

EXPOSITION DE 5 À 105 ANS

ILLUSIONS

DOSSIER DE PRESSE

**30 mai
>20 septembre
2026**

ZOOM, CENTRE DE CULTURE SCIENTIFIQUE
21 RUE DU DOUANIER ROUSSEAU, LAVAL
02 43 49 47 81 | ZOOM.LAVAL.FR

SOMMAIRE

1. Introduction
2. Photos de l'exposition
3. Un parcours à 3 sens et en 3 dimensions
4. Les dispositifs à dimension physique
5. Les dispositifs à dimension physiologique
7. Les manipulations à dimension cognitive
8. Médiations et escape game
9. Informations pratiques

UNE EXPOSITION PRODUITE PAR

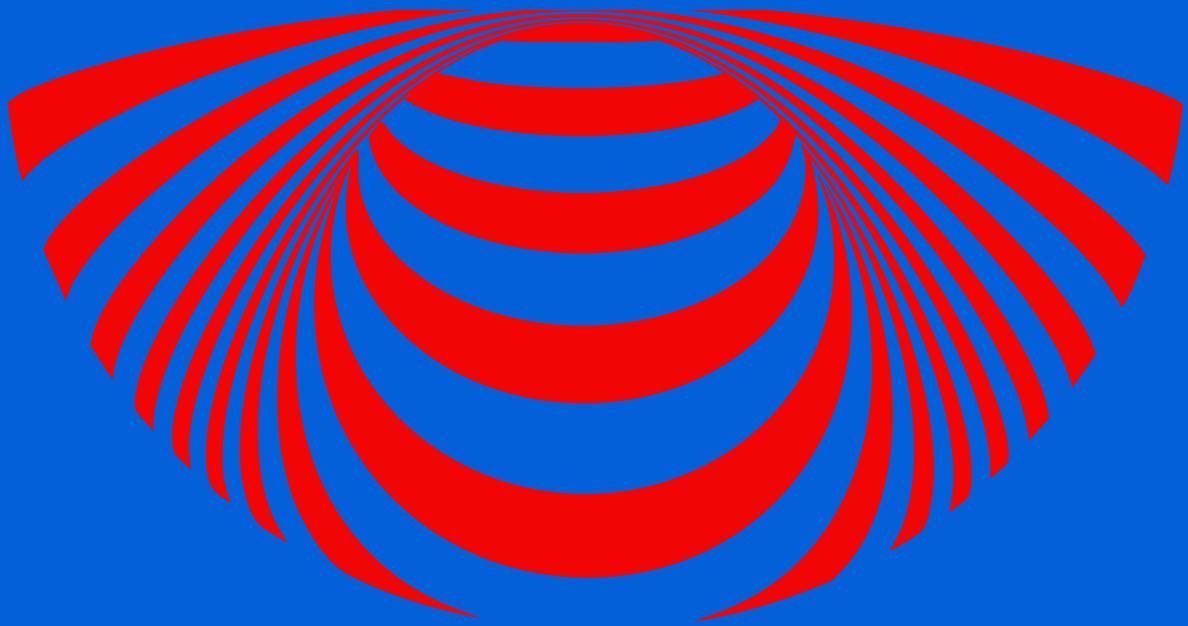
EXPLORADÔME

musée interactif · sciences · numérique

L'Exploradôme, situé à Vitry-sur-Seine, est un espace interactif de découverte des sciences, des techniques et du numérique. Expositions, expériences, ateliers, animations : dans ce musée où il est interdit de ne pas toucher, les sciences se dévoilent de façon ludique, interactive et pédagogique !

AVEC LE SOUTIEN DE





ILLUSIONS

INUTILE DE VOUS FROTTER LES YEUX, CE N'EST PAS UN MIRAGE !

Du 30 mai au 20 septembre 2026, vous êtes bel et bien convié·e·s à mettre vos sens en porte-à-faux au ZOOM. L'exposition ILLUSIONS vous invite à tester votre lucidité et tenter de faire entendre raison à votre cerveau, en le poussant dans ses retranchements.

Les illusions naissent d'interprétations erronées du cerveau. Semblant parfois surréalistes, voire dénuées de sens, elles nous interrogent sur les limites de notre cerveau et permettent d'en apprendre plus sur son fonctionnement. Préparez-vous à changer de perception et à en faire voir de toutes les couleurs à votre cerveau !

Devenir invisible en mettant la « Tête dans le plat », être capable de voir à l'œil nu les ondes de la « Guitare stroboscopique », ou encore rapetisser en prenant place sur une « Chaise de géant·e »... Le parcours s'annonce mouvementé (pour vos sens, pas d'inquiétude), ludique, interactif et surtout insolite. Vous n'y verrez que de feu !



UN PARCOURS À 3 SENS ET EN 3 DIMENSIONS

Notre expérience de la réalité dépend de la manière dont nous la percevons. Pour comprendre ce qui nous entoure, le cerveau s'appuie sur les **entrées sensorielles du corps humain** et sur la **mémoire** en se référant aux situations déjà vécues. Il interprète ces données, leur donne du sens et comble les éventuels manques. Les illusions sont des **interprétations erronées** de notre cerveau.

L'exposition est centrée sur la découverte de nombreuses illusions centrées sur trois sens, **la vue, l'ouïe et le toucher**.

Les visiteur·euse·s seront confronté·e·s à différentes manières de ressentir et d'expérimenter ces perceptions trompeuses, via la mise en avant de **trois dimensions** distinctes, bien que toutes les expériences présentées mobilisent inégalement les trois en même temps.

Les manipulations à **dimension physique** (p.4) mettent l'accent sur les signaux, comme la lumière, les vibrations et la pression. Les dispositifs à portée **physiologiques** (p.5 et 6) sont centrés sur nos capteurs (oreille, peau, œil). Enfin, les dernières sont qualifiées de **cognitives** (p.7) puisqu'elles font particulièrement appel à l'interprétation de notre cerveau.

Qu'on s'entende bien, si vous pensiez avant cela avoir touché du doigt l'étendue des manières de tromper votre cerveau, préparez-vous à enfin en voir la *c o u l e u r* !

LES DISPOSITIFS À DIMENSION PHYSIQUE



FONDRE ET SE CONFONDRE

Deux visiteur·euse·s se placent de part et d'autre d'une vitre métallisée. Elles ou ils peuvent ensuite à tour de rôle modifier l'orientation des éclairages latéraux afin de mélanger leurs visages.



DISQUE DE NEWTON

Le disque tourne, les quartiers de couleur se fondent alors en une seule couleur : le blanc.



TÊTE DANS LE PLAT

Cette illusion fonctionne à deux : une personne observe et l'autre positionne sa tête dans la zone appropriée. Le corps de cette personne disparaît et seule sa tête semble sortir du plat.



ANAMORPHOSE

La table est décorée d'images déformées. Ce n'est qu'en plaçant un miroir cylindrique que l'on peut identifier l'image.



GUITARE STROBOSCOPIQUE

La rotation du tambour crée un effet stroboscopique qui décompose les mouvements. Selon la vitesse de rotation, nous apercevons les cordes à différents moments de leurs oscillations, et leur mouvement nous apparaît donc différent.

LES DISPOSITIFS À DIMENSION PHYSIOLOGIQUE



CONSTRUCTION IMPOSSIBLE

En regardant l'escalier à travers l'oeilleton, les marches auparavant discontinues reviennent à leur point de départ : c'est un escalier infini.



LA NOTE LA PLUS HAUTE

Ce dispositif permet de reproduire l'expérience de Shepard : quand les notes sont jouées à la suite, elles donnent la sensation d'aller infiniment vers les aigus.



DISQUE DES ILLUSIONS

Cette manipulation se compose de trois disques présentant chacun une illusion différente : la spirale infinie, le disque de Benham, la paume perdue.



2 POIDS 2 MESURES

Cette manipulation est composée de deux cylindres de poids différents, glissant sur le même axe. Soulever d'abord le plus petit, puis les deux poids en même temps, fait intervenir une illusion liée à la proprioception.



ILLUSIONS AUDITIVES

Borne interactive proposant une série d'expériences auditives. Découvrez comment les sons peuvent vous tromper avec l'effet McGurck, le paradoxe de Shepard et les illusions musicales.



PANIER INFERNAL

Marquer un panier ? Pas si simple avec les lunettes déformantes devant les yeux ! Pourtant, on finit par réussir ! Mais que se passe-t-il en les enlevant ?



LABO TACTILE

Cette table propose plusieurs petites activités autour du sens du toucher, réalisables seul-e ou en duo. Une partie de la table est réservée à l'expérience dite de la « Main de caoutchouc » qui se fait à deux.



MUR DES MATÉRIAUX

Différents matériaux sont disposés sur un mur. Au toucher, certains semblent chauds, d'autres froids : ils sont pourtant tous à la même température, un thermomètre permet de s'en assurer.



STOP MOTION

Création d'un film d'animation à partir d'une série de photos prise par un appareil placé au dessus des visiteur·euse·s. Allongé·e·s au sol, dans un espace dédié, elles et ils sont invité·e·s à créer leur propre histoire en stop motion.

LES DISPOSITIFS À DIMENSION COGNITIVE



CERCLE DE DISCUSSION

Cette manipulation se compose d'un vase posé devant un fond blanc lumineux. En faisant tourner lentement ce vase, le contraste entre le fond blanc et le vase noir fait apparaître deux visages de profil qui conversent.



PASSAGE EN COURBE

Contrairement à ce qu'il paraît, la barre passe entièrement par la fente et fait le tour du poteau en décrivant une hyperboloïde.



CHAISE DE GÉANT·E

Deux chaises de forme identique mais de taille différente se présentent aux visiteur·euse·s. Sur cette chaise « géante », les visiteur·euse·s adultes retrouvent les impressions qu'ils ou elles ressentent étant petit·e·s en escaladant une chaise.



RÉALITÉ VIRTUELLE

Les visiteur·euse·s expérimentent une simulation virtuelle en construisant des formes géométriques à l'aide de leurs mains. Les visiteur·euse·s peuvent faire différentes expérimentations sur leurs constructions virtuelles (empilement, chute des corps...).

LES MÉDIATIONS DANS L'EXPO

Des **animations flash** d'une durée de 10 à 15 minutes sont proposées par le pôle médiation pendant la durée de l'exposition.

Le public choisit l'une des **huit médiations** grâce à une cocotte en papier !

Des **ateliers à destination des établissements scolaires** sont aussi programmés. Ils se composent d'une visite accompagnée de l'exposition, puis d'une médiation qui permettra aux élèves de créer une illusion et de repartir avec !

HORAIRES

Période scolaire

2^e & 3^e dimanches du mois
14h30 - 15h30 - 16h30 - 17h30

Vacances scolaires

Mardi au vendredi
15h30 - 16h30

DE HAUT VOL ! - L'ESCAPE GAME

Votre objectif en tant que spécialistes des cambriolages ? Mettre la main sur la plus belle pièce de la collection d'une passionnée d'illusions. Mais attention, sa galerie est bien protégée et vous allez devoir coopérer et vous creuser les méninges pour atteindre votre but.

Informations pratiques :

- En équipe de 3 à 5 personnes
- Niveau débutant (30 min) : partie adaptée aux familles avec de jeunes enfants (à partir de 5 ans) et n'ayant jamais fait d'escape game ou très peu
- Niveau confirmé (1h) : partie adaptée aux personnes ayant déjà fait des escape games
- Créneaux tout l'été

TARIFS & RÉSERVATIONS



Ouverture dès le mois de juin

INFORMATIONS PRATIQUES

ZOOM, CENTRE DE CULTURE SCIENTIFIQUE

21 rue du Douanier Rousseau, 53000 Laval

zoom.laval.fr

02 43 49 47 81



HORAIRES D'OUVERTURE

Mardi au vendredi

10h à 12h et 13h30 à 18h

Samedi

10h à 12h et 14h à 17h30

Dimanche

14h à 18h

TARIFS

Adulte : 3€

Enfant 5 ans et +, étudiant·e : 2€

Enfant – de 5 ans, demandeur·euse d'emploi, carte ICOM, personne en situation de handicap : gratuit

Règlement en espèces, chèque et par CB

ZOOM
Éclairons les sciences

CONTACT PRESSE

Sophie CURT-GRAVE

Responsable communication
Chargée d'ingénierie culturelle

02 43 49 47 81 | 07 69 09 81 14

sophie.curt@zoom.laval.fr