



PROPOSITION DE PROJET

A P P R O C H E I N T É G R É E

UFR SHS Metz - Information et Communication

ATMANI SIRINE - CHRISTOPHE PAULINE - ERD--COLLIN JULIAN -

FRONTONI ALAIN - DUPRIEZ MATHILDE

• LE CONCEPT •

EN ENTRANT DANS LA SALLE D'INTRODUCTION, ON PÉNÈTRE DANS LA RECONSTITUTION D'UNE GROTTE OÙ LES MURS SONT IRRÉGULIERS ET SUBTILEMENT ÉCLAIRÉS, RAPPELANT L'AMBIANCE DES CAVERNES PRÉHISTORIQUES, NOTAMMENT GRÂCE À LA RECONSTITUTION DE L'ACOUSTIQUE SOUTERRAINE. SUR LE CÔTÉ GAUCHE, ON RETROUVE DES RECONSTITUTIONS DE DESSINS PRÉHISTORIQUES, ET AU FOND DE LA GROTTE, UNE FRESQUE PLUS MODERNE ATTIRE LE REGARD : C'EST UNE PEINTURE PARIÉTALE NUMÉRIQUE ET INTERACTIVE. CELLE-CI FONCTIONNE À L'AIDE D'UN PUPITRE OÙ EST INSÉRÉE UNE TABLETTE TACTILE QUI INVITE À DESSINER AVEC DES COULEURS OCRES, ROUGES ET BRUNES, COMME L'AURAIT FAIT CRO-MAGNON. QUAND LE DESSIN EST FINI ET VALIDÉ, IL EST PROJETÉ SUR LE MUR, REJOIGNANT CEUX DES AUTRES. EN PARCOURANT LA GROTTE, IL EST ÉGALEMENT POSSIBLE D'APERCEVOIR DES PANNEAUX D'INFORMATIONS, CLAIRS, QUI PONCTUENT LE PARCOURS ET DONNENT DES INFORMATIONS SUR QUI ÉTAIENT LES HOMMES ET LES FEMMES DE CRO-MAGNON : LEUR MODE DE VIE, LEURS CROYANCES... ACCOMPAGNÉS D'ILLUSTRATIONS ET TRADUITS ÉGALEMENT EN ANGLAIS POUR GARANTIR L'ACCESSIBILITÉ À TOUS.

SUR LE CHEMIN QUI MÈNE À LA HUTTE, DEUX PUPITRES SONT PRÉSENTS ET PROPOSENT UN JEU INTERACTIF OÙ LE BUT EST D'HABILLER CRO-MAGNON. IL EST POSSIBLE DE SÉLECTIONNER PLUSIEURS TYPES DE VÊTEMENTS EN PEAU DE BÊTE, DES BIJOUX ET AUTRES. UNE TOUCHE D'HUMOUR S'INVITE DANS LE DÉCOR : UN CRO-MAGNON EN GROS PLAN, DUBITATIF, MASQUE SON COMPAGNON NU.

ENSUITE, ON ENTRE DANS UNE HUTTE CHALEUREUSE OÙ UN FAUX FEU CRÉPITE AU CENTRE. SUR LE CÔTÉ, UN BANC EN FORME DE BÛCHE ACCUEILLE UN CRO-MAGNON GRANDEUR NATURE AVEC TOUS LES TRAITS CARACTÉRISTIQUES PRÉSENTS À L'ÉPOQUE : MUSCULATURE, VÊTEMENTS, POSTURE, PILOSITÉ, ACCESSOIRES SONT RECONSTITUÉS POUR QU'UNE COMPARAISON AVEC L'HOMME ACTUEL SOIT POSSIBLE. IL EST POSSIBLE DE SE METTRE À CÔTÉ DE LUI POUR SE PRENDRE EN PHOTO ET AINSI ACCENTUER LA COMPARAISON. UN PEU PLUS LOIN, ON APERÇOIT UNE COLLECTION D'ARMES ET D'OUTILS EXPOSÉS AU MUR AVEC SOIN. UNE LIGNE DE SÉCURITÉ EMPÊCHE DE TROP S'EN APPROCHER. DES PANNEAUX EXPLICATIFS DÉTAILLENT LEUR FABRICATION ET LEURS USAGES, ET L'ON COMPREND QUE CES OBJETS ÉTAIENT UTILISÉS POUR LA VIE QUOTIDIENNE, MAIS SURTOUT POUR CHASSER ET SE DÉFENDRE. ON Y RETROUVE NOTAMMENT DES LANCES : EN BOIS, AVEC POINTES EN OS OU EN BOIS DE CERVIDÉ, DES PROPULSEURS, DES POINTES DE FLÈCHES OU ENCORE DES LAMES DE SILEX.

ALORS QUE L'ON SE DIRIGE VERS LA SORTIE DE LA HUTTE, ON TOMBE NEZ À NEZ AVEC UNE PROJECTION ANIMÉE. CELLE-CI PRÉSENTE LES OMBRES D'UNE TRIBU DE CRO-MAGNON RÉUNIE AUTOUR D'UN FEU, CÉLÉBRANT QUELQUE CHOSE. UNE AMBIANCE JOYEUSE SE FAIT RESSENTIR GRÂCE AUX SONS : DES RIRES, DE LA MUSIQUE, DES DANSES QUE L'ON ENTEND ET APERÇOIT. SOUDAIN, UN BRUIT INQUIÉTANT FAIT SON APPARITION, UN CRI ANIMAL ; LES SILHOUETTES SE FIGENT, PUIS PARTENT ARMES À LA MAIN. UNE OMBRE DE CRO-MAGNON SE RETOURNE, NOUS FIXE ET NOUS INVITE À LES SUIVRE GRÂCE À UN GESTE DE LA MAIN. L'IMAGE DISPARAÎT BRUTALEMENT ET UN CHEMIN LUMINEUX APPARAÎT, NOUS GUIDANT VERS LA PROCHAINE ZONE.

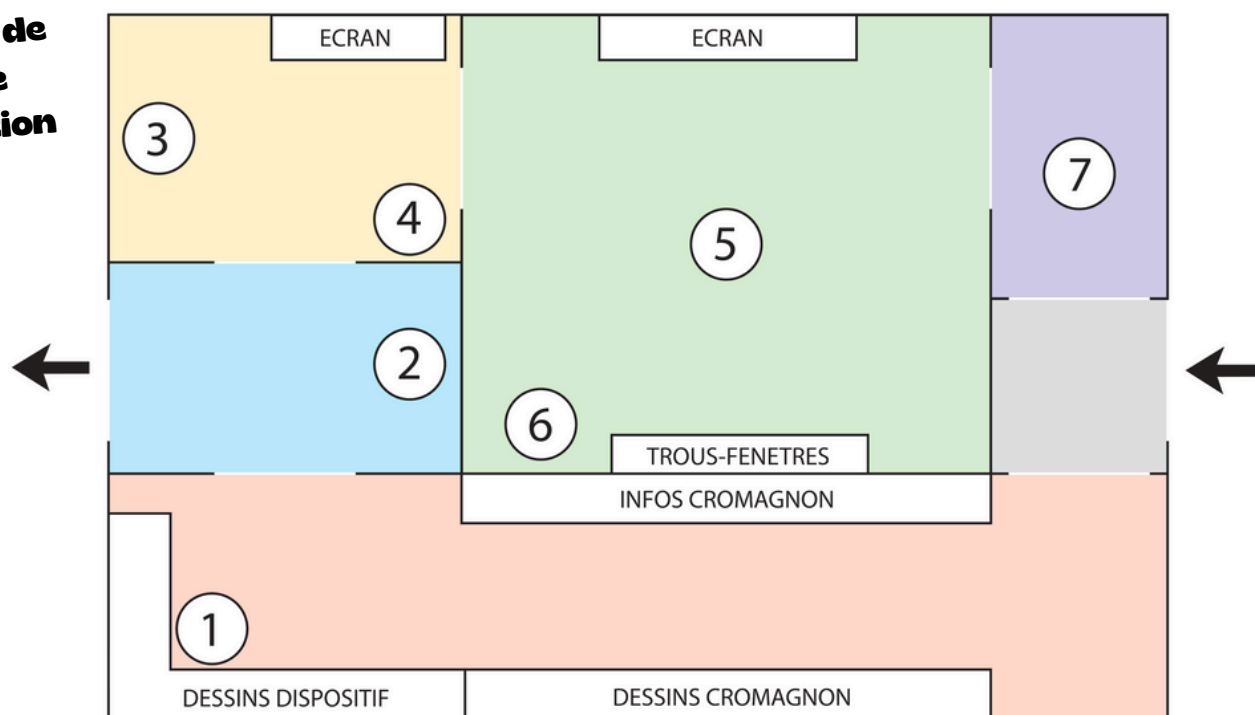
LE CONCEPT

PUIS, EN SORTANT DE LA HUTTE, UN UNIVERS DE CHASSE EST RECONSTITUÉ AVEC DE LA VERDURE PARTOUT, DEUX ARBRES, DES LIANES QUI PENDENT, UNE FAUSSE VÉGÉTATION AINSI QUE DES BRUITS D'OISEAUX OU D'ANIMAUX SAUVAGES. AU CENTRE DE LA SALLE SE TROUVE UNE MAQUETTE DÉTAILLÉE. IL EST POSSIBLE D'EN FAIRE LE TOUR, ET L'ON Y APERÇOIT UNE SCÈNE FIGÉE DE CHASSE PRÉHISTORIQUE : DES CRO-MAGNON QUI SE CACHENT, D'AUTRES ARMENT LEUR PROPULSEUR, CERTAINS SONT DÉJÀ SUR LE TERRAIN ET ATTAQUENT. ON Y APERÇOIT ÉGALEMENT DES RENNES QUI S'ÉCHAPPENT ET UN MAMMOUTH QUI AVANCE EN ARRIÈRE-PLAN. UN ÉCLAIRAGE SUBTIL EST PROJETÉ SUR LA MAQUETTE, ET UN PEU PLUS LOIN, DES PANNEAUX D'INFORMATION EXPLIQUENT COMMENT SE DÉROULE UNE SCÈNE DE CHASSE. À PROXIMITÉ, ON TROUVE AUSSI UN ESPACE PHOTO « PASSE-TÊTE » QUI PERMET AUX FAMILLES DE DEVENIR CRO-MAGNON. ON Y TROUVE TROIS EMPLACEMENTS : DEUX ADULTES ET UN ENFANT. UN PETIT BANC PERMET AUX PLUS JEUNES D'ATTEINDRE LA BONNE HAUTEUR SI LA PETITE PLACE EST DÉJÀ PRISE.

À LA FIN DE CETTE AVENTURE, UNE PROJECTION VISUELLE ET SONORE CHANGE L'AMBIANCE. L'ESPACE S'ASSOMBRI, ET UN CRO-MAGNON NOUS FAIT COMPRENDRE QUE QUELQUE CHOSE DE GRAVE S'EST PRODUIT, NOUS DIRIGEANT VERS LA DERNIÈRE SALLE.

CETTE DERNIÈRE SALLE EST DÉDIÉE À LA MORT ET AUX CROYANCES. ON Y RETROUVE UNE RECONSTITUTION D'UN SQUELETTE DANS UN SOL CREUSÉ ; UNE PLAQUE EN VERRE PERMET DE MARCHER JUSTE AU-DESSUS. IL FAIT LÉGÈREMENT FROID DANS LA SALLE, CRÉANT UN PETIT FRISSON, MAIS CONTRAIREMENT AUX AUTRES ESPACES, ICI, AUCUN BRUIT N'EST PERCEPTIBLE.

Le plan de notre exposition



- | | |
|--------|-----------------------|
| ENTREE | HABILLE TON CROMAGNON |
| CHASSE | HUTTE |
| GROTTE | MORT |

- | | | | |
|---|---------------------------|---------------------------------|----------------|
| 1 DESSIN (ECRAN TACTILE) | 3 FAUX FEU | 5 MAQUETTE | 7 TOMBE |
| 2 HABILLE TON CROMAGNON (MEME DISPO) | 4 OUTILS CROMAGNON | 6 ESPACE PHOTO TROU-TÊTE | |

• DÉTAIL DES DISPOSITIFS •



Chemin entre la grotte et la hutte :

JEU INTERACTIF « HABILLE CRO-MAGNON »

DESCRIPTION GÉNÉRALE : PERMET AUX VISITEURS D'EXPLORER L'HABILLEMENT DE CRO-MAGNON À TRAVERS UN JEU INTERACTIF. L'INSTALLATION SE COMPOSE DE DEUX PUPITRES ÉQUIPÉS DE TABLETTES OÙ LES JOUEURS PEUVENT HABILLER UN PERSONNAGE EN FONCTION DES MATÉRIAUX ET DES VÊTEMENTS DISPONIBLES À L'ÉPOQUE PRÉHISTORIQUE

SCÉNARIO D'EXPÉRIENCE :

LE VISITEUR CHOISIT SON PERSONNAGE PARMI « TYPE 1 » OU « TYPE 2 » POUR ÉVITER LES QUESTIONS DE GENRE SENSIBLES.

IL ACCÈDE À UNE INTERFACE OÙ IL PEUT SÉLECTIONNER DIFFÉRENTS VÊTEMENTS ET ACCESSOIRES INSPIRÉS DES TENUES DE CRO-MAGNON :

- **MANTEAU EN PEAU DE BÊTE** POUR LES PÉRIODES FROIDES.
- **CAPE EN PEAU DE RENNE OU D'OURS** CONTRE LA PLUIE.
- **TUNIQUE EN CUIR SOUPLE** AVEC CEINTURE.
- **JAMBIÈRES ET GUÊTRES EN FOURRURE** POUR PROTÉGER LES JAMBES.
- **SANDALES EN CUIR OU MOCASSINS** POUR LES PIEDS.
- **CHAPEAU OU CAPUCHE EN FOURRURE** CONTRE LE VENT.
- **BRACELETS OU COLLIERS EN OS, DENTS D'ANIMAUX OU COQUILLAGES** COMME ACCESSOIRES.

POUR ÉVITER LA NUDITÉ, L'ÉCRAN AFFICHE AU DÉPART UNE ILLUSTRATION HUMORISTIQUE OÙ UN CRO-MAGNON EN GROS PLAN ET NOUS REGARDE DUBITATIF POUR MASQUER LES PARTIES INTIMES DE L'AUTRE CRO-MAGNON

UNE FOIS LA TENUE CHOISIE, LE JOUEUR APPUIE SUR UN **BOUTON « TERMINER »** QUI VALIDE SON CHOIX ET AFFICHE UNE ILLUSTRATION FINALE DE SON PERSONNAGE HABILLÉ

LES TECHNOLOGIES UTILISÉES :

- 2 ÉCRANS TACTILES
- 2 PUPITRES INTÉGRANT L'ÉCRAN TACTILE
- DISTRIBUTEUR DE GEL

Le dispositif pourrait ressembler à ça avec donc les tablettes et des choix entre différents vêtements pour habiller l'homme de Cro-magnon. (Voir dans les exemples pour les choix des habits)



Image générée par Intelligence Artificielle - CHAT GPT

• DÉTAIL DES DISPOSITIFS •



Dans la grotte :

PEINTURE PARIÉTALE

DESCRIPTION GÉNÉRALE : PERMET AUX VISITEURS D'EXPLORER L'HABILLEMENT DE CRO-MAGNON À TRAVERS UN JEU INTERACTIF. L'INSTALLATION SE COMPOSE DE DEUX PUPITRES ÉQUIPÉS DE TABLETTES OÙ LES JOUEURS PEUVENT HABILLER UN PERSONNAGE EN FONCTION DES MATÉRIAUX ET DES VÊTEMENTS DISPONIBLES À L'ÉPOQUE PRÉHISTORIQUE.

SCÉNARIO D'EXPÉRIENCE :

LE VISITEUR CHOISIT SON PERSONNAGE PARMIS «TYPE 1» OU «TYPE 2» POUR ÉVITER LES QUESTIONS DE GENRE SENSIBLES.

IL ACCÈDE À UNE INTERFACE OÙ IL PEUT SÉLECTIONNER DIFFÉRENTS VÊTEMENTS ET ACCESSOIRES INSPIRÉS DES TENUES DE CRO-MAGNON :

- MANTEAU EN PEAU DE BÊTE POUR LES PÉRIODES FROIDES.
- CAPE EN PEAU DE RENNE OU D'OURS CONTRE LA PLUIE.
- TUNIQUE EN CUIR SOUPLE AVEC CEINTURE.
- JAMBIÈRES ET GUÊTRES EN FOURRURE POUR PROTÉGER LES JAMBES.
- SANDALES EN CUIR OU MOCASSINS POUR LES PIEDS.
- CHAPEAU OU CAPUCHE EN FOURRURE CONTRE LE VENT.
- BRACELETS OU COLLIERS EN OS, DENTS D'ANIMAUX OU COQUILLAGES COMME ACCESSOIRES.

POUR ÉVITER LA NUDITÉ, L'ÉCRAN AFFICHE AU DÉPART UNE ILLUSTRATION HUMORISTIQUE OÙ UN CRO-MAGNON EN GROS PLAN NOUS REGARDE, DUBITATIF, POUR MASQUER LES PARTIES INTIMES DE L'AUTRE CRO-MAGNON.

UNE FOIS LA TENUE CHOISIE, LE JOUEUR APPUIE SUR UN BOUTON «TERMINER» QUI VALIDE SON CHOIX ET AFFICHE UNE ILLUSTRATION FINALE DE SON PERSONNAGE HABILLÉ.

LES TECHNOLOGIES UTILISÉES :

- 2 ÉCRANS TACTILES
- 2 PUPITRES IMPLANTANT L'ÉCRAN TACTILE
- DISTRIBUTEUR DE GEL

Le dispositif ressemblerait à cette image de gauche. Avec donc la possibilité d'envoyer les dessins par mail.



DÉTAIL DES DISPOSITIFS



Un peu avant la sortie de la hutte

PROJECTION ANIMÉE

DESCRIPTION GÉNÉRALE :

CETTE INSTALLATION IMMERSIVE PLONGE LES VISITEURS DANS L'UNIVERS DES CRO-MAGNONS GRÂCE À UNE ANIMATION EN OMBRES PROJETÉE SUR LE MUR DE LA HUTTE. LA SCÈNE ÉVOLUE POUR GUIDER NATURELLEMENT LE PUBLIC VERS LA SALLE SUIVANTE, DÉDIÉE À LA CHASSE.

SCÉNARIO D'EXPÉRIENCE :

DANS UN COIN SOMBRE, UNE ANIMATION EN SILHOUETTES MET EN SCÈNE UNE TRIBU DE CRO-MAGNONS RÉUNIE AUTOUR D'UN FEU, CÉLÉBRANT UNE RÉUSSITE À TRAVERS CHANTS ET DANSES.

1. FÊTE TRIBALE :

- LES OMBRES MONTRENT DES PERSONNAGES DANSANT ET FRAPPANT DES TAMBOURS RUDIMENTAIRES.
- DES ÉCLATS DE RIRE ET DES BRUITS FESTIFS RÉSONNENT DANS L'ESPACE.

2. LE BRUIT SUSPECT :

- SOUDAIN, UN BRUIT INCONNU SE FAIT ENTENDRE (CRAQUEMENT DE BRANCHES, CRI D'ANIMAL).
- LA TRIBU INTERROMPT SA DANSE, SE FIGE ET TOURNE LA TÊTE VERS LA SOURCE DU SON.

3. PRÉPARATION À LA CHASSE :

- LES SILHOUETTES S'EMPARENT DE LEURS ARMES (LANCES, PROPULSEURS).
- ELLES QUITTENT PROGRESSIVEMENT L'ÉCRAN, SE DIRIGEANT VERS LA SALLE SUIVANTE.

4. INTERACTION AVEC LE VISITEUR :

- L'UN DES CRO-MAGNONS S'ARRÊTE EN CHEMIN, TOURNE LA TÊTE VERS LE VISITEUR ET LUI FAIT UN SIGNE DE LA MAIN, L'INVITANT À SUIVRE LE GROUPE.
- L'ANIMATION DISPARAÎT, LAISSANT PLACE À L'OBSCURITÉ ET À UN CHEMINEMENT LUMINEUX VERS LA SALLE DE LA CHASSE.

LES TECHNOLOGIES UTILISÉES :

- VIDÉO-PROJECTION SUR LE MUR DE LA HUTTE.
- ANIMATION EN OMBRES CHINOISES POUR UN EFFET IMMERSIF ET ARCHAÏQUE.
- BANDE SONORE INCLUANT RIRES, TAMBOURS, BRUITS DE PAS ET SONS DE LA NATURE.
- CAPTEUR DE MOUVEMENT POUR DÉCLENCHER L'ANIMATION À L'APPROCHE DES VISITEURS.
- ÉCLAIRAGE DIRECTIONNEL SUBTIL POUR GUIDER VERS LA SALLE SUIVANTE



**La projection animée
ressemblerait à ça. Avec la scène
de la fête pour attirer les
visiteurs vers la salle de chasse.**

DÉTAIL DES DISPOSITIFS



Chasse

MAQUETTE

DESCRIPTION GÉNÉRALE :

AU CENTRE DE L'ESPACE D'EXPOSITION, UNE MAQUETTE DÉTAILLÉE REPRÉSENTE UNE SCÈNE DE CHASSE À L'ÉPOQUE DES CRO-MAGNONS. CONÇUE PAR UN ARTISAN, ELLE PERMET AUX VISITEURS D'EN FAIRE LE TOUR POUR OBSERVER LES DIFFÉRENTS ÉLÉMENTS QUI COMPOSENT L'ENVIRONNEMENT ET LES INTERACTIONS ENTRE LES CHASSEURS ET LES ANIMAUX.

SCÉNARIO D'EXPÉRIENCE :

LES VISITEURS PEUVENT CONTEMPLER UNE RECONSTITUTION MINUTIEUSE D'UN MOMENT CLÉ DE LA VIE PRÉHISTORIQUE :

LES CRO-MAGNONS :

- CERTAINS SONT EMBUSQUÉS DERRIÈRE DES ROCHERS OU DES HAUTES HERBES, SCRUTANT LEUR PROIE.
- D'AUTRES SONT EN PLEINE ACTION, UTILISANT DES PROPULSEURS POUR LANCER LEURS LANCES.
- UN GROUPE EST POSITIONNÉ EN RETRAIT, PRÊT À INTERVENIR.

LES ANIMAUX PRÉHISTORIQUES :

- UN TROUPEAU DE RENNES EN DÉPLACEMENT.
- UN MAMMOUTH PLUS ÉLOIGNÉ, DONNANT UNE IDÉE DE L'ENVIRONNEMENT GLOBAL.
- DES PRÉDATEURS (LOUPS, LIONS DES CAVERNES) QUI RÔDENT DANS LE DÉCOR.

L'ENVIRONNEMENT :

- UN DÉCOR VÉGÉTALISÉ, COMPOSÉ DE BUISSONS, ARBRES ET ROCHERS, POUR REPRÉSENTER LA STEPPE BOISÉE.
- DES ÉLÉMENTS DE RELIEF COMME UNE PETITE FALAISE OU UNE RIVIÈRE POUR DONNER DE LA PROFONDEUR.
- DES TRACES DE PASSAGE DES ANIMAUX ET DES CHASSEURS DANS LA TERRE OU LA NEIGE.

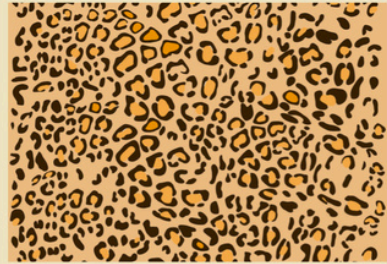
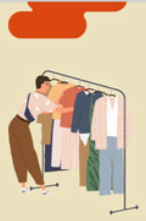
LES MATÉRIAUX ET TECHNIQUES UTILISÉES :

- MATIÈRES NATURELLES ET ARTISANALES : BOIS SCULPTÉ, RÉSINE PEINTE, ARGILE OU PIERRE POUR UNE FINITION RÉALISTE.
- MINIATURES DÉTAILLÉES : PERSONNAGES ET ANIMAUX FAÇONNÉS AVEC DES TEXTURES RÉALISTES (PEAUX, FOURRURES, ARMES EN SILEX).
- EFFETS DE MISE EN SCÈNE : JEU D'OMBRES ET DE LUMIÈRES POUR RENFORCER LA PROFONDEUR ET L'AMBIANCE IMMERSIVE.
- PANNEAUX EXPLICATIFS AUTOUR DE LA MAQUETTE POUR DONNER DES INFORMATIONS SUR LA CHASSE À L'ÉPOQUE PRÉHISTORIQUE

• EXEMPLES •

Ici les moodboards qui nous aident à imaginer les dispositifs et les pièces que nous voudrions créer.

Habille ton
Cro-Magnon !



HABILLE TON CRO-
MAGNON

Ce sont ce type d'habits que nous
voudrions mettre dans le dispositifs
"Habille ton Cro-Magnon"



Ici, nous avons imaginé le dispositif des peintures pariétales sous ce format.

LA GROTTE

Grotte de Cro-Magnon



MORT



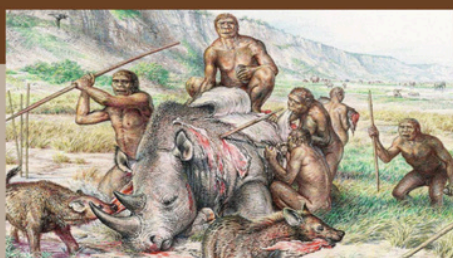
LE COIN DE LA MORT

Pour le coin de la mort, nos inspirations ont été principalement des os ou des crânes d'Homme de Cro-Magnon

Pour la chasse, l'idée est de représenter une vraie scène de chasse avec ce genre d'inspiration.

**LA
CHASSE**

Chasse



Voici des exemples de textes que l'on souhaite afficher sur des panneaux interactifs. On commence par le texte à mettre dans l'espace chasse !

LA CHASSE ÉTAIT L'UNE DES ACTIVITÉS PRINCIPALES DES CRO-MAGNON ET ÉTAIT INDISPENSABLE À LEUR SURVIE POUR LEUR PERMETTRE DE SE NOURRIR. LES PREMIERS HOMMES MODERNES D'EUROPE AURAIENT ENFERMÉ DES PROIES D'ANIMAUX TELLES QUE DES CHEVAUX, DES RENNES, DES BOUQUETINS, DES CERFS ÉLAPHES, DES CHEVAUX DANS DES ESPACES CONFINÉS POUR LES ABATTRE DE MANIÈRE RAPIDE ET EFFICACE. ILS ONT PROGRAMMÉ CES ATTAQUES DE MANIÈRE INTELLIGENTE POUR QUE CELA TOMBE DURANT LES PÉRIODES DE MIGRATIONS. EN CE QUI CONCERNE LA FABRICATION DES ARMES, LES CRO-MAGNON UTILISAIENT PRINCIPALEMENT DES OS ET DES BOIS DE CERVIDÉ POUR TAILLER DES POINTES DE LANCE ET DANS LA CONSTRUCTION DE JAVELOTS PAR EXEMPLE CAR CE SONT DES MATÉRIAUX SOLIDES ET ABONDANTS. LES FERS DE LANCE ONT PROGRESSIVEMENT CHANGÉ : IL Y A 30 000 ANS, LEUR BASE ÉTAIT PLUTÔT ARRONDIE, PUIS DEUX ANS PLUS TARD, LES TÊTES EN FORME DE FUSEAU SE SONT INTRODUITES. DURANT LE GRAVETTIE (CULTURE PRÉHISTORIQUE APPARTENANT AU PALÉOLITHIQUE SUPÉRIEUR EUROPÉEN), LA PRODUCTION DE FERS DE LANCE À BASE BISEAUTÉE APPARAÎT. LES HOMMES MODERNES FINISSENT PAR INVENTER LE PROPULSEUR QUI VA ALLIER FORCE ET PRÉCISION ET QUI VA DEVENIR UN OUTIL TRÈS EFFICACE POUR CHASSER.

À UNE PÉRIODE, LES PREMIERS HOMMES MODERNES ONT DOMESTIQUÉ LE CHIEN À LA SUITE D'UNE RELATION DE CHASSE SYMBIOTIQUE. DES CHIENS PALÉOLITHIQUES AURAIENT ÉTÉ TROUVÉS COMME LE CHIEN GOYET DE 36 000 ANS EN BELGIQUE ET LE CHIEN DE L'ALTAÏ DE 33 000 ANS EN SIBÉRIE. CES CHIENS ÉTAIENT TRÈS DIFFÉRENTS DE CEUX D'AUJOURD'HUI PHYSIQUEMENT : ILS AVAIENT UNE LARGE GAMME DE TAILLES, DE PLUS DE 60 CM DE HAUTEUR EN EUROPE DE L'EST À MOINS DE 30-45 CM EN EUROPE CENTRALE ET OCCIDENTALE, POUR UN POIDS DE 32-41 KG DANS TOUTE L'EUROPE. ILS POSSÉDAIENT UN MUSEAU ET UN CRÂNE PLUS COURTS, UN PALAIS ET UN NEUROCRÂNE PLUS LARGES QUE LES LOUPS CONTEMPORAINS.

LA CHASSE PAR HOMO SAPIENS AURAIT EMPÊCHÉ LA RECOLONISATION DE LA MAJEURE PARTIE DE L'EUROPE PAR LA MÉGAFAUNE À LA SUITE DU DERNIER MAXIMUM GLACIAIRE DATÉ DE 21 000 ANS. C'EST CE QUI CAUSE EN PARTIE L'EXTINCTION DÉFINITIVE DES ANIMAUX COMME LES MAMMOUTHS OU LES RHINOCÉROS LAINEUX QUI A LIEU AU DÉBUT OU AU COURS DE L'HOLOCÈNE (ÉPOQUE RÉCENTE QUI S'ÉTEND SUR LES 12 000 DERNIÈRES ANNÉES).

Cette partie serait à mettre à l'entrée dans l'espace de la grotte !

“ LES PREMIERS HOMMES MODERNES DISPOSAIENT DÉJÀ DE PRATIQUES CULTURELLES COMME DES RITUELS D'INHUMATION SPÉCIFIQUES PENDANT LE GRAVETTIIEN. MAIS ILS AVAIENT AUSSI DE L'ARTISANAT AVEC DE LA CRÉATION DE COQUILLES PERFORÉES D'ESCARGOTS DE MER OU DE STATUETTES DE VÉNUS, ET UNE ACTIVITÉ COMMERCIALE OÙ ILS ÉCHANGEAIENT CES CONFECTIONS. CAR IL EXISTE DES PREUVES DE ROUTES COMMERCIALES MAGDALÉNIENNES DE LONGUE DISTANCE, CE QUI MONTRE QUE LE COMMERCE EXISTAIT DÉJÀ À CETTE ÉPOQUE POUR LES PREMIERS HOMMES MODERNES.

LE PALÉOLITHIQUE SUPÉRIEUR EST UNE PÉRIODE QUI SE CARACTÉRISE PAR DES ROUTES COMMERCIALES ÉTENDUES : LES COMMUNAUTÉS HUMAINES ONT NÉANMOINS MAINTENU DES INTERACTIONS ENTRE ELLES. CETTE PÉRIODE EST SURTOUT CONNUE POUR SES MODES DE VIE MOBILES ET LES GROUPES GRAVETTIENS (INDUSTRIES DU PALÉOLITHIQUE) S'APPROVISIONNAIENT EN MATIÈRES PREMIÈRES.

IL Y A 21 000 ANS, LORS DU DERNIER MAXIMUM GLACIAIRE, IL Y A EU UNE FORTE DIMINUTION DES TERRES HABITABLES, DONC LES DENSITÉS DE POPULATION ONT DÛ ÊTRE PLUS ÉLEVÉES. LES ÉCONOMIES SONT DONC DEVENUES PLUS RÉGIONALES. L'AUGMENTATION DE LA POPULATION A RENDU LES VOYAGES DE LONGUE DISTANCE MOINS RENTABLES, CAR IL ÉTAIT PLUS ÉCONOMIQUE D'ÉCHANGER SUR PLACE. ”

Sur les panneaux, on traduirait les textes en anglais, espagnol et allemand pour la diversité linguistique.

[illegible]

	ANNEES	MOIS	PHASE DU PROJET
ETUDES D'AVANT PROJET APS	2026 FEBVIER	2026 MARS	2026 AVRIL
RECHERCHE DOCUMENTAIRE SOLUTIONS TECHNIQUES BUDGET PREVISIONNEL			
PHASE DE VALIDATION			
APD			
PLAN			
PRINCIPES DE CONSTRUCTION COMPOSITION DU PROJET HIERARCHIE DES CONTENUS BUDGET PRECIS CALENDRIER PRECIS			
PHASE DE VALIDATION			
ETUDES PRO			
PLANS / COUPES			
PHASE DE VALIDATION			
REDACTION DU DOSSIER DCE			
PHASE DE VALIDATION			
CONSULTATIONS			
APELS D'OFFRES ANALYSE DES APELS D'OFFRES CLASSEMENT DEPOUILLEMENT AUDITIONS OFFRES NEGOCIEES			
PHASE DE VALIDATION			
EXE			
DET			
PHASE DE VALIDATION			
PHASES DE TRAVAUX			
SURVEILLER AVANCEE DES TRAVAUX PRODUCTION			
REALISATION DU MOBILIER TRAVAUX ESPACES ET AMENAGEMENT TRAVAUX PREPARATOIRES			
AOR			
TOUR DES LIEUX ET VERIFICATION			
OUVERTURE			

• LE BUDGET •

Éléments audiovisuels :	Quantité :	Prix (€) :
Vidéoprojecteur	4	12800
Tablette A4	4	2560
Gaine et cablage	80(m)	1700
Haut-parleur	18	11520
Automate	1	1000
Ventilateur	2	600
Diffuseur d'odeur	6	4800
Créations sur mesure :		
Panneaux rigides imprimés	3	150
Distributeur de gel	2	400
Outils préhistoriques	6	0
Supports muraux	4	1600
Maquette	1	15000
Espace photo-tête	1	500
Pupitre sur mesure	4	6400
Statue de cire	1	15000
Banc en bois massif	3	2400
Développements multimédias :		
Animation cro-magnon	2	16000
Programmation des logiciels	2	8000
Bande sonore immersive	3	300
Décors :		
Grotte	1	25272
Hutte	1	11950
Chasse	1	12800
Salle mortuaire	1	13000
Calle d'entrée	1	6400
Salle "Habille ton Cromagnon"	1	6400
Total :		176552

Main d'oeuvre :	Nombre :	Prix (€) :
Décorateur/Constructeur	2	24000
Électricien	1	12000
Technique audiovisuel	1	12000
Total :		48000
	Prix (€) :	
Rémunération de l'équipe de gestion :	425000	
Honoraires de gestion de projet :	33682,8	
Total :	683234,8	

● L'USAGE DE L'IA ●

Pour mener à bien ce projet, l'intelligence artificielle nous a servi sur plusieurs points.

L'USAGE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE NOUS A ÉTÉ UTILE DANS CE DOSSIER. NOUS SOMMES CONSCIENTS DES BIAIS ET DE L'OPACITÉ DES SOURCES QU'IL Y A AVEC BEAUCOUP D'IAS GÉNÉRATIVES. C'EST POUR CELA QUE POUR NOS RECHERCHES NOUS AVONS UTILISÉ LE MOTEUR “BRAVE SEARCH”, BASÉ SUR DES IAS OPEN SOURCE ET QUI A L'AVANTAGE DE CITER SES SOURCES. AINSI, NOUS POUVIONS OBTENIR DES RÉPONSES GLOBALES SUR UN SUJET, PUIS APPROFONDIR ET CHERCHER LES DÉTAILS DANS LES SITES CITÉS. ELLE NOUS A SURTOUT PERMIS D'ÉTABLIR DES RECHERCHES PRÉCISES SUR CRO-MAGNON AU DÉBUT DU TRAVAIL POUR EN SAVOIR PLUS SUR LEUR MODE DE VIE, LEURS PRATIQUES CULTURELLES, LES OUTILS QU'ILS UTILISAIENT, LEUR HISTOIRE, PUIS DANS L'UTILISATION DES SOURCES AFIN DE SAVOIR SI ELLES ÉTAIENT FIABLES.

POUR CE QUI CONCERNE LE DOMAINE CRÉATIF, L'UTILISATION DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE PEUT DONNER NAISSANCE À DES IDÉES QUI, BIEN QUE FRÉQUEMMENT DÉPOURVUES D'ORIGINALITÉ, PEUVENT NÉANMOINS CONSTITUER UNE BASE SOLIDE POUR CERTAINS PROJETS. CEPENDANT, LORSQU'IL EST NÉCESSAIRE DE DESSINER OU D'ÉLABORER UN DISPOSITIF, L'IA DÉMONTRE VRAIMENT SON UTILITÉ GRÂCE À SON ASPECT RÉALISTE QUI PEUT SERVIR D'OUTIL POUR CONCEVOIR ET PEAUFINER DES IDÉES.

ENSUITE, ELLE A ÉTÉ UTILE NOTAMMENT SUR LE PLANNING. NOUS NOUS EN SOMMES SURTOUT SERVIS COMME PREMIER JET DANS LE SENS OÙ NOUS AVONS SIMPLEMENT EXPLIQUÉ LE PROJET À CHATGPT EN QUELQUES LIGNES ET IL NOUS A PROPOSÉ UN PLANNING POUR NOUS AIGILLER DANS UN PREMIER TEMPS. CEPENDANT, NOUS AVONS TOUT DE MÊME TROUVÉ QUE CE QU'IL NOUS PROPOSAIT N'ÉTAIT PAS TRÈS RÉALISTE EN CE QUI CONCERNE LES ÉCHÉANCES ET DATES.

ENFIN, L'IA NOUS A SERVI POUR LE BUDGET, POUR DONNER DES PRIX RÉALISTES ÉTANT DONNÉ QUE NOUS N'EN AVIONS AUCUNE IDÉE. POUR AVOIR LE PRIX LE PLUS REPRÉSENTATIF, NOUS AVONS DEMANDÉ À CHATGPT DE NOUS DONNER UNE FOURCHETTE “MOINS CHÈRE-PLUS CHÈRE” ET NOUS AVONS FAIT LA MOYENNE DES DEUX SOMMES À CHAQUE FOIS. FORCÉMENT, L'IA NE NOUS DONNAIT PAS DES PRIX COHÉRENTS POUR DES ÉLÉMENTS PLUS SPÉCIFIQUES COMME DES FAUX ARBRES, DES MAQUETTES SUR MESURE OU ENCORE UN DISPOSITIF COMME “HABILLE TON CRO-MAGNON”.

AUTO-ÉVALUATION

CRÉATIVITÉ

Pauline																					20,00 %	15
Mathilde																					20,00 %	15
Julian																					20,00 %	15
Sirine																					20,00 %	15
Alain																					20,00 %	15
Total																					100,00 %	

ORGANISATION

Pauline																					20,00 %	15
Mathilde																					20,00 %	15
Julian																					20,00 %	15
Sirine																					20,00 %	15
Alain																					20,00 %	15
Total																					100,00 %	

TEMPS

Pauline																					20,00 %	14
Mathilde																					20,00 %	14
Julian																					25,00 %	16
Sirine																					15,00 %	12
Alain																					20,00 %	14
Total																					100,00 %	

NOTES FINALES

	Coefficients			
	Temps	Organisation	Créativité	
	1	2	3	
Pauline	14	15	15	14,83
Mathilde	14	15	15	14,83
Julian	16	15	15	15,17
Sirine	12	15	15	14,50
Alain	14	15	15	14,83

SOURCES

Straus, L. G. (1993b). Upper Paleolithic Hunting Tactics and Weapons in Western Europe. *Archeological Papers Of The American Anthropological Association*, 4(1), 83-93.

<https://doi.org/10.1525/ap3a.1993.4.1.83>

Stuart, A. J., & LiSter, A. M. (2007). Patterns of Late Quaternary megafaunal extinctions in Europe and northern Asia. *Cour. Forsch.-Inst. Senckenberg*.

https://www.researchgate.net/profile/Adrian_Lister/publication/264785182_Patterns_of_Late_Quaternary_megafaunal_extinctions_in_Europe_and_northern_Asia/links/53f0e69f0cf2711e0c431517.pdf

Knecht, H. (2024, 20 février). Late Ice Age hunting technology. *Scientific American*.

<https://www.scientificamerican.com/article/late-ice-age-hunting-technology/>

Thalmann, O., Shapiro, B., Cui, P., Schuenemann, V. J., Sawyer, S. K., Greenfield, D. L., Germonpré, M. B., Sablin, M. V., López-Giráldez, F., Domingo-Roura, X., Napierala, H., Uerpmann, H., Loponte, D. M., Acosta, A. A., Giemsch, L., Schmitz, R. W., Worthington, B., Buikstra, J. E., Druzhkova, A., . . . Wayne, R. K. (2013). Complete Mitochondrial Genomes of Ancient Canids Suggest a European Origin of Domestic Dogs. *Science*, 342(6160), 871-874.

<https://doi.org/10.1126/science.1243650>

Marie-Pierre Horard-Herbin, Anne Tresset, Jean-Denis Vigne, Domestication and uses of the dog in western Europe from the Paleolithic to the Iron Age, *Animal Frontiers*, Volume 4, Issue 3, July 2014, Pages 23–31, <https://doi.org/10.2527/af.2014-0018>

Holt, B. M. (2003). Mobility in Upper Paleolithic and Mesolithic Europe : Evidence from the lower limb. *American Journal Of Physical Anthropology*, 122(3), 200-215.

<https://doi.org/10.1002/ajpa.10256>