

**CENTRE
D'ART
GWINZEGAL**

CONTRÔLE+Z

ESCAPE GAME : ÉQUIPE 1

BIENVENUE DANS L'EXPOSITION

**EN PASSANT LA PORTE DU CENTRE D'ART GWINZEGAL,
VOUS AVEZ PRIS UN GROS RISQUE !**

NOTRE SITE EST VICTIME D'UN HACKER.

**À CHAQUE VISITE DE CLASSE, IL BLOQUE L'ENTRÉE DE
L'ANCIENNE PRISON TOTALEMENT AUTOMATISÉE.**

**IL FAUT TROUVER UN CODE POUR LA RÉOUVRIR. NOUS
COMPTONS SUR VOUS !**

**VOUS ALLEZ ÊTRE RÉPARTIS EN ÉQUIPES ET ALLEZ RÉSOUDRE
DES ÉNIGMES TOUTES EN LIEN AVEC LES PHOTOGRAPHIES
EXPOSÉES.**

**VOUS DISPOSEZ DE FEUILLES DE ROUTE QUI VOUS GUIDERONT
ET DE DEUX JOKERS POUR VOUS AIDER TOUT AU LONG DU JEU.**

BON COURAGE VOUS AVEZ 40 MINUTES.



«FONCE ALPHONSE»

Aujourd'hui, des millions d'images sont créées chaque jour, non pas par des humains mais le plus souvent par des **MACHINES**. Ces images peuvent être utilisées pour notre sécurité mais aussi pour nous **CONTRÔLER**.

RETROUVE CE CODE CRÉÉ PAR UNE MACHINE PARMIS LES ŒUVRES DE L'EXPOSITION



ÇA Y EST ! TU AS TROUVÉ LE CODE DE CETTE MACHINE QUI PERMET DE PHOTOGRAPHER LES PERSONNES QUI DÉPASSENT LES LIMITATIONS DE VITESSE.

TROUVE MAINTENANT UN MOT À PARTIR DE CES CHIFFRES. CHAQUE CHIFFRE CORRESPOND À UNE LETTRE.

0 = A 2 = V 5 = N 8 = E

9 = S 1 = U 4 = L

- - R - - I - - - - C -
9 1 R 2 8 I 4 4 0 5 C 8

CHOISISSEZ LA CARTE EN RAPPORT AVEC LE MOT TROUVÉ !

SOURIEZ

VOUS ÊTES

FILMÉS !



Voici six moyens utilisés pour **SURVEILLER** des populations.

Ils sont présents dans l'exposition. Chaque oeuvre ci-dessous a été créée à partir d'un outil de surveillance, retrouver lequel et replacer les lettres dans le mot à compléter :



G.



A.

LE RADAR

(lettre N°2)

PHOTOGRAPHIE DE NUIT

(lettre N°3)



M.



VUE DU CIEL

(lettre N°5)

SURVEILLANCE DE RUE

(lettre N°7)



U.

L.

LA RECONNAISSANCE FACIALE

(lettre N°9)



E.

LES «GOOGLE CARS»

«voitures google»

(lettre N°10)

C _ _ O _ F _ A _ _

CHOISISSEZ LA CARTE EN RAPPORT AVEC LE MOT TROUVÉ !



MISHKA HENNER , *Dutch landscapes*





MARK CARNEY
GOVERNOR
BANK OF ENGLAND

#001

DANIEL MAYRIT, *You Haven't Seen Their Faces*



L'ALGORITHME «WHO ARE YOU ?»

En suivant les indications ci-dessous, vous retrouverez une des cent personnes affichées par Daniel Mayrit, écrivez son prénom et son nom.

Le prénom de notre personnage ne commence pas par la lettre B

Notre personnage regarde vers le bas

Notre personnage a les cheveux coupés très courts

Notre personnage porte des lunettes de soleil

Notre personnage est blond

Notre personnage n'est pas un homme

Le nom de notre personnage se termine par un S

— — — — —

Pour résoudre cette énigme, vous avez suivi un **ALGORITHME**.
Il s'agit d'un ensemble d'instructions pour résoudre un problème.

C'est en quelque sorte une recette de cuisine : on prend certains ingrédients qu'il s'agit de mettre dans le bon ordre pour réaliser le plat souhaité.

**DANS L'EXPOSITION, UNE OEUVRE UTILISE LA RECONNAISSANCE FACIALE,
ÉCRIS SON TITRE CI-DESSOUS :**

— — — — —



BROOMBERG & CHANARIN, *Spirit Is a Bone*

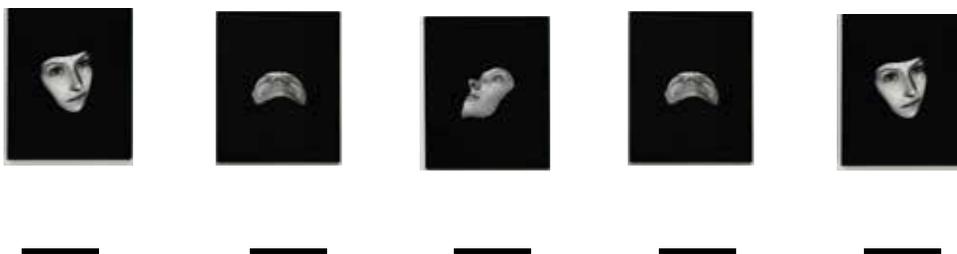


RECONNAISSANCE FACIALE

Un système de reconnaissance faciale est une application logicielle visant à reconnaître une personne grâce à son visage de manière automatique.



Les portraits sont cachés à différents endroits de l'ancienne prison, à vous de les reconnaître ! Trouve les lettres qui leur correspondent.



TON ÉQUIPE A FINI !

BRAVO, MAIS VOUS ÊTES TOUJOURS ENFERMÉS DANS LA PRISON ! ;-)

LISA A UNE ENVELOPPE CONTENANT 2 DES 10 LETTRES DU CODE POUR SORTIR, TROUVEZ-LE AVEC L'AIDE DES AUTRES ÉQUIPES.