

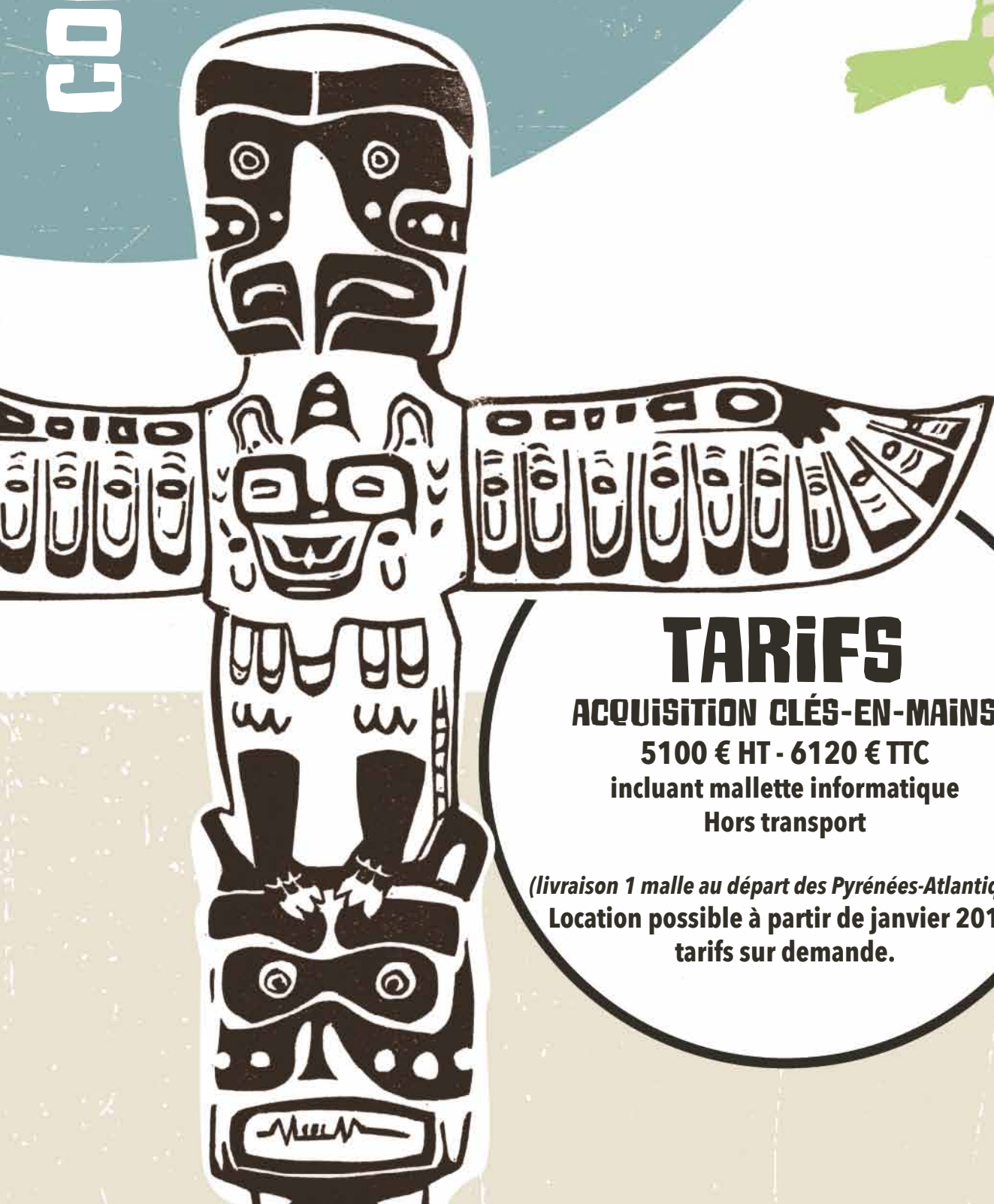
CONCEPTION

L'Atelier In8 est une maison d'édition et une agence transmedia située dans les Pyrénées-Atlantiques.

Elle crée des outils de médiation culturelle : web-documentaires narratifs, expositions interactives, bandes dessinées transmedia etc.

Sa précédente exposition, intitulée « *Qui a refroidi Lemaure ?* », est exploitée par plus de 20 réseaux de lecture publique. En deux ans, elle a été programmée dans 250 bibliothèques et festivals, et a enrôlé près de 10 000 visiteurs. Elle a été adaptée en langue basque, et elle est en cours de traduction en breton et en occitan.

« **PLUMES & Cie** » a été conçue sur une suggestion de la BDP de Haute-Garonne. Maëlle Le Toquin lui prête ses couleurs. Dessinatrice installée en Bretagne, elle travaille pour de multiples éditeurs (livres, presse), et avoue une prédilection pour les sujets de nature. Ses gravures apportent un grain poétique, tout en fraîcheur, rêverie et légèreté.



TARIFS

ACQUISITION CLÉS-EN-MAINS

5100 € HT - 6120 € TTC

**incluant mallette informatique
Hors transport**

(livraison 1 malle au départ des Pyrénées-Atlantiques)

**Location possible à partir de janvier 2017,
tarifs sur demande.**

« **PLUMES & Cie** » se découvre comme un environnement global.

Elle se prête à une déambulation libre, sans ordonnancement de parcours, et qui peut être accompagnée ou non de la tablette selon le type d'interactions et d'appréhension souhaités par le visiteur.

Les panneaux disposent du contenu recto-verso, qui font focus sur des caractéristiques propres aux oiseaux (les plumes, les nids etc). Au dessus, les oiseaux mobiles donnent une dimension verticale que prolonge au sol le puzzle géant.

Une ambiance sonore d'ensemble est diffusée à partir d'une enceinte bluetooth.

Le bibliothécaire dispose d'une tablette « console » qui lui est dédiée, et sur laquelle il peut sélectionner l'ambiance sonore voulue (oiseaux de nuit, oiseaux des tropiques etc) et régler les volumes sonores.

À l'instar des livres ou DVD présentés sur les lutrins, les deux autres tablettes sont à la libre disposition des visiteurs, qui peuvent ainsi visiter l'exposition dans sa dimension interactive et jouer aux différents ateliers proposés par l'application.

4 MODES DE VISITE

» FAÇON NATURE

Pour ceux qui veulent s'immerger les mains dans les poches et le nez au ciel, quitte à laisser la tablette sur les lutrins.

» FAÇON FUTUR

Pour les hyperactifs-interactifs pour lesquels la tablette est un outil, au même titre que l'appareil et la lunette d'observation.

» FAÇON FARNIENTE

Pour ceux qui préfèrent se laisser guider pas à pas, et à suivre le circuit de visite proposé par la tablette.

» FAÇON POUSSINS

Pour les 6-9 ans, une visite de 20 min en autonomie qui leur fera découvrir de façon ludique l'univers des oiseaux.

LISTE DES SUPPORTS

(A) 1 panneau d'accueil

(B) 4 panneaux en pied recto/verso

(C) 10 oiseaux mobiles

(D) 1 panneau panoramique

(E) 1 panneau recto magnétique

(F) 1 puzzle géant recto/verso

(G) 6 lutrins

(H) environnement sonore

(I) 1 application

(J) 3 tablettes Android écran 7"

(K) 1 mode d'emploi/notice de montage



Format 80x25cm
Impression R°V° sur PVC 2mm
Système d'accroche au choix (aimant ou cable)



PANNEAU D'ACCUEIL

› Matérialise l'entrée de la canopée, à l'invitation du département (personnalisation avec le logo).



Format 60x160cm
Impression R°V° sur composite ultra léger 10mm
Système de pied aluminium amovible

PANNEAU 1 > PATTE ET BEC

SERRE-MOI LA PATTE (RECTO) › appréhender la variété des pattes d'oiseaux, leurs fonctions, l'évolution.

MULTI-PASS (VERSO) › la variété des becs, leurs fonctions, l'évolution.

PANNEAU 2 > OEUF ET PLUME

L'OEUF OU LA POULE (RECTO) › fonctionnement d'un oeuf, diversité des formes et couleurs.

NOM D'UNE PLUME (VERSO) › propriétés physiques des plumes, la composition du plumage.

PANNEAU 3 > L'HOMME ET L'OISEAU

TOUT UN SYMBOLE › l'oiseau dans la mythologie, l'héraldique, les arts.

L'HOMME-OISEAU › utilisation des oiseaux dans les civilisations (vie quotidienne, sciences et techniques)

PANNEAU 4 > L'ARBRE DE LA CONNAISSANCE

LES GRANDS ORNITHOLOGUES › présentation des grands scientifiques qui ont étudié les oiseaux.

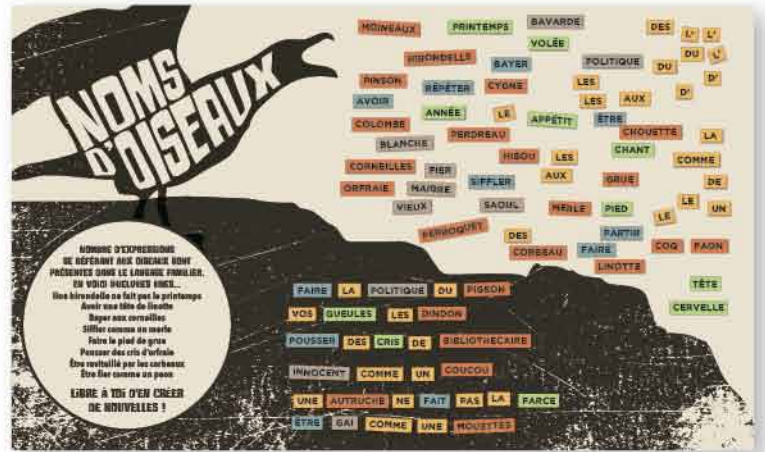
NIDS ET COUVÉES › focus sur les nids et les couvées.



Format 100x60cm
Impression R° sur composite ultra léger 10mm
Pose sur chevalet en composite ultra léger 10mm
Magnets Impression R° sur PVC 2mm aimanté

PANNEAU MAGNÉTIQUE > NOM D'OISEAU

Atelier interactif sans tablettes pour un jeu sur la linguistique et la culture populaire, autour des expressions de la langue française liées aux oiseaux.



UN BIBLIOTHECAIRE NE FAIT PAS LE PRINTEMPS



Format 110x60cm
Impression R°V° sur PVC 2mm

PUZZLE > LA MARE ET LA BASSE-COUR

Recomposer les empreintes des oiseaux, comprendre à quelles espèces elles renvoient.
Identifier les différentes espèces domestiques (de basse-cour)



Format 30x20cm, 40x20cm et 50x25cm
Impression R° sur composite ultra léger 10mm

LUTRINS

6 lutrins sont fournis, qui permettent de présenter des ouvrages issus des fonds de la bibliothèque, en lien avec la thématique (livres, BD, DVD), ainsi que les tablettes mises à disposition des visiteurs



- EnceinteBluetooth 4.0
- Format 14x3x6cm
- Puissance 6W RMS
- Borne wifi



ENVIRONNEMENT SONORE

Espace de dialogue sonore. Sur la tonalité sonore générale choisie par le bibliothécaire se surimpriment les signatures des joueurs, qui prennent la forme de chants d'oiseaux.



LES ATELIERS INTERACTIFS DE L'APPLICATION

Développée spécialement pour cette exposition, et installée sur les tablettes, l'application donne accès à des ateliers multimédia pour enfants ou pour adultes, en interaction avec les autres supports.



Application android uniquement
Préinstallation sur les tablettes fournies
Possibilité de téléchargement sur site dédié
(non publiée sur google play)

ATELIERS POUR ENFANTS

MA MASCOTTE A LA BOUGEOTTE > jeu d'association invitant l'enfant à reconstituer les couples archétypaux personnage / oiseau. (marin/mouette, magicien/hibou...)

ATELIERS ORNITHOLOGIQUES > OBSERVER

DOCUMENTS DE VOYAGE > l'atelier permet de découvrir les espèces emblématiques présentées dans les mobiles, et de les rapporter à leur biotope. Il ouvre pour chaque oiseau une « fiche » ornithologique présentant les caractéristiques de l'espèce, taille, répartition géographique, alimentation. Une fonctionnalité en réalité augmentée permet au visiteur de faire apparaître l'oiseau dans son biotope, en surimpression du panneau panoramique. Un autre jeu interactif permet au visiteur d'associer à chaque oiseau son type d'alimentation.

NIDS D'AIGLE > galerie-photo présentant des nids d'exception

PLEIN VOL > observation des différents types de vols d'oiseaux, dans un contenu dynamique en réalité augmentée (animation), et présentation du principe de migration.

LES PIEDS DANS L'EAU > décrypter des empreintes d'oiseaux, identifier à quel oiseau elles appartiennent, à partir du tapis puzzle, qui fait apparaître en réalité augmentée l'oiseau associé.

ATELIERS SCIENTIFIQUES > COMPRENDRE

PATTES À TOUT FAIRE > quizz permettant de découvrir les multiples rôles assumés par les pattes des oiseaux.

BEC DE L'EMPLOI > jeu d'association pour comprendre la spécialisation du bec en fonction du type d'alimentation pour lequel il est adapté.

T'AS DE BELLES PLUMES TU SAIS... > quizz permettant de découvrir l'étendue des fonctions du plumage.

TOUS SES OEUFs DANS LE MÊME PANIER > jeu d'association qui suppose de ranger les bons oeufs dans le bon nid.

Déclenchement des ateliers
et des jeux par
reconnaissance d'image



Réalité augmentée



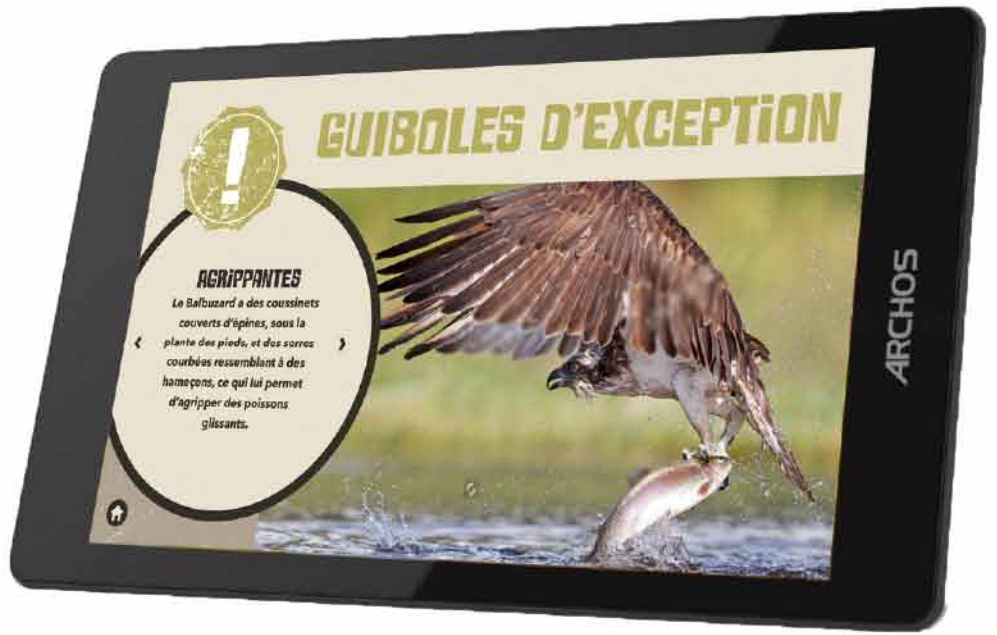


Tablettes Archos 7"
Dernière génération
Chargeur de batterie

1 TABLETTE BIBLIOTHÉQUAIRE



2 TABLETTES VISITEURS



AGRIPPANTES

Le Bâfuzard a des coussinets couverts d'épines, sous la plante des pieds, et des sortes courbées ressemblant à des hameçons, ce qui lui permet d'agripper des poissons glissants.



ATELIERS SCIENTIFIQUES > L'ÉVOLUTION

DRÔLES D'OISEAUX > jeu d'association pour découvrir les oiseaux qui ne volent pas, et le facteur de cette évolution.

ILS SE SONT FAIT PLUMER > galerie humoristique de notices nécrologiques présentant les espèces disparues.

GRANDS ORNITHOLOGUES > notice biographique des grands ornithologues présentés sur l'arbre de la connaissance.

L'ARBRE DE LA CONNAISSANCE > quizz générique « testant » les informations apprises tout au long de la visite.



ATELIERS LANGUE ET LITTÉRATURE

RHABILITÉ POUR L'HIVER > dessin à légénder afin d'apprendre le nom des différentes parties du plumage.

CHANTS D'OISEAUX > Scrabble pour associer le bon vocable (verbe désignant le chant) au bon oiseau. (*le cygne trompette, la chouette hulule...*)

BELLES PLUMES > bibliothèque présentant des extraits littéraires évoquant l'oiseau



ATELIERS ARTS GRAPHIQUES

TOUT UN SYMBOLE > Quizz visuel sur l'héraldique et les logos d'entreprise, de manière à appréhender l'importance de l'oiseau dans la symbolique humaine.

OISEAU DE PARADIS > atelier créatif de dessin sur tablette permettant de créer son « oiseau imaginaire » à partir d'un catalogue de becs, queues, têtes etc...





**Contact : Josée Guellil
Atelier in8
Chemin Coustalet
64160 SERRES-MORLAÀS
05 59 12 08 70
josee@atelier-in8.com**