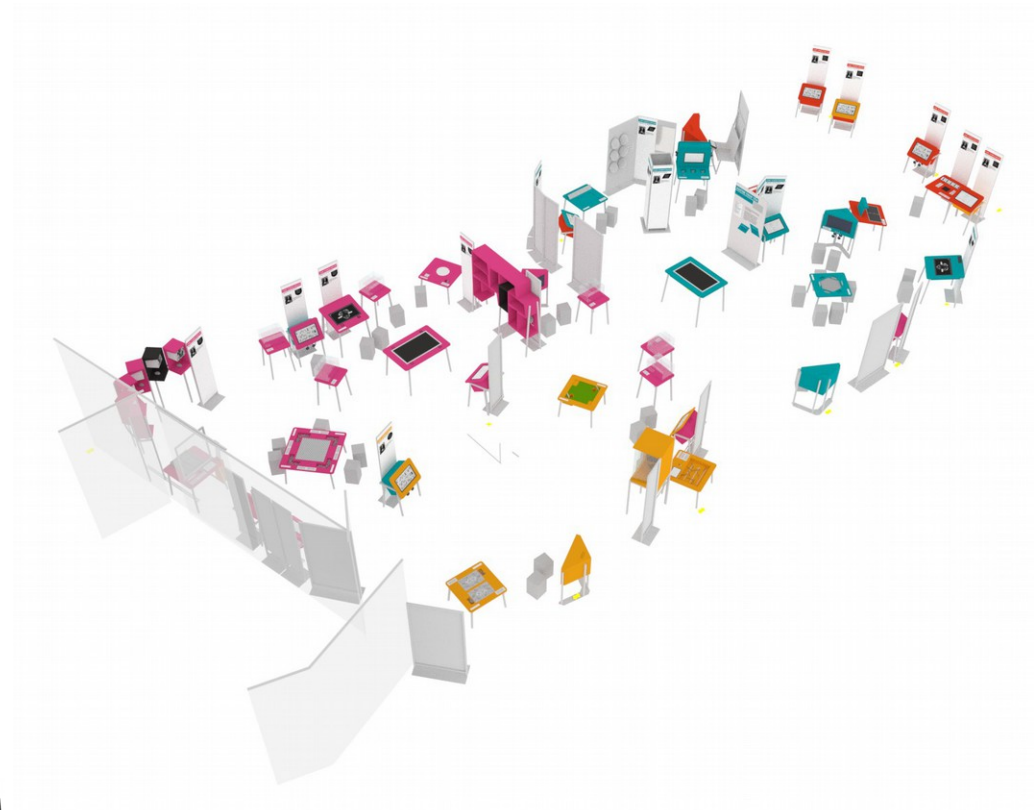


EXPOSITION INTELLIGENCES - DIFFÉRENTES PAR NATURE

DESCRIPTIF GÉNÉRAL DES CONTENUS SCIENTIFIQUES DE L'EXPOSITION



SCIENCE BY ART
CRÉATION
MUSÉOGRAPHIQUE

MUSÉUM
{D'HISTOIRE NATURELLE}

SOMMAIRE

Présentation générale de l'exposition	3
Les quatre thématiques du parcours	4
Synthèse des éléments de l'exposition	
Prologue	6
Espace 1 : Intelligences cellulaires et végétales	7
Espace 2 : Intelligences animales	8
Espace 3 : Intelligences humaines	10
Espace 4 : Intelligences artificielles	12
Épilogue	14
Principe d'implantation des modules	15
Principe d'implantation des voiles suspendus	16
Principe de raccordement électrique	17
Références couleurs de l'exposition	19
Éclairage	20
Mobiliers de l'espace 1	22
Mobiliers de l'espace 2	31
Mobiliers de l'espace 3	48
Mobiliers de l'espace 4	63

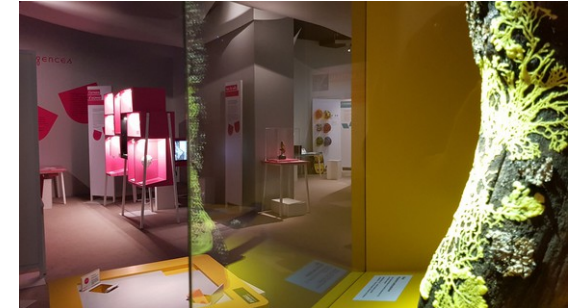
PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'EXPOSITION

Fil rouge

L'exposition « Intelligences. Différentes par nature » part d'un parti pris « ouvert » sur la notion d'intelligence: les capacités à résoudre de manière innovante des problèmes apparus dans l'environnement. Les domaines parcourus vont des êtres vivants les plus simples (comme le blob ou les bactéries) aux organismes animaux plus complexes (notamment pour leur intelligence collective), de l'intelligence humaine aux formes nouvelles d'intelligence artificielle. Plutôt que de donner une définition *a priori*, nécessairement discutable, de la notion d'intelligence, l'exposition fournit au visiteur les éléments informatifs et expérimentaux pour qu'il puisse se faire sa propre opinion.

Regard scénographique

Divisés en 4 espaces interconnectés par un maillage subtil figurant à la fois les connexions neuronales et les interactions entre les différentes intelligences, l'exposition, qui se décline sur environ 250 m², invite le visiteur à pénétrer dans un monde coloré, plein de fantaisie et de surprises. Le mot « intelligences » se déshabille de ses costumes sérieux et discriminants et les nombreux moyens interactifs annoncent une visite pétillante, lumineuse, étonnante et mystérieuse. Le visiteur entre dans cet univers à la découverte des multiples formes d'intelligences, dans une ambiance dynamique, festive et théâtrale !



LES QUATRE THÉMATIQUES DU PARCOURS

Intelligences Cellulaires et végétales

Tout organisme vivant, du microscopique au gigantesque, s'adapte à un environnement changeant, se protège, se nourrit et se reproduit. Chaque être vivant capte des informations à partir de ce qui l'entoure.

Il a la capacité de les conserver en mémoire, de les traiter et de réagir de manière adaptée.

Pour certains chercheurs, c'est une des premières formes d'intelligence : trouver une solution à un problème, comme se défendre contre une agression. D'autres préfèrent parler d'automatismes ou de réactions physico-chimiques.



Intelligences Animales

Plus la science étudie les espèces animales non humaines, plus elle les découvre capables de performances cognitives étonnantes. Communication, coopération, représentation de soi et des autres, émotions, création et manipulation d'outils : les chercheurs découvrent chez les animaux des facultés insoupçonnées, auparavant réservées à Homo sapiens. Au-delà du cercle des mammifères proches de l'espèce humaine, les espèces animales présentent des formes complexes d'intelligence, individuelle ou collective.



LES QUATRE THÉMATIQUES DU PARCOURS

Intelligences Humaines

Les capacités intellectuelles de l'espèce humaine sont exceptionnelles. Ce ne sont pas des paroles en l'air : c'est la science qui le dit. Doté d'un cerveau hors normes, Homo sapiens a accès au langage, à la technique, aux sciences, à la création artistique et à des formes complexes de socialisation. Aujourd'hui, son intelligence n'est plus seulement considérée en fonction des performances intellectuelles mesurées par des tests psychologiques : elle est aussi corporelle, sociale, affective, relationnelle, collective...



Intelligences Artificielles

L'humain rêve depuis longtemps de machines pensantes. Aujourd'hui, les intelligences artificielles (IA) rivalisent avec l'intelligence humaine. Dans le domaine des IA, les chercheurs s'inspirent des neurosciences pour imaginer et créer des réseaux de neurones artificiels capables d'apprendre, de reconnaître, de dialoguer, de s'orienter et de décider. Avec l'apprentissage profond, les machines défient les humains. L'intelligence artificielle se répand dans la société, apportant son assortiment de services utiles, mais aussi son lot d'inquiétudes...

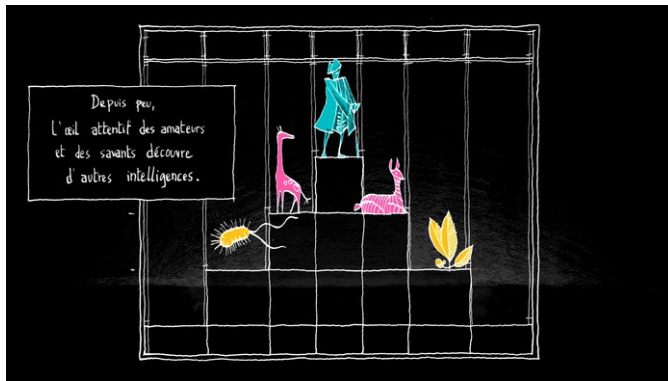


SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION PROLOGUE

00- Chamboule-tout

Film créatif sur le thème des intelligences

Objectifs : Proposer une entrée dans l'exposition sur le thème de la déconstruction du modèle hiérarchique qui attribue l'intelligence aux seuls humains. Les végétaux, les animaux et même les intelligences artificielles s'invitent à la table ! Le monde coloré des toutes les intelligences s'offre au visiteur.



SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 1 : INTELLIGENCES CELLULAIRES ET VÉGÉTALES

1B : Bactéria. Construire une bactérie.

Installation sur table avec deux puzzles identiques d'une bactérie.

Objectifs : Recréer un puzzle de bactérie et ainsi voir les différentes composantes de cet être unicellulaire. La bactérie Escherichia coli est représentée sous forme d'un dessin de biologie. C'est une coupe de la bactérie grossie 200 000 fois, avec titre et légendes.



1C : Coli la bactérie. De sacrés pouvoirs !

Installation sur écran incurvé, diffusant un film d'animation.

Objectifs : Découvrir les capacités adaptatives des bactéries Escherichia coli. C'est une des bactéries les plus étudiées dans le monde. En regardant ce film, les visiteurs comprennent comment une bactérie se nourrit, se déplace, se défend, communique...



2A : Le blob. Un champion sans cerveau.

Installation « vitrine », boîte sur pied avec maquette d'un blob.

Objectifs : Observer un blob (factice), découvrir sa structure et son milieu naturel. Une maquette de blob faite à l'imprimante 3D reproduit un vrai blob sur une buche humide.



SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 1 : INTELLIGENCES CELLULAIRES ET VÉGÉTALES

2B / 2C : Blobissimo. Le réseau de Tokyo.

Installation sur table avec un jeu de baguettes sur boîte lumineuse inclinée, et un écran présentant deux vidéos (expérience du professeur Nakagaki et déplacement du blob).

Objectifs : Montrer que le blob est efficace ! Sa capacité consiste à aller toujours au plus court et de prospecter son territoire à la recherche de nourriture. Le plateau de jeu est une carte géographique de Tokyo, les baguettes sont là pour créer un réseau.



2D : Une chercheuse répond à vos questions : Audrey Dussutour.

Installation plot avec écran tactile.

Objectifs : Rencontrer une chercheuse et découvrir ses recherches à la manière d'une visio-conférence (l'intelligence du blob).



3A : Plantarium. Les mystères de la forêt.

Installation sur écran avec un pupitre de commande à distance.

Objectifs : Comprendre ce qui se cache derrière un tronc, une écorce, dans une feuille, une racine ou une fleur ! Découvrir le fonctionnement de l'arbre, sa manière de se nourrir, de se reproduire, de se défendre... Par le biais de courts films d'animation.



SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 1 : INTELLIGENCES CELLULAIRES ET VÉGÉTALES

3B : Biomax. Les olympiades végétales.

Installation sur table avec un jeu de cartes (2 à 4 joueurs).

Objectifs : Découvrir les capacités adaptatives des végétaux. Confrontés à des situations « problématiques » de l'environnement, les joueurs trouvent dans leurs cartes les solutions possibles. Comment « réagir » lors d'une sécheresse ? De l'attaque d'un herbivore ? d'une rafale de vent...



3C : Une chercheuse répond à vos questions : Catherine Lenne.

Installation plot avec écran tactile.

Objectifs : Rencontrer une chercheuse et découvrir ses recherches à la manière d'une visio-conférence (l'intelligence et la sensibilité des plantes).



SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 2 : INTELLIGENCES ANIMALES

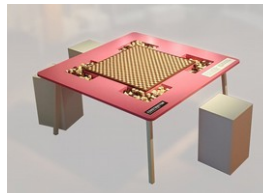
4B : Termitia. Voyage au cœur d'une termitière *Installation sur écran, diffusant un film d'animation.*

Objectifs : Faire découvrir le fonctionnement d'une colonie de termites. En regardant ce film, les visiteurs comprennent comment les termites s'organisent, comment ils construisent et déconstruisent leur nid pour le rendre toujours plus fonctionnel. Le tout sans hiérarchie.



4C : Constructor. Apporter sa pierre à l'édifice. *Installation sur table. Jeu de cube en bois sur un damier.*

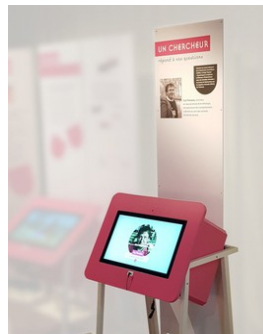
Objectifs : Se mettre dans la peau d'un termite, construire une termitière comme le font ces insectes, en respectant une règle simple et « sans réfléchir ». Déposer un cube noir uniquement sur des surfaces blanches et des cubes blancs uniquement sur des surfaces noires. C'est un jeu collectif, il n'y a pas de début ni de fin, les joueurs complètent la structure déjà commencée. Ils peuvent la modifier à l'infini.



4D : Un chercheur répond à vos questions : Guy Théraulaz.

Installation plot avec écran tactile.

Objectifs : Rencontrer un chercheur et découvrir ses recherches à la manière d'une visio-conférence (les insectes sociaux, l'intelligence en essaim).



SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 2 : INTELLIGENCES ANIMALES

5A : Flocking. La magie d'un vol d'oiseaux. *Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif*

Objectifs : Expérimenter le vol en essaim ou flocking en anglais. À l'aide de trois paramètres modulables, les visiteurs découvrent l'organisation d'un groupe en vol, la distanciation entre chaque individu, la cohérence du groupe, ...



5B : Chorégraphies. L'intelligence en essaim. *Installation diffusant un film contemplatif.*

Objectifs : Observer le comportement de différentes espèces et leurs manières de se déplacer en essaims (flamants roses, raies, buffles, étourneaux, ...). L'organisation « instinctive » des déplacements coordonnés chez certaines espèces suscite l'émerveillement et le questionnement.



6A / 6B : A la baguette. L'intelligence du geste. *Installation sur table haute avec l'expérience du labyrinthe et écran diffusant des vidéos sur les travaux de recherche d'Ameline Bardo.*

Objectifs : Réaliser l'expérience du labyrinthe pensée par Ameline Bardo pour ses recherches sur la manipulation et la motricité fine de la main chez les grands singes. Les visiteurs regardent les vidéos des expériences réalisées avec les primates, ainsi qu'une présentation de la chercheuse.



SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 2 : INTELLIGENCES ANIMALES

6C : Le coin des outils. À chacun son accessoire.
Installation sous formes de plusieurs boîtes sur pied avec maquette d'outils.

Objectifs : Découvrir des espèces capables d'utiliser des outils dans leur environnement naturel. Grâce à cette installation, les visiteurs appréhendent la notion d'outil et font le lien entre des animaux et des outils naturels (cailloux, éponge, feuilles, ...).



6D : Une chercheuse répond à vos questions : Emmanuelle Pouydebat.
Installation plot avec écran tactile.

Objectifs : Rencontrer une chercheuse et découvrir ses recherches à la manière d'une visio-conférence (les intelligences dans le buisson de l'évolution).



7A : Intellimax. Étonnants animaux.
Installation sur grande table tactile, avec un jeu interactif.

Objectifs : Découvrir les capacités de certaines espèces animales (mémorisation, orientation, camouflage, coopération, ...). À l'aide d'un quiz interactif, les visiteurs choisissent parmi trois propositions, la réponse la plus probable. L'abeille, le castor, le suricate, le macaque, la baleine, le serpent, l'éléphant et les céphalopodes : savent-ils faire des constructions ? comment se camouflent-ils ? quels sont leurs liens sociaux ? ...



SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 2 : INTELLIGENCES ANIMALES

8A / 8B / 8C / 8D / 8E / 8F : Plots espèces
Installation « vitrine », espèces naturalisées sous boîte plexiglas avec quiz.

Objectifs : Observer le corps de différentes espèces et une capacité « phare » de chaque espèce. Grâce à un quiz amusant, les visiteurs découvrent différents comportements intelligents (orientation, agilité, mémoire, construction, ...).



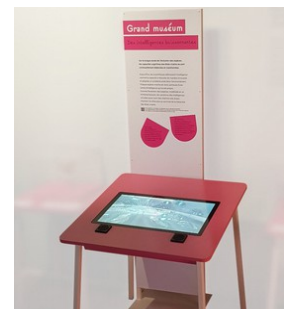
9A : Hans le malin. Le cheval qui savait compter.
Installation sur écran incurvé, diffusant un film historique.

Objectifs : Découvrir l'histoire de ce cheval savant. Hans est un cheval qui a connu une grande célébrité dans le Berlin des années 1920. De nombreux scientifiques ont étudié à l'époque son comportement. Comment faisait-il pour répondre à des questions de mathématiques ? La question de l'intelligence animale est posée depuis longtemps.



10A : Grand muséum. L'intelligence des espèces.
Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif.

Objectifs : Apprécier la diversité du vivant et des formes d'intelligence. L'intelligence éclot dès qu'une question est posée par l'environnement, là où il y a une adaptation. Dans ce jeu interactif, les visiteurs parcourent librement le buisson des intelligences ou participent à un jeu pour découvrir les intelligences du vivant.

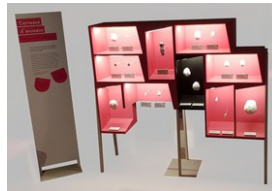


SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 2 : INTELLIGENCES ANIMALES

11A : Cerveaux d'animaux. Où se situe l'intelligence ?

Installation sous formes de plusieurs boîtes sur pieds avec des maquettes 3D de cerveaux d'animaux.

Objectifs : Observer les différents cerveaux d'animaux, leurs tailles, leurs formes, leurs circonvolutions. Ours, humain, dauphin, saumon, fourmi, requin, chimpanzé... Proportionnellement, la taille du cerveau ne donne pas la qualité, ni la quantité « d'intelligence ». Rien ne sert d'avoir une grosse tête.



11B : Cervorama. À qui est ce cerveau ?

Installation sur table, jeu de quiz avec des cartes à replacer sur un plateau en cercle.

Objectifs : Montrer la diversité des cerveaux des espèces animales. Les joueurs font le lien entre un animal (mouche, chimpanzé, perroquet, poisson rouge, ...) et son cerveau. Il s'aide de la description de ses capacités et des schémas fournis par le jeu.

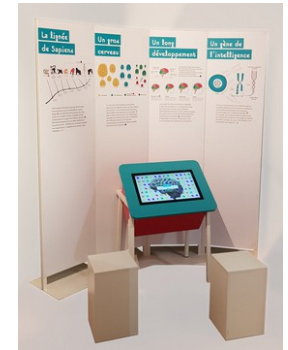


SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 3 : INTELLIGENCES HUMAINES

12A : Sapienza. Nos cousins sont-ils comme nous ?

Installation panneaux et écran tactile, avec un jeu interactif.

Objectifs : Découvrir les distinctions physiques du cerveau humain et des cerveaux des primates. Y a-t-il des liens avec les capacités cognitives ? Quel rôle attribuer aux circonvolutions, aux modèles de développement, à la composition génétique ? Quelle place accorder aux capacités langagières, à l'abstraction ?



12B : Génies. Au cœur de notre cerveau.

Installation sur table, jeu avec un puzzle 3D de cerveau humain.

Objectifs : Manipuler une maquette de cerveau humain à l'échelle réelle, comprendre sa composition (différents éléments du puzzle). Les visiteurs découvrent les zones cérébrales et leurs liens avec les différentes composantes de l'action.



13A : Crânomania. Mesurer son tour de tête.

Installation panneaux, jeu avec des casques et un miroir.

Objectifs : Découvrir l'histoire de la phrénologie. Étude menée au XIXème siècle par Franz-Joseph Gall, père de la discipline. Deux manipulations : l'une permet de mesurer son tour de tête, la seconde permet de découvrir les résultats (réfutés aujourd'hui) des travaux de Gall.

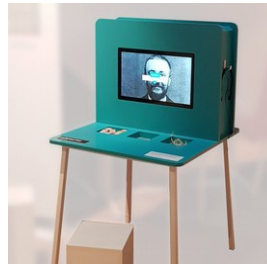


SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 3 : INTELLIGENCES HUMAINES

13C : Génimaton. Passer le test !

Installation sur table et écran tactile, avec un jeu interactif.

Objectifs : Découvrir par l'humour les limites des tests de QI. Les joueurs ont rendez-vous avec un Alfred Binet « reconstitué » (une photo ancienne animée). Il leur fait passer un test. Ce test est truqué, loufoque, pour montrer les biais créés par exemple par la pression ressentie par le joueur.



14A : Inné/Acquis. L'origine des intelligences.

Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif.

Objectifs : Découvrir par un jeu que le classement Inné/Acquis d'une compétence relève de la subjectivité personnelle et non d'un partage objectif a priori. Les visiteurs répondent à un quiz à partir d'images du quotidien : savoir cuisiner des pâtes ? avoir de l'équilibre ? aimer la musique ? ...



14B : La ligne de partage. Entre Inné et Acquis.

Installation sur écran incurvé, diffusant un film.

Objectifs : Découvrir le débat inépuisable autour de l'inné et de l'acquis, les différents points de vue et leurs arguments. D'où viennent les capacités intellectuelles ? Peut-on les acquérir ? Nait-on intelligent ?



SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 3 : INTELLIGENCES HUMAINES

15A : Grand-8. Les intelligences en folies !

Installation sur grande table tactile, avec un jeu interactif.

Objectifs : Montrer par le jeu différentes formes d'intelligences humaines (intelligence interpersonnelle, intra-personnelle, naturaliste, logique, linguistique, artistique, corporelle et spatiale). À l'aide d'un jeu interactif, les visiteurs prennent place dans le manège, choisissent parmi des images, expérimentent des tests, et parcourent ainsi huit formes d'intelligences.



15C : Empathia. À l'écoute de l'autre.

Installation sur table avec un jeu de cartes.

Objectifs : Expérimenter la notion d'empathie dans un groupe, comprendre les autres, leurs ressentis, leurs émotions. À l'aide de situations impliquant l'un d'entre eux, les joueurs choisissent la réaction qui leur semble la plus adaptée. Comment réagir à une nouvelle ? face à une personne agaçante ? une gêne ? ...



16B : Une chercheuse répond à vos questions : Julie Bouchard.

Installation plot avec écran tactile.

Objectifs : Rencontrer une chercheuse et découvrir ses recherches à la manière d'une visio-conférence (les intelligences plurielles).



SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 3 : INTELLIGENCES HUMAINES

16D : Les créatives. L'intelligence buissonnière. *Installation sur écran incurvé, diffusant un film.*

Objectifs : Observer une multitude de formes d'intelligence artistique. L'art n'est pas seulement ce qui est dans les musées, ce sont aussi des gestes du quotidien, des pratiques sportives, des métiers, ... En regardant ce film, les visiteurs plongent dans un monde où tout peut relever de l'intelligence créatrice.



17A : Intellimonde. L'intelligence culturelle. *Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif.*

Objectifs : Découvrir les intelligences du monde, les rites, les cultures, les créations, les innovations aux quatre coins de la planète. Comment s'orientent les peuples ? d'où vient la riziculture ? ... Comment les intelligences traversent-elles les générations et les cultures ?



SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 4 : INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

18A : Le Variant. Une histoire d'intelligence artificielle. *Installation sur table haute inclinée, avec une bande dessinée.*

Objectifs : Découvrir l'histoire de l'intelligence artificielle, son évolution depuis sa création et son possible futur. Rendez-vous en 2119 avec le Variant sur le campus Alan Turing. Cette bande dessinée soulève de nombreuses questions sur la place grandissante des IA dans les sociétés humaines contemporaines.

Objectifs : Découvrir l'histoire de l'intelligence artificielle, son évolution depuis sa création et son possible futur. Rendez-vous en 2119 avec le Variant sur le campus Alan Turing. Cette bande dessinée soulève de nombreuses questions sur la place grandissante des IA dans les sociétés humaines contemporaines.



18B : Marcello. Entraîner un algorithme. *Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif.*

Objectifs : Comprendre le fonctionnement d'un algorithme. Par l'expérimentation, les visiteurs apprennent à un algorithme à reconnaître des dessins. Découverte des critères d'apprentissage, les poids attribués à chaque réponse (fiabilité), la diversité, ...



18C : Pixellia. Dans la tête d'une IA ! *Installation sur table, jeu de puzzle avec des cubes.*

Objectifs : Se mettre à la place de l'IA pour comprendre comment elle distingue l'image d'un chat et celle d'un chien. Comme l'IA, le joueur analyse chaque pixel (la face d'un cube) pour connaître son origine. Le jeu comprend deux niveaux simples et quatre niveaux plus difficiles.

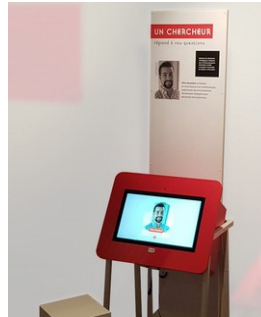


SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 4 : INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

18D : Un chercheur répond à vos questions : Kevin Bouchard.

Installation plot avec écran tactile.

Objectifs : Rencontrer un chercheur et découvrir ses recherches à la manière d'une visio-conférence (l'intelligence artificielle).



19B : Fantômia. Cette personne n'existe pas.

Installation.

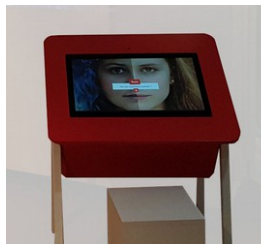
Objectifs : Observer les capacités des intelligences artificielles à créer de toutes pièces des visages humains. Entraînées et nourries avec une grande quantité de données, les IA nous épatent ! Les visages de ce diaporama sont parfaitement crédibles mais ce sont des fakes.



19C : Sosie. Le double jeu des ressemblances.

Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif.

Objectifs : Expérimenter la reconnaissance faciale réalisée par un algorithme entraîné par un apprentissage profond. Comparer les critères de ressemblance pour un humain (morphologie, expression...) et ceux de l'IA (analyse de l'image, accumulation des poids dans des itérations entre réseaux de neurones...).



SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 4 : INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

20A : White Mirror. Parler à l'oreille des IA !

Installation avec trois enceintes connectées.

Objectifs : Le test de Turing à l'envers : l'humain est capable d'humaniser très facilement une machine qui lui tient la conversation. Les visiteurs sont invités à poser des questions aux assistants vocaux. Des questions sont affichées pour donner des suggestions.



20B : Captcha. Vous êtes un robot ?

Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif.

Objectifs : Comprendre ce qui se cache derrière les captchas, ces tests demandés régulièrement aux internautes pour accéder à des sites. Ce sont des barrières pour bloquer en principe des robots. En remplissant un captcha, l'utilisateur entraîne une IA. Il est enrôlé dans une course poursuite entre robots.



21A : Autonomia. Conduire ou se faire conduire ?

Installation double (écran incurvé et écran tactile), avec un jeu interactif.

Objectifs : Expérimenter les différentes formes de véhicule « autonome » et les questions qu'elles posent au conducteur. Les joueurs prennent place dans une voiture à conduite assistée puis dans un véhicule semi-autonome et pour terminer dans une voiture du futur, complètement autonome.



SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ESPACE 4 : INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

22A : Mauvais biais. L'embarras du choix.

Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif.

Objectifs : Découvrir qu'une IA peut commettre des erreurs. Suivant la diversité et la qualité des données d'apprentissage, elle peut enregistrer des stéréotypes et faire des amalgames. Trouver une personne plus sympathique qu'une autre, définir une couleur comme féminine ou masculine ... Aucune réponse n'est juste ou fausse, le débat est ouvert.



22B : Tracking. Bienvenue à Intelligent City.

Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif.

Objectifs : Comprendre et connaître les enjeux sur les collectes des données personnelles. Où laisse-t-on des informations personnelles ? Pourquoi ces données intéressent-elles les grands opérateurs ? Plongés dans un univers futuriste, les visiteurs doivent trouver les activités du quotidien qui laissent des traces et celles qui n'en laissent pas.



SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS DE L'EXPOSITION ÉPILOGUE

23A Mosaïca, l'intelligence des mots

Installation avec poste d'écriture et écran de restitution des citations.

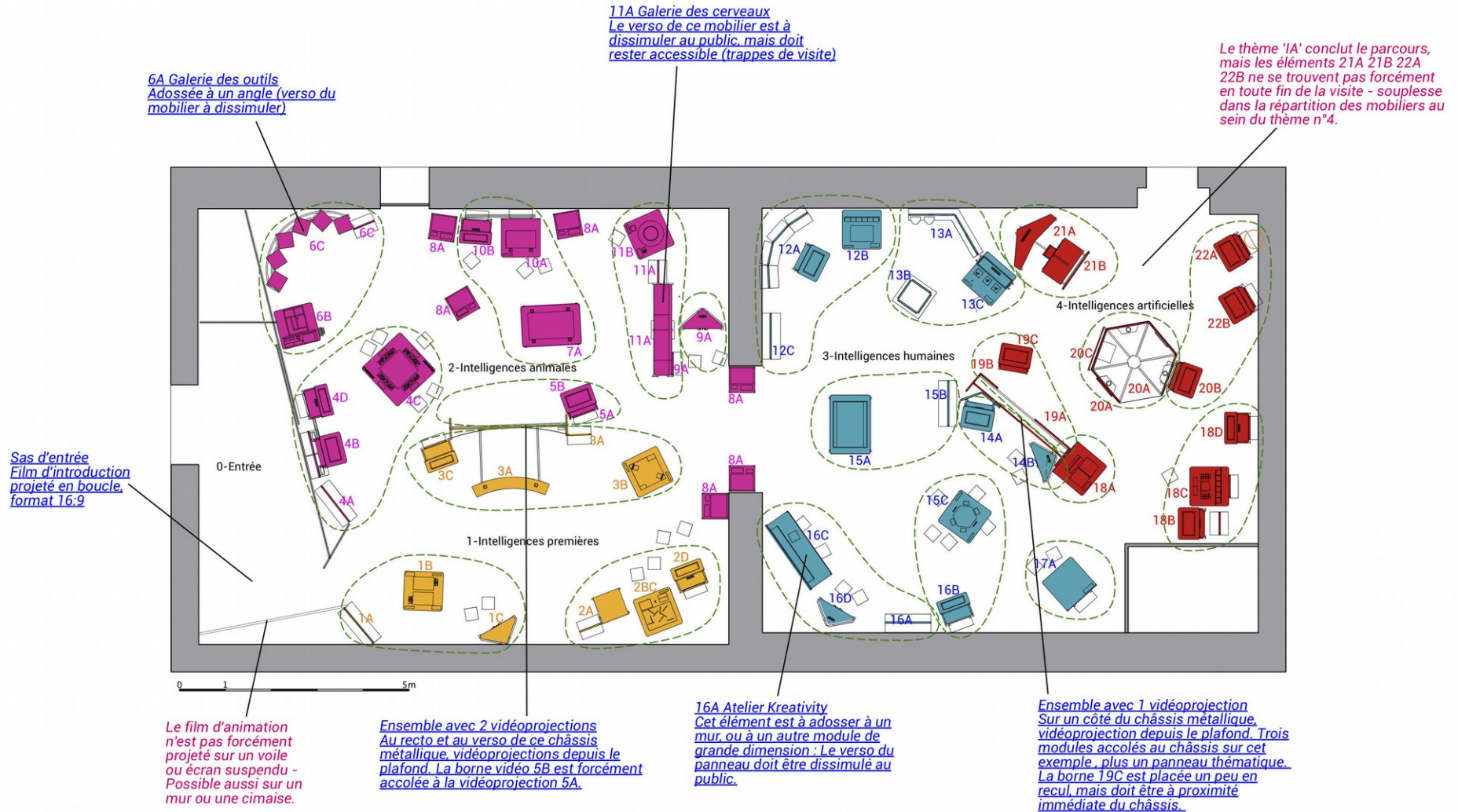
Objectifs : Donner la parole aux visiteurs. Un poste d'écriture permet de laisser un message qui répond à la question « Qu'est-ce que pour vous l'intelligence ? ». Après modération, les citations sont affichées dans une mosaïque présentée sur un grand écran. Les messages anonymes sont mélangés avec des citations de personnages célèbres (philosophes, scientifiques, artistes...).



PRINCIPE D'IMPLANTATION DES MODULES

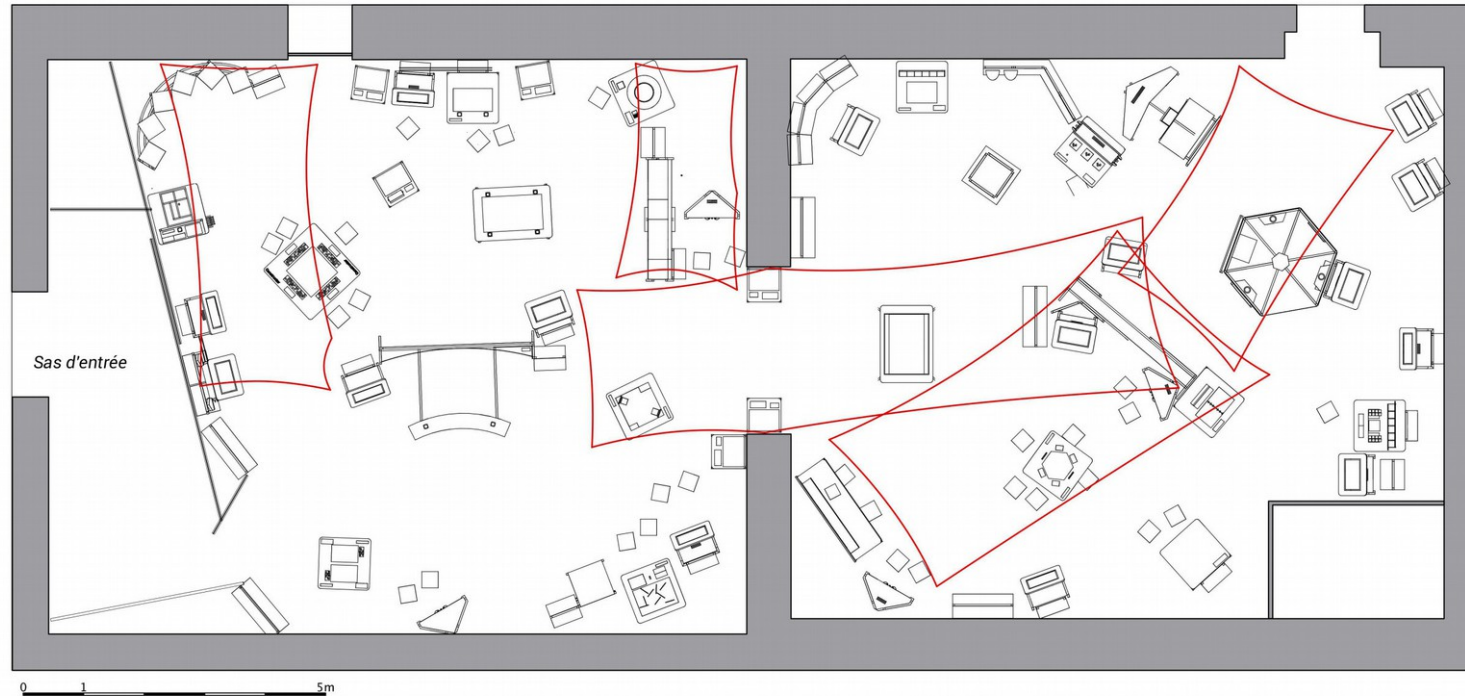
UN EXEMPLE COMMENTÉ : MUSÉUM D'HISTOIRE NATURELLE DE NANTES

2 niveaux de recommandation >
obligatoire
optionnel



PRINCIPE D'IMPLANTATION DES VOILES SUSPENDUS

UN EXEMPLE COMMENTÉ : MUSÉUM D'HISTOIRE NATURELLE DE NANTES



La présente disposition des voiles est donnée à titre d'exemple.

De manière générale, ils servent à faire le lien entre les différentes parties du parcours (le long voile central, à cheval entre les 2 salles, sur le plan ci-dessus), et à rabaisser le plafond, pour créer une atmosphère plus intime, proche des modules.

Les formes engendrées sont incurvées, car l'étoffe des voiles est légèrement extensible. Cet effet est voulu, pour ajouter un aspect vivant et souple à l'exposition. Les voiles sont pourvus d'oeillets, aux angles et sur certains côtés. Les amarres en gros élastiques (type sandoz) relie ces oeillets à des accroches fixées au mur et au plafond.



PRINCIPE DE RACCORDEMENT ÉLECTRIQUE (1/2)

UN EXEMPLE COMMENTÉ : MUSÉUM D'HISTOIRE NATURELLE DE NANTES

Principe de base des alimentations électriques des modules :

1. Alimentation 220V (mur ou sol) > fiche mâle et câble électrique 3G2,5mm²

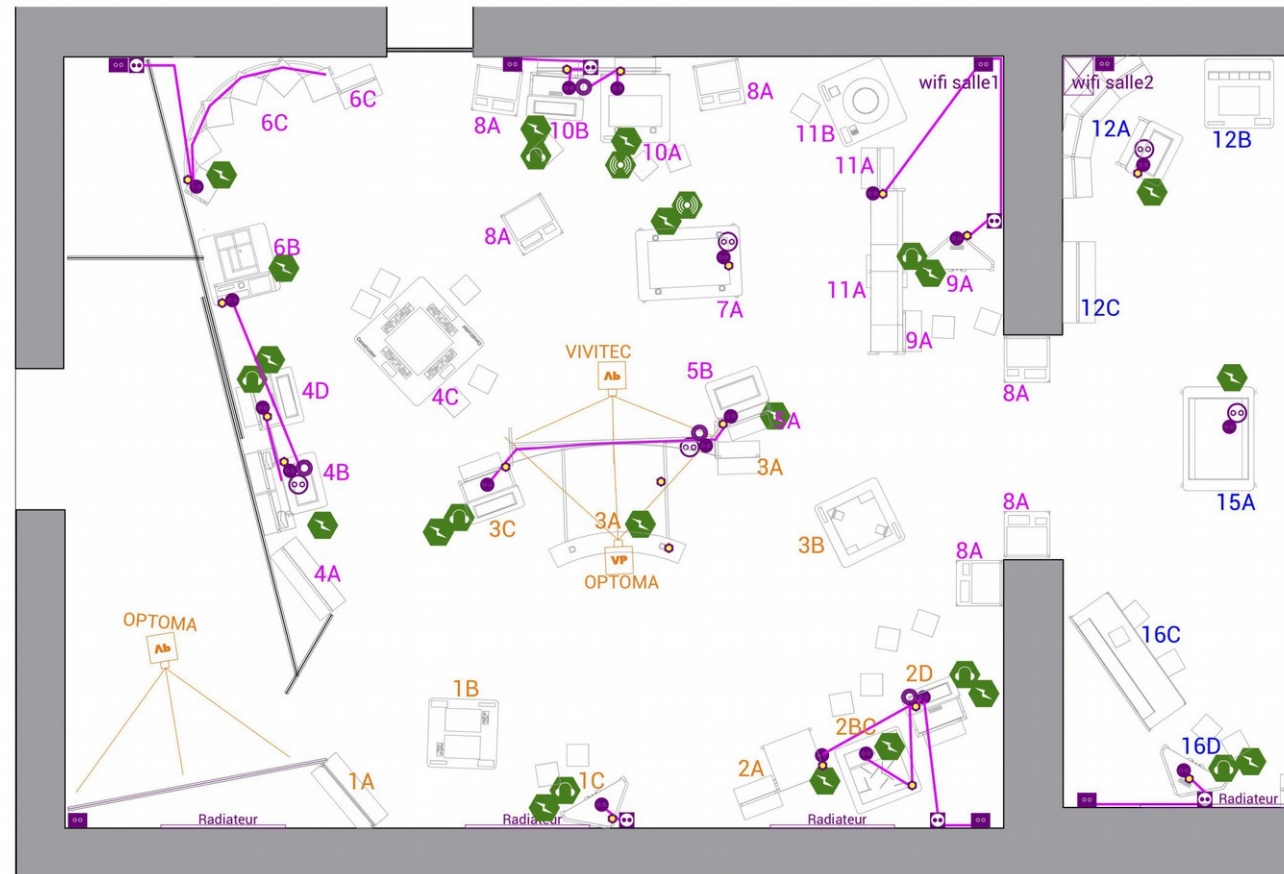
Puis 2 possibilités :

2a. (Module isolé) Alimentation d'une multiprise dans un module, puis tous les équipements branchés sur cette multiprise

2b. (Modules alimentés en série) Raccordement à une boîte de dérivation dans le premier module, et depuis cette dérivation départ vers autant de multiprises que de modules à alimenter.

! Si possible, séparer les alims des équipements AV de celles des éclairages

Pour atteindre les modules sur pieds depuis le sol ou les plinthes, des tubes IRO sont livrés avec l'exposition, à fixer (avec colliers de fixation) sur les piétements des mobiliers.



PRINCIPE DE RACCORDEMENT ÉLECTRIQUE (2/2)

UN EXEMPLE COMMENTÉ : MUSÉUM D'HISTOIRE NATURELLE DE NANTES

Principe de base des alimentations électriques des modules :

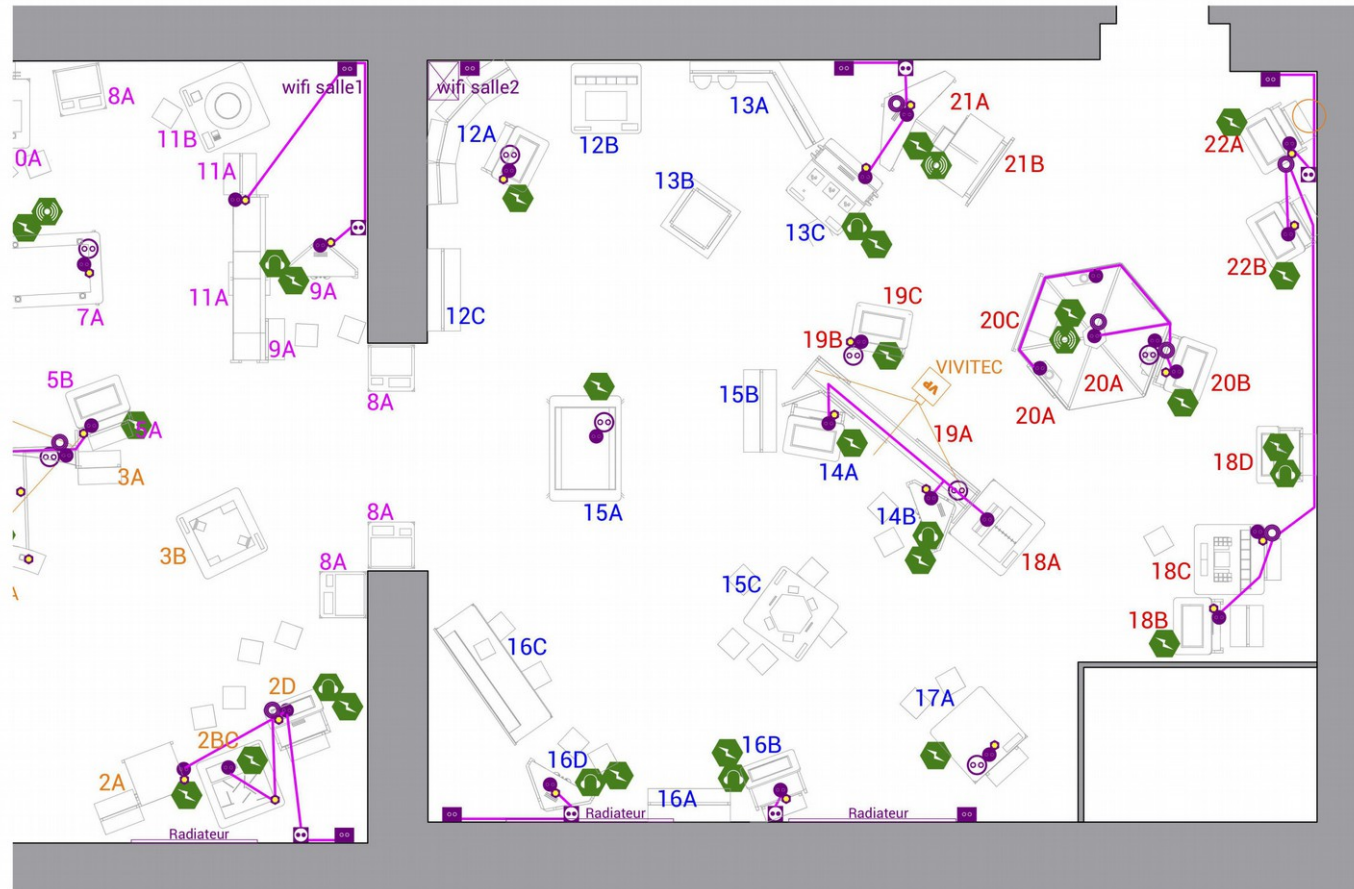
1. Alimentation 220V (mur ou sol) > fiche mâle et câble électrique 3G2,5mm²

Puis 2 possibilités :

2a. (Module isolé) Alimentation d'une multiprise dans un module, puis tous les équipements branchés sur cette multiprise

2b. (Modules alimentés en série) Raccordement à une boîte de dérivation dans le premier module, et depuis cette dérivation départ vers autant de multiprises que de modules à alimenter.

! Si possible, séparer les alims des équipements AV de celles des éclairages



Pour atteindre les modules sur pieds depuis le sol ou les plinthes, des tubes IRO sont livrés avec l'exposition, à fixer (avec colliers de fixation) sur les piétements des mobiliers.

Automate :

Routeur d'extinction et internet

Doit être caché au public, tout en restant accessible (manipulation quotidienne pour extinction ds UC)



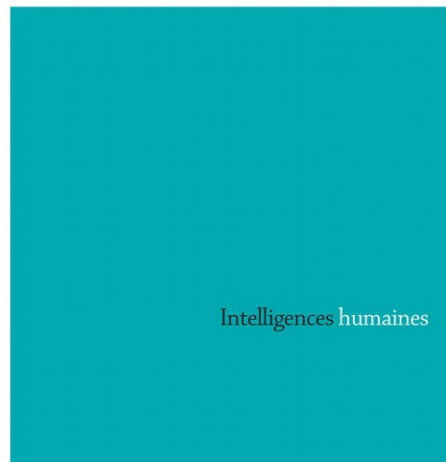
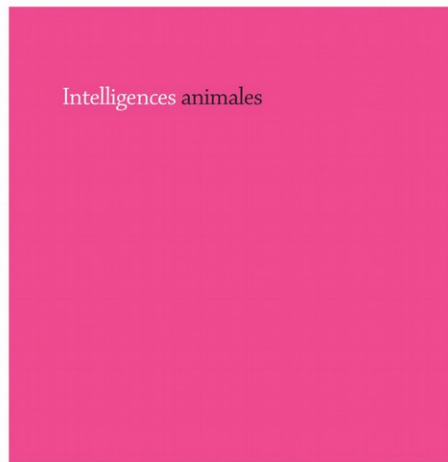
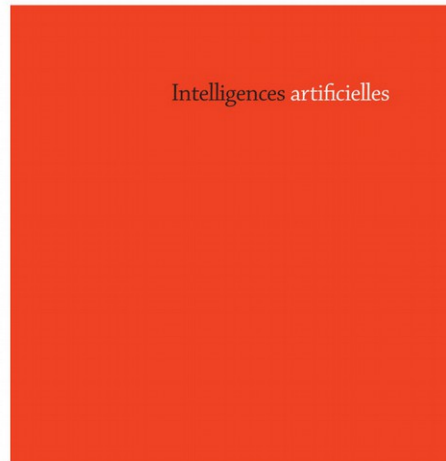
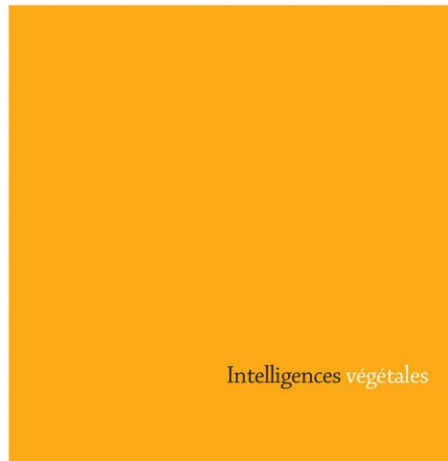
RÉFÉRENCES COULEUR DE L'EXPOSITION

GRAPHISME

Gamme colorée

Notre gamme colorée

Cette gamme colorée se compose de quatre couleurs vives, chaleureuses et facilement identifiables (elles ne peuvent être confondues). Elles ont l'avantage de pouvoir supporter à la fois du texte noir et du texte blanc, ce qui permet plus d'enrichissements graphiques.



+ Couleur des piétements métalliques > RAL 9010



Ref.SIKKENS



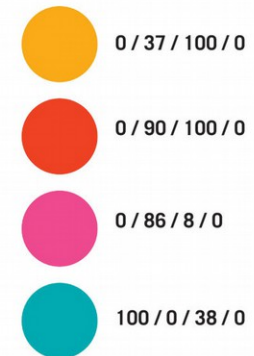
F2 64 70

C1 58 37

Z9 32 49

PO 40 50

QUADRICHROMIE



0 / 37 / 100 / 0

0 / 90 / 100 / 0

0 / 86 / 8 / 0

100 / 0 / 38 / 0

PRINCIPE D'ÉCLAIRAGE DE L'EXPOSITION

L'atmosphère de l'exposition est plutôt diurne que nocturne. Un niveau de lumière ambiant moyen est mis en place, dont la diffusion est améliorée par les voiles translucides, quand ils sont traversés par la lumière. Certains éléments disposent d'un éclairage intégré, comme la galerie des cerveaux et celle des outils.

Quelques accentuations lumineuses sont ajoutées, sur certains éléments : - Les textes de parties thématiques - Les panneaux principaux (largeur 100cm)



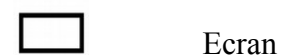
EXPOSITION INTELLIGENCES - DIFFÉRENTES PAR NATURE
DESCRIPTIF TECHNIQUE DES CONTENUS DE L'EXPOSITION



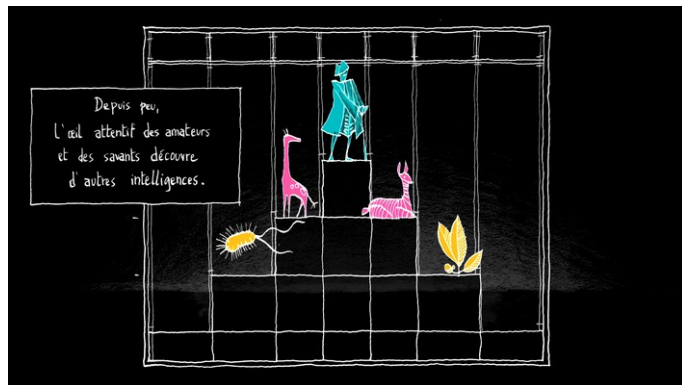
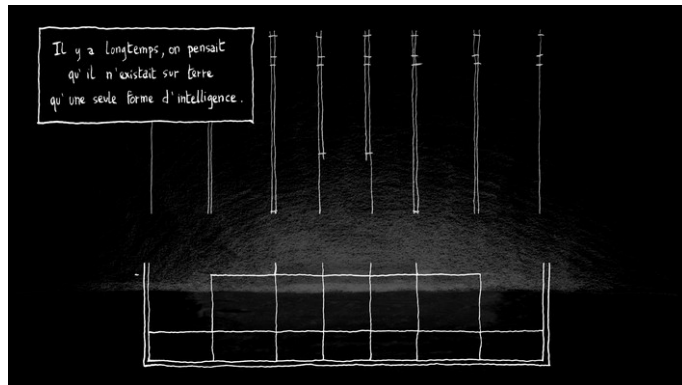
SCIENCE BY ART
CRÉATION
MUSÉOGRAPHIQUE

MUSÉUM
{D'HISTOIRE NATURELLE}

NOMENCLATURE DES PICTOGRAMMES



PROLOGUE – CHAMBOULE-TOUT - FILM CRÉATIF SUR LE THÈME DES INTELLIGENCES.



Type

- Média vidéo (sans audio)
- Contenu fourni mais **pas le dispositif de diffusion**

Durée

- 1 minute 30 environ – lecture en boucle

Accès

- 1 face

Constitution

- Fichier vidéo (.mov) / compression mpeg4 / fullHD (1920x1080) / 30 ips / Taille du fichier 310Mo environ

Audiovisuel / informatique / électrique

- Matériel de diffusion non fourni

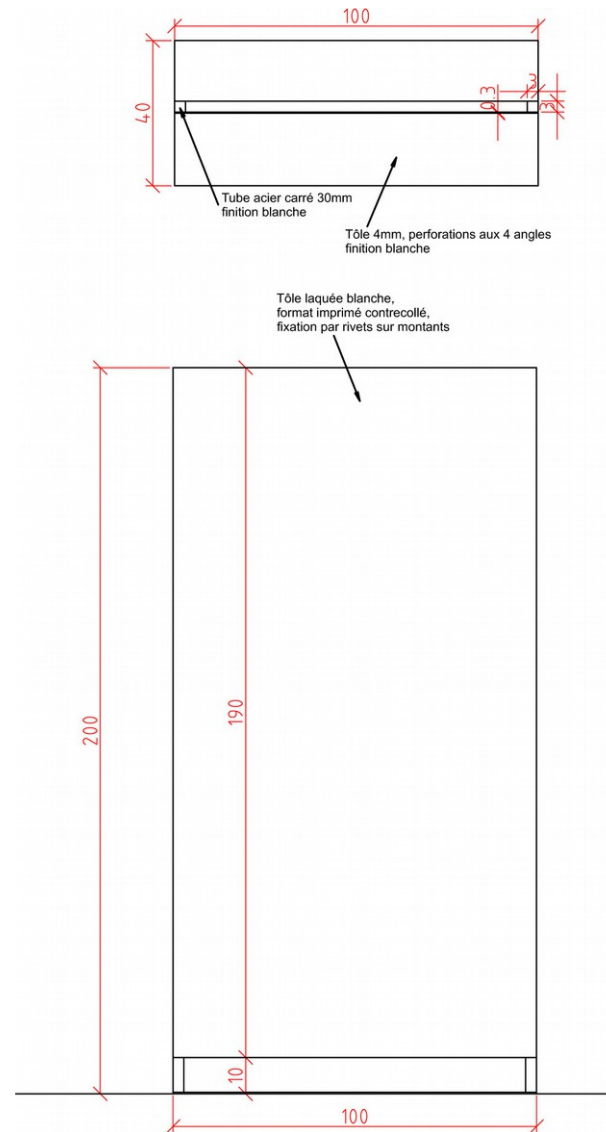
Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

Objectifs

- Proposer une entrée dans l'exposition sur le thème de la déconstruction du modèle hiérarchique qui attribue l'intelligence aux seuls humains. Les végétaux, les animaux et même les intelligences artificielles s'invitent à la table ! Le monde coloré des toutes les intelligences s'offre au visiteur.

1A - LES BACTÉRIES - MINUSCULES MAIS PAS SI BÊTES



Type

- Panneau thématique

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 100x40x200cm

Accès

- 1 face

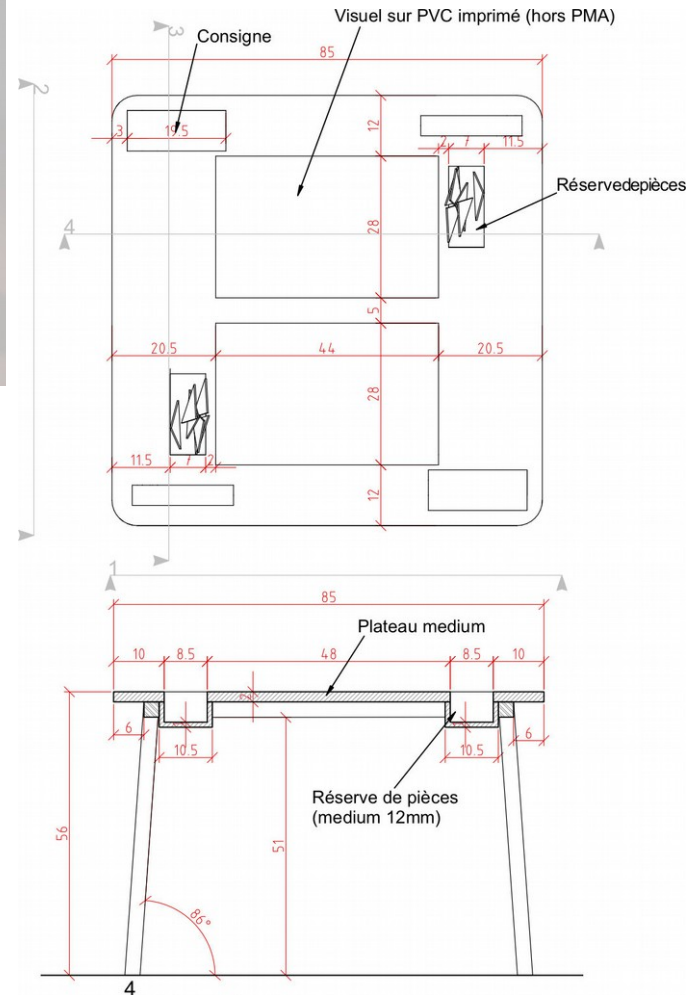
Constitution

- Panneau autostable largeur 100cm
- Piétement intégré, non démontable
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

1B - BACTÉRIA. CONSTRUIRE UNE BACTÉRIE



Type

- Installation sur table avec deux puzzles identiques d'une bactérie

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 85x85x58cm

Accès

- 2 côtés face à face

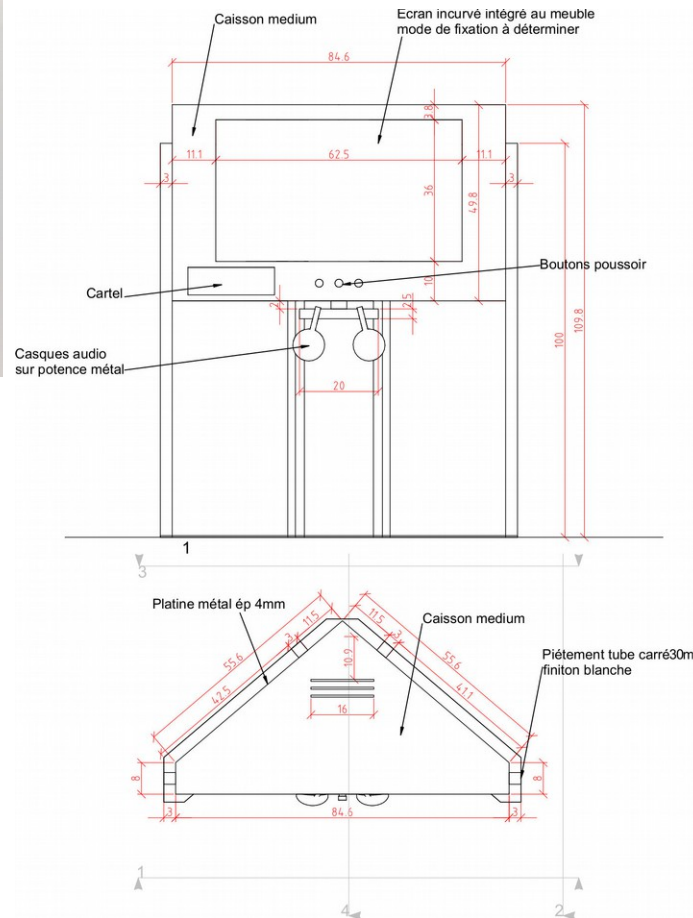
Constitution

- Plateau 85x85cm
- Piétement démontable hauteur 54cm
- Plateaux de jeu intégrés
- Pièces PVC couleur (2x8)
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

1C - COLI LA BACTÉRIE. DE SACRÉS POUVOIRS !



Type

- Installation sur écran incurvé, diffusant un film d'animation

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 90x47x110cm

Accès

- Frontal

Constitution

- Caisson écran incurvé + piètement démontable
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée
- Vidéo bilingue
- Déclenchement par bouton poussoir

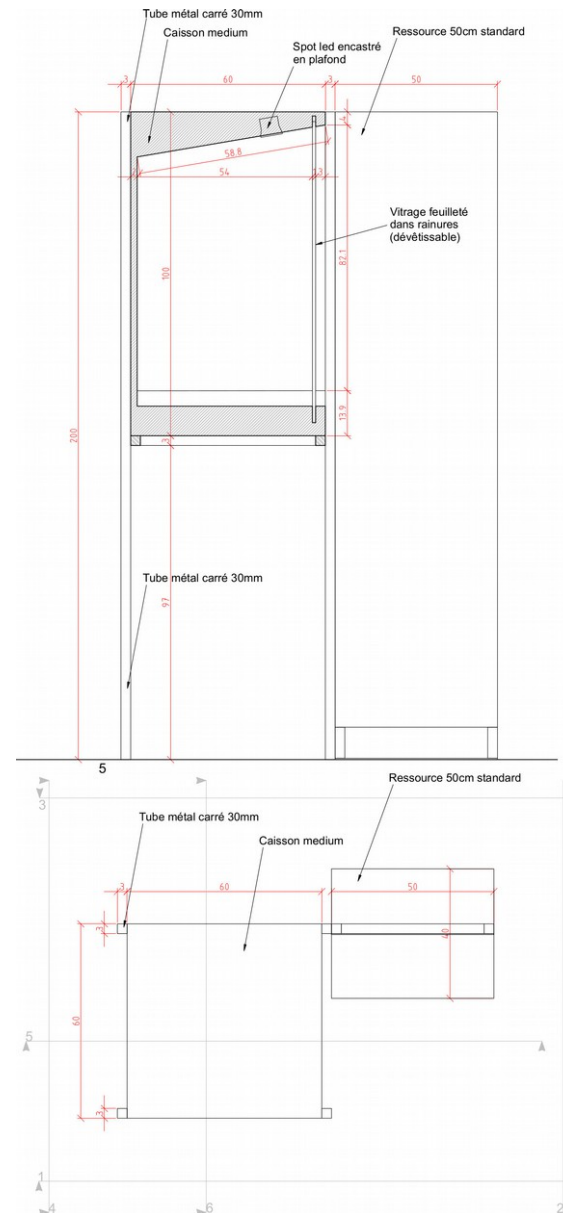
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran incurvé Samsung 27"
- 1 vidéo player VP 330 de ID/AL
- 2 casques (RSF FreeSound)
- 2 casques audio filaires fournis
- 2 prises jack 3,5mm intégrées

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

2A - LE BLOB - UN CHAMPION SANS CERVEAU



Type

- Installation « vitrine », boîte sur pied avec maquette d'un blob

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (Vitrine et piétement - non compris ressource verticale) 60x66x200cm

Accès

- 2 côtés adjacents

Constitution

- Vitrine démontable
- Piétement et caisson démontables
- 1 ressource verticale associée (autostable)
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Eclairage intégré
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

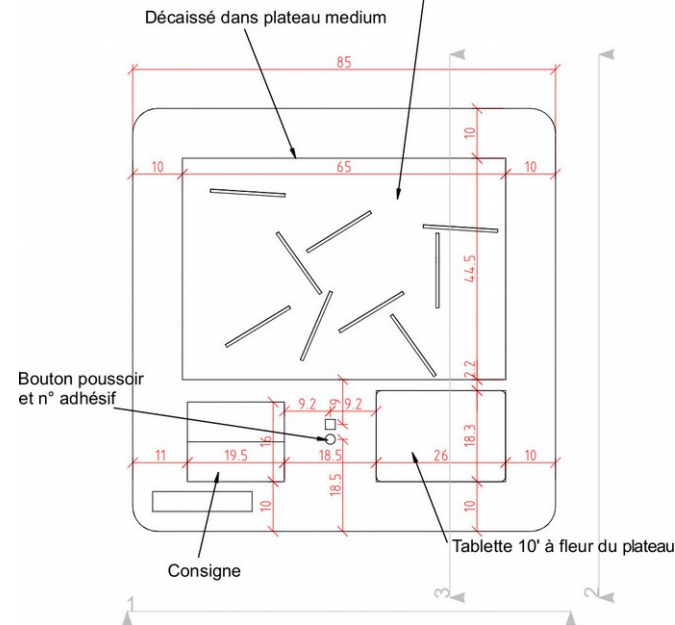
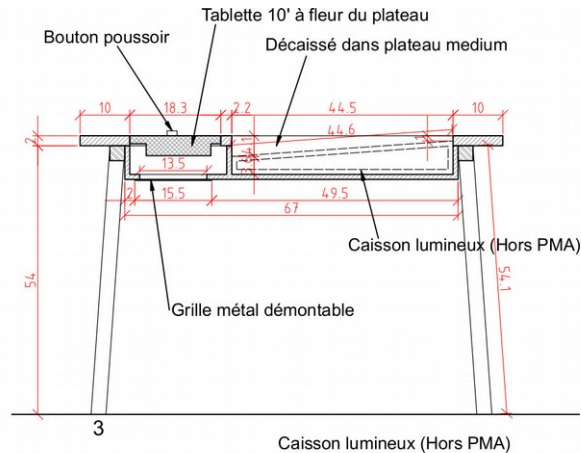
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran incurvé Samsung 27"
- 1 vidéo player VP 330 de ID/AL
- 2 casques (RSF FreeSound)

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

2B 2C - BLOBISSIMO. LE RÉSEAU DE TOKYO



Type

- Plateau-jeu et vidéo
- Installation sur table avec un jeu de baguettes sur boîte lumineuse inclinée, et un écran présentant deux vidéos

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 85x85x67cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Plateau carré 85x85cm
- Piétement démontable hauteur 54cm
- Alimentation électrique 220V
- Accessoires : Baguettes
- Rétroéclairage intégré au mobilier
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

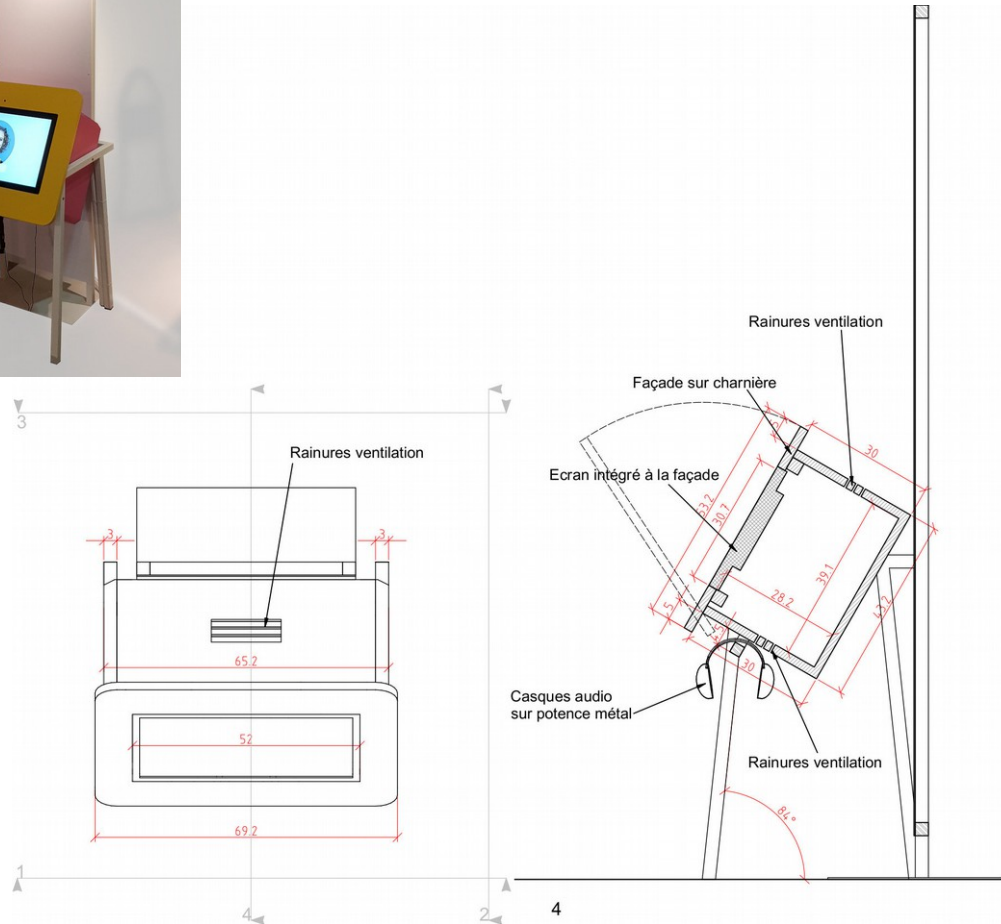
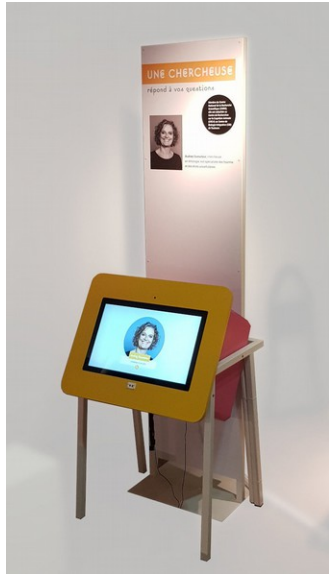
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran tactile 10' de type Iiyama • 1 vidéo player 320 de ID/AL

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

2D - UNE CHERCHEUSE RÉPOND À VOS QUESTIONS : AUDREY DUSSOUTOUR



Type

- Installation plot avec écran tactile

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (borne + ressource)
69x72x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Support moniteur incliné 30° sur piétement métallique
- 1 ressource verticale associée (autostable + liaisons avec caisson)
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Piétement métallique démontable
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

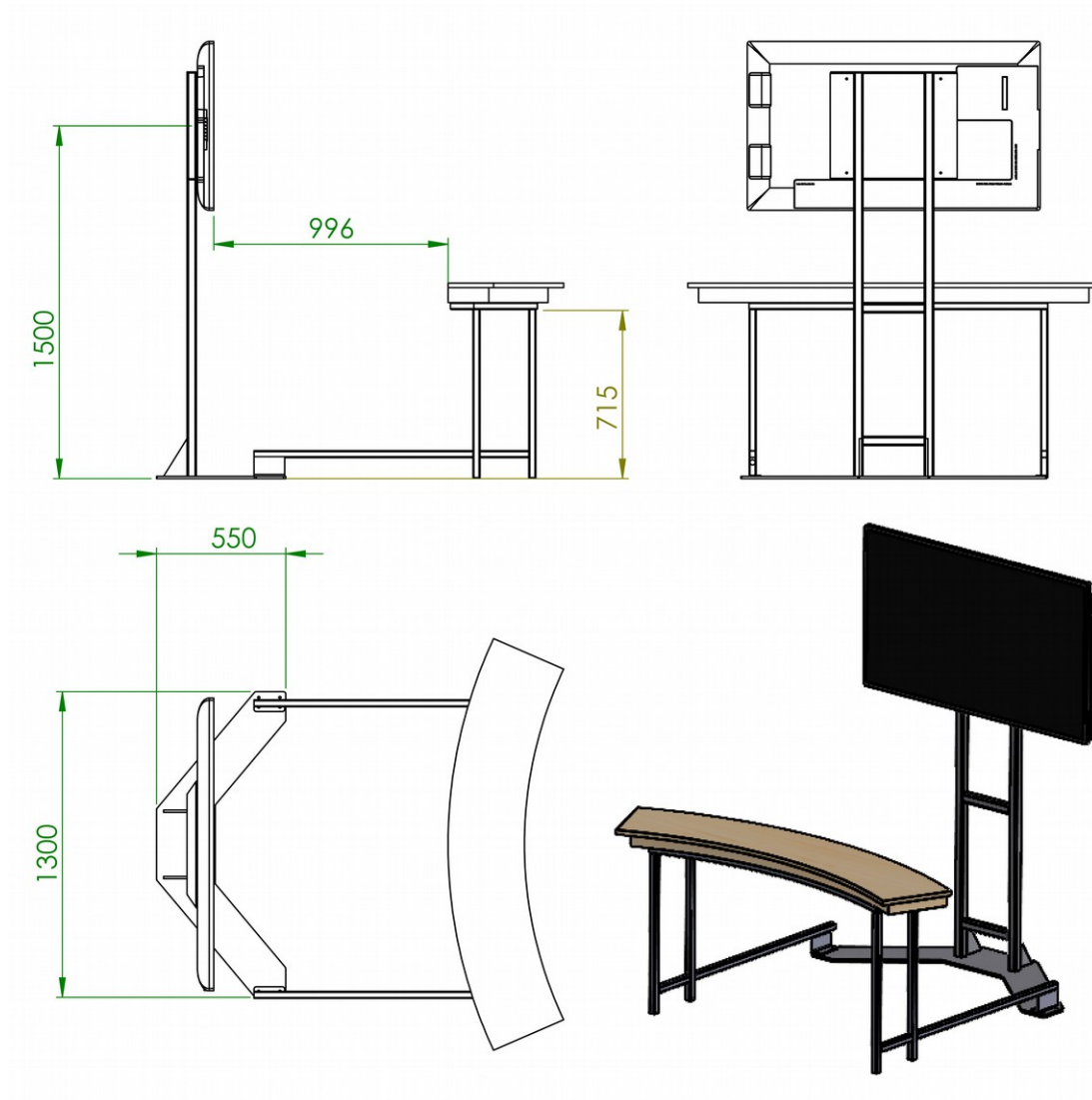
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran 22'' tactile de type Iiyama
- 1 vidéo player VP 320 de ID/AL
- 2 casques (RSF FreeSound)
- 2 prises jack 3,5mm intégrées
- 1 boîte de dérivation

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

3A - PLANTARIUM. LES MYSTÈRES DE LA FORÊT



Type

- Installation sur écran avec un pupitre de commande à distance

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (sans la ressource)

Approx. 170x160x170cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Ecran + pupitre tactile
- Tubes IRO intégrés au châssis (raccords électriques et données)
- Interface (senseurs, alimentation) enfermée dans l'épaisseur du pupitre – UC dans le châssis métallique
- Pupitre démontable
- 1 ressource verticale associée
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

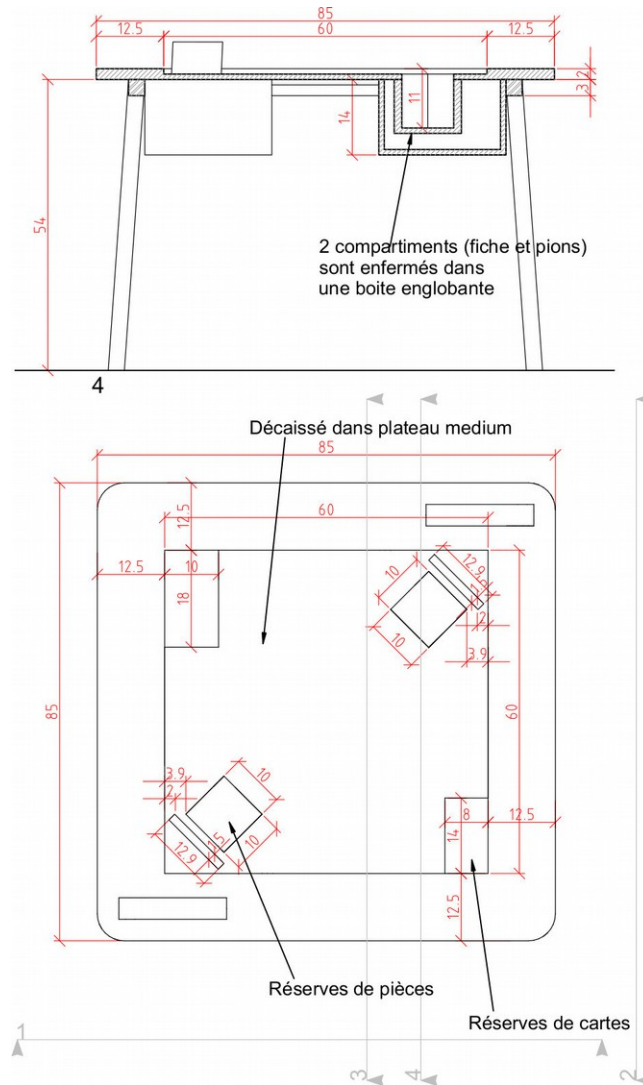
Audiovisuel / informatique / électrique

- **Référence écran ?**
- 2 enceintes HP Peerless intégrées au pupitre
- 1 boîte de dérivation

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

3B - BIOMAX. LES OLYMPIADES VÉGÉTALES



Type

Type

- Installation sur table avec un jeu de cartes (2 à 4 joueurs)

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 85x85x54cm

Accès

- 4 côtés

Constitution

- Plateau 85x85cm
- Piétement hauteur 54cm
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Accessoires

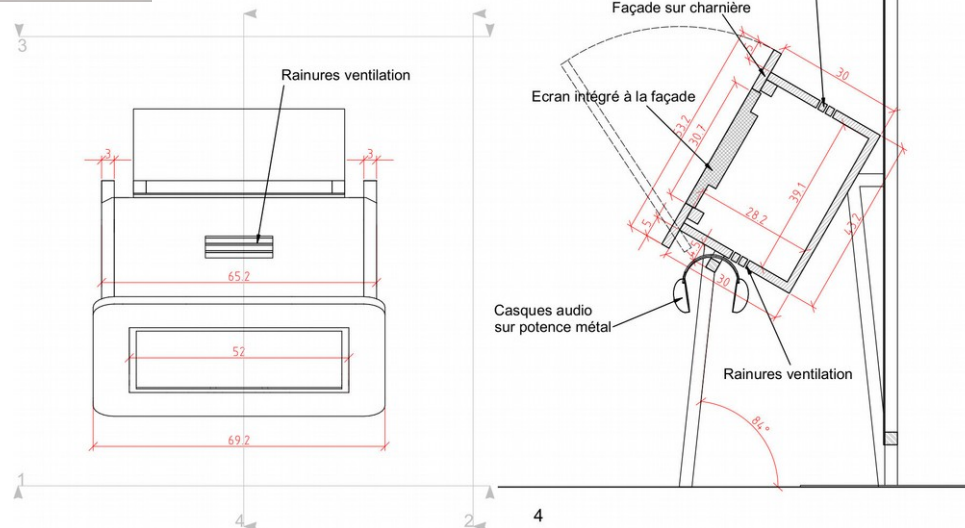
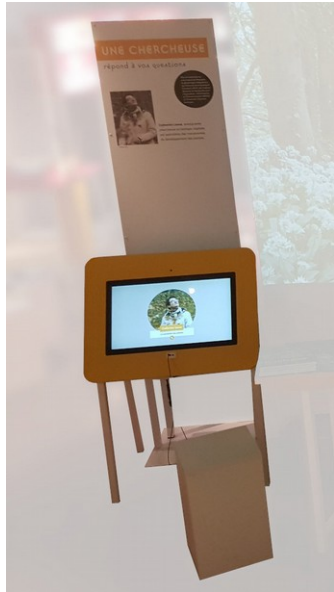
- Cartes
- Règles du jeu

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

3C - UNE CHERCHEUSE RÉPOND À VOS QUESTIONS : CATHERINE LENNE



Type

- Installation plot avec écran tactile

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (borne + ressource)
69x72x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Support moniteur incliné 30° sur piétement métallique
- 1 ressource verticale associée (autostable + liaisons avec caisson)
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Piétement métallique démontable
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

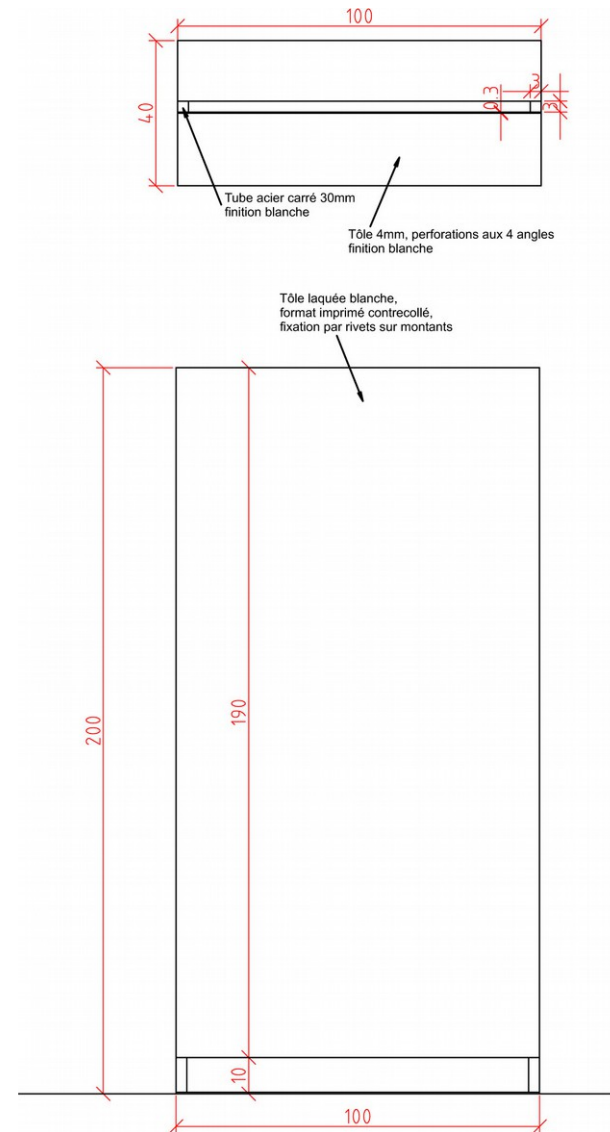
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran 22'' tactile de type Iiyama
- 1 vidéo player VP 320 de ID/AL
- 2 casques (RSF FreeSound)
- 2 prises jack 3,5mm intégrées
- 1 boîte de dérivation

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

4A - INSECTES SOCIAUX. LE GÉNIE DU COLLECTIF



Type

- Panneau thématique

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 100x40x200cm

Accès

- 1 face

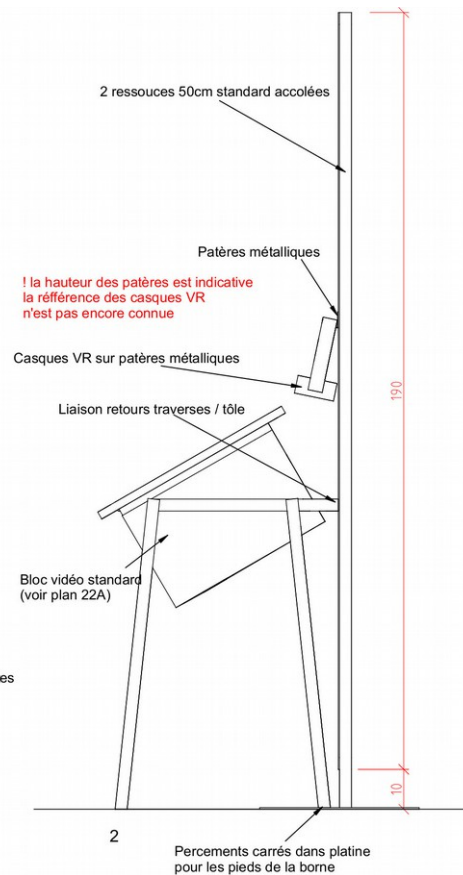
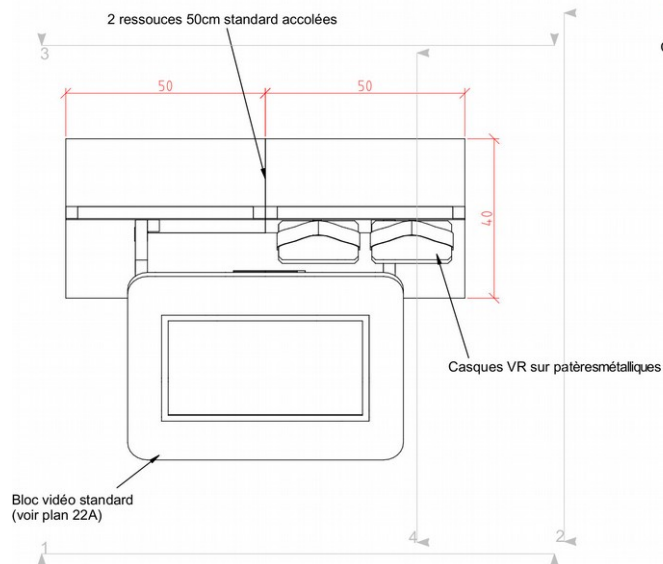
Constitution

- Panneau autostable largeur 100cm • Piétement intégré, non démontable • Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

4B - TERMITIA. VOYAGE AU CŒUR D'UNE TERMITIÈRE



Type

- Installation sur écran, diffusant un film d'animation

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (borne + double ressource) 100x72x200cm

Accès

- 1 face

Constitution

- 2 prises jack 3,5mm intégrées
- 2 ressources verticales associées
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

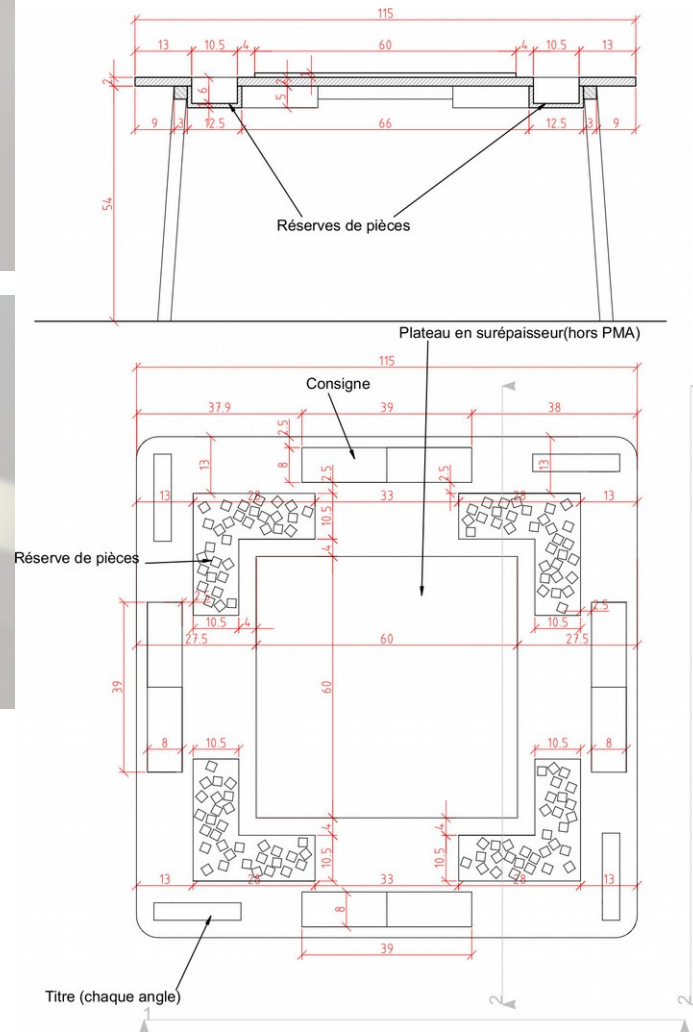
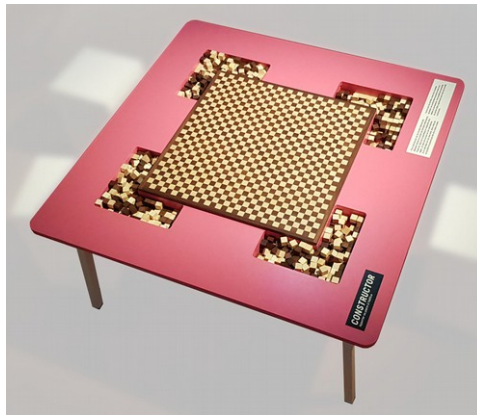
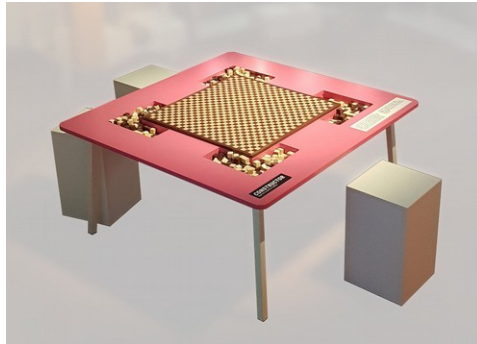
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran 22'' tactile de type Iiyama
- 1 vidéo player VP 320 de ID/AL
- 2 casques (RSF FreeSound)
- 2 casques VR sur patères fournis
- 1 boîte de dérivation

Distribution fluides

- Alimentation 220V

4C - CONSTRUCTOR. APPORTER SA PIERRE À L'ÉDIFICE



Type

- Installation sur table. Jeu de cube en bois sur un damier

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 115x115x71cm

Accès

- 4 côtés

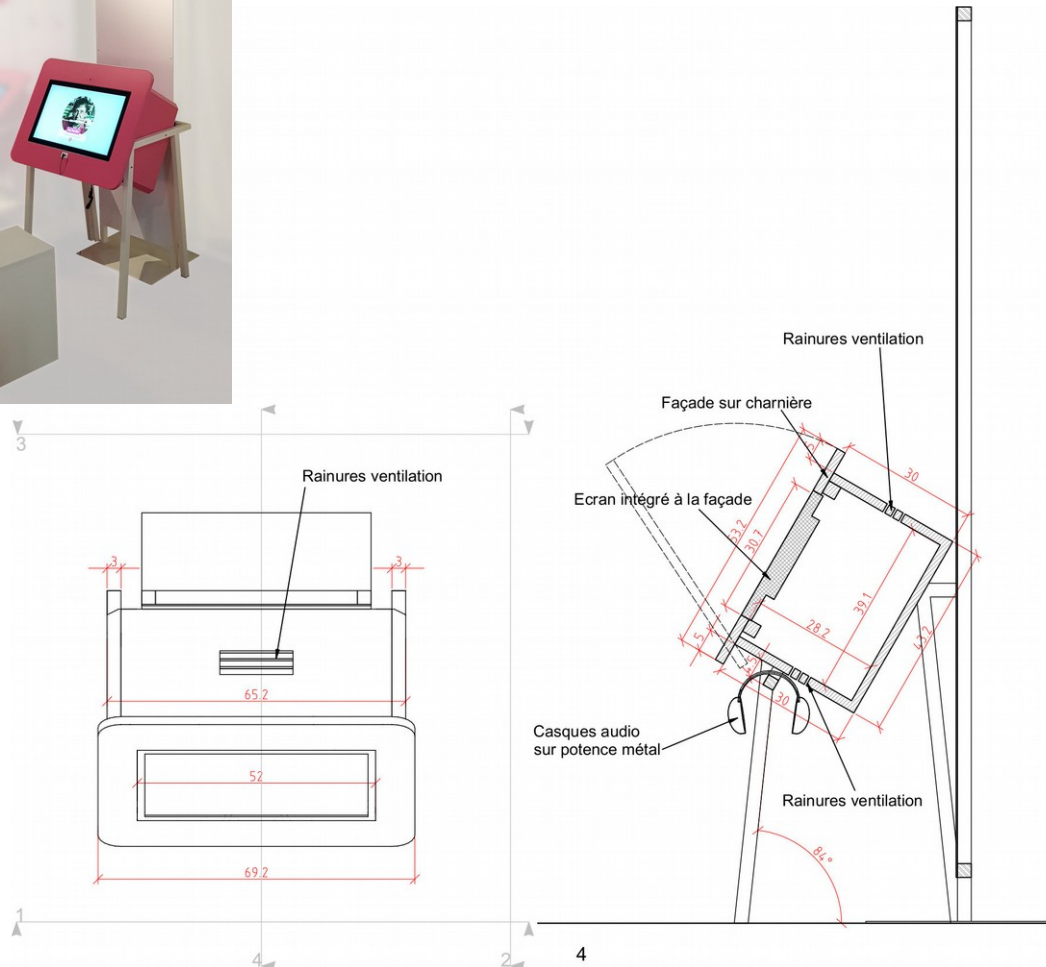
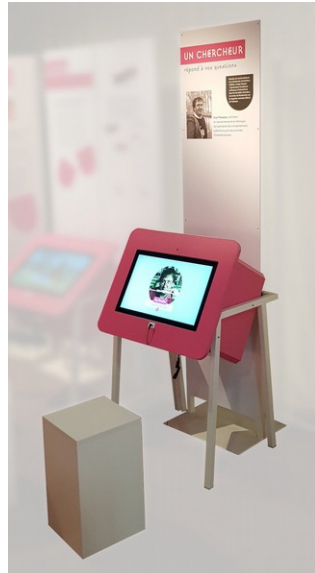
Constitution

- Plateau 115x115cm
- Piétement hauteur 54cm
- Plateau de jeu intégré
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée Accessoires
- Cubes en bois (2 couleurs)

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

4D - UN CHERCHEUR RÉPOND À VOS QUESTIONS : GUY THÉRAULAZ



Type

- Installation plot avec écran tactile

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (borne + ressource)
69x72x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Support moniteur incliné 30° sur piétement métallique
- 1 ressource verticale associée (autostable + liaisons avec caisson)
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Piétement métallique démontable
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

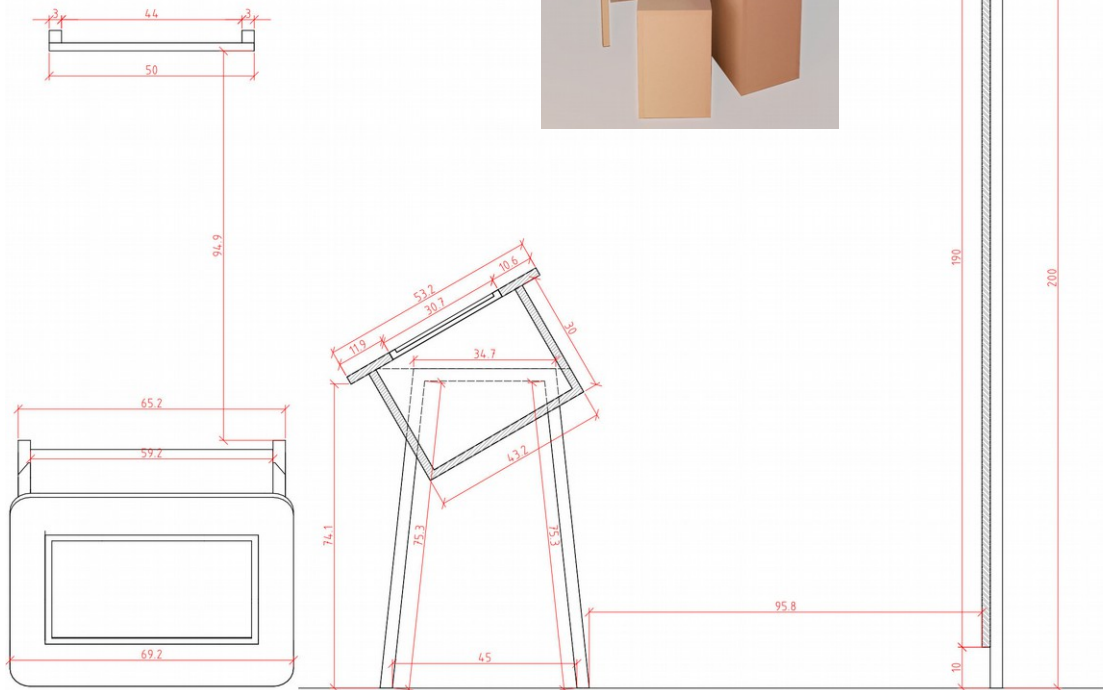
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran 22'' tactile de type Iiyama
- 1 vidéo player VP 320 de ID/AL
- 2 casques (RSF FreeSound)
- 2 prises jack 3,5mm intégrées
- 1 boîte de dérivation

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

5A - FLOCKING. LA MAGIE D'UN VOL D'OISEAUX



Type

- Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif
- Ecran textile tendu.
- La vidéo flocking peut aussi être projetée sur un autre support, si cela facilite son implantation.

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (borne + ressource)
69x72x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

Voir châssis 3A (recto et verso d'un même mobilier)

Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran tactile 22" Iiyama
- 1 UC DELL i3 3070

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

5B - CHORÉGRAPHIES. L'INTELLIGENCE EN ESSAIM



Type

- Installation diffusant un film contemplatif
- Contenu fourni mais **pas le dispositif de diffusion**

Durée approximative

- 4 min 40 sec

Accès

- 1 côté

Constitution

- Fichier vidéo (.pm4) / compression mpeg4 / fullHD (1920x1080) / Taille du fichier 370Mo environ
- 1 ressource verticale associée

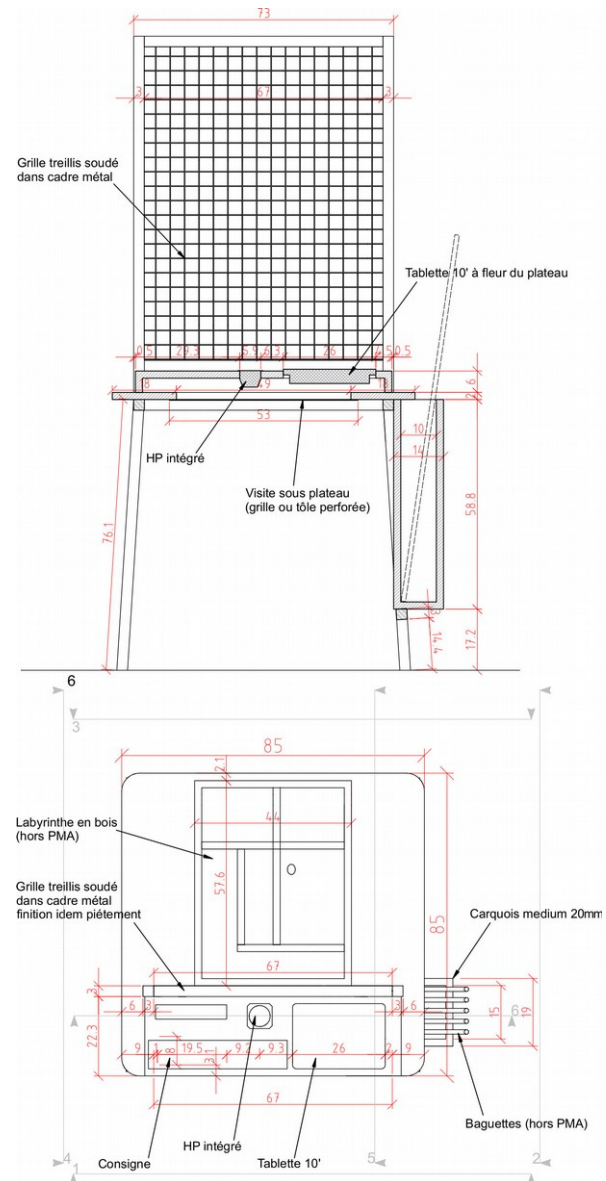
Audiovisuel / informatique / électrique

- Matériel de diffusion non fourni

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

6A 6B - A LA BAGUETTE. L'INTELLIGENCE DU GESTE



Type

- Jeu-labyrinthe et vidéo
- Installation sur table haute avec l'expérience du labyrinthe et écran diffusant des vidéos sur les travaux de recherche d'Ameline Bardo

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 90x90x186cm

Accès

- 2 côtés

Constitution

- Labyrinthe aire de jeu solidaire du plateau
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Accessoires

- Baguettes en bois
- Noix

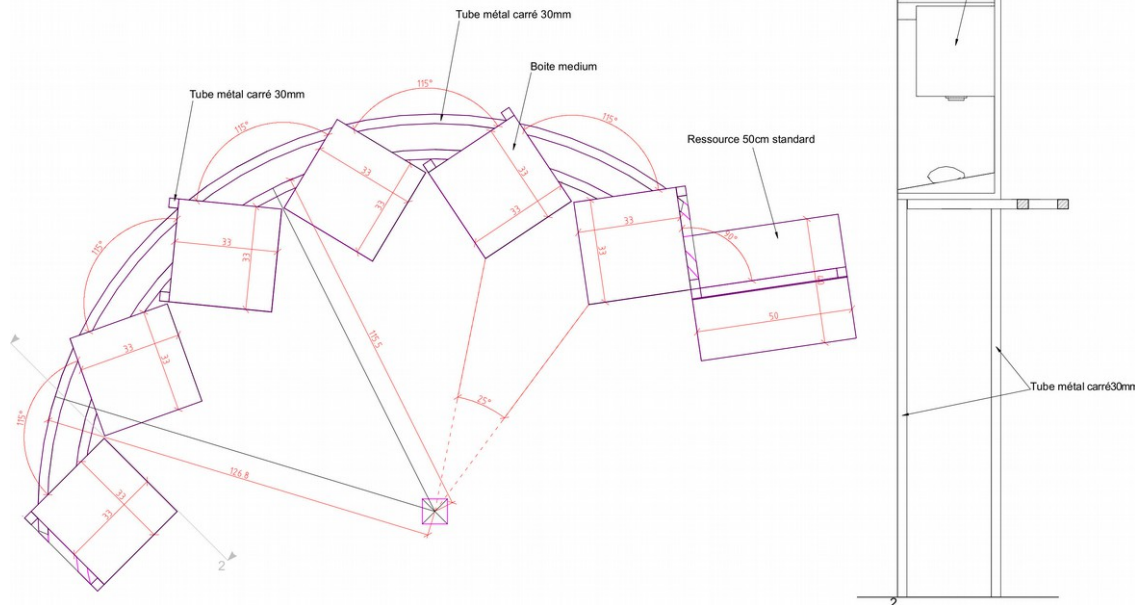
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran tactile 10" de type Iiyama
- 1 VP 320 de ID/AL

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

6C - LE COIN DES OUTILS - A CHACUN SON ACCESSOIRE



Type

- Installation sous formes de plusieurs boîtes sur pied avec maquette d'outils

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (sans la ressource verticale) 2 parties démontables 112x140x173cm chacune

Accès

- 1 côté

Constitution

- Piétement métallique démontable en 2 parties
- 1 ressource verticale associée
- Boîte de dérivation
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Accessoires

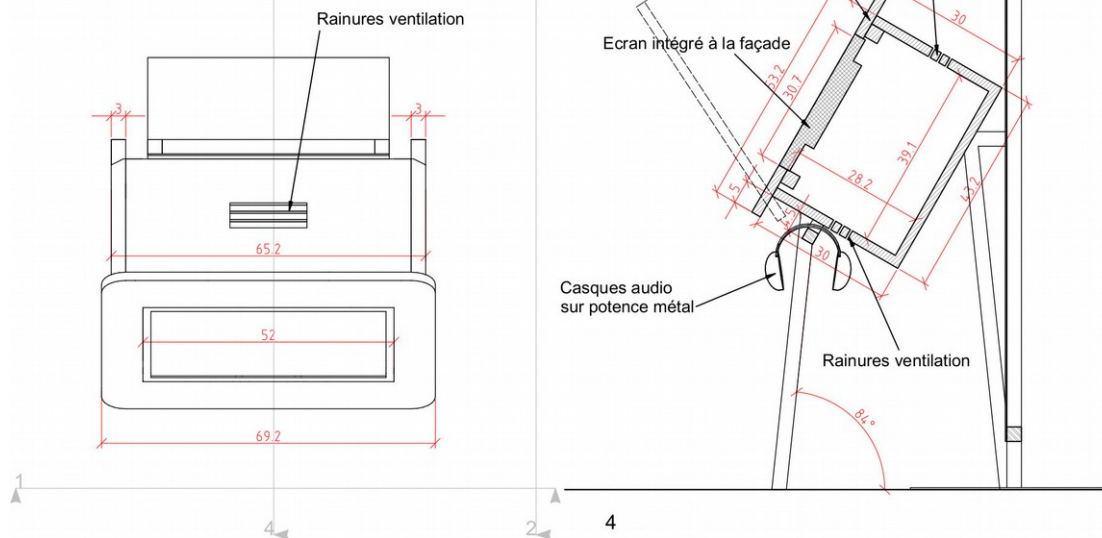
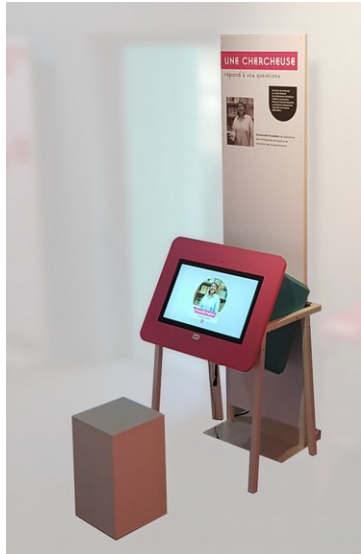
- 5 outils exposés (intégrés à la version itinérante de l'exposition) – Une boîte vacante, celle consacrée à l'éponge de mer

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

6D - UNE CHERCHEUSE RÉPOND À VOS QUESTIONS : EMMANUELLE POUYDEBAT



Type

- Installation plot avec écran tactile

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (borne + ressource)
69x72x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Support moniteur incliné 30° sur piétement métallique
- 2 prises jack 3,5mm intégrées
- 1 ressource verticale associée (autostable + liaisons avec caisson)
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

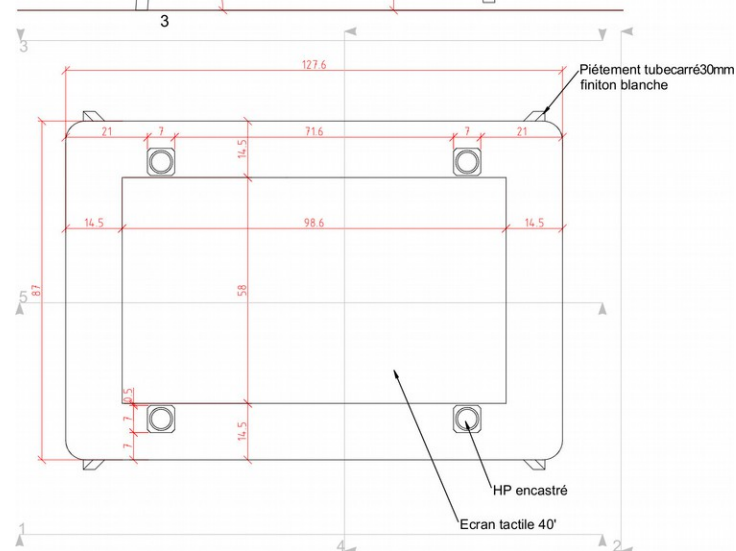
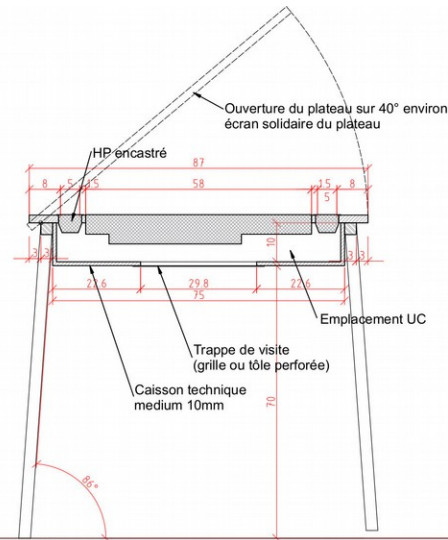
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran 22'' tactile de type Iiyama
- 1 vidéo player VP 320 de ID/AL
- 2 casques (RSF FreeSound)

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

7A - INTELLIMAX. ÉTONNANTS ANIMAUX



Type

- Installation sur grande table tactile, avec un jeu interactif

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 127x92x82cm

Accès

- 4 côté

Constitution

- Plateau 87x127cm
- Piétement hauteur 81cm
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

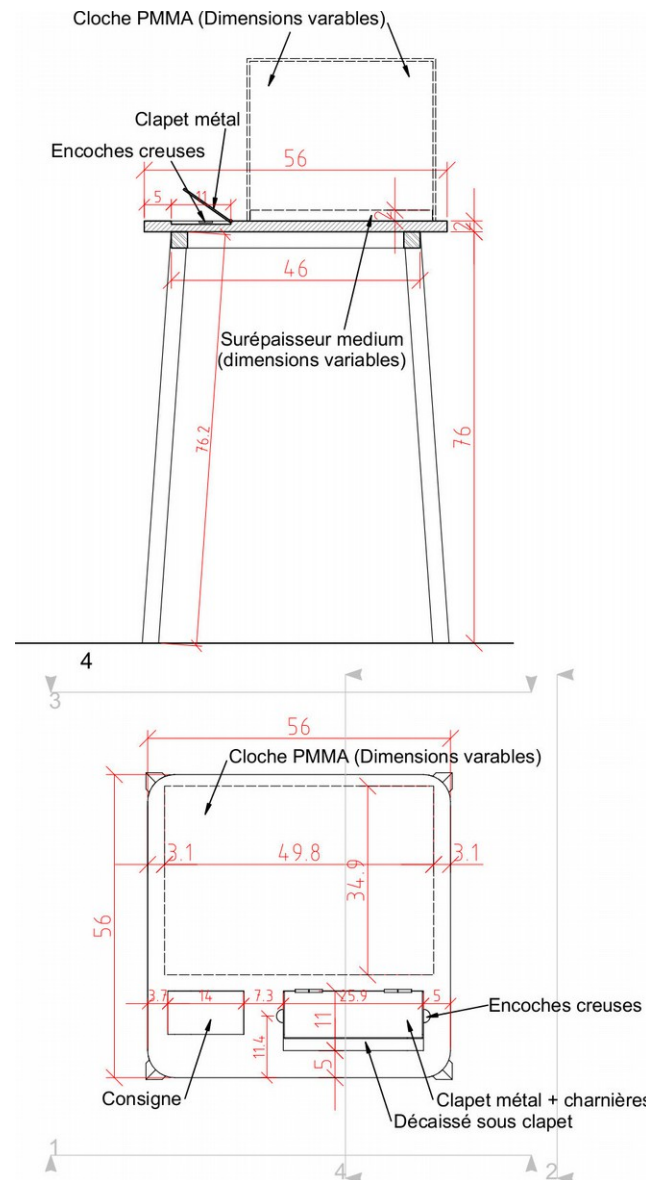
Audiovisuel / informatique / électrique

- Moniteur tactile 42"
- 1 UC DELL i5 3080
- 4 enceintes HP Peerless

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

8A > 8F - PLOTS ESPÈCES



Type

- Installation « vitrine », espèces naturalisées sous boîte plexiglas avec quiz

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (sans les cloches plexi) 62x62x85cm
- 6 plateaux en tout

Accès

- 1 côté

Constitution

- Plateau 56x56cm
- Piétement hauteur 76cm
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

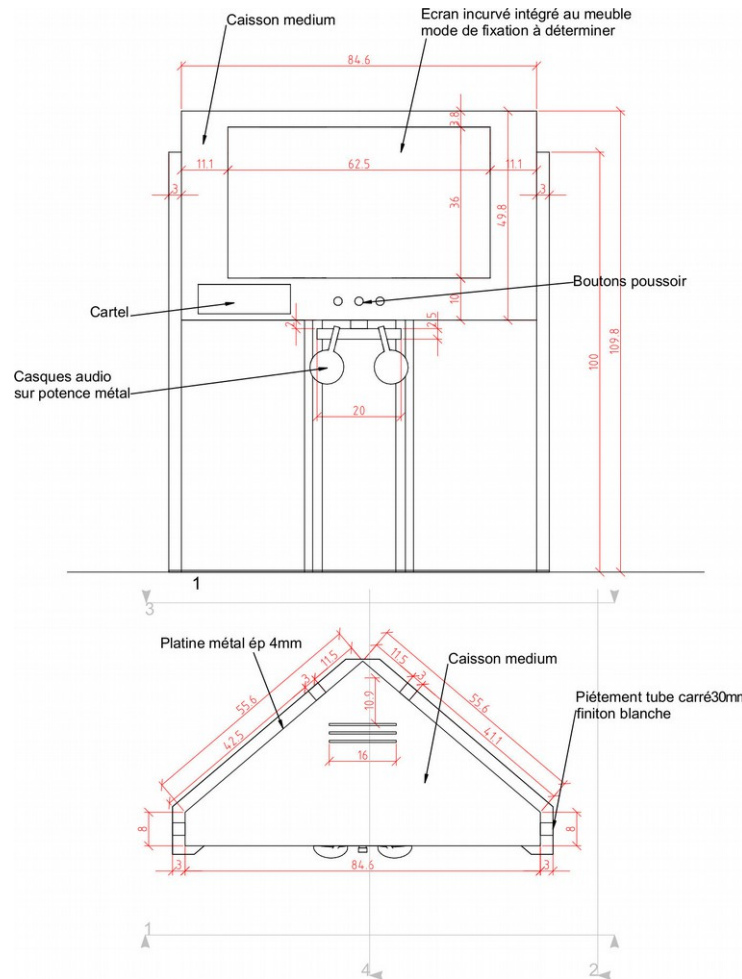
Accessoires

- Les animaux naturalisés ne sont pas compris dans la version itinérante de l'exposition, exceptée la pieuvre qui est comprise dans l'itinérance.

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

9A - HANS LE MALIN. LE CHEVAL QUI SAVAIT COMPTER



Type

- Installation sur écran incurvé, diffusant un film historique

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 90x47x110cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- 1 ressource verticale associée (autostable)
- Moniteur incurvé intégré au mobilier
- 2 prises jack 3,5mm intégrées
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

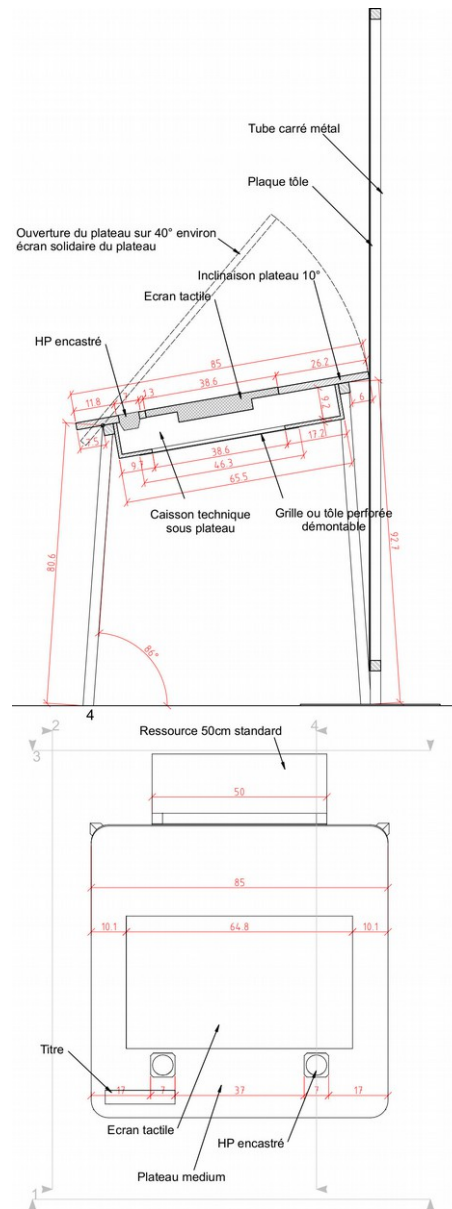
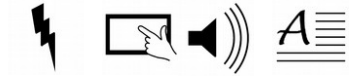
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran incurvé Samsung 27" modèle C27JG50
- 1 vidéo player VP 330 de ID/AL
- 2 casques (RSF FreeSound)

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

10A - GRAND MUSÉUM. L'INTELLIGENCE DES ESPÈCES



Type

- Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) Table > 91x91x100cm
- Ressource verticale > 50x40x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Plateau 85x85cm incliné
- Piétement hauteur 80cm
- 1 ressource verticale associée (autostable)
- Moniteur incurvé intégré au mobilier
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Audiovisuel / informatique / électrique

- Moniteur tactile 27" Iiyama
- UC DELL i7
- 4 enceintes HP Peerless

Distribution fluides

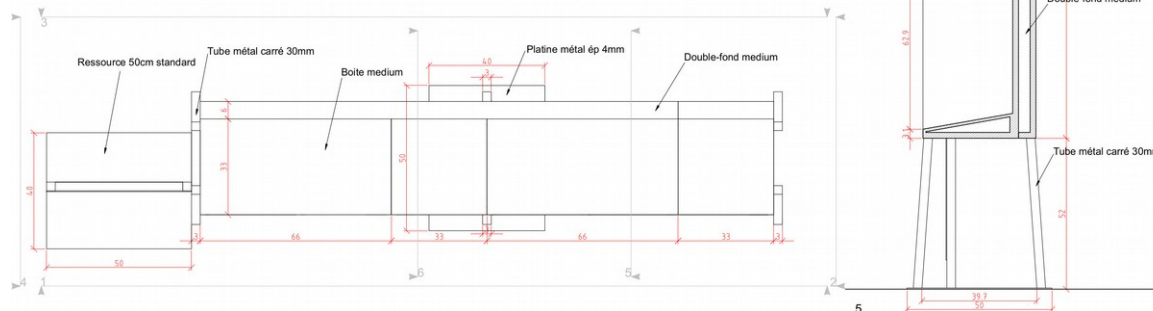
- Alimentation électrique 220V

11A - CERVEAUX D'ANIMAUX. OÙ SE SITUE L'INTELLIGENCE ?



Note : Des modifications ont été effectuées sur ce mobilier, qui ne figurent pas sur ces photos / plans :

Le meuble est séparable en deux parties autoportantes, qui s'assemblent par boulonnage.



Type

- Installation sous formes de plusieurs boîtes sur pied avec maquettes de cerveaux d'animaux

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht)

Galerie cerveaux > 2 parties démontables, 100x50x200cm chacune

Ressource verticale > 50x40x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Démontable : 2 parties indépendantes autostables
- 1 ressource verticale associée
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Accessoires

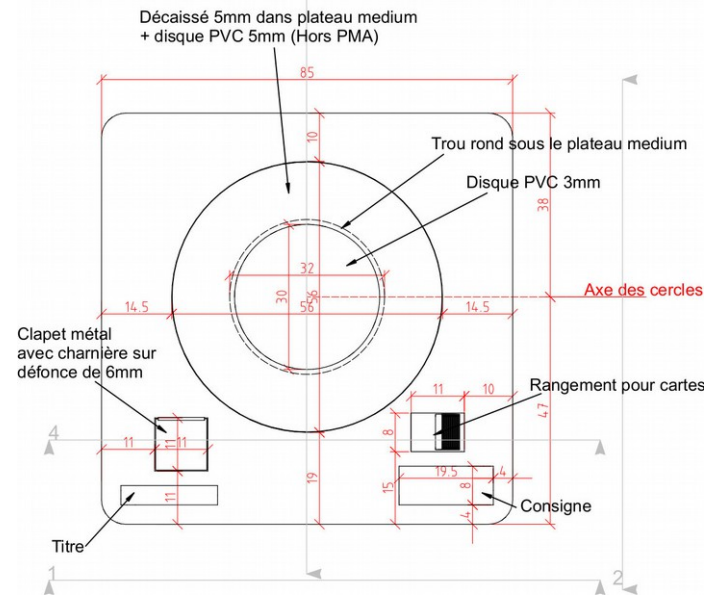
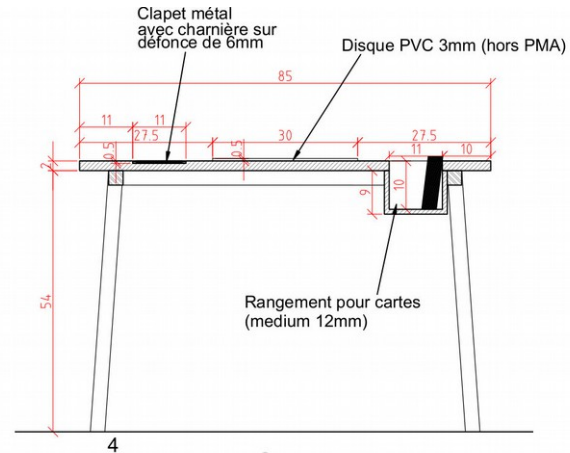
- Cerveaux (impressions 3D) montés sur tiges métalliques (compris dans la version itinérante de l'exposition)

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

11B - CERVORAMA. À QUI EST CE CERVEAU ?



Type

- Installation sur table, jeu de quiz avec des cartes à replacer sur un plateau en cercle

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 85x85x56cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Plateau 85x85cm
- Piétement hauteur 57cm
- Plateau de jeu et clapet réponse intégrés au mobilier
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

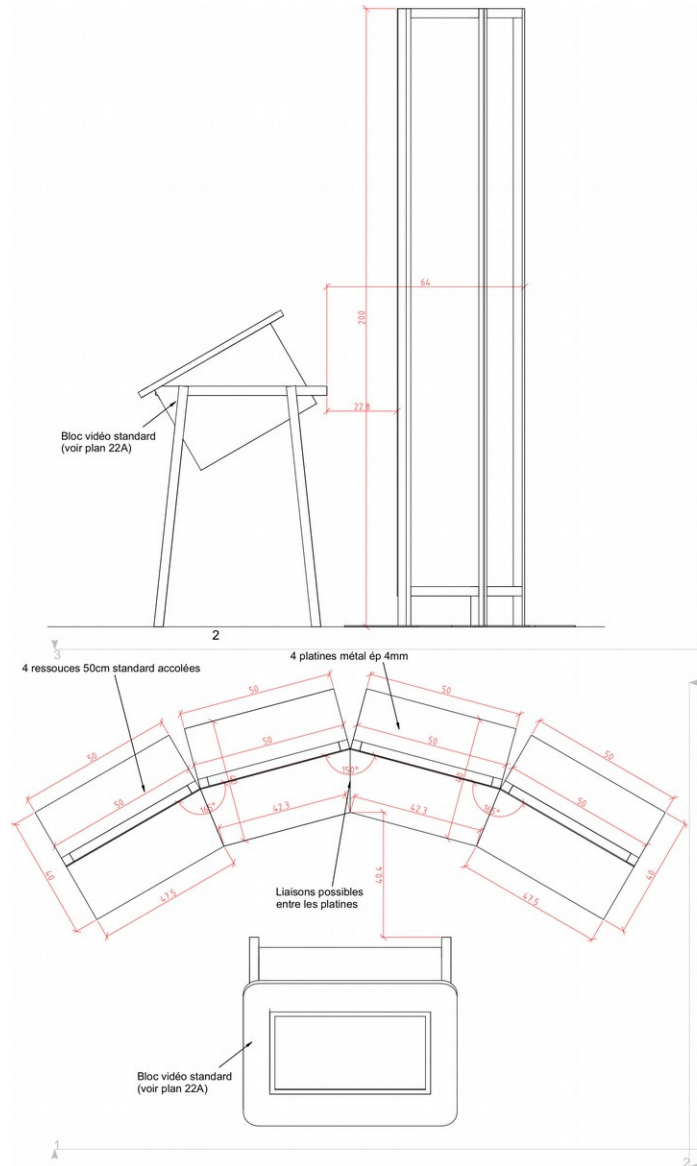
Accessoires

- Fiches PVC imprimé
- Fils tendus

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

12A - SAPIENZA. NOS COUSINS SONT-ILS COMME NOUS ?



Type

- Installation panneaux et écran tactile, avec un jeu interactif

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) Moniteur > 69x61x89cm
- Paravent > 196x94x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- 4 ressources associées, assemblées sur platine métallique (non démontable)
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée
- Borne écran tactile

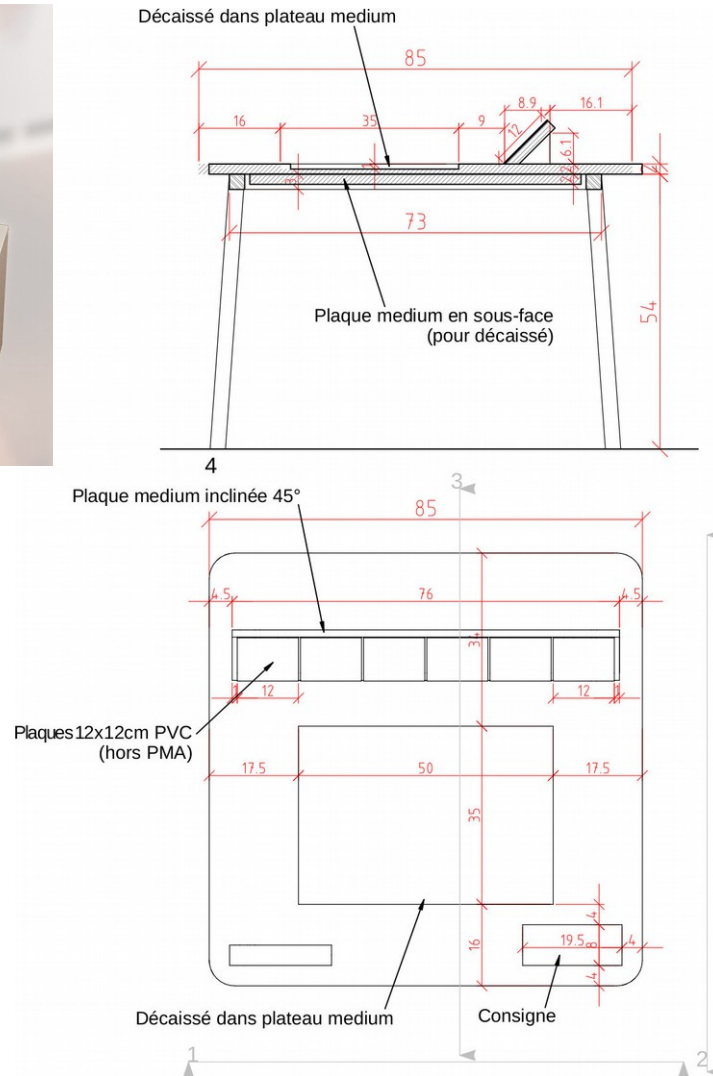
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran tactile 22' Iiyama
- 1 UC DELL i3 3070

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

12B - GÉNIUS. AU CŒUR DE NOTRE CERVEAU



Type

- Installation sur table, jeu avec un puzzle 3D de cerveau humain

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 85x85x71cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Plateau 85x85cm
- Piétement hauteur 57cm
- Plateau de jeu intégré au mobilier
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

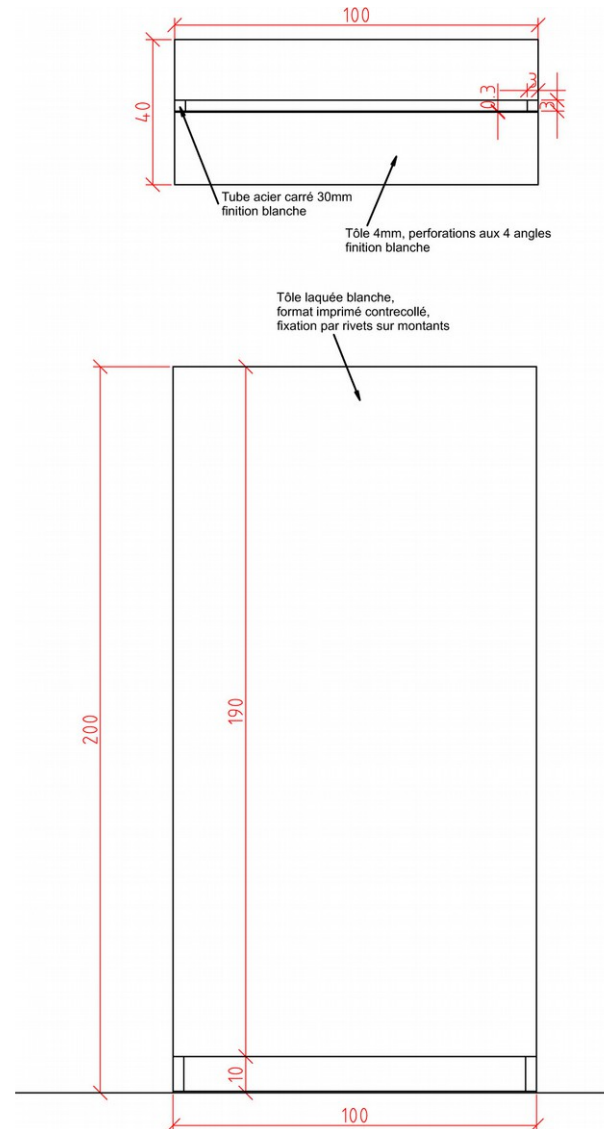
Accessoires

- Puzzle 3D cerveau

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

12C - SAPIENS - UN CERVEAU SPÉCIAL ?



Type

- Panneau thématique

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 100x40x200cm

Accès

- 1 côté

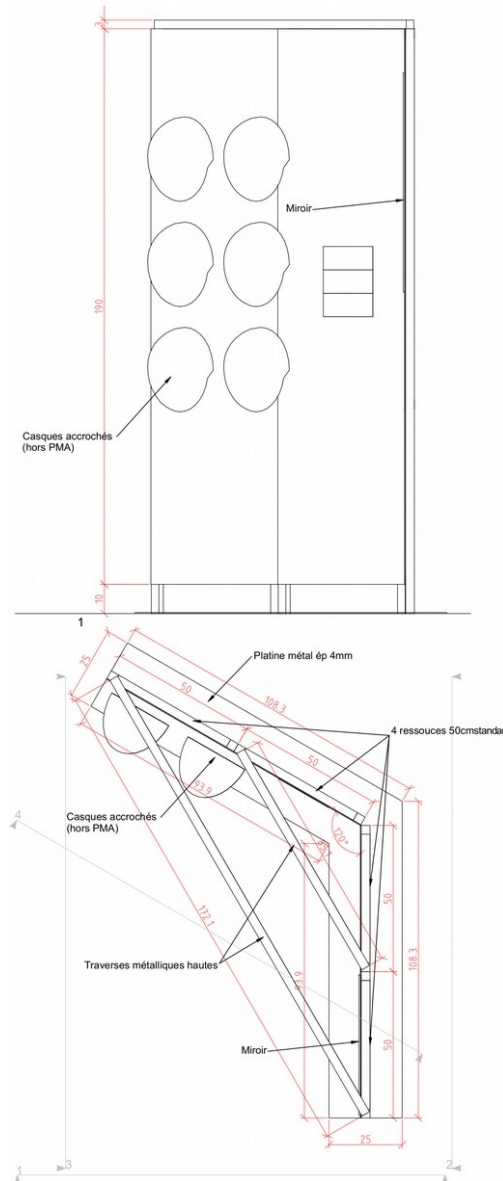
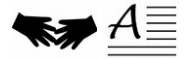
Constitution

- Panneau largeur 100cm
- Piétement intégré, non démontable
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

13A - CRÂNOMANIA. MESURER SON TOUR DE TÊTE



Type

- Installation panneaux, jeu avec des casques et un miroir

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 187x75x200cm

Accès

- 1 côté

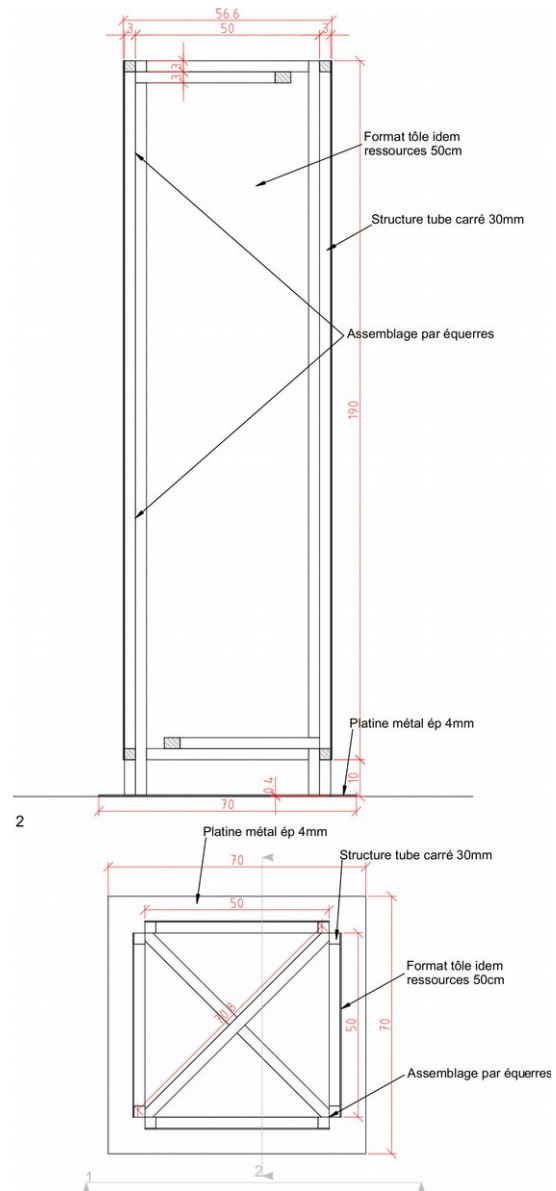
Constitution

- 4 ressortes verticales associées, assemblées sur platine métallique (non démontables)
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée Accessoires
- 6 casques de chantier sur patères

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

13B - L'INTELLIGENCE PEUT-ELLE SE MESURER ?



Type

- Tour des 4 ressources

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 56x56x200cm

Accès

- 4 côtés

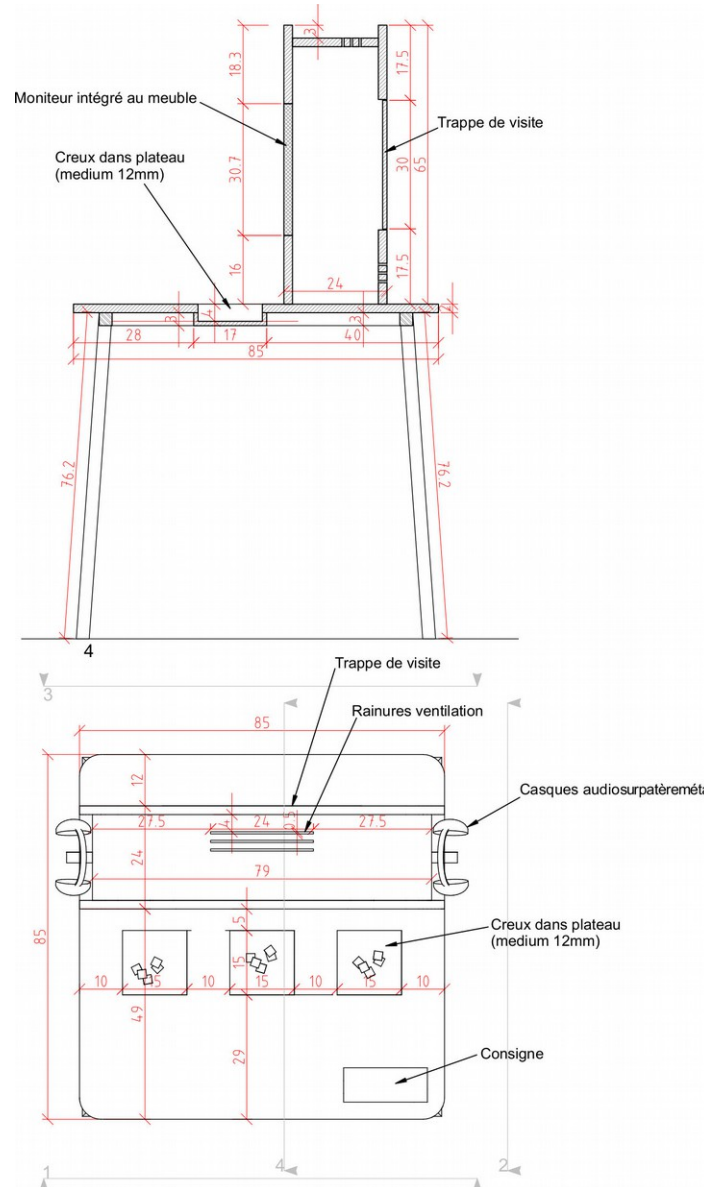
Constitution

- 4 ressources verticales associées, assemblées sur platine métallique (non démontables)
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

13C - GÉNIMATON. PASSER LE TEST !



Type

- Installation sur table et écran tactile, avec un jeu interactif

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 90x90x150cm

Accès

- 4 côtés

Constitution

- Plateau 85x85cm + caisson vertical
- Piétement hauteur 80cm
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée Accessoires
- Cubes, ficelles, carrés plexi

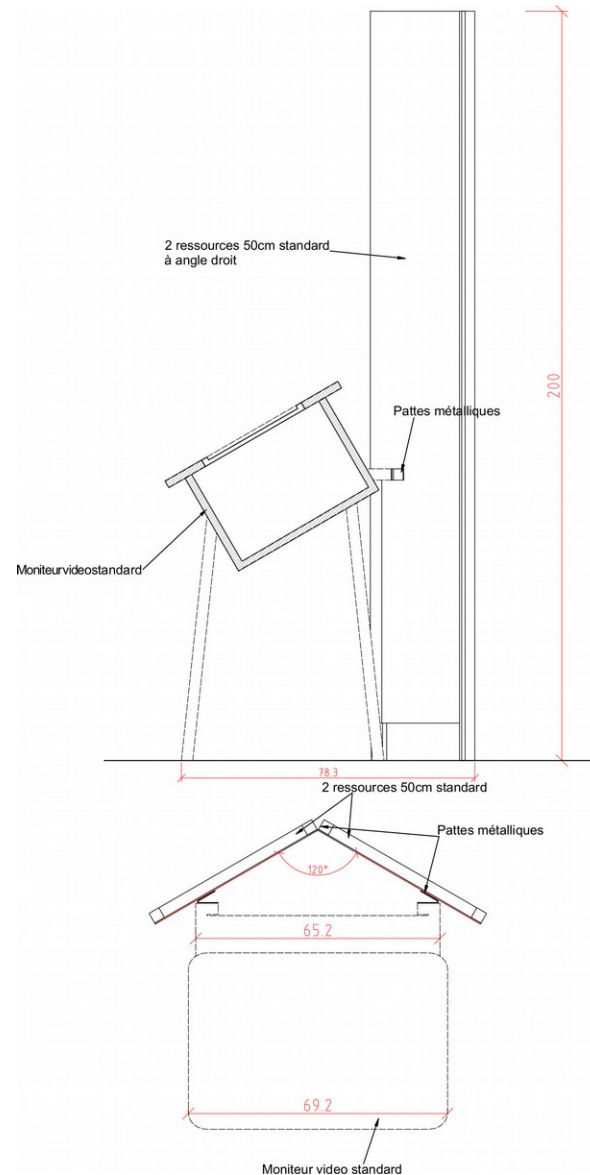
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran tactile 22' Iiyama
- 1 UC DELL i3 3070
- 2 casques audio filaires fournis

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

14A - INNÉ/ACQUIS. L'ORIGINE DES INTELLIGENCES



Type

- Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (borne et double-ressource verticale) 90x98x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- 2 ressources verticales associées, boulonnées au châssis métallique 19B
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée
- Borne vidéo écran tactile

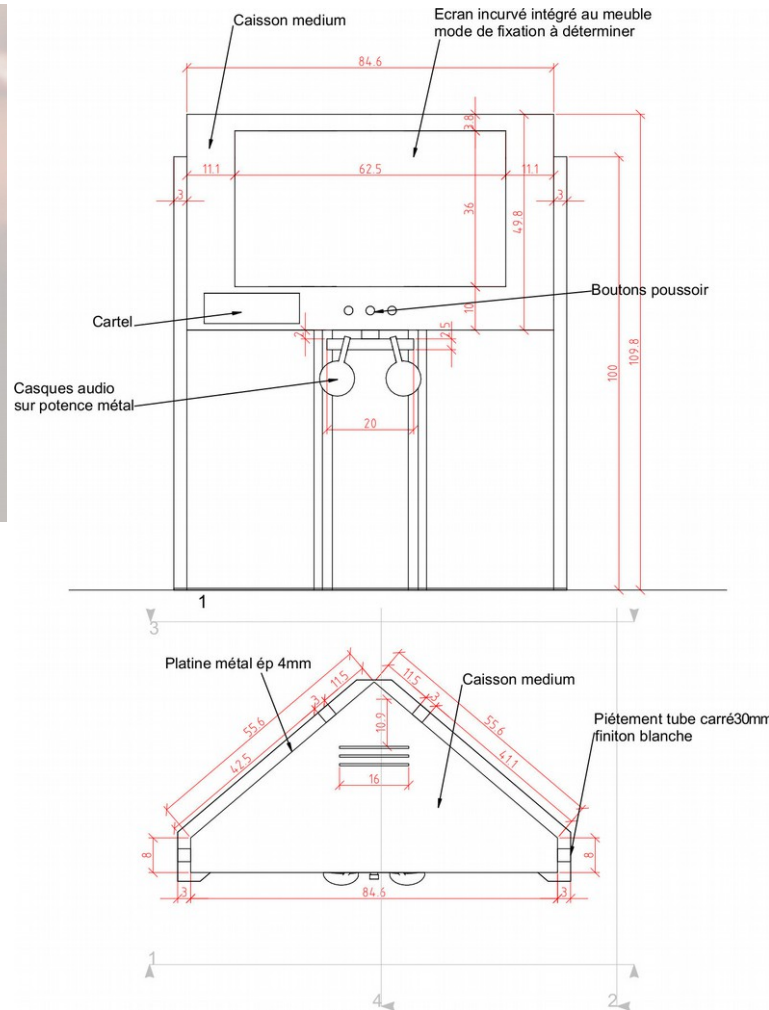
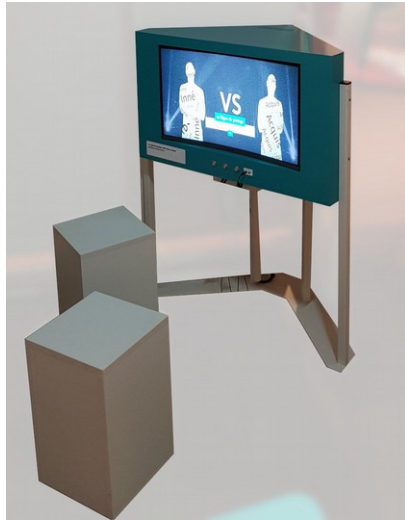
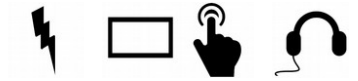
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran tactile 22" Iiyama
- 1 UC DELL i3 3070

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

14B - LA LIGNE DE PARTAGE. ENTRE INNÉ ET ACQUIS



Type

- Installation sur écran incurvé, diffusant un film

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 90x47x110cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- 1 ressource verticale associée (autostable)
- Moniteur incurvé intégré au mobilier
- 2 prises jack 3,5mm intégrées
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

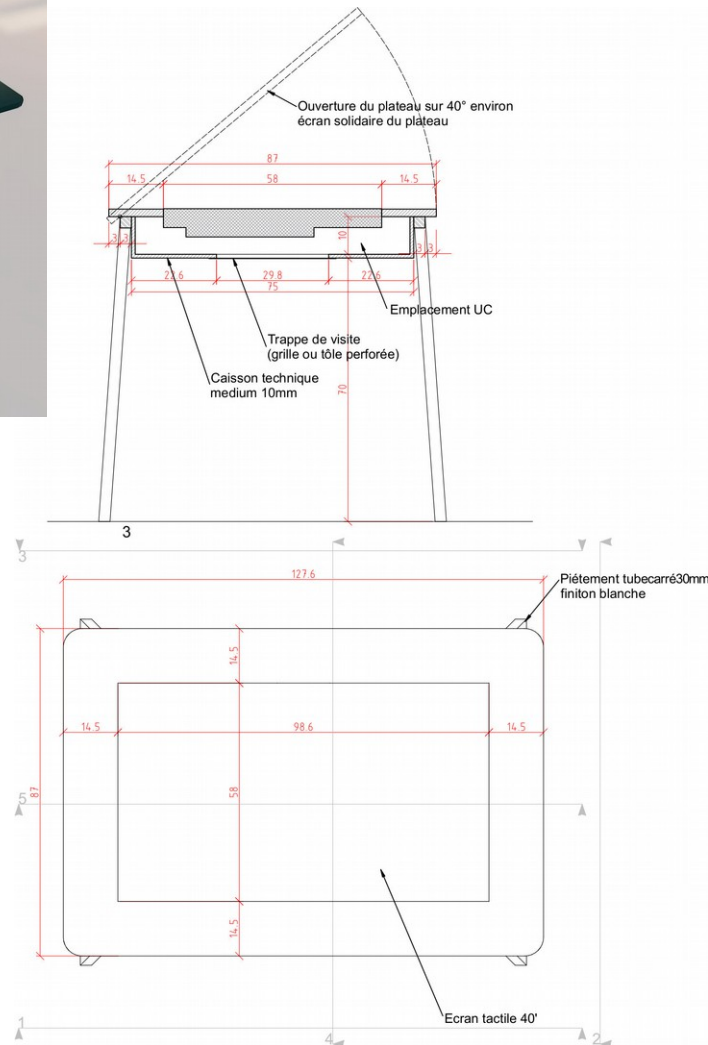
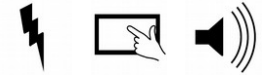
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran incurvé Samsung 27' modèle C27JG50
- 1 vidéo player VP 330 de ID/AL
- 2 casques (RSF FreeSound)

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

15A - GRAND-8. LES INTELLIGENCES EN FOLIE !



Type

- Installation sur grande table tactile, avec un jeu interactif

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 127x93x93cm

Accès

- 4 côtés

Constitution

- Plateau 87x127cm • Piètement hauteur 81cm
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

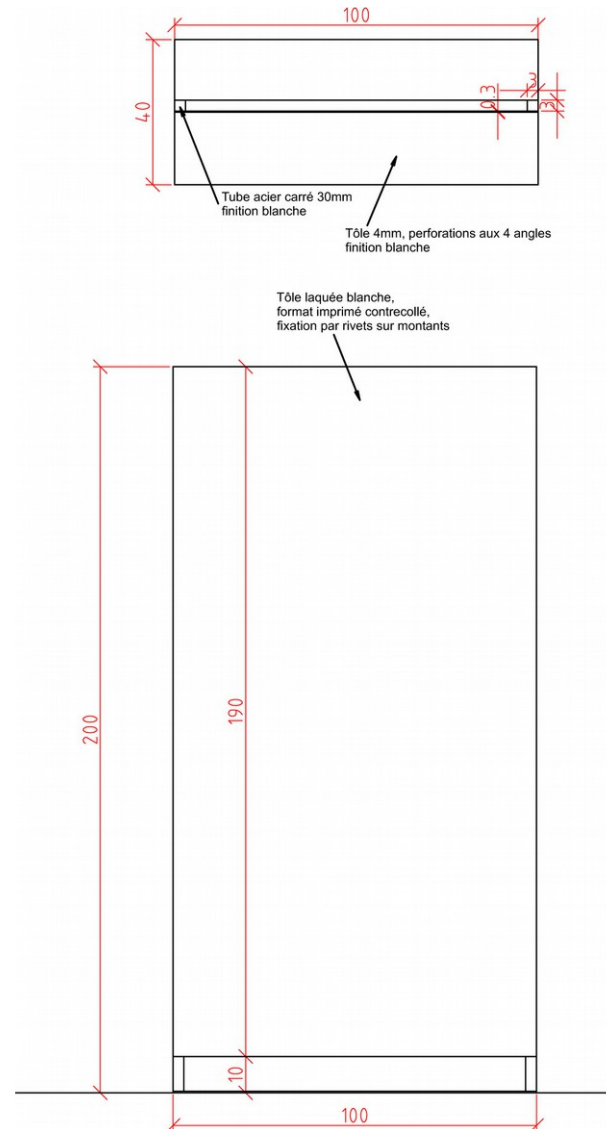
Audiovisuel / informatique / électrique

- Moniteur tactile 42"
- 1 UC DELL i5 3080

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

15B - PLUS D'UNE. LES INTELLIGENCES MULTIPLES



Type

- Panneau thématique

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 100x40x200cm

Accès

- 1 côté

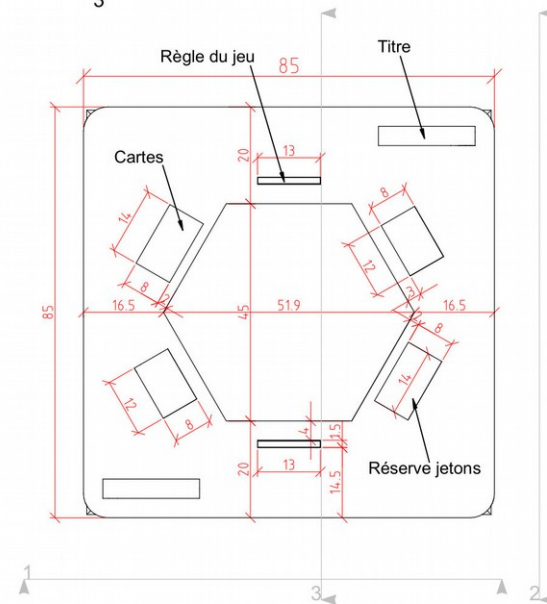
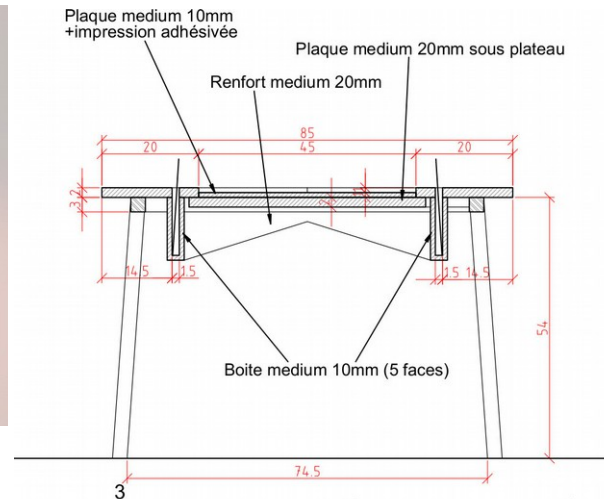
Constitution

- Panneau largeur 100cm
- Piétement intégré, non démontable
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

15C - EMPATHIA. À L'ÉCOUTE DE L'AUTRE



Type

- Installation sur table avec un jeu de cartes

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 86x86x67cm

Accès

- 4 côtés

Constitution

- Plateau 85x85cm
- Piétement hauteur 57cm
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

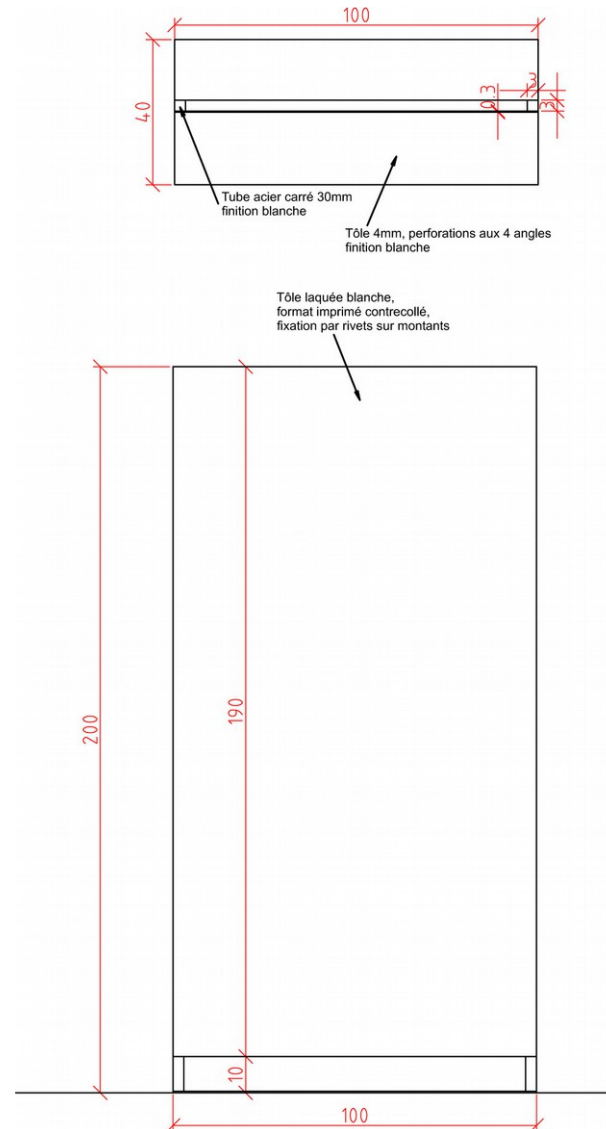
Accessoires

- Jetons
- Cartes
- Fiches PVC imprimé

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

16A - HORS NORMES. LES INTELLIGENCES DIFFÉRENTES



Type

- Panneau thématique

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 100x40x200cm

Accès

- 1 côté

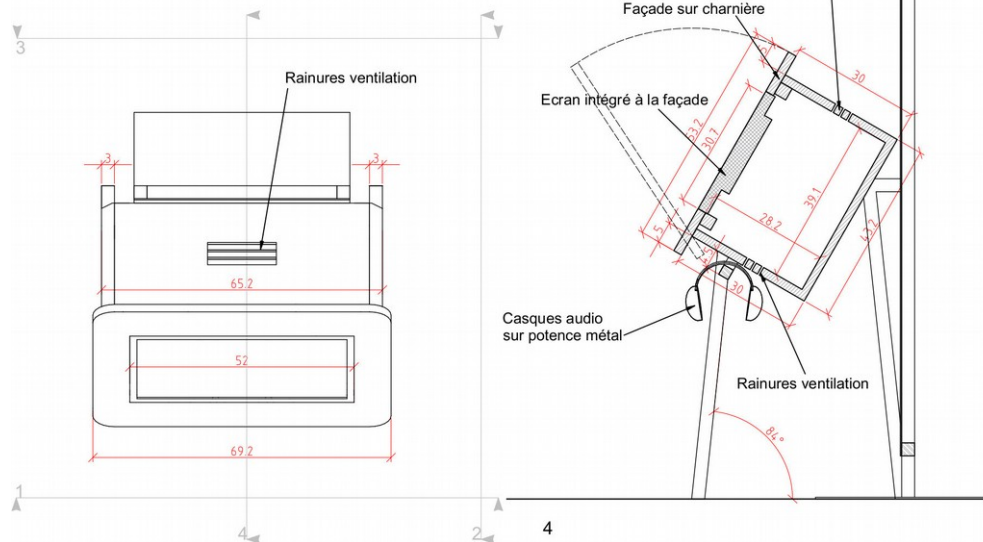
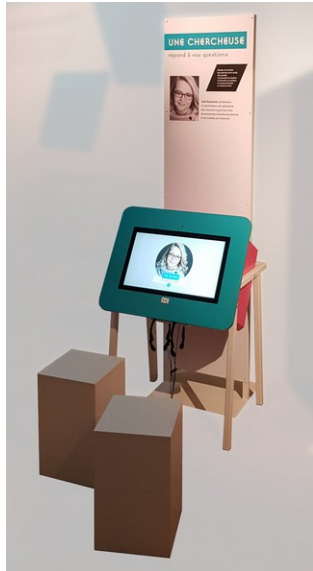
Constitution

- Panneau largeur 100cm
- Piétement intégré, non démontable
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

16B - UNE CHERCHEURE RÉPOND À VOS QUESTIONS : JULIE BOUCHARD



Type

- Installation plot avec écran tactile

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (borne + ressource)
69x72x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Support moniteur incliné 30° sur piétement métallique
- 1 ressource verticale associée (autostable + liaisons avec caisson)
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Piétement métallique démontable
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

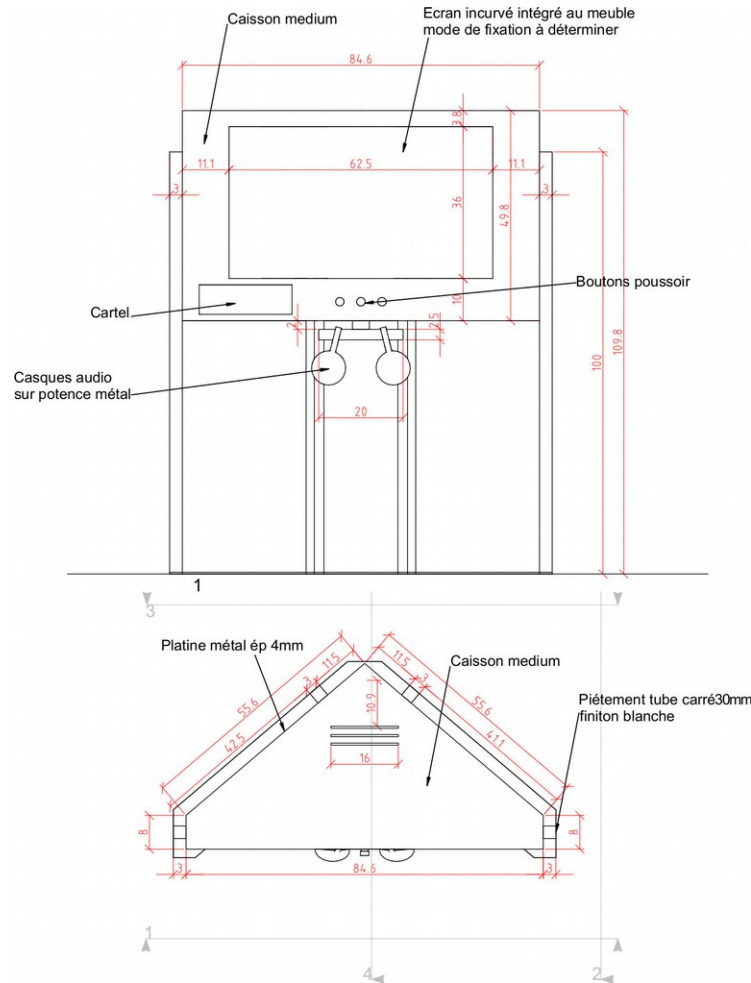
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran 22" tactile de type Iiyama
- 1 vidéo player VP 320 de ID/AL
- 2 casques (RSF FreeSound)
- 2 prises jack 3,5mm intégrées
- 1 boîte de dérivation

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

16D - LES CRÉATIVES. L'INTELLIGENCE BUISSONNIÈRE



Type

- Installation sur écran incurvé, diffusant un film

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 90x47x110cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- 1 ressource verticale associée (autostable)
- Moniteur incurvé intégré au mobilier
- 2 prises jack 3,5mm intégrées
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

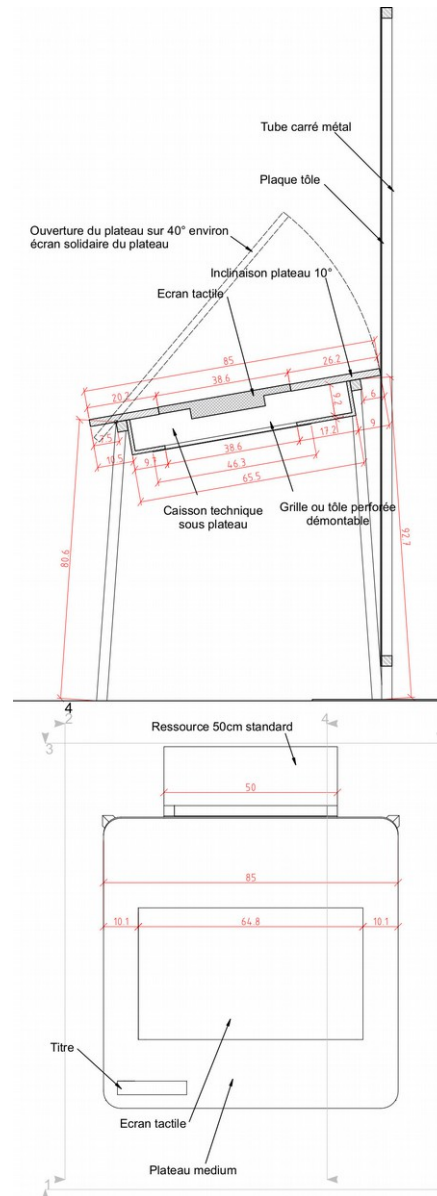
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran incurvé Samsung 27' modèle C27JG50
- 1 vidéo player VP 330 de ID/AL
- 2 casques (RSF FreeSound)

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

17A - INTELLIMONDE. L'INTELLIGENCE CULTURELLE



Type

- Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht)
Table > 91x91x100cm
Ressource verticale > 50x40x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Plateau 85x85cm incliné
- Piétement hauteur 80cm démontable
- 1 ressource verticale associée
- Moniteur incurvé intégré au mobilier
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

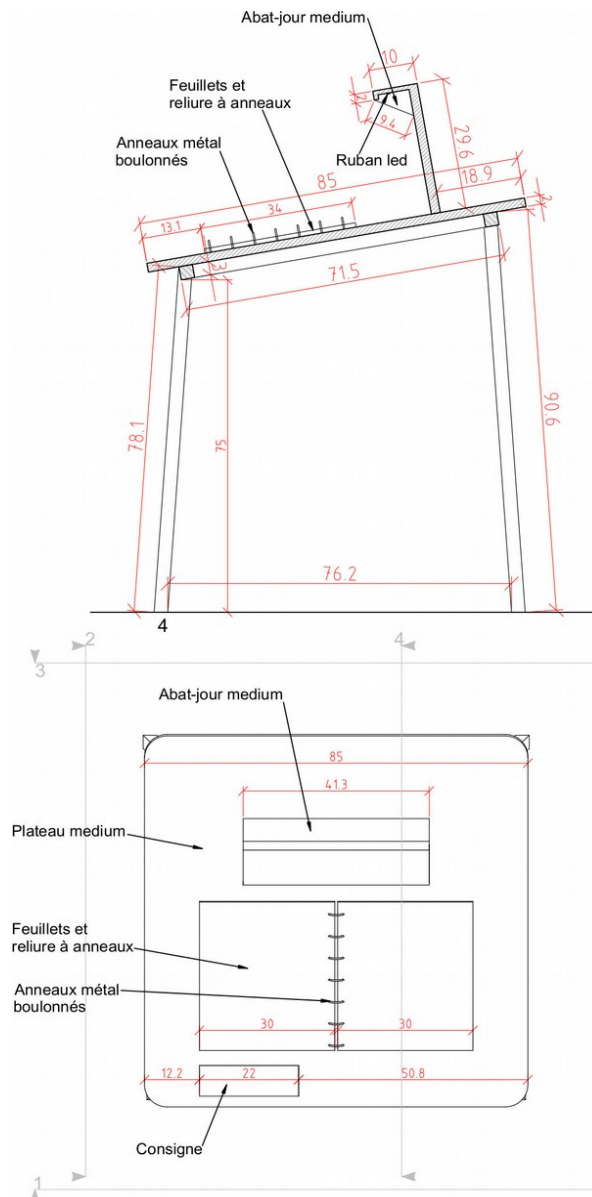
Audiovisuel / informatique / électrique

- Moniteur tactile 27" Iiyama
- UC DELL i3

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

18A - LE VARIANT. UNE HISTOIRE D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE



Type

- Installation sur table haute inclinée, avec une bande dessinée

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 90x90x127cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Plateau 85x85cm incliné
- Piétement hauteur 80cm
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique

A installer :

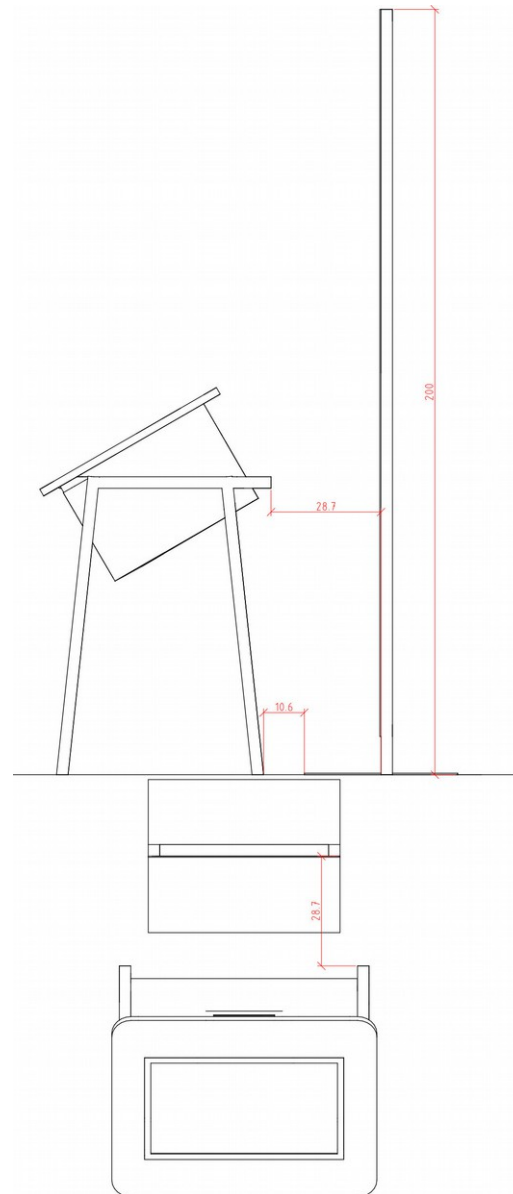
- *Luminaire intégré (abat-jour)*

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

18B - MARCELLO. ENTRAÎNER UN ALGORITHME



Type

- Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (borne + ressource)
69x72x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Borne vidéo
- Piétement démontable
- 1 ressource verticale associée
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

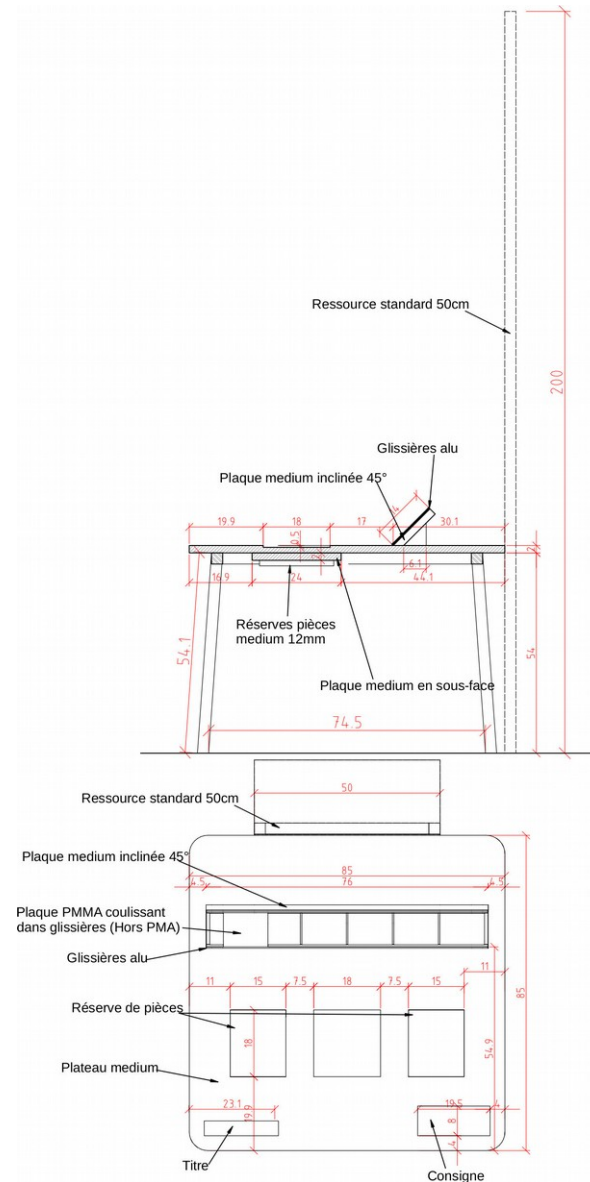
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran tactile 22' Iiyama
- 1 UC DELL i3 3070

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

18C - PIXELLIA. DANS LA TÊTE D'UNE IA !



Type

- Installation sur table, jeu de puzzle avec des cubes

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht)
Table > 86x86x72cm
Ressource verticale > 50x40x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Plateau 85x85cm + plan incliné intégré
- Piétement hauteur 57cm démontable
- 1 ressource verticale associée
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Accessoires

- Cubes avec faces imprimées

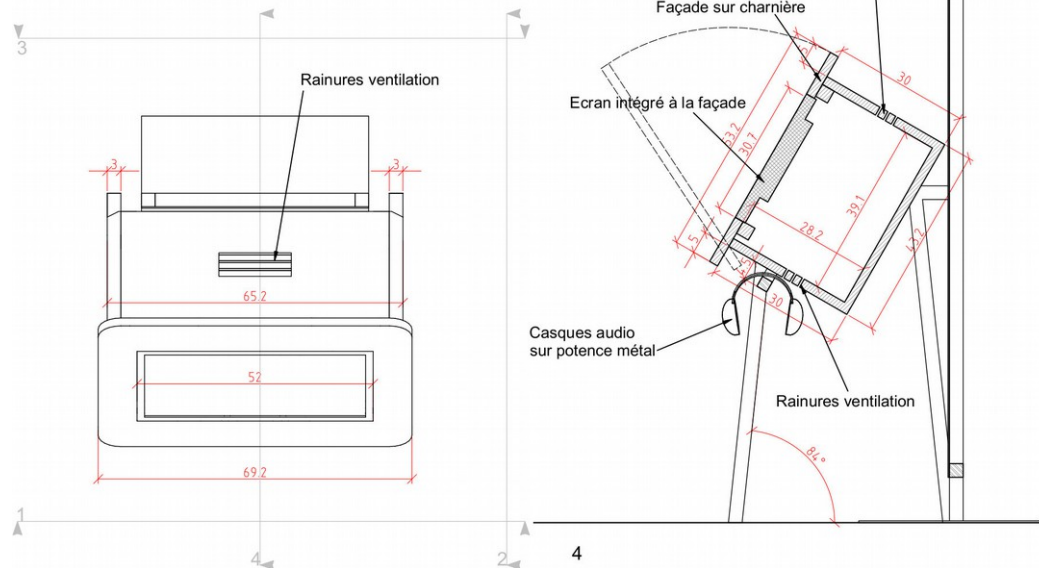
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran tactile 22" Iiyama
- 1 UC DELL i3 3070

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

18D - UN CHERCHEUR RÉPOND À VOS QUESTIONS : KEVIN BOUCHARD



Type

- Installation plot avec écran tactile

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (borne + ressource)
69x72x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Support moniteur incliné 30° sur piétement métallique
- 1 ressource verticale associée (autostable + liaisons avec caisson)
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Piétement métallique démontable
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

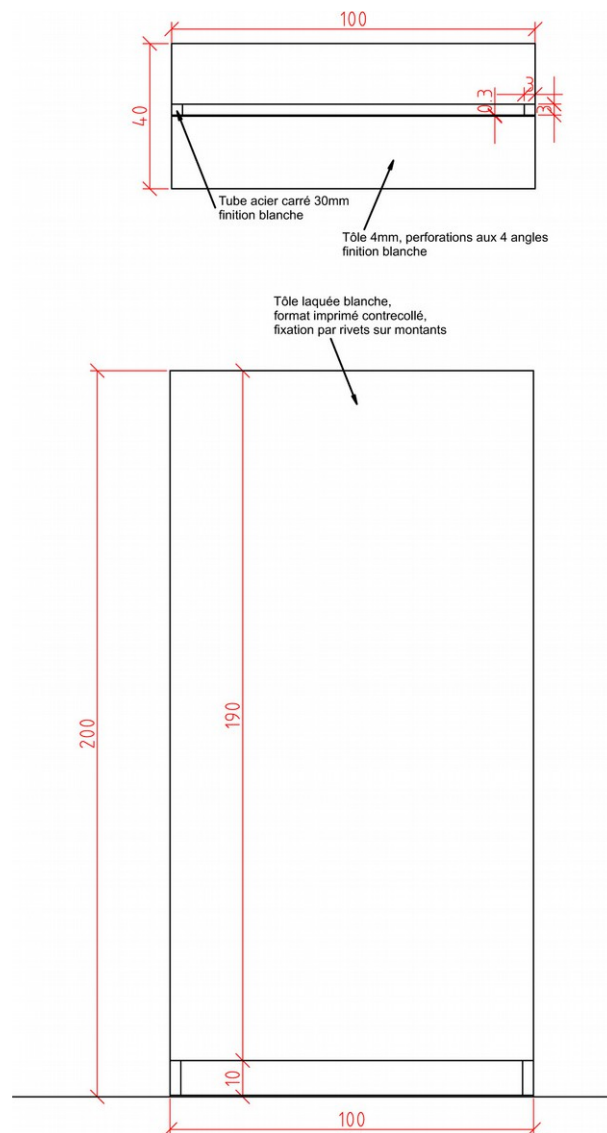
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran 22'' tactile de type Iiyama
- 1 vidéo player VP 320 de ID/AL
- 2 casques (RSF FreeSound)
- 2 prises jack 3,5mm intégrées
- 1 boîte de dérivation

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

19A - TROP FORTES LES IA ! L'HUMAIN DÉTRÔNÉ



Type

- Panneau thématique

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 100x40x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Panneau largeur 100cm
- Piétement intégré, non démontable
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

19B - FANTÔMIA. CETTE PERSONNE N'EXISTE PAS



Type

- Média vidéo (diaporama sans audio)
- Contenu fourni mais **pas le dispositif de diffusion**

Durée

- 9 min 06 sec – lecture en boucle

Accès

- 1 côté

Constitution

- Fichier vidéo (.mp4) / compression mpeg4 / fullHD (1920x1080) / Taille du fichier 102Mo environ

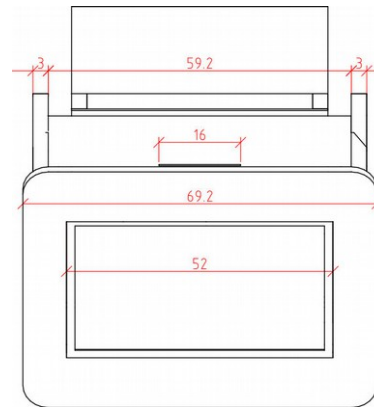
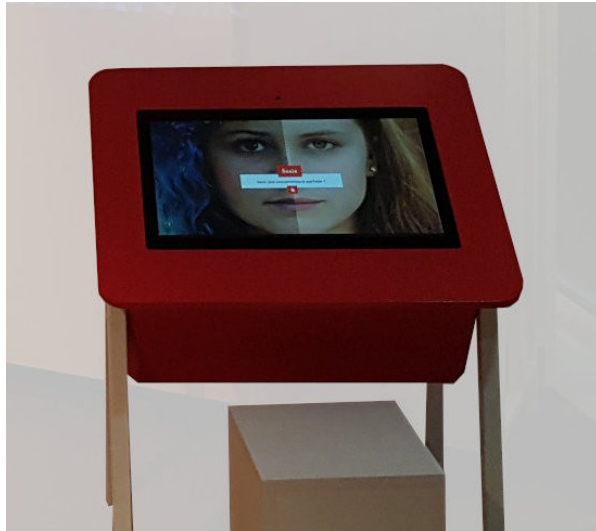
Audiovisuel / informatique / électrique

- Matériel de diffusion non fourni

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

19C - SOSIE. LE DOUBLE JEU DES RESSEMBLANCES



Type

- Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 70x62x89cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Borne écran tactile sur piétement métalliques
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée données)

Audiovisuel / informatique / électrique

- VP Vivitek DH758ST (à vérifier)
- 1 écran tactile 22' Iiyama
- 1 UC DELL i3 3070

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

20A - WHITE MIRROR. PARLER À L'OREILLE DES IA !



Type

- Installation sur table

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) Table > 86x86x72cm

Accès

- 4 côtés (4 utilisateurs)

Constitution

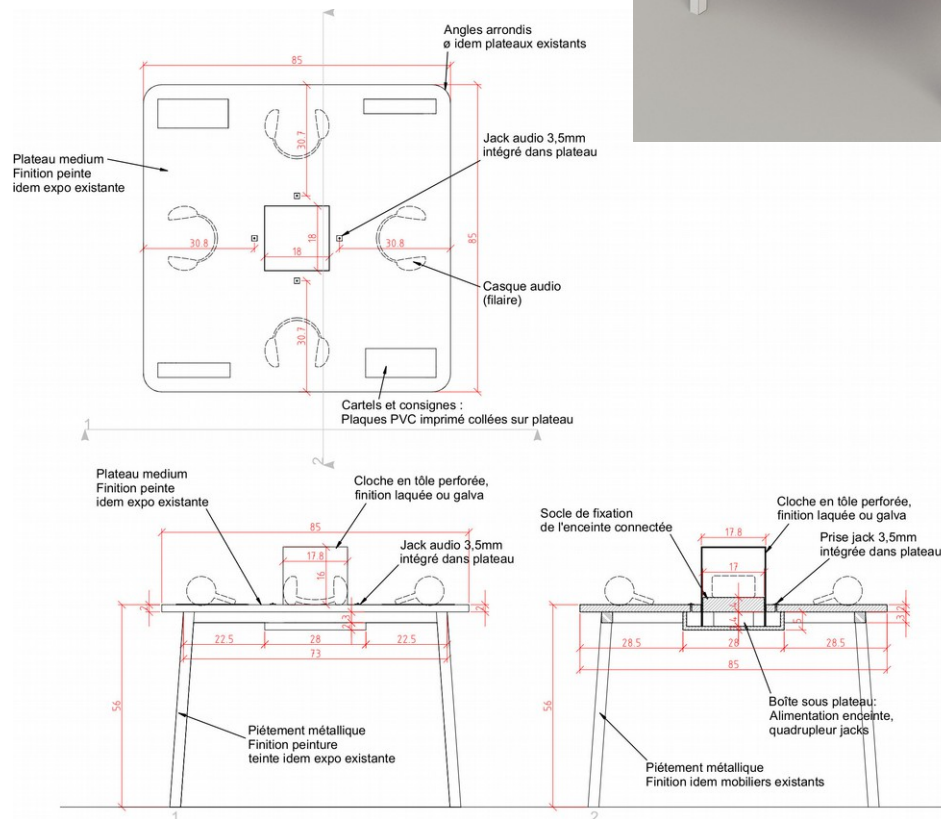
- Plateau 85x85cm + Emplacement pour enceinte connectée, inaccessible au public
- Prises jack 3,5mm intégrées au plateau
- Piétement hauteur 57cm démontable
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Audiovisuel / informatique / électrique

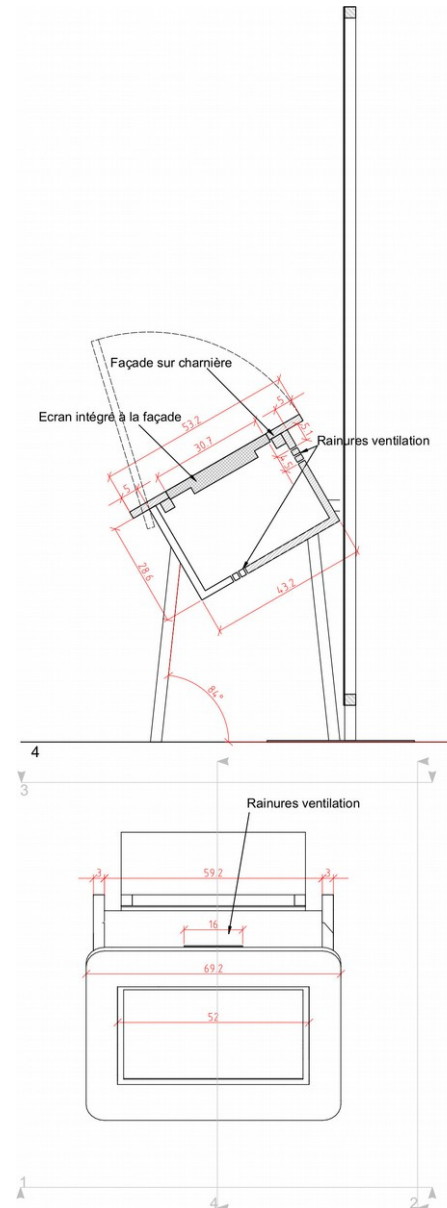
- 1 enceinte intelligente
- Casques audio filaires x4

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V



20B - CAPTCHA. VOUS ÊTES UN ROBOT ?



Type

- Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (borne + ressource)
69x72x200cm

Accès

- largeur passage 90cm

Constitution

- Borne vidéo
- Piétement démontable
- 1 ressource verticale associée
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée
- Élément associé à 20A

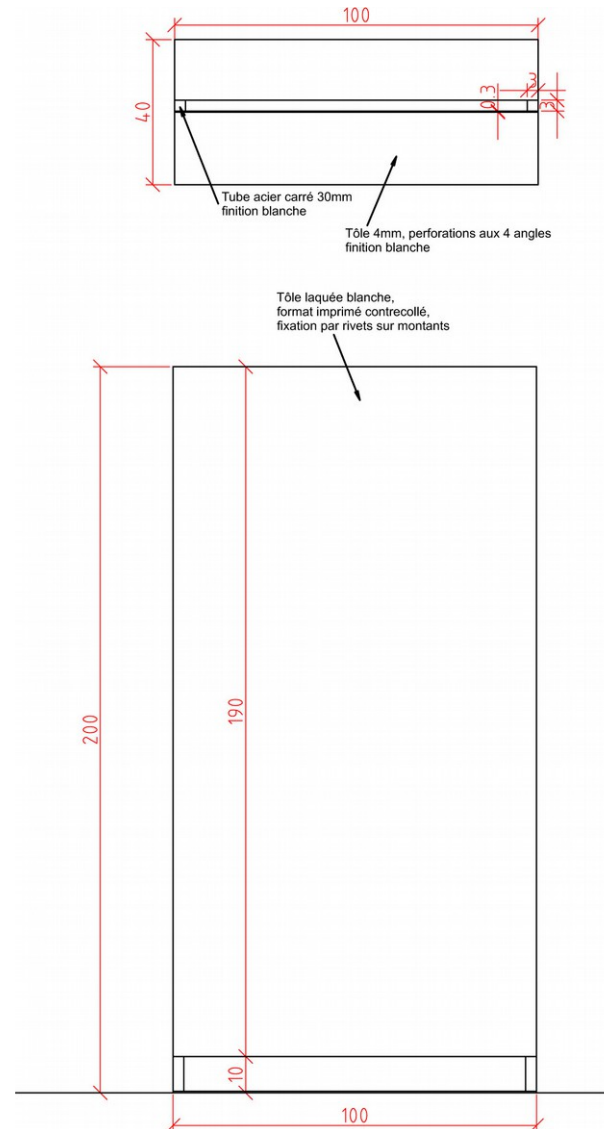
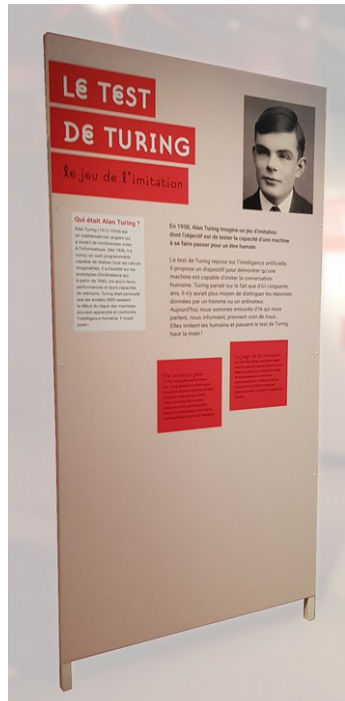
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran tactile 22' Iiyama
- 1 UC DELL i3 3070

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

20C - LE TEST DE TURING. LE JEU DE L'IMITATION



Type

- Panneau thématique

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) 100x40x200cm

Accès

- 1 côté

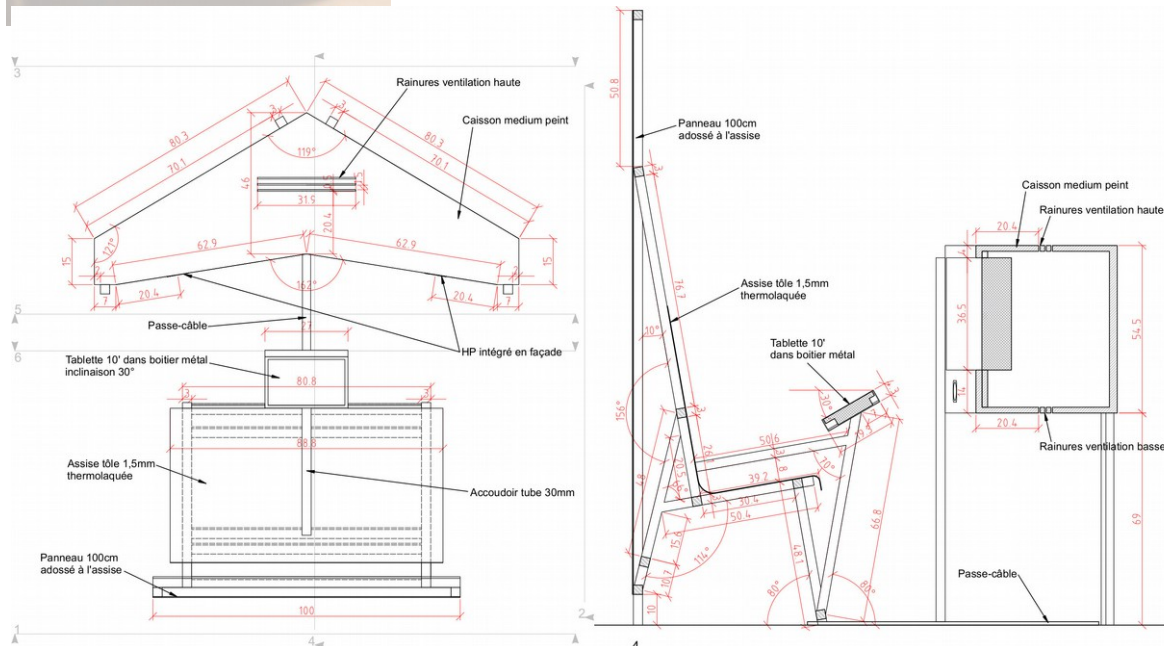
Constitution

- Panneau largeur 100cm
- Piétement intégré, non démontable
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Audiovisuel / informatique / électrique

Distribution fluides

21A & 21B - AUTONOMIA. CONDUIRE OU SE FAIRE CONDUIRE ?



Type

- Installation double (écran incurvé et écran tactile), avec un jeu interactif

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht)
Assise > 100x80x200cm
Ecran > 138x128x123cm
Ensemble > 138x157x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Mobilier en 2 parties :
 - Assise + panneau vertical + tablette de contrôle
 - Double moniteur incurvé
- La partie assise + panneau n'est pas démontable
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

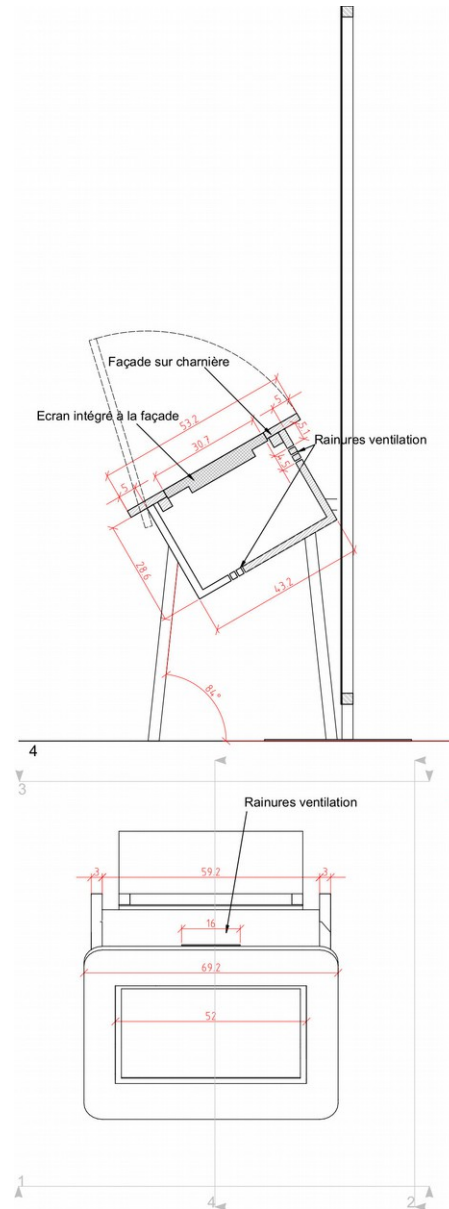
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran courbe Samsung 27"
- 1 UC DELL i7 3080
- 2 enceintes HP Peerless

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

22A - MAUVAIS BIAIS. L'EMBARRAS DU CHOIX



Type

- Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (borne + ressource)
69x72x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

- Borne vidéo
- Piétement démontable
- 1 ressource verticale associée
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

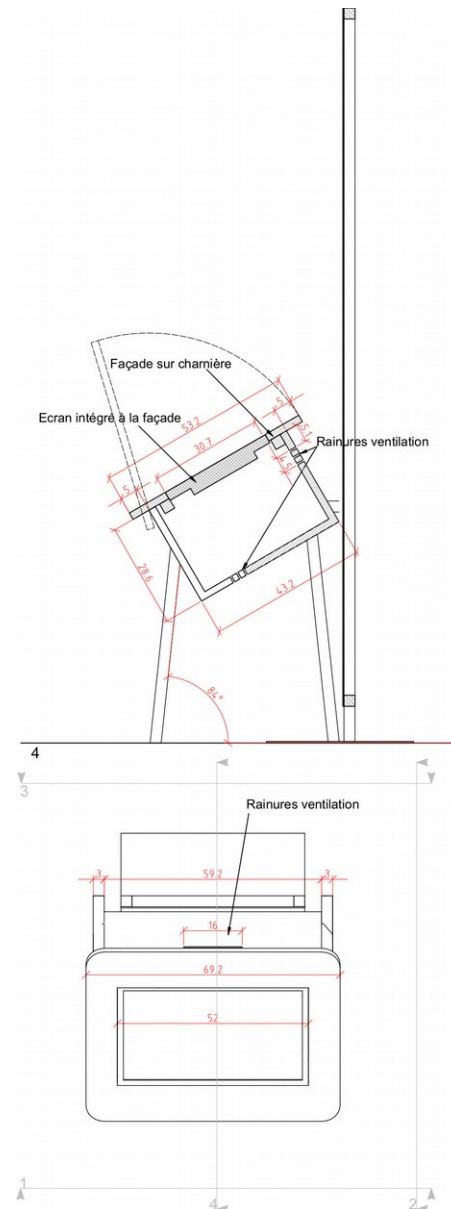
Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran tactile 22' Iiyama
- 1 UC DELL i3 3070

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V

22B - TRACKING. BIENVENUE À INTELLIGENT CITY



Type

- Installation sur écran tactile, avec un jeu interactif

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht) (borne + ressource)
69x72x200cm

Accès

- 1 côté

Constitution

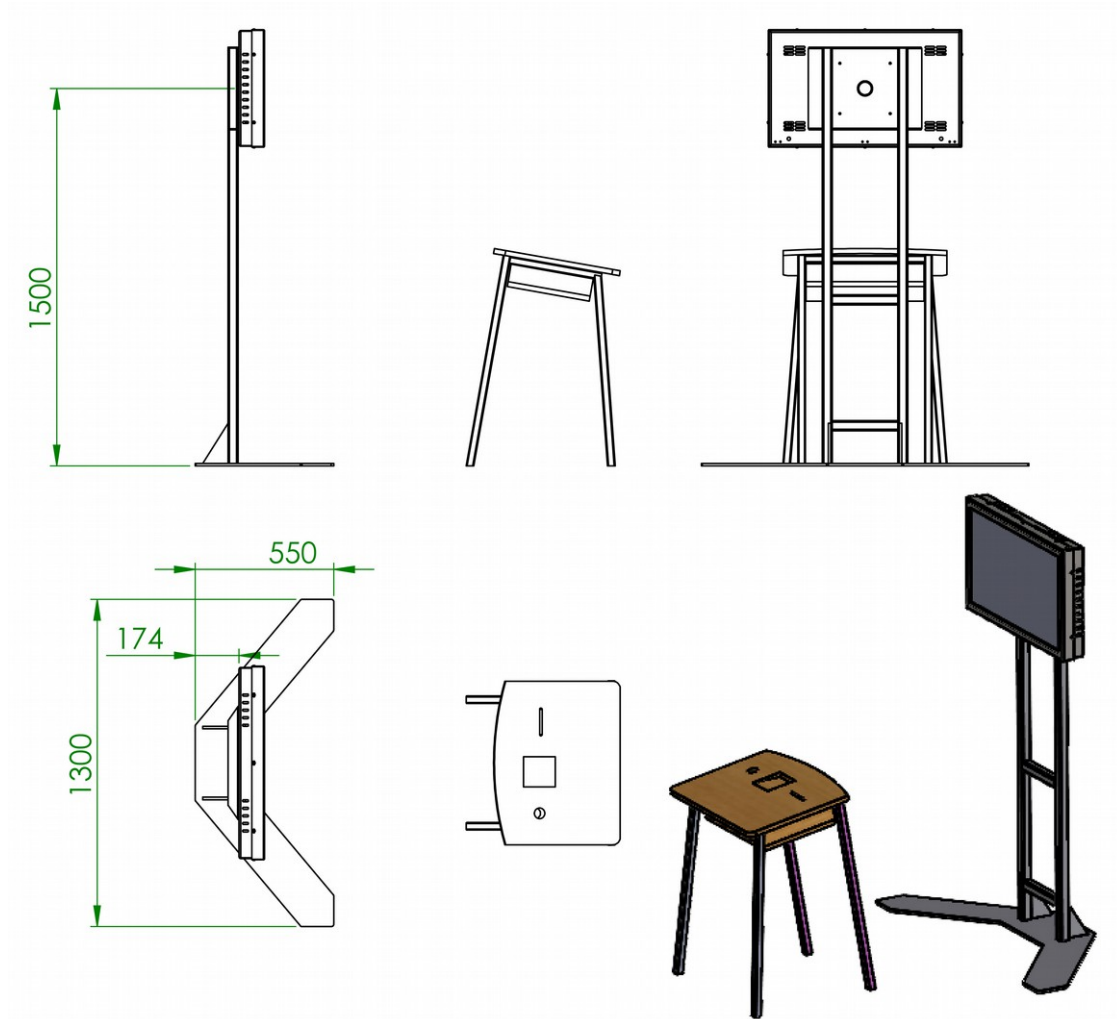
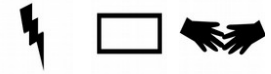
- Borne vidéo
- Piétement démontable
- 1 ressource verticale associée
- Tube IRO le long d'un pied > chemin électrique
- Référence couleur des parties métalliques : RAL 9010, finition satinée

Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 écran tactile 22' Iiyama
- 1 UC DELL i3 3070

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V



Type

- Installation interactive vidéo

Gabarit

- Dimensions hors tout (Lxlxht)
Support écran 130x55x165
Pupitre

Accès

- 1 côté

Constitution

- Pupitre et écran sur piétement

Accessoires

- Feuilles, crayons, feutres.

Audiovisuel / informatique / électrique

- 1 moniteur Samsung 42" non tactile
• 1 UC DELL i3

Distribution fluides

- Alimentation électrique 220V