

LUX IN TENEBRIS : EXPOSITION INTERACTIVE

Un thriller médiéval dont vous êtes le héros

L'atelier In8, créateur d'expositions interactives



Fondé en 1999, l'Atelier In8 crée des dispositifs interactifs pour des clients publics ou privés.

Il propose des dispositifs innovants qui renouvellent les approches pédagogiques par le biais de l'immersion, du jeu, de l'intégration des publics aux parcours d'information ou d'apprentissage.

Immersion dans Lux in Tenebris : le pitch !

An 1388. En chemin vers la cour de Gaston Fébus, Jehan Froissart et son page (le visiteur) sont surpris par une tempête. Mais au village où ils font halte, l'atmosphère est ténébreuse. L'abbé Causas leur offre le gîte, et partage son tourment : la veille, deux villageois ont été assassinés. Froissart décide de mener l'enquête.



De quoi s'agit-il ?

Cette exposition interactive s'adresse aux adultes et jeunes adultes.

On ne peut l'appeler, à proprement parler, un escape game puisqu'il ne s'agit pas ici de sortir d'une pièce.

Néanmoins, il vous faudra résoudre des énigmes pour lever le mystère : qui a tué les deux villageois ?

Les sept kakémonos (que vous pouvez disposer dans la même pièce ou disperser) permettent de déambuler dans le village pour mener l'enquête, prétexte à un voyage dans le temps, à l'époque médiévale.

Cette exposition peut aussi donner l'occasion de valoriser le fonds romans policiers.

Muni d'une tablette et d'un casque audio, vous sillonnez le village à la recherche des indices pour confondre le meurtrier.

L'ambiance pesante des lieux est bien rendue, l'animation est fluide et la bande-son s'applique à retranscrire le parler d'autrefois avec rigueur et humour. Les énigmes font appel à l'esprit d'observation, de déduction ou à l'aisance à utiliser une tablette (les débutants ne sont pas mis de côté, ils seront juste un peu moins rapides).

Un mode d'emploi vous est fourni pour prendre en main le jeu, vous permettant une autonomie complète pour l'installation et l'animation.

Nous vous conseillons de disposer des chaises à proximité des kakémonos : certaines séquences narratives peuvent durer quelques minutes, la station assise sera appréciée.

Contenu de l'exposition :



- 7 kakémonos (210 x 85 cm) autoportants en tube de rangement individuel
- Mode d'emploi et notice de montage
- Support de communication pour le public sur le web, fourni sous la forme d'un kit de communication numérique (en téléchargement en haut à droite sur cette page)
- 4 tablettes samsung 8" avec coques
- 8 casques audio
- 4 doubleurs jacks
- Application pré-installée sur tablettes
- Fly case (L96 x I55 x H57 cm – 40 kgs), sur mesure avec plateau de matériel interactif, logements mousse usinée, rampe de recharge électrique intégrée, roulettes

En pratique :

- Exposition empruntable, sur projet, gratuitement par les bibliothèques et collèges du département.
- Durée du prêt : 1 mois.
- Emplacement : 15 à 20 m².
- Valeur d'assurance : 6 610 €.
- Transport : à la charge de l'emprunteur. La période de réservation inclut le transport, veillez à respecter les dates fixées. L'exposition voyage dans une caisse (L96 x I55 x H57 cm – 40 kgs). Prévoir un véhicule utilitaire de type kangoo.
- Communication : pensez à mentionner dans tout document que l'exposition est prêtée par la Médiathèque départementale de Seine-et-Marne. Logo du Département disponible sur demande.

La réservation de cette exposition est à effectuer auprès de votre référent(e) de territoire.