

MUSÉUM
AQUARIUM
DE NANCY

LES

exposition

ANIMAUX
QUAND ON
MANGE...



NIMN...
Plaisir des sciences

GrandNancy
COMMUNAUTÉ URBAINE & HUMAINE

UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

ensaia



ITINÉRANCE

Manger ou ne pas manger de la viande ?
C'est à cette question tout à la fois personnelle et sociétale que l'exposition « Ces animaux qu'on mange.... » s'intéresse.

La consommation de viande... et de poisson est associée à de multiples dimensions : gastronomie, labels alimentaires, nutrition, santé publique, choix des espèces élevées et consommées, statut et bien-être de l'animal, etc.

Interactive, cette exposition met en regard la vision de chercheurs, de professionnels du secteur, d'artistes et bien sûr de consommateurs sur cette question...
dévorante !

Réalisée en partenariat avec l'ENSAIA, cette exposition a été labellisée d'intérêt nationale par le Ministère de la Culture et de la Communication.



Public ciblé

Le propos de l'exposition (textes, vidéos, sons...) est adapté à un public à partir de 12 ans.

Un parcours parallèle est disponible pour les jeunes enfants dès 5 ans grâce à des modules spécifiques et un système de narration à base d'illustrations.

Comme toutes les expositions du Muséum-Aquarium, elle est présentée en 3 langues : français, anglais, allemand.

Autour de l'expo



- un tumblr sur la genèse du projet
<http://monexpopourunsteak.tumblr.com/>
- un web-doc pour en savoir plus
<http://cesanimauxquonmange.fr/>
- un ouvrage pour les adultes : *King* (disponible à la vente 9.50 €)
- un ouvrage pour les plus jeunes : *Kong* (disponible à la vente 9.50 €)

Principe

L'exposition prend le parti du vécu du visiteur.

Curieux, celui-ci se pose des questions le conduisant à chaque fois à regarder au-delà des apparences. Derrière le plat dégusté, on s'interroge donc sur le choix de la viande consommée (partie 1) puis à la façon dont l'animal correspondant a été élevé, sélectionné, abattu et préparé (partie 2).

S'en suit une phase logique d'interrogations quant aux répercussions de ces élevages tant sur l'environnement que sur la santé humaine avec une mise en évidence des recherches minimisant ces impacts. On conduit le visiteur à s'interroger sur la nécessité même de cette alimentation carnée en étoffant la réflexion avec une perspective historique, nutritionnelle, sociologique et philosophique (partie 3). La conclusion permet, à chacun sous forme interactive, de se positionner face aux particularités de sa propre consommation carnée.

Partie introductive



À partir d'un travail de photo-reportage sous forme de diptyque et de reconstitutions de plat, cette introduction met en évidence la place de la viande dans le repas classique.



- 6 tables, 6 cloches, 6 reproductions de plats en résine ;
- grande bache avec 3 des portraits (3 portraits de visiteurs en lien avec les 3 plats qu'ils ont réalisés) ;
- 1 texte trilingue (bache texturée sur support bois) et 1 illustration-jeune public (sur support PVC) ;
- fichier numérique des 3 autres portraits et des textes assortis (collés sur chaque table).

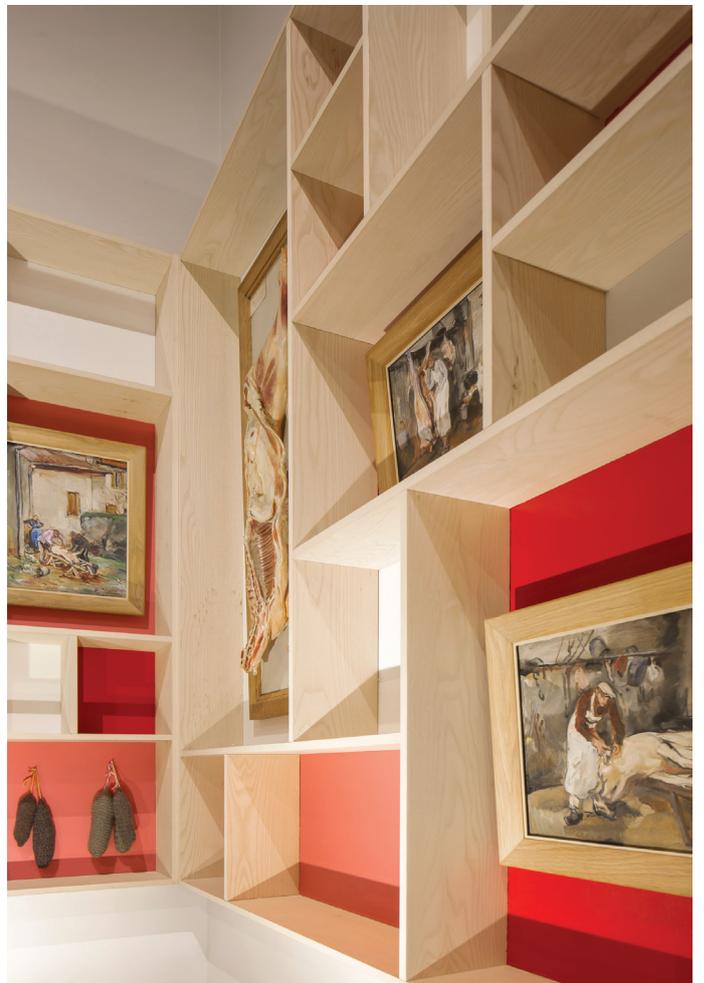
Partie «Boucherie»



Lorsque l'on achète de la viande, plusieurs questions se posent au consommateur : quelles espèces choisir ? Quel morceau manger ? Où acheter la viande et assortie de quel label ? Alors que ces choix sont parfois faits de manière habituelle, nous invitons nos visiteurs à s'interroger et à prendre du recul.



- 2 tabourets «saucissons» ;
 - module «labels omniprésents» (palette d'emballage de denrées alimentaires);
 - vitrine boucher auto-éclairée (190*96*115 de haut) ;
 - étagère en bois au mur (2 étagères de 204*204 et 21 cm de large) ;
 - objets sur les produits carnés du monde entier ;
 - 3 textes trilingues (bâche texturée sur support bois) et 2 illustrations-jeune public (sur support PVC) ;
 - fichier numérique du film «label et cochon» (durée : 3.23 min), jeu du boucher (présenté ici sur table tactile 112*153).
- Non intégré : collections muséales (MUSEUM, ENVA, musée lorrain etc.), écran.



Transition

Les espèces les plus consommées seront représentées à partir de spécimens naturalisés.



- 2 convoyeurs avec protection PVC (chaque convoyeur mesure 300*48 cm par 73 de haut) ;
 - objets sur les produits carnés du monde entier ;
 - 1 texte trilingue (bâche texturée sur support bois) et 1 illustration-jeune public (sur support PVC).
- Non intégré : collections muséales (Muséum-Aquarium, Muséum d'Histoire naturelle de Bordeaux, Muséum Henri-Lecoq de Clermont-Ferrand).

Partie «Élevage»

La viande que l'on consomme provient d'animaux que l'on a choisis, élevés puis abattus. Pour parler d'élevage, ce sont les éleveurs eux mêmes qui parlent de leur métier et du lien qu'ils ont avec leurs animaux.



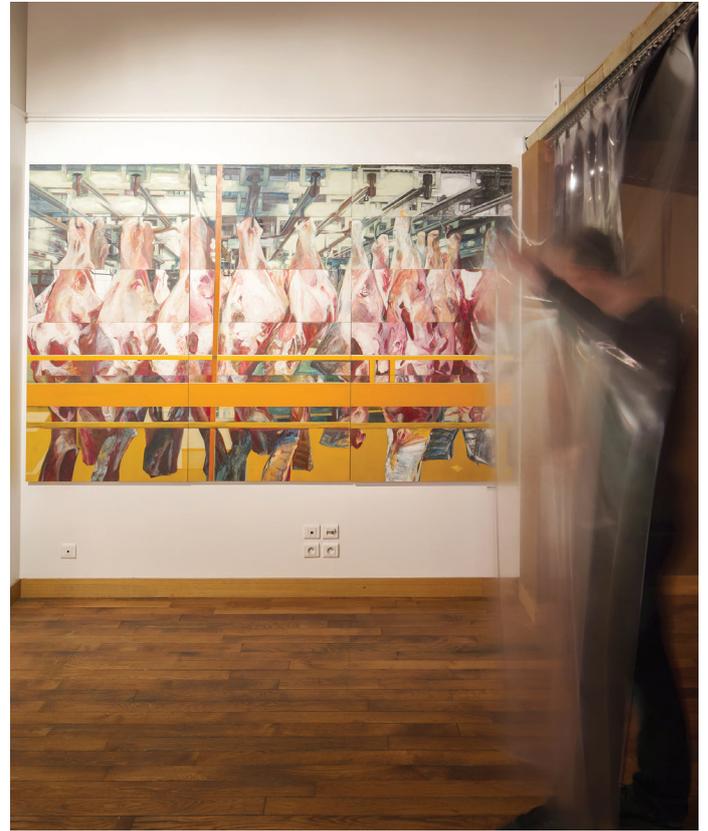
- 3 maquettes tactiles représentant différents types d'élevage ;
 - 2 tabourets «saucissons» ;
 - 2 textes trilingues (bâche texturée sur support bois) et 1 illustration-jeune public (sur support PVC) ;
 - fichier numérique du film « Interview d'éleveurs » (durée : 11.35 min).
- Non intégré : film «Copier cloner» (droits à négocier), écrans.

Partie «Abattage»

Si la société occulte généralement cette étape, l'abattage et la violence qu'il génère est pourtant centrale dans la chaîne de transformation. Il est ainsi important de mettre le visiteur face à la mort, à la mort de l'animal, action dure mais nécessaire à sa transformation en viande. Cette partie est réalisée sous forme d'un couloir, dont le passage n'est pas obligatoire. À l'extérieur, cette notion est traitée de façon plus douce pour le jeune public.



- 1 scène « De l'élevage à l'assiette » (Playmobil) ;
 - 3 sièges mêlant formes animale et morceaux de viande ;
 - 2 rideaux à lanière PVC ;
 - 1 texte trilingue (bâche texturée sur support bois) et 1 illustration-jeune public (sur support PVC) ;
 - 8 reproductions photographiques (artistes et Musée Niepce) ;
 - 1 illustration scientifique sur l'élevage.
- Non intégré : film Minuscule (droits à négocié), film « Poule » (droits à négocié), droits autorisation pour l'utilisation des photographies, écrans, œuvres.



Transition

Doit-on systématiquement manger de la viande ? Pour répondre à cette interrogation, une perspective historique permet d'élargir le débat. En parallèle, les visiteurs, petits et grands sont invités à écouter des contes, histoires et émissions radiophoniques.



- 2 textes trilingues (bâche texturée sur support bois) et 1 illustration-jeune public (sur support PVC) ;
- fichiers numériques des 10 contes pour enfants.

Non intégré : collections muséales (musée des beaux arts de Nancy etc.), système de diffusion du son.



Partie «Consommation bouleversée»

8 thèmes permettent de s'interroger sur la consommation carnée et ses impacts : traçabilité, conséquences environnementales, bien-être animal, qualité des viandes, gaspillage alimentaire, zoonoses et risques sanitaires, surpêche, paysages et services rendus par l'élevage.



- 8 modules constitués de cubes en bois de 40*40*40 cm avec les vitrines PVC intégrées ;
 - 5 illustrations scientifiques ;
 - fichiers numériques du film final permettant de se questionner sur la consommation de viande, son passé et son avenir (durée : 52 min).
- Non intégré : collections muséales (musée de zoologie de Strasbourg, Muséum-Aquarium etc.), droits d'utilisation des photographies, écran.

Conclusion

La conclusion permettra à chacun, sous forme interactive, de se positionner face aux particularités de sa consommation carnée et d'en apprendre plus sur l'aspect nutritif.



- 1 texte trilingue (bâche texturée sur support bois) et 1 illustration-jeune public (sur support PVC) ;
 - fichiers numériques du film « Vive les protéines» (durée : 2.10 min) et du jeu sur tablette «Quel consommateur êtes-vous ?».
- Non intégré : tablette tactile.

Œuvres

L'ensemble des coordonnées des prêteurs (particuliers et musées) sera transmis.



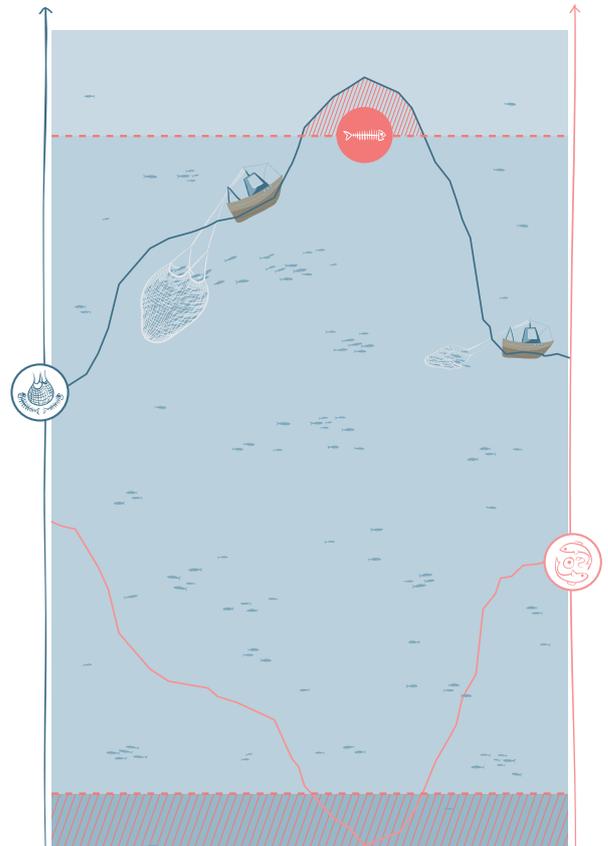
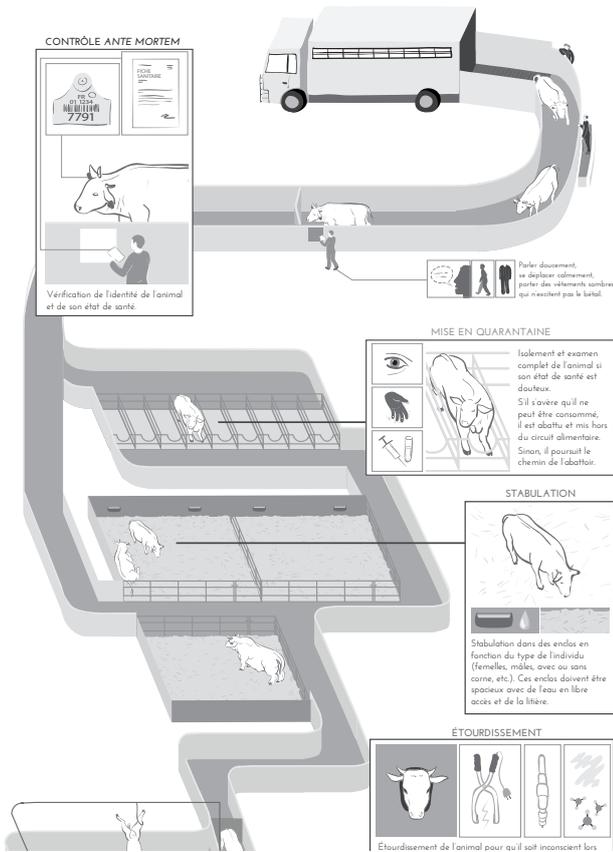
Pour ce qui concerne les œuvres photographiques reproduites, l'ensemble des coordonnées des artistes sera transmis.

Graphisme

Il sera possible d'adapter la charte graphique mis en place (affiche, kakemono, dépliants etc.) en lien avec le graphiste.

Illustrations

Les droits pour l'ensemble des illustrations (illustrations scientifiques et illustrations jeunesse) sont pris en compte.



Contacts

Pierre-Antoine GÉRARD
Directeur du Muséum-Aquarium
pierre-antoine.gerard2@grand-nancy.org

Lucile GUITTIENNE
Directrice-adjointe du Muséum-Aquarium
lucile.guittienne@grand-nancy.org
06 10 38 67 95



