécessaires pour qu'il choisisse de construire son terrier à un endroit, comme la présence d'eau ou d'arbres.

**Attaché à la vie en communauté**, le blaireau construit un terrier composé de nombreuses chambres, d'une crèche et généralement d'une dizaine d'entrées. Il le **conçoit spécifiquement pour abriter sa famille toute entière** sur plusieurs générations.

## JEU VIDÉO

Ce jeu interactif créé par Elisa Larrière amène le joueur à recréer l'environnement parfait pour le blaireau et sa famille. Toutes les conditions nécessaires doivent être réunies pour que le blaireau puisse se mettre à creuser.



# LE TERRIER DU LAPIN

## Le lapin, un dédale de galeries

Généralement situé près des racines d'un arbre, d'un talus ou d'une haie, le terrier est collectif et peut abriter jusqu'à 20 lapins. Cette construction regroupe des terriers individuels creusés très souvent par les femelles.

Les lapins utilisent le terrier principalement pour se cacher des prédateurs tels que les humains, les chiens, les putois, les blaireaux... Cela n'empêche pas le terrier d'être fonctionnel avec un système de tunnels souterrains, parfois reliés, qui rejoignent les chambres servant de nid. De nombreux trous d'accès et de sortie sont également présents, pouvant s'enfoncer jusqu'à 3 m de profondeur.

### LABYRINTHE

Sur un panneau en bois, le joueur doit aider le lapin à rejoindre son terrier mais attention, les prédateurs sont un peu partout et il faudra trouver le bon chemin !

### COLLECTIONS

Une vitrine présente les espèces auxquelles le renard peut dérober le terrier.

Deux blaireaux naturalisés (dont un en position de défécation), une marmotte des Alpes sur son socle imitation roche, un lapin de garenne devant l'entrée de son terrier et un renard roux en train de muloter (technique de chasse atypique qui consiste à bondir sur sa proie tête et pattes vers le sol).

# LES TERRIERS DU RENARD

## Le renard opportuniste

Sous ses airs malicieux, le renard est connu pour être un squatteur... Un peu fainéant, il creuse rarement son propre terrier, et préfère « emprunter » celui des autres espèces. Il a tout de même une préférence pour les terriers du blaireau, du lapin de garenne ou de la marmotte. Ce terrier a plusieurs fonctions : se reposer, se protéger des intempéries, ou encore accueillir une portée de renardeaux.

### JEU VIDÉO

Un renard dort paisiblement dans un terrier... mais à qui appartient-il ? Blaireau, lapin, marmotte, tentez d'identifier le bon terrier. Un jeu vidéo réalisé par SIP Conseil.

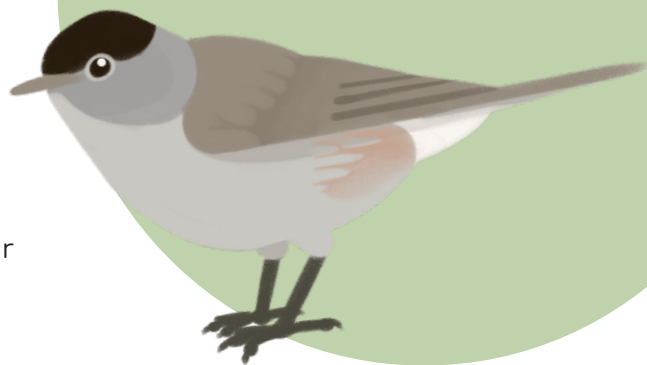




# LES NIDS

## Constructeurs de nids

Présents sur les pylônes électriques, perchés sur des arbres, posés sur l'eau ou simplement sur le sol, **les nids sont présents tout autour de nous.**



Qu'ils soient petits ou grands, ces nids doux ne sont pas faits seulement par les oiseaux mais aussi par des mammifères tels que le lérot et le muscardin. **Composés d'herbes, de plumes, de poils, de mousses ou encore de plastique**, ils peuvent parfois être très stylisés en plus de leur aspect pratique.



### ARBRE GÉANT & OBSERVATOIRE

Un arbre stylisé de 3m de haut, fabriqué par la Menuiserie Thincelin, abrite plusieurs espèces d'animaux présents en France. Les visiteurs, cachés derrière un observatoire peuvent admirer les collections. Sous les différents paliers de l'arbre se cachent des illustrations végétales et animales vues de dessous.

### NID GÉANT

Un matelas confortable, des coussins de toutes les couleurs en forme d'œuf... est-ce un lit ou bien un nid géant ? Blotti dans cette structure moelleuse comme des oisillons, observez, rêvez ou écoutez des histoires sur les habitats des animaux. Un nid géant tout en bois réalisé par Light Matters et des coussins-œufs fabriqués par Les Amandines.

### JEU DU NID

Sur le principe du Jeu du Fakir, le joueur doit associer un nid à l'animal qui l'a fabriqué. Ce jeu a été réalisé par SIP Conseil.

### CABANES D'OISEAUX

Différentes cabanes pour oiseaux, abris à chauve-souris et hôtels à insectes sont présentés à la fin du parcours.

Un aperçu artistique de constructions humaines à destination des animaux.

### COLLECTIONS

41 espèces animales à observer, perchées dans un arbre ou exposées dans une vitrine avec leur nid dont une buse variable naturalisée en vol, un lérot (petit mammifère constructeur de nids) et un aigle royal, surplombant la salle.





# LES HUTTES

Castor, ragondin et rat musqué, ingénieurs-bâtisseurs

Les abris du castor, du rat musqué et du ragondin semblent avoir de nombreux points communs. Le ragondin ainsi que le rat musqué creusent très souvent des terriers dans la berge **pour vivre au chaud**. Quand l'été approche, le rat musqué et le castor se mettent à **construire des huttes** et ce dernier **met également en place un barrage**.

Les huttes sont très élaborées et sont construites dans les **environnements adaptés**. Ces rongeurs qui favorisent le confort, s'installent en analysant ce qui les entoure : la qualité du sol, la présence de buissons et les arbres comestibles.

## COLLECTIONS

Un castor d'Europe naturalisé et son bois rongé, un rat musqué naturalisé, et un ragondin naturalisé.

## CABANE DU CASTOR

Fabriquée par Light Matters, cette réinterprétation de la hutte de castor plonge le visiteur dans une ambiance calfeutrée. Castor, rat musqué et ragondin, le visiteur peut y découvrir leur environnement

## JEU INTERACTIF

Divers mini-jeux sur le castor et son environnement sont mis à disposition sur une grande tablette tactile. Ces jeux ont été réalisés par Elisa Larrière.



# LES ALVÉOLES

L'abeille et le frelon, les as de la géométrie

Le fonctionnement de ces insectes suit une **hiérarchie importante** pour construire et développer leur habitat : pendant que la **reine pond les œufs**, les **ouvrières fabriquent** des alvéoles grâce à la cire qu'elles sécrètent.

La forme d'hexagones de ces alvéoles ne vient pas d'un comportement des ouvrières mais purement **des lois physiques**. Les alvéoles ont plusieurs avantages : **l'économie de matériaux** qui permet le gain de place et la  **finesse des parois** qui aide le couvain à conserver la chaleur.

Contrairement aux abeilles, les frelons ne font que **reprendre la construction** du nid après que la reine ait commencé les premières alvéoles et y ait pondus les premiers oeufs. Enfin les ruches des abeilles ont également pour particularité d'être exploitées pour leur miel onctueux.

## CARTEL ILLUSTRÉ

Sur fond de bourdonnement d'abeilles, les visiteurs-ses sont amenés à découvrir sur un cartel les différentes techniques de construction d'un nid de frelons et d'un nid d'abeilles. Ce cartel a été réalisé par Mara-Flore Dubois.



### COLLECTIONS

Un rayon de nid d'abeilles européennes, ainsi qu'un nid de frelons européens.

# TERRAPOLIS

AUTOUR DE L'EXPOSITION

INSTALLATION DANS LE JARDIN GODRON

8 juin au 19 novembre 2023

Dans le cadre d'un appel à projet artistique lancé par le Muséum-Aquarium de Nancy et la maison de l'architecture de Lorraine, l'œuvre Terrapolis du collectif DTF, sera installée dans le Jardin Dominique Alexandre Godron dont la Ville de Nancy est propriétaire et gestionnaire. Cette création in situ dialogue avec le jardin Godron et l'exposition temporaire «Cachettes» au Muséum-Aquarium.

Peut-on faire sortir une ville de terre ? Aussi abstraite soit-elle, l'expression revêt l'idée d'un rapport direct entre le matériau et sa projection ouvragée, elle décrit en un éclair imagé le rêve de tout architecte de pouvoir manipuler directement la ressource brute et la lever, la sculpter, la lisser comme un château de sable.

À l'issue d'un appel à projets remporté début 2023, le labo DTF a été invité à donner corps à cette utopie. En respectant une affinité avec l'exposition Cachettes au muséum-aquarium, qui met en lumière l'ingénierie des animaux et l'influence de leurs gîtes astucieux sur notre conception de l'habitat, le collectif s'est imaginé retourner la terre fertile du jardin attenant, et y découvrir son urbanisme.

À l'ombre d'une page de terre piquée à même la glaise, une ville se dresse dans un rapport d'échelle amusant qui transforme la pelouse du parc en livre pop-up, et déroute par ses significations multiples. Et si l'habitat des animaux sous-terrains s'inspirait de l'humain ? Connaît-on vraiment la façon dont vivent les occupants du sol sur lequel nous marchons ? À quel point peut-on anthropomorphiser notre environnement sans le dénaturer ?

Du 8 juin au 19 novembre, le jardin Dominique-Alexandre Godron accueille «Terrapolis» du labo DTF, un projet soutenu par la Maison de l'architecture de Lorraine et le Muséum-aquarium de Nancy qui nous renvoie, avec une poésie bienveillante mais juste, les limites de nos interactions avec la nature.

# LES ARTISTES

## AUTOUR DE L'EXPOSITION

### SIP CONSEIL

Jeux interactifs (marmotte, lapin, renard, nids)

L'entreprise SIP Conseil est spécialisée dans la réalisation de dispositifs d'animation interactifs, innovants et personnalisés. Depuis 2003, la formation, la culture technologique, l'expérience et l'expertise de l'équipe permettent de proposer des solutions graphiques et intuitives pour présenter des sujets scientifiques, artistiques ou ludiques.

### PEB FOX

Animation termitière

Pierre-Étienne Bertrand et Aurélien Heckler sont deux auteurs-illustrateurs d'origine nancéienne. Ils sont tournés vers la bande-dessinée d'humour mais aussi spécialisés dans la médiation scientifique. Ils travaillent également pour l'édition, la presse, avec des laboratoires et des universités.

### ELISA LARRIÈRE

Jeux interactifs (blaireau, castor)

Artiste freelance, Élisabeth Larrière est spécialisée dans la création d'univers virtuels. Elle cherche à donner au spectateur la possibilité de faire l'expérience d'images et d'univers. Ses créations sont des dispositifs numériques et ludiques.

### MARA-FLORE DUBOIS

Cartels ludiques

Mara-Flore Dubois est une illustratrice didactique et scientifique. Diplômée de l'école Estienne (arts appliqués) et du Muséum national d'Histoire naturelle de Paris, ses œuvres depuis 2015 s'adressent principalement aux institutions scientifiques et autres structures qui ont une visée pédagogique (Muséums, INRAE, CEA...).

### LIGHT MATTER

Nid géant / Cabane du castor

Light Matter est une association spécialisée dans la scénographie et le mobilier d'exposition. Fondée en 2015 à Metz, la structure est portée par Ivan et Jaime Lopez. Light Matter cherche à sensibiliser le public local en rendant la scénographie plus accessible grâce à des créations sur mesure.

## BAPTISTE TASSIN

### Projection animée

Depuis 2015, Baptiste Tassin marie son amour de la nature à celui du dessin. Il crée des tableaux animés représentant généralement des scènes de la vie des animaux et des insectes dans leur milieu naturel.

## STUDIO 3DXC

### Jeu Minecraft

En 2017, Le Studio 3DxC était un club Minecraft qui avait pour objectif de mener des expériences pédagogiques. Depuis 2021, le club a évolué en une structure autonome de création, communication, médiation, concertation et de gamification en architecture et urbanisme.

## MAUD GUELY

### Fresque des fourmis

Artiste nancéienne qui poursuit un travail de dessin inspiré par la gravure ancienne, Maud Guély a été influencée par la peinture décorative des célèbres verreries de l'Art nouveau. Elle a su garder le goût pour le motif végétal et animal, qui a permis à son travail d'illustration d'être valorisé par la ville de Nancy.

## NEW OLD PROJECT

### Termitière géante / Pattes de taupe

Hervé Michas est un artisan d'art qui désire associer la notion d'hyper-réalisme à un côté pédagogique et interactif. Son atelier NOO lui permet de créer une alchimie entre les différentes matières et transposer ses visions en sculpture.

## LES AMANDINES

### Coussins-œufs

Les Amandines est une marque de couture locale messine, qui propose des vêtements et accessoires pour enfants.

# LES MÉDIATIONS

## AUTOUR DE L'EXPOSITION

### QU'EST-CE QUE TU FABRIQUES ?

Terriers, huttes ou nids... les animaux sont de remarquables architectes ! À tel point que l'être humain s'inspire de certaines de leurs créations pour construire ses propres bâtiments ! En compagnie d'un médiateur du Muséum-Aquarium, les enfants sont invités à découvrir les cachettes des animaux et à aménager leur propre paysage lors d'un atelier créatif.

#### DATES

15 et 29 juillet + 5, 12 et 19 août 2023

#### PUBLIC

Enfants de 6 à 7 ans

### ARCHITECTURE ANIMALE

Atelier co-animé par les médiateurs du MAN et de la MAL

Sous terre, sur terre, ou dans les airs, les maisons des animaux sont partout ! Plus ou moins discrètes, elles ont inspiré certains architectes humains par leur complexité et leurs rôles bien définis. Les enfants pourront, après avoir découvert l'exposition « Cachettes », construire leur propre ville au sein de laquelle humains et animaux vivent en harmonie.

#### DATES

8 et 22 juillet + 26 août 2023

#### PUBLIC

Enfants de 8 à 10 ans

# MUSÉUM-AQUARIUM

## DE NANCY



### Adresse

34 , rue Sainte-Catherine  
54 000 NANCY



### Horaires

ouvert du mardi au dimanche  
de 9h à 12 et 14h à 18h



### Contact

Quentin Viallet  
06 78 26 21 82  
[quentin.viallet@grandnancy.eu](mailto:quentin.viallet@grandnancy.eu)



métropole  
GrandNancy



PRÉFET  
DE LA RÉGION  
GRAND EST  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

La Région  
Grand Est

