Quentin MORES
Lucas STAUDT
Nicolas RUBIO
Marion LIGIER
Antoine KRYS
Cyril MENTREL

Master 2 AMINJ CPN
Année 2020/2021

Thématiques / Organisation spatiale du musée - Museum XXI

UE 903 EC4 Préparation au projet tuteuré

MASTER
AUDIOVISUEL,
MÉDIAS INTERACTIFS
NUMÉRIQUES ET JEUX
#MasterNumMetz
CRÉATION DE PROJETS NUMÉRIQUES

UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

SOMMAIRE

Introduction **2**

- ➔ **Extinction de masse des espèces.**
- ➔ **Désinformation, propagande après le grand sacrifice.**
- ➔ **Montée des eaux et changement climatique.**
- ➔ **Progrès technologique, vers un avenir meilleur ou une fin programmée ?**
- ➔ **Géopolitique mondiale**
- ➔ Éco-terrorisme
- ➔ Fonte du permafrost: quels sont les risques ?
- ➔ Réfugiés climatiques
- ➔ Vers davantage de pandémies mondiales ? (voir: https://youtu.be/VJNt1AQ8p2A)
- ➔ Vers une mort de l'informatique (manque de matières premières, conso énergétique trop importante) ? (voir: https://youtu.be/2Qq-6wByLPI)
- ➔ **Les transports du futur.**
- ➔ **Les enjeux et étapes futures de l'exploration spatiale.**
- ➔ L'économie locale et solidaire.
- ➔ Salle qui récapitule le scénario (avec l'idée de l'enchevêtrement d'éléments avec un réseau filaire en 3D s'apparentant à ce qu'on peut voir dans certains films ou séries policières, d'enquête).
- ➔

Introduction

L'objectif de ce présent document est de présenter les différentes salles du Museum XXI et d'expliciter les ressources nécessaires, l'objectif de chaque salle, ...

NB : ce qui est appelé "salle", "espace" dans ce présent document renvoie également à l'espace disponible dans un conteneur standard.

1. Extinction de masse des espèces.

Thématique de la salle:

Placarder une salle de fausses peaux d'animaux, et placer sur chacune d'entre elles une feuille ou un post-it indiquant le nom de l'espèce ainsi que l'année de sa disparition. Possibilité de placer un diffuseur d'odeur de charogne / carcasse dans la salle afin de rendre l'expérience plus difficile à vivre.

Ambiance générale de la salle :

Ambiance glauque suscitant le dégoût. Expérience visuelle et olfactive à travers des peaux d'animaux morts placardées partout dans la salle et les odeurs de charogne et de carburant ambiante dans la salle. Température élevée dans la salle pour faire écho à la problématique du réchauffement climatique.

Objectifs de la salle:

Montrer la quantité d'espèces disparues depuis le début des années 2000. L'objectif est de faire comprendre aux visiteurs que ces disparitions sont dues à une catastrophe écologique écologique à savoir le réchauffement climatique. Les odeurs de cadavre et de pollution visent à rappeler que l'humanité est grandement responsable de plusieurs espèces d'animaux et de mesurer l'impact des dégâts causés à l'environnement.

Design de la salle:

Mur et sol similaire à ceux qu'on peut trouver dans une boucherie / un abattoir (genre blanc, carlé et avec des taches de sang par endroit). Placarder des pans de mur de fausses peaux, fourrures d'animaux en indiquant l'année de leur disparition et les causes de celles-ci (sac plastique, destruction de forêt…). Possibilité de choquer le visiteur en présentant les quantités d'espèces disparues avec des graphiques en 3D en fausses viandes / fausses fourrures indiquant également la cause de la disparition.

Ressources disponibles:

- ❏ Objets du quotidien présentez comme tueur d'espèces (exemple: "Filets de pêche: Étouffeur d'Otarie", "Bouchon plastique: Corps étranger commun chez les oiseaux de mer", "Sac plastique: Collier pour tortue de mer"...)

- ❏ Images illustratives des ravages de l'Homme sur les espèces (déforestation, pollution marine, fourrures…).

- ❏ Avis de recherche des espèces disparues ou proches de l'extinction en 2050.

- ❏ Courbe exponentielle du nombre de disparition d'espèces de 1950 à 2050.

2. Désinformation, propagande après le grand sacrifice.

Thématique de la salle:

Utiliser le Grand Sacrifice comme un marqueur de la propagande d'État et d'entreprise qui peut se mettre en place dans le futur. Il s'agira de mettre en avant d'autres exemples de propagande connus pour les confronter à une formule différentes en adéquation avec les évolutions technologiques, sociales que nous introduisons dans notre scénario.

Ambiance générale de la salle :

Surabondance d'écrans, d'informations, de stimulis visuels et sonores. L'objectif est de confronter le visiteur à une réalité de manière radicale, celle de la surcharge d'information quotidienne que nous éprouvons tous aujourd'hui. Ici, ces informations seront complètement politique, issue d'une communication d'état, de la propagande, voir du complot.

(Pour rappel, les états du Nord, notamment en Europe sont à l'origine du plus grand génocide de l'hsitoire en raison de leur refus d'accueillir les populations réfugiés climatiques du sud. Ce génocide est caché à la population qui est "invitée" par les autorités à considèrer les milliards de mort comme des sacrifiés volontaires, hommettant alors la responsabilité des états et des citoyens.)

Objectifs de la salle:

Déformer et pousser un peu plus loin notre exposition aux informations en l'imaginant toujours plus importante, censurée et technologique. On peut imaginer que les GAFAM, soutiens des États du nord, font massivement usage de leurs dispositifs pour transmettre leurs propagandes.

Pourquoi ne pas réfléchir à une sorte de mini-jeu auquel faire jouer les visiteurs. À l'aide d'une tablette ou simplement d'un questionnaire il devrait estimer si les différentes vidéos, ressources exposées dans cette salle relèvent de la désinformation / propagande ou non. Ex: aucune source n'est cité, données statistiques fausses, information partielle, généralisation d'exemple…

Cette dimension ludique, ici exacerbée par un sujet lourd et difficilement imaginable, sera l'occasion de donner en quelque sorte des bases issues de l'info-com aux visiteurs.

Design de la salle:

Surabondance d'écran sur les murs de la salle. Volonté de provoquer un vertige chez le visiteurs avec des vidéos ultra-oppressantes et les sons de celles-ci qui s'entremêlent. Ce vertige sera violent au début et s'atténuera au fur et à mesure. Interface à disposition des visiteurs les invitant à évaluer si les différentes ressources informationnelles sont plausibles / vérifiables / honnêtes et ne relèvent pas de propagandes.

Ressources disponibles:

- Vidéos de propagande.
- Pub corporate de grande entreprise qui mettent en avant les reconstruction en cours et la vie possible dans les zones désertés. En réalité il s'agit simplement de camps de travail nécessaires à l'extraction de ressources (métaux lourds…).
- Extrait de JT diminuant l'ampleur du désastre écologique dans les pays du Sud. Du genre, "Des migrations ont lieu mais la plupart des gens peuvent vivre au dessus du Sahara, prouvant une fois encore que les experts ont fait erreur".
- Norvège, politique de stérilisation des populations autochtones. Extinction par la stérilisation qui a été terrible. Idem pour la campagne de l'enfant unique en Chine. Grands scandales médicaux avec des médicaments qui finalement rendent stériles = on soigne et on tue en même temps.

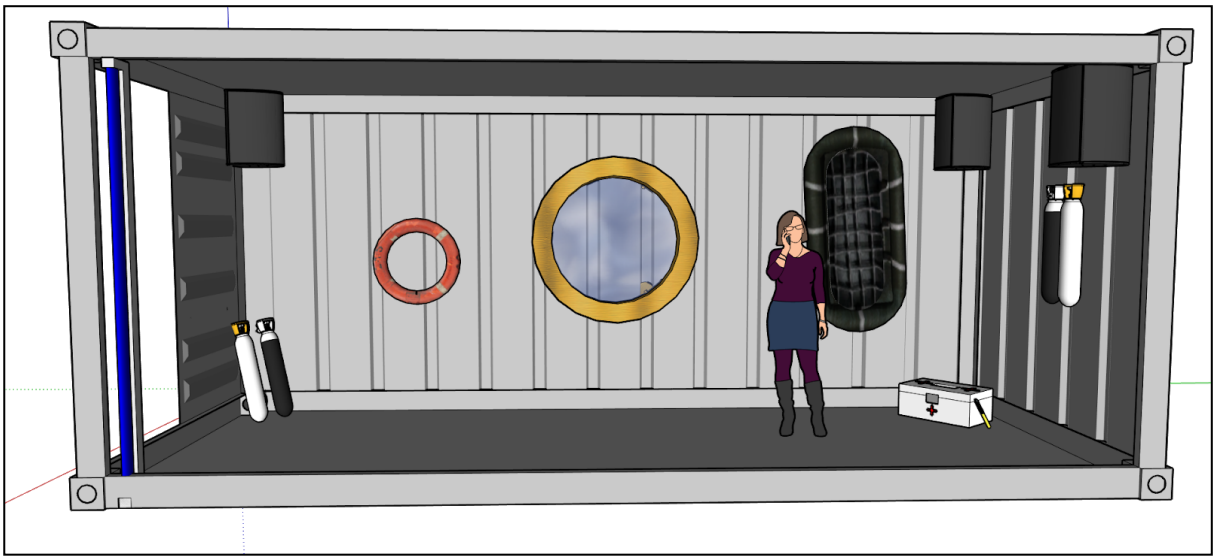
3. Montée des eaux et changement climatique.

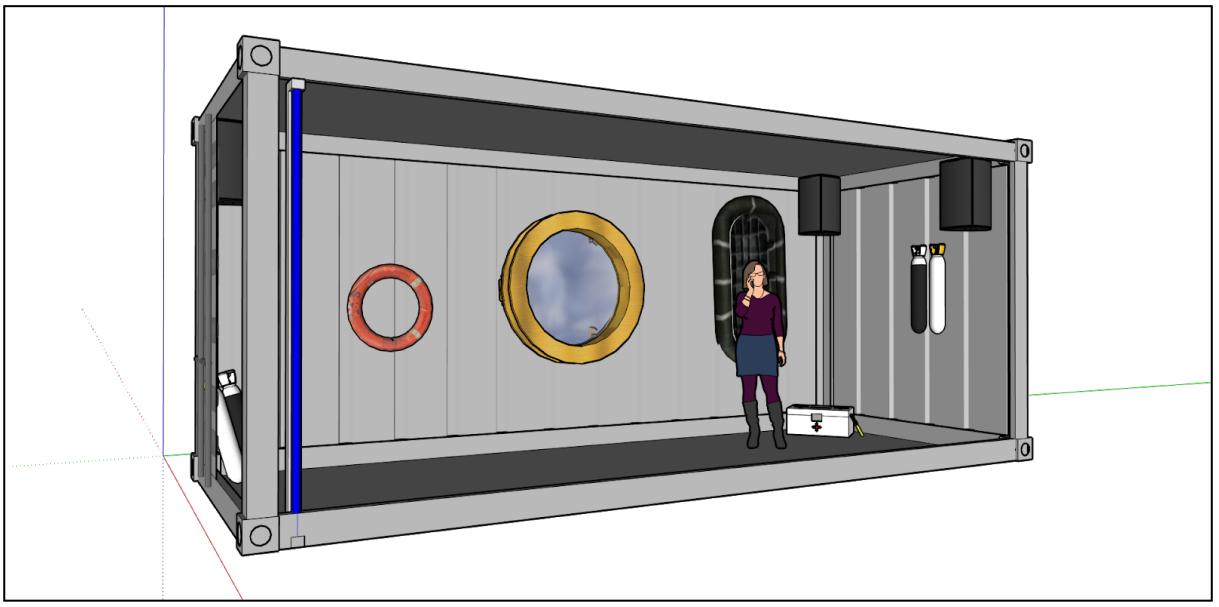
Thématique de la salle:

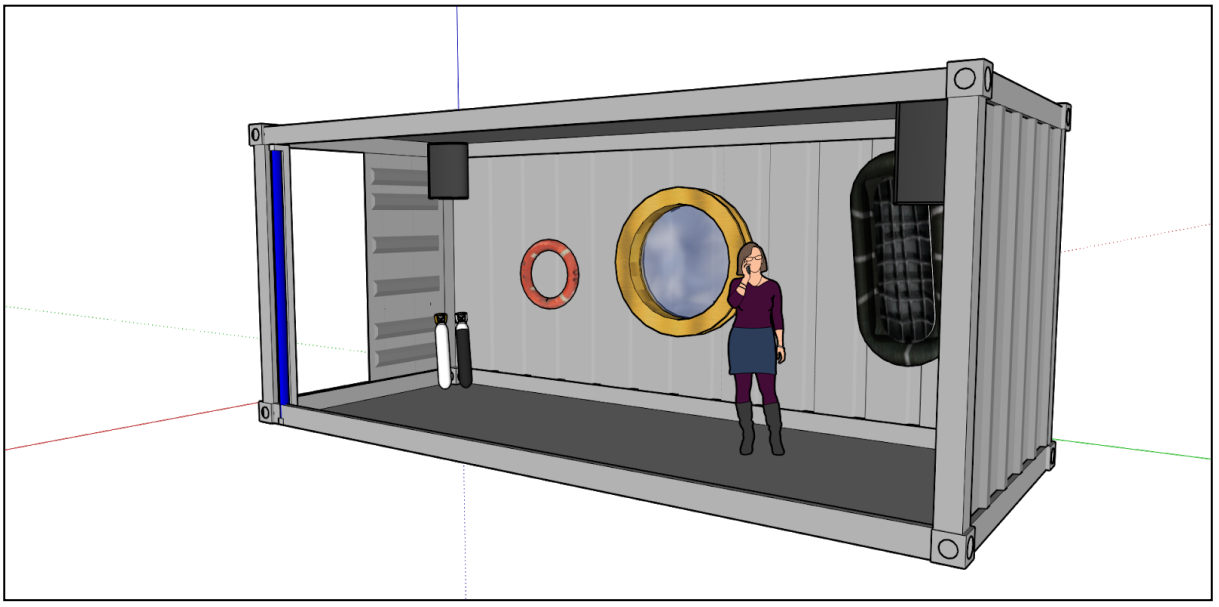
L'intérêt de cette salle est de mettre les publics face à un des enjeux les plus importants du changement climatique: la montée des eaux. Par ce prisme, intelligible et compréhensible par tous, l'objectif est d'alerter sur les différents facteurs qui conduisent ou conduiront à un changement climatique sans précédent (et donc à cette montée des eaux).

Ambiance générale de la salle :

Faire de cette salle un espace clos, sombre et oppressant afin de plonger les visiteurs dans un état de stress face à l'imminence d'une montée importante des eaux à divers endroits autour du globe. Mettre en place une atmosphère humide et presque malsaine. Idée du hublot qui montre en direct la montée des eaux. Passage audio en boucle décrivant le phénomène à plusieurs endroits du globe. L'idée de l'appel à évacuer de Venise en est un parfait exemple.







Maquette 3D de la salle “Montée des eaux et changement climatique”.

Objectifs de la salle:

Mettre en avant les changements climatiques par le prisme de la montée des eaux.
Par changements climatiques nous entendons: augmentation des températures, fontes des glaces entraînant sécheresse, tsunami, tempête… La montée des eaux n’est qu’un des phénomènes à l'œuvre ici. Néanmoins, étant le plus facilement palpable et influent sur nombre d’humains, voire de pays, nous choisissons d’en faire un exemple parmi d’autres.

Design de la salle:

Espace clos, sombre, oppressant et humide. Sur un mur, mettre un faux hublot avec une vision de l'eau qui monte au fur et à mesure de la visite. Audio dans la salle avec des "brèves d'informations" narrant la montée des eaux à différents endroits du globe.

Ressources disponibles:

- ❏ Faux hublot avec montée des eaux visible par les visiteurs.
- ❏ Système hydraulique permettant de simuler des fuites d'eau, des écoulements…
- ❏ Haut-parleurs permettant de retranscrire des signaux d'évacuation, des reportages…
- ❏ Carte du monde Avant / Après montée des eaux + prévisions 2100

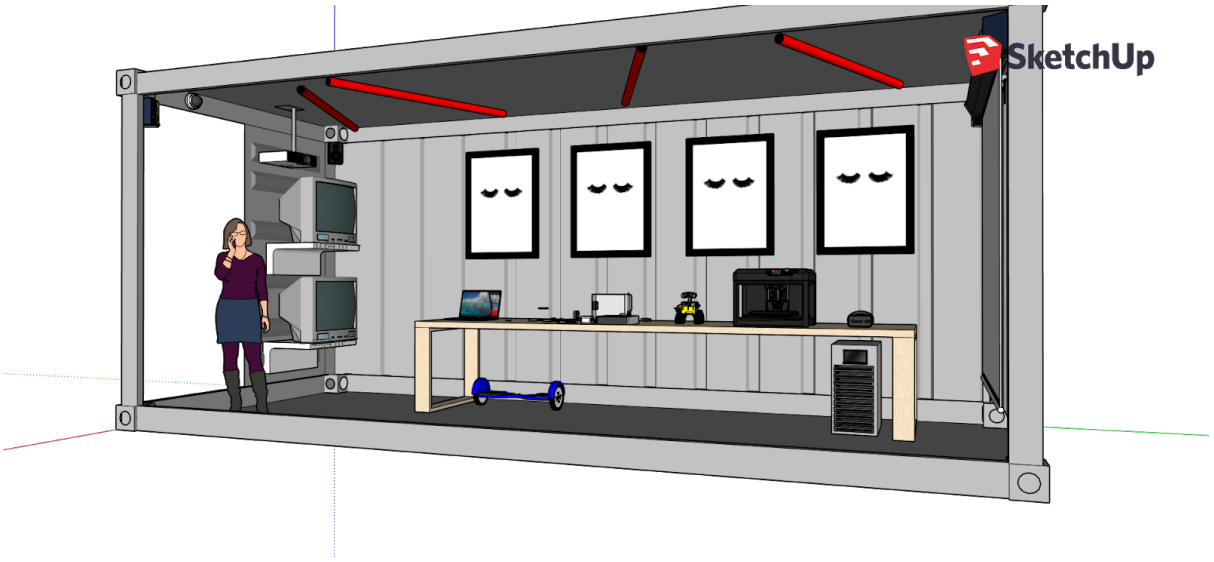
4. Progrès technologique, vers un avenir meilleur ou une fin programmée ? *La technologie au service de l'Homme ou l'Homme au service de la technologie.*

Thématique de la salle:

L'intérêt de cette salle est de pouvoir présenter sans jugement, au travers de vidéos, photos, tout support confondus, les avancées technologiques réalisées de 2000 à 2020 : aussi bien les moments positifs que négatifs. Mise en avant du sensationnel, du grandiose, de l'extrême (images d'exploits, caméras embarquées, images chocs au plus proche de la vérité, …) au travers de supports de présentation aussi variés que possible, nous sommes dans la technologie.

Ambiance générale de la salle :

Pour une immersion optimale et un univers qui se démarque des autres salles, l'idée est dans un premier temps de jouer avec l'éclairage : usage de tubes néons de différentes couleurs (avec parcimonie toute de même, l'intérêt est donner une ambiance sans pour autant se retrouver en boîte de nuit). Une autre piste ou une piste complémentaire en plus de l'environnement lumineux et de se tourner vers la projection de contenus sur les surfaces à l'aide de rétroprojecteurs qui seraient à prévoir.



Maquette 3D de la salle “ Progrès technologique, vers un avenir meilleur ou une fin programmée ? ”.

Objectifs de la salle:

L'objectif principal de cette salle est d’attiser la curiosité du visiteur et de le pousser au questionnement.

Design de la salle:

Ambiance futuriste avec un éclairage au néon fluorescent. Différents objets exposés, de même que les impacts qu’ils auront potentiellement sur la société. De plus, des vidéoprojecteurs pourront permettre de diffuser des images des évolutions technologiques (hyperloop…).

Ressources disponibles:

- ❏ Vidéo “Teaser” sur les avancées technologiques diffusée sur une des deux TV cathodique par lecteur DVD ou lecteur casquette avec un casque audio
- ❏ Courbe du BTC-EUR en live via le rétroprojecteur
- ❏ Imprimante 3D avec possibilité au visiteur de se créer un souvenir du Museum XXI
- ❏ Serveur
- ❏ Raspberry Pi et/ou module Arduino (éventuellement relié au robot de démonstration)
- ❏ PC fixe démonté avec composants
- ❏ Hoverboard

- ❏ Caméra de surveillance dissimulée qui filme le visiteur dès l'entrée dans la salle, retour vidéo sur l'écran du PC portable → Réflexion sur la surveillance numérique

- ❏ Robot de démonstration

- ❏ Clé USB Ledger (interroger le visiteur sur le portefeuille du futur)

- ❏ Casque VR (branché si possible) et connecté à Google Earth VR qui pointe vers un lieu symbolique

- ❏ Photographies présentes sur les murs (montage photoshop avec l'homme sur Mars, photographie de Julien Assange, Edward Snowden, etc.)

- ❏ Pc portable fonctionnel avec des lignes de code en langage web (jeu du pendu en JS avec des mots sur le numérique ? Projet Carrinho ?)

- ❏ Boîte anti-ondes où le visiteur dépose ses appareils numériques avant de rentrer

- ❏ Conteneur entièrement recouvert de papier aluminium à l'extérieur (style cage de Faraday)

5. Géopolitique mondiale

Thématique de la salle:

Ici, l'objectif est de mettre l'accent sur les évolutions et tendances des relations entre les États mais aussi entre les populations. La dimension écologique pourra bien sûr être évoquée mais d'autres sujets seront privilégiés tels que: montée des extrémismes (religieux comme politique, voir écologique), bouleversement de l'ordre mondial (montée de la puissance chinoise et d'autres pays du Sud), changement de régimes de grandes puissances (USA revoient leur constitution, Europe devient un État fédéral…)...

Ambiance générale de la salle :

Imaginer une variante de la salle de crise à la Maison Blanche. Les visiteurs seraient plongés sous forme de jeu face à une situation. En tant que chef militaire, d'État, conseillers, chef des opérations...ils doivent répondre à cette crise. Les changements géopolitique que nous avons imaginé ou que nous imaginerons leurs seraient présentés "naturellement" au fil du jeu.

Objectifs de la salle:

Cette salle a pour objectif de mettre en avant les différents changements géopolitique vers lesquels on se dirige à l'heure actuelle. Ces changements devront être présentés aux visiteurs de façon neutre. À eux ensuite de se positionner face à cela. Les changements pourront être positif comme négatif (Ex: Accord mondial sur le climat après l'effondrement,

Prix proportionnel des médicaments à l'échelle mondial selon le niveau de vie moyen des populations OU Génocide= "Grand Sacrifice", Crise économique, Pandémie…).

Design de la salle:

Une fausse salle de crise ressemblant à celle de la Maison Blanche avec une grande table, des dossiers, un écran… Un "game master" sera présent également pour aider les joueurs et leur fournir des informations pendant le jeu. Il aura le rôle d'un conseiller du président par exemple.

Ressources disponibles:

- Matériel de salle de conférence (tables, chaises, ordinateurs, dossiers, carte du monde redessinée, TV…).
- Vidéo présentant la crise à laquelle doivent faire face les participants (Ex: montée subite des eaux, accident nucléaire…)
- Un maître du jeu présent pour aider les joueurs et leur donner des informations. (Nécessite une connaissance parfaite du scénario)
- Lumière clignotante rouge.
- Téléphone pour liaison avec le maître du jeu (donc présent physiquement ou par téléphone)

6. Transport du futur

Thématique de la salle:

La salle aurait pour but de montrer une évolution technologique concernant un des transports du futur qui serait centrée sur l'Hyperloop. Cette thématique est importante et permet aux visiteurs du musée de recevoir un nouvel aspect du quotidien d'un futur envisageable, étant donné l'importance des transports en commun à notre époque.

Ambiance générale de la salle:

Ici, l'ambiance doit être privilégiée, il s'agit d'évoquer un sujet tout aussi sérieux qu'au sein des autres salles, bien qu'il faille aussi faire "rêver" le visiteur. Il faut imaginer un contraste entre l'ambiance pesante de certaines salles et celle-ci, qui pourrait être l'intérieure d'une cabine de l'Hyperloop.

Objectifs de la salle:

Cette salle pourrait mettre en lumière la nécessité d'avoir des transports en commun plus rapides, plus sécurisés, et plus pratiques pour les usagers en démontrant un usage fiable d'une nouvelle technologie. Les visiteurs du musée, futurs usagers de ce transport en commun, pourraient être mis à contribution d'une expérience de mise en pratique de l'Hyperloop. Par exemple, nous pourrions simuler un trajet à bord de ce transport en utilisant la VR, ce qui permettrait également un peu de mise en scène de ce trajet.

Design de la salle:

Un faux "wagon" d'hyperloop. La visite n'en est pas vraiment une mais plutôt une monstration de cette technologie et des autres nouvelles formes de transports envisageables dans le futur. Cela prendrait la forme d'une projection ou d'une diffusion sur écran d'une vidéo d'environ une heure.

Ressources disponibles:

- Lumières led blanche
- Sièges de TGV / banquettes futuristes blanches / ceintures
- Hublots
- Casques de réalité virtuelle + conception d'une expérience vidéoludique
- Casques audio pour les visiteurs

7. Salle RÉTROSPECTIVE

Thématique de salle:

Cette salle « Rétrospective » offrirait un retour sur les événements qui ont eu lieu avant 2050. Cela permettrait une présentation récapitulative de toute l'Histoire que nous aurions écrite. Donner à lire physiquement cet avenir que nous aurions imaginé.

Ambiance générale de la salle:

Pour illustrer cette idée de rétrospective, on pourrait proposer une frise chronologique se déployant sur les murs de la salle qui invite le visiteur à un parcours dans le temps. Les années occuperaient une place importante sur les murs et seraient accompagnées de textes descriptifs (ni trop courts, ni trop longs) de manière à raconter notre Histoire.

Certains objets, vidéos, affiches, illustrations, enregistrements pourraient venir ponctuer le circuit de visite pour le rendre plus stimulant. Pourquoi pas imaginer des écrans tactiles pour accéder à un complément d'informations, se focaliser sur une date ou une thématique en particulier.

Des murs noirs, des textes en blanc. Un jeu d'éclairage tamisé avec quelques focus ici et là pourraient rendre l'exposition un brin plus impressionnante et interroger le visiteur sur son environnement. Qui plus est, une pièce sombre appuie cette idée de rétrospective, de regard vers le passé comme ces vieilles photos d'antan. Ce qu'on donne à voir est derrière nous, figé, en noir et blanc.

Inviter le visiteur à parcourir ce passé dans une pièce sombre permet de rendre notre propos à la fois grave et impressionnant. Une salle sombre invite au silence, au calme, au respect, à une lecture plus attentive. Contrairement à un éclairage plus agressif où on perd parfois ses repères car tout est visible simultanément à la même échelle.

Comme on a beaucoup à raconter, il est important de ne pas noyer le visiteur sous une masse d'informations, c'est pourquoi l'idée d'un parcours par date semble approprié, ne serait-ce pour ne pas le perdre. Des cloisons découperaient la salle de manière à dessiner

un circuit légèrement labyrinthique tout en déployant notre chronologie de manière précise pour que le visiteur suive notre histoire dans l'ordre étape par étape.

Une ligne directrice continue, celle de notre chronologie, serait visible sur les murs (pourquoi pas d'une autre couleur). Elle parcourt les cloisons sans jamais s'arrêter quitte à disparaître sur le sol ou sur le plafond pour passer sur une autre cloison ou sur un objet au milieu de la salle. C'est cette ligne qui orienterait le parcours du visiteur dès l'entrée dans cette salle rétrospective. C'est elle-même qui l'invite à un voyage dans le futur…

Objectifs de la salle:

Rappel aux visiteurs de tous les grands événements qui ont eu lieu entre 2020 et 2050. Lecture simplifiée de notre frise chronologique

Design de la salle:

Une salle un peu spéciale où il s'agit avant tout de clarifier aux visiteurs la chronologie des événements que nous décrivons dans l'ensemble de nos autres salles. Celle-ci prendrait la forme d'un gigantesque tableau de détective avec des liens entre les différents éléments sous la forme de fils rouges. Cette représentation en 3D permettra à la fois de rendre plus clair et accessible le scénario que nous proposons tout en montrant sa diversité et sa profondeur.

Ressources disponibles:

- ❏ Grande salle
- ❏ Cloisons sur lesquelles on pourra peindre, dessiner, imprimer...
- ❏ Éclairage tamisé

8. Salle CHANGEZ VOTRE FUTUR

Thématique de salle:

Pourquoi ne pas imaginer à la sortie de la salle "rétrospective" une autre salle qui proposerait aux visiteurs de revenir sur les différents événements fictifs qu'ils viennent tout juste de parcourir ?

Ambiance générale de la salle:

On pourrait concrétiser ceci sous la forme d'un jeu qui pourrait être soit numérique ou bien analogique.

Si on garde notre idée de frise chronologique, de points reliés entre eux, on pourrait matérialiser cela via des ficelles par exemple qui seraient connectées à différents événements. C'est tout un concept de jeu qu'il faudra bien sûr inventer, mais dans l'idée, tirer la ficelle d'un événement pourrait se répercuter sur un autre. On réaliserait alors que pour ne changer qu'un seul événement, c'est plusieurs autres qu'il faudrait bousculer… Que tout est connecté.

Objectifs de la salle:

Inciter les visiteurs à interagir sur ce futur qu'on leur donne à voir de manière à ce que ce dernier ne se produise pas. Modifier des événements pour espérer en empêcher d'autres.

Design de la salle:

Aucune idée pour le coup.

Ressources disponibles:

- Des cartes du monde nombreuses liées les unes aux autres
- Des journaux d'époques différentes

9. Enjeux et étapes futur de la conquête spatiale

Thématique de la salle:

Il est de notoriété publique que la conquête spatiale est vectrice d'enjeux idéologiques, depuis les années 1960. Nous prenons le parti que ces enjeux continueront d'exister afin de diffuser une idéologie et d'inciter à des comportements. Il nous paraît alors évident de réaliser une salle de notre Musée XXI centrée sur la thématique du domaine spatial en mettant en avant la propagande idéologique liée à ce sujet ainsi que la suprématie de certains Etats dans ce domaine, où la conquête de Mars serait le point d'orgue.

Ambiance générale de la salle:

La salle simulerait un bureau destiné au contact avec la population d'astronautes-chercheurs en direct de la planète Mars. Il s'agirait donc d'une salle type bureau de recherche, avec des lumières assez blanchâtres, du matériel informatique à la pointe, des maquettes, des appareils de communication.

Objectifs de la salle:

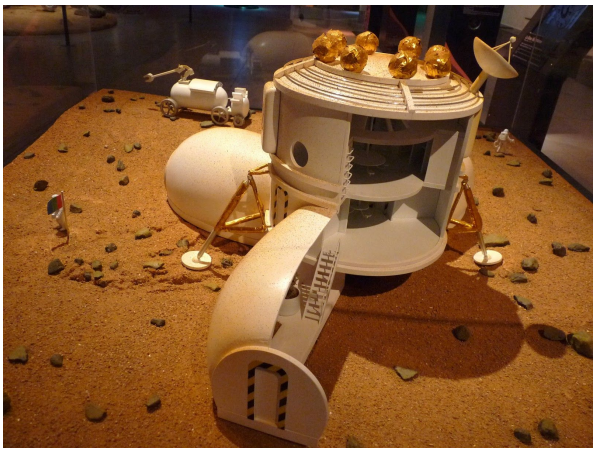
Cette salle pourrait avoir pour but de mettre en situation les visiteurs face à une communication avec opérateurs sur le sol de Mars et de les sensibiliser aux stratégies de recherche spatiale. Récapituler les difficultés qu'impose un voyage sur Mars (durée, coûts, ressources énergétiques, mise en place d'une base…).

Design de la salle:

Un bureau d'étude destiné à entretenir le contact avec les astronautes. Celle-ci bardée de moniteurs, de dispositifs radio, d'ordinateurs et de dossiers amènerait les visiteurs à gérer une situation de crise, à la manière de celle dédiée à la géopolitique.

Ressources disponibles:

- Photos, vidéos, images d'archive de la planète Mars
- Bureaux et ordinateurs modernes, props scientifiques type radios, micros, etc
- Maquette d'un module d'amarrage sur Mars



10. Économie sociale et solidaire

Thématiques de la salle:

Les crises économiques, écologiques, climatiques conduisent à revoir nos modes de consommation. Le capitalisme décomplexé et l'ultra-libéralisme ne sont plus viable à long terme. Tout du moins, des alternatives existent, l'objectif de cette salle et de mettre en avant les nouveaux modes de consommation et d'économie qui peuvent émerger ou connaître un succès plus important qu'en 2020 d'ici 2050.

Ambiance générale de la salle:

Nous pouvons imaginer une salle aménagée à la manière d'un petit magasin de quartier de ville, qui mettrait en avant les échanges de produits locaux, respectant l'environnement et les producteurs locaux. D'un autre côté, les produits qui apparaissent dans le magasin pourraient être étiquetés et dotés d'explications sur leur provenance et leur responsabilité écologique.

Objectifs de la salle:

Mettre en avant les initiatives citoyenne et/ou gouvernementales qui vont dans le sens d'une économie alternative. On peut imaginer des changements en matière de libre échange. Des modifications des législations relatives aux travailleurs détachés. Des déductions d'impôts sur les produits vendu à moins de XX kilomètres de leurs lieux de productions… Développement du financement participatif à d'autres niveaux, on peut imaginer qu'ils deviennent une alternative aux prêts bancaires dans certains domaines.

Design de la salle:

Esthétique d'un marché de petit producteur. Mise en avant des différents modèles de commerces alternatifs via les produits qui y seraient présentés. Ces alternatives économiques et sociales pourraient être incarnées par des témoignages vidéos de producteurs, de vendeurs, de consommateurs.

Ressources disponibles:

- Des produits locaux comme de la confiture, du miel, de la nourriture issue de notre région
- Une reproduction d'un magasin de quartier
-

11. Vers une mort de l'informatique : rupture énergétique

Thématiques de la salle:

Les matières premières et notamment toutes celles qui servent au bon fonctionnement de nos appareils informatiques comme les métaux rares, sont malheureusement en quantité limitée. De plus, le recyclage de ces appareils est difficilement mis en place et pas forcément mis en avant par les sociétés, programmant l'obsolescence de leurs produits. De même se pose la question des ressources énergétiques nécessaires au bon fonctionnement d'internet (serveurs, bases de données,...). La démocratisation de technologies comme la 4G/5G ou la fibre rend le transfert de données plus rapide. Les données tendent également à être de plus en plus lourdes (vidéos, musiques, jeux, streaming) et donc à consommer toujours plus d'électricité (majoritairement produite de manière non renouvelable).

Ambiance générale de la salle:

Une salle qui comporte un atelier de recyclage, avec pour but de montrer les métaux précieux qui servent à nos produits actuels et la difficulté de s'en resservir et de leur donner une seconde vie. On peut imaginer des graphiques représentant l'augmentation des ressources utilisées dans la production des ordis, téléphones… au fil des années. De même, représenter la part de l'électricité produite utilisée à des fins de communication, informatique, internet serait intéressant.

Objectifs de la salle:

Mettre en avant les dérives de l'utilisation de notre technologie, de la pollution environnementale et morale pour des objectifs pécuniers. Mettre en avant les besoins en énergie constamment en augmentation de notre société et la difficulté à ajuster nos techniques de création d'électricité.

Design de la salle:

Un faux atelier de recyclage qui présenterait en quantité les matières premières non renouvelables utilisées pour créer nos appareils technologiques (smartphones, PC, télévision…). Sur le mur, des représentations des quantités de ressource utilisées chaque année, des besoins en électricité...

Ressources disponibles:

- ❑ Graphiques de consommation de matériaux, d'électricité.

- ❏ Vidéo présentant des innovations (streaming de jeux, hologramme).

12. Fonte du permafrost : quels sont les risques ?

Thématiques de la salle:

Le permafrost est un phénomène désignant les sols restant sous le seuil de 0°c pendant un temps minimum de 2 années consécutives. Représentant environ 20% de la surface terrestre, notamment dans les zones arctiques et antarctiques, le permafrost présente des problématiques géologiques nouvelles. Le réchauffement climatique, accéléré par nos modes de consommation, pourrait présenter des conséquences pernicieuses sur le permafrost. En effet, le permafrost contient une quantité de carbone non négligeable, et à terme, si une fonte importante se présente, le réchauffement climatique s'en trouve accentué. Au-delà du carbone, de nombreux gaz à effet de serre sont également enfermés sous le permafrost, comme du mercure ou du méthane. De plus, des virus enfermés dans la glace pourraient être libérés, menant potentiellement à de nouvelles épidémies. Enfin, il est essentiel de noter que la fonte du permafrost accélère la montée des eaux et la disparition des littoraux, et des villes qui y sont attelées.

Ambiance générale de la salle:

Le thème de cette salle et ses objectifs sont particulièrement préoccupants, il est donc important d'appréhender ces faits par le biais d'une salle de musée dont la scénographie serait plus classique, moins ludique par rapport à d'autres. Il pourrait y avoir des squelettes d'animaux peuplant le permafrost, en situation d'extinction proche, ou encore des schémas montrant les villes qui pourraient être touchées directement par la fonte des glaces. On peut également penser à des vidéos "avant-après" que visionneraient les visiteurs du musée pour les sensibiliser visuellement à ce que pourrait donner la fonte du permafrost.

Objectifs de la salle:

Il est essentiel de sensibiliser les visiteurs du musée sur les dangers potentiels et imminents de la fonte du permafrost, ayant des impacts sanitaires très importants sur la population, mais aussi globalement sur l'Humanité. De plus, bien qu'auparavant, le changement climatique n'était pas suffisant pour avoir une réelle incidence sur le processus de fonte du permafrost, ce n'est plus le cas aujourd'hui. Ainsi, la lutte contre le réchauffement climatique s'en trouve gravement affaiblie si la fonte du permafrost continue. L'Humanité risque de déclencher des phénomènes dont elle n'a pas conscience et surtout, pas de recul, il s'agit donc de la sensibiliser à cet effet.

Design de la salle:

Forme de musée d'histoire naturelle. Présence de squelettes d'animaux par exemple. Projection de vidéos présentant les risques liés à la fonte du permafrost (montée des eaux, nouveaux virus, bactéries, populations sur place touchées…).

Ressources disponibles:

- Vidéos “avant-après” de villes touchés par le recul du littoral et de paysages du permafrost
- Des images de virus type Millovirus