



Le principe de l'expo : Au croisement entre BD/thriller historique / jeu vidéo, l'exposition interactive immerge le visiteur dans polar médiéval dont il est le héros pendant une heure.

Muni d'une tablette et d'un casque audio, il sillonne le village. Grâce à un système de reconnaissance d'images performant intégré dans l'application, le visiteur déambule d'un panneau à l'autre à la recherche des éléments qui lui permettront d'avancer dans l'histoire et de démasquer le coupable.

Pas de connexion internet ni de branchement électrique requis

L'histoire : En chemin vers la cour de Gaston III de Foix-béarn, Jehan Froissart et son page (le visiteur) sont surpris par une tempête. Sans coup férir, ils prennent logis pour la nuit.

Mais au village, l'atmosphère est ténébreuse. L'abbé Causas leur offre le gîte, le couvert, et partage son tourment : la veille, deux personnes du village ont été assassinées... Froissart, que sa soif de connoistre perdra un jour, décide de rechercher la vérité. Du bourreau Colas à l'accorte Anna, de Garin de Balun le troubadour, à Philémon, le tenancier gouailleur, qui se soumettra à la question ?

Réalisation : Atelier In8

Année de sortie : 2018.

Volume : 15 m² fractionnables.

Valeur d'assurance : 7000 euros

Publics : à partir de 13 ans.

Durée : 60 minutes.

Composition :

- 7 kakémonos XXL autoportants (85x200 cm) / 1 application Android sur tablette /
- Mallette de matériel interactif :
- 8 tablettes samsung
- 8 casques audio,
- 4 doubleurs jacks.
- 1 livret mode d'emploi
- Le présent livret descriptif
-

L'ensemble est conditionné dans une malle métallique sur roulettes (100 x 50 x 55 cm - 40 kgs), avec plateau mousse pour le matériel informatique et rampe de recharge électrique intégrée (permet de recharger les batteries tablettes).

Temps de montage : 20 minutes. Afin d'assurer la protection des éléments de l'exposition, après démontage, l'exposition devra être reconditionnée à l'identique.

Il peut être utile que les personnes qui procéderont au démontage et au rangement de l'exposition soient celles qui seront chargées du montage afin de mémoriser le conditionnement.

Veillez à ce que les panneaux, une fois roulés, ne se déroulent pas au moment de l'insertion dans le tube de rangement. Pour ce faire, vous pouvez maintenir les panneaux roulés par des élastiques ou une bande de papier. Ne pas forcer l'insertion car cela pourrait endommager les panneaux et nuire au fonctionnement de la réalité augmentée.

Médiation de l'exposition :

Pour bien faire, il est nécessaire de tester l'exposition soi-même avant de la proposer au public. Cela permet de connaître les panneaux et leurs marqueurs de réalité augmentée, maîtriser l'enquête, maîtriser les distances pour scanner les panneaux... Bien lire le mode d'emploi

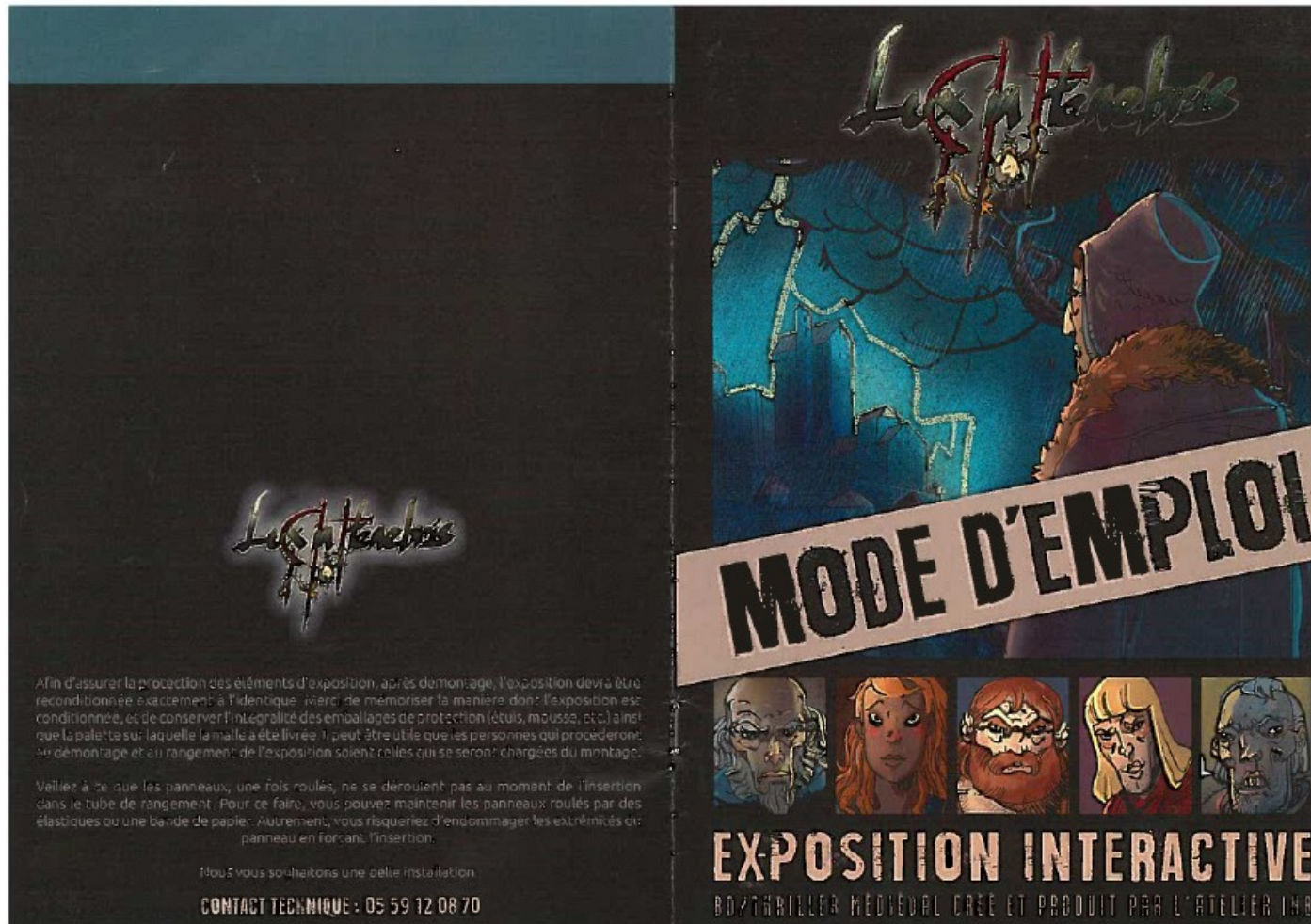
Selon le type de public, il peut être utile de prévoir une personne de la bibliothèque en médiation.

Jauge : 8 à 12 personnes en simultané pour éviter de se gêner devant les tableaux.
Gestion de groupe : Départ de deux enquêteurs toutes les 5 à 10 mn.

Prêt des tablettes

Mettre en place une procédure de prêt des tablettes pourra être utile en cas de forte affluence.

Plus d'infos : https://www.atelier-in8.com/images/plaquettes_PDF/plaquette_lux.pdf



DU BON USAGE DE L'EXPOSITION

INSTALLER !

BÂTISSEZ LA CATHÉDRALE
Il n'y a pas d'ordre pour installer les panneaux. Ils doivent être placés dans un même volume de 15 mètres carrés environ (vos visiteurs feront de multiples allers-retours entre les panneaux). Par ailleurs, prévoir un recul de deux mètres (sans obstacle) devant chacun des panneaux, de façon à ce que les visiteurs puissent les considérer à la bonne distance.

AVANT DE DÉMARRER L'ENQUÊTE, le visiteur serait bien inspiré de
 ▶ se mettre à l'aise (attacher son cheval, déposer son sac, son manteau...) car il va falloir « bouger ». Un page se tourne!...
 ▶ prendre connaissance des lieux de l'histoire, c'est à dire découvrir les 7 panneaux géants et repérer les lieux auxquels ils réfèrent

ENQUÊTEZ

MÉDIATION BIEN ORDONNÉE COMMENCE PAR SOI-MÊME : FATES L'ENQUÊTE !
Le meilleur médiateur de l'expo, c'est celui qui a déjà triomphé des embûches. Alors, pour bien faire le job (et par pure conscience professionnelle bien sûr...), jouez!

ŒIL DE LYNX...
Une partie de l'enquête repose sur l'observation. La caméra des tablettes prolonge l'organe oculaire de tout enquêteur qui se respecte! Les séquences de l'histoire se déclenchent à mesure que le visiteur scanne en temps utile l'image adéquate.
Pour scanner aisément:
 ▶ s'assurer que tous les panneaux sont éclairés comme il se doit (éviter les ombres portées, la pénombre, etc...)
 ▶ se positionner à la bonne distance du panneau (environ 1 mètre)
 ▶ tenir la tablette à la verticale (éviter d'incliner par rapport au sol ou au panneau), ne pas trembler
 ▶ veiller à ce que la caméra ne « fixe » qu'une seule image à la fois (ne pas avoir deux images dans le visuel, par exemple deux visages différents)

POUR LES ENQUÊTEURS QUI SERAIENT COINCÉS : LES MARQUEURS DE CHAQUE PANNEAU SONT INDICÉS À LA FIN DE CE LIVRET...

LUX IN TENEBRIS

INTERPELLEZ FROISSART
Non, vous n'êtes pas seul. Vous formez avec Froissart un binôme de choc. Si vous êtes perdu, si vous ratez une information, vous pouvez à tout moment faire signe à votre acolyte, il récapitulera pour vous les éléments de votre quête et vous remettra en selle pour l'étape suivante. Votre besace électronique dissimule également un carnet qui répertorie tous les indices collectés et les lieux du village.


DURÉE : 60 minutes environ. Selon la dextérité et la méticulosité des enquêteurs en herbe.

ACCUEILLEZ LE PUBLIC

ÂGE : À PARTIR DE 14 ANS...
S'il n'y a pas d'âge pour s'embarquer dans une histoire, l'enquête suppose un minimum de concentration, notamment pour déceler les indices donnés dans les dialogues. Par ailleurs, Froissart comme les villageois s'expriment dans un français ancien et truculent. Pour les enfants, c'est ardu, pour les ados et les adultes, c'est plus immersif et plus savoureux, à condition de tendre l'oreille!

POUR ENQUÊTER HEUREUX, ENQUÊTONS CASQUÉS
Cette histoire bruisse de multiples sons : voix, bruitages, chants grégoriens... Utiliser les tablettes avec des casques audio, c'est préserver la quiétude des lieux, s'isoler du monde extérieur pour enquêter avec une concentration maximale, et ne pas se parasiter entre enquêteurs simultanés.

À DEUX C'EST MIEUX ? TANDEM
L'enquête peut se jouer en tandem (tandem d'ados, tandem parent/enfant...)
 ▶ sur la tablette confiée au tandem, brancher un doubleur jack, sur lequel seront à leur tour branchés les deux casques audio.



GÉREZ

Mettez en place une **PROCÉDURE DE PRÊT** des tablettes... Outre qu'elles réclament une manipulation soignée, les tablettes peuvent susciter la convoitise. Vous pouvez prêter la tablette en échange d'une carte d'identité, d'un téléphone, d'un manteau...

VICTIME DE SON SUCCÈS... GÉRER L'AFFLUENCE
La jauge de cette exposition ne doit pas excéder 8 tablettes (soit 8 à 12 personnes, en cas de tandems). Les visiteurs doivent déambuler entre les panneaux. Trop d'enquêteurs = risque de carambolages ou de congestion.
Pour les accueils de groupes: ne lancez que 2 tablettes à la fois et différez de 5-10 minutes le départ des 2 suivantes.

NOUVEAU DÉPART
Vous faites une manipulation intempestive, vous avez besoin de faire une pause le temps de répondre à un besoin pressant? Pas de panique.
Sans quitter ni fermer l'application, vous rebasculez sur l'écran d'accueil de Lux in ténébris.
Là, deux choix s'offrent à vous:
1/ Reprendre la partie: vous reviendrez directement à l'étape en cours (l'application a enregistré un point de restauration de manière à ce que vous retrouviez illico le point que vous aviez atteint)
2/ Engager une nouvelle partie: vous voilà comme neuf, entouré d'un Froissart gaillard comme au premier jour, pour commencer l'histoire.

RECHARGEZ LES BATTERIES des tablettes, systématiquement, en fin de journée, ou à la pause déjeuner...

UN GROS PROBLÈME ? Appelez-nous au 05 59 12 08 70.

RACONTEZ !

VOUS AVEZ AIMÉ ? Ou les visiteurs que vous avez accueillis ont aimé? Vous avez des anecdotes à nous raconter autour de l'expo... n'hésitez pas à nous envoyer un mail sur josee@atelier-in8.com. Cela nous donnera des idées pour les suivantes!

CONTENU DE L'EXPOSITION

- ▶ **7 PANNEAUX**
(format 85x215cm)
- ▶ **TABLETTES SAMSUNG GALAXY TAB 7"**
équipées de l'application
- ▶ **8 CASQUES AUDIO ET 4 DOUBLEURS JACK**
- ▶ **CANTINE + MALLETTE MULTIMEDIA**
Versions Prima
- ▶ **FLY CASE** avec mousse usinée, rampe de recharge électrique intégrée, roulettes
Versions Lux







I MONTER LES PANNEAUX

- 1 **SORTIR LES 7 SACS - TUBES**
Ils contiennent les 7 panneaux de l'exposition (représentant les lieux du village). Chaque sac contient en outre la structure (socle métallique et mât carbone) qui permet de dresser le panneau.
- 2 **MONTER LE PANNEAU À L'ENDROIT OU IL SERA DISPOSÉ.**
En effet, le panneau une fois monté est volumineux, sa manipulation peut occasionner des dommages.



MONTAGE D'UN PANNEAU

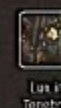
- 3 **SORTIR DU SAC LES 3 ÉLÉMENTS** à articuler : le mât (étui extérieur), le panneau roulé et le socle (étui principal), ce dernier étant glissé à l'intérieur du rouleau panneau.
- 4 **DÉROULER LE PANNEAU** face contre terre. Ficher la barre de socle dans la tringle située au dos en bas du panneau, en son milieu.
- 5 **ASSEMBLER** le mât (plié en trois parties).
- 6 **DU PIED, MAINTENIR LE SOCLE À TERRE** et ficher le mât dans le trou du socle prévu à cet effet. D'une main, maintenir le mât à la verticale.
- 7 **DRESSER LE PANNEAU PAPIER À LA VERTICALE**, et insérer le haut du mât dans la tringle supérieure du panneau en imprimant au mât carbone une légère torsion vers l'avant. Le panneau est tendu, et la structure tient de manière autonome.



II LA TABLETTE ET L'APPLICATION

LANCER ET QUITTER L'APPLICATION

- 1 **ALLUMER LA TABLETTE** grâce au bouton « marche/arrêt » se trouvant sur la tranche.
- 2 **DÉVERROUILLER** la tablette en faisant glisser votre doigt sur l'écran.
- 3 Repérer l'icône de « Lux in Tenebris » située sur l'écran d'accueil.
- OUVRIR L'APPLICATION** en touchant l'icône.
- 4 Si besoin, **RÉGLER LE VOLUME SONORE** grâce au bouton se trouvant sur la tranche.
- 5 Pour **SORTIR DE L'APPLICATION**, appuyer une fois sur le bouton retour.
- 6 Pour **QUITTER L'APPLICATION**, appuyer une fois sur le bouton de gauche pour faire apparaître un écran montrant l'ensemble des applications ouvertes. Un toucher/glissement sur les écrans des applications ouvertes entraînera leur fermeture.



PENSEZ-Y !
RECHARGEZ LES BATTERIES DE LA TABLETTE
AVANT LA MISE À DISPOSITION
AUPRÈS DU PUBLIC.



III MENER L'ENQUÊTE : UTILISER L'APPLICATION

DÉROULEMENT DU SCÉNARIO

Une fois l'application lancée, vous êtes naturellement amené à faire avancer l'intrigue grâce aux différents outils présentes sur l'interface. Le visiteur intervient et avance dans l'enquête grâce à la technologie tactile et à la reconnaissance d'images.

SCANNER LES PANNEAUX

La collecte d'indices, le déclenchement de l'étape suivante dans l'aventure se fait par reconnaissance visuelle. Avec la tablette, il faut scanner des images spécifiques « cachées » dans les panneaux pour déclencher telle ou telle étape de l'aventure. Le début de l'aventure vous apprend à effectuer cette opération.

INTERPELLEZ FROISSART

Rappelez au visiteur qu'il n'est pas seul, il est le page de Froissart. À tout moment, le visiteur « perdu » peut interpellier son mentor en appuyant sur l'onglet Aide. Froissart le remettra sur le droit chemin.

LES BONS GESTES

- **POUR DÉPLACER LE CARNET** : déplacer deux doigts en continu sur l'écran
- **POUR ZOOMER SUR LE CARNET** : écarteler deux doigts en continu sur l'écran
- **POUR DÉPLACER LA LOUPE** : lors de recherches d'indices, appuyer et déplacer un doigt en continu sur l'écran

POUR ACCOMPAGNER LES VISITEURS QUI NE SONT PAS COUTUMIERS DES NTIC, IL PEUT ÊTRE UTILE DE PRÉVOIR UNE PERSONNE EN MÉDIATION.

L'INTERFACE

- **NOUVELLE PARTIE** : commence une nouvelle aventure. (La partie précédente sera remplacée)
- **L'ACCUEIL** : retourne à la première page, pour recommencer l'aventure ou reprendre la partie plus tard.
- **L'AIDE** : peut être sollicitée à tout moment, lorsque le visiteur est « perdu ».
- **LE CARNET** : compile les éléments collectés au fil de l'enquête (lieux, personnages, énigmes...)
- **LA BOURSE** : collecte les florins gagnés par le joueur au fil de son aventure.

LORS DE LA COLLECTE D'INDICES
un compte s'affiche en haut à gauche de l'écran pour indiquer au visiteur le solde des indices manquants.

IV OÙ SE TROUVENT LES MARQUEURS ?



MORBLEU, TU DOIS SCANNER LES PANNEAUX POUR AVANCER DANS L'ENQUÊTE !
ORS VOICI LES IMAGES SECRÈTES QUI DÉCLENCHENT L'ACTION.

> ENTRÉE DU VILLAGE



> AUBERGE / ESCHOPPE



> CHAUMIÈRE / LAVOIR...





