

# PLUMES & Cie



UNE NOUVELLE EXPOSITION INTERACTIVE DE L'ATELIER INB SUR UNE INITIATIVE DE LA BDP HAUTE-GARONNE



Légère,  
spectaculaire et sonore,  
Plumes & Cie métamorphose  
la bibliothèque en canopée.  
Les multiples contenus et ateliers  
interactifs adoptent une démarche  
tantôt scientifique, tantôt poétique,  
pour évoquer les multiples facettes  
du peuple du ciel. La visite  
peut se faire avec ou sans  
tablettes.



DISPONIBLE À L'ACQUISITION > novembre 2016  
ATTENTION, fabrication limitée à 25 exemplaires pour la France Métropolitaine.

## FICHE TECHNIQUE

ESPACE REQUIS > 25 m<sup>2</sup> fractionnables  
PUBLICS > tous publics (5 à 95 ans)  
MONTAGE > 60 minutes - 2 personnes  
CONDITIONNEMENT > flightcase  
POIDS TOTAL > ≈ 40 kg





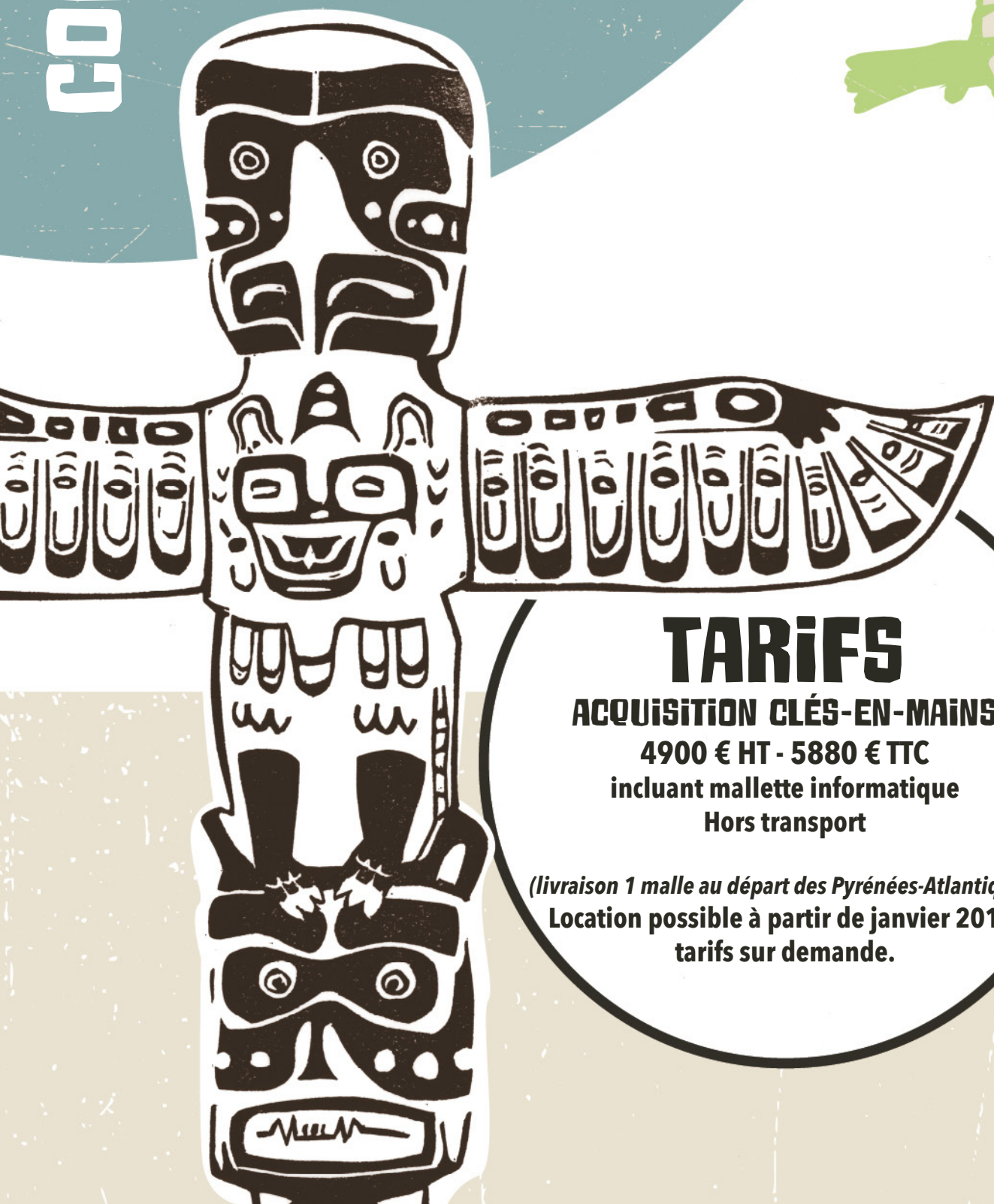
# CONCEPTION

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**

**4900 € HT - 5880 € 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.

## 3 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.

## 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



# LES SUPPORTS

Chaque support offre deux clés de lecture. Une lecture sans tablettes, avec accès à des connaissances ou des interactions classiques (contenus documentaires présentés sur les panneaux, jeux d'association à partir de magnets ou de puzzle), et une lecture avec tablette (ateliers interactifs additionnels).

L'HOMME A TANT RÊVÉ D'OISEAU, QU'IL S'EST APPROPRIÉ CERTAINES DE SES QUALITÉS... LA PLUME ET LES AILES DE SONT TRILLÉES LA PART DU LIQU.

**TECHNIQUE...**  
Ces oiseaux, les hommes ont voulu copier le ciel. Dans le « Caire sur le vol des oiseaux », Léonard de Vinci décrit le vol d'un oiseau de proie au-dessus de la place de la cathédrale à Florence, le 19 mars 1505, puis dressa un plan de machine volante qu'il baptisa « le vol de l'homme ». À la suite, les ingénieurs aéronautiques étudièrent la biomécanique des oiseaux. La biomécanique cherche à expliquer les propriétés des plumes de rapace nocturne, qui volent silencieusement pour éblouir la nuit ou pour les vols nocturnes.

**PRATIQUE...**  
Du temps de pêche aux sédiments, les plumes sont depuis longtemps de valeur précieuse. Mais toutes ne se valent pas en matière de conservation : l'écaille, elle-même une particularité des formes volantes, est plus à base acide aminé, la cystéine. « Plume sans la plume, sans l'écaille », On dit aussi des oiseaux et certains traits la littérature européenne, de l'époque de la Renaissance au 20<sup>e</sup> siècle, qui s'est écrite à la plume ! Il est consacré au 19<sup>e</sup> les corridors du Carnaval de Paris vendent des plumes de pouce pour charbonner les portraits. La plume sert de à cette méduse capillaire.

**ESTHÉTIQUE**  
Tous les civilisations ont emprunté la plume en décoration. En Chine comme en Égypte ancienne, elle permet la décoration des murailles, et la corolles d'oiseaux « diversité ». (1) ou (2) d'oiseaux de couleur « plume » (3). Jung et le 19<sup>e</sup> siècle, les Antiques comprennent des habitacles en plumes. En Europe, cette fonction est devenue valétudineuse au 19<sup>e</sup>. La mode des chapeaux et des boîtes à bijoux sont une industrie. Le plumeau est un objet précieux l'écriture d'écritures. Les Indiens ont également la plume d'écriteur. Aujourd'hui les mots sont écrits à l'aide de plumes de dinde pour fabriquer les lettres vives et les lettres de la main. Les Indiens ont également d'une dévotion pour d'être des plumes d'écriteur.

**SUPPORT DE RÊVE ET DE SENS POUR LES HOMMES, L'OISEAU PEUPLE LES MYTHES DES CIVILISATIONS, DU GARUDA HINDOU À LA COLOMBE DE NOÉ.**

**COCORICO !**  
Le coq n'est pas un emblème officiel de la France, mais un symbole populaire. On doit cette métaphore aux Romains qui s'appuyaient sur l'homonymie entre les mots latins «gallus» (coq) et «Gallus» (Gaulois). Aujourd'hui, il est surtout employé par les fédérations sportives, et il constitue l'emblème de l'équipe de France de rugby.

Chez les Indiens d'Amérique du nord,  
**L'OISEAU-TONNERRE** représente la force et la beauté de la nature. Le tonnerre est le bruit produit par ses battements d'ailes, tandis que les éclairs proviennent du clignement de ses yeux perçants. Il traverse le ciel, apportant une grêle destructrice, mais aussi la pluie, nécessaire à la vie des hommes. Les hommes qui sont frappés de foudre et y survivent deviennent chamans, car on dit qu'ils ont reçu la force de l'oiseau.

Chez les Mayas,  
**LE QUETZAL** est à l'origine de la création des hommes. Le Popol Vuh raconte que le Dieu bleu tenta de les modeler d'argile, le dieu rouge avec des branches, un troisième dieu avec de l'or, sans succès. Quetzalcóatl ou serpent à plumes, dieu blanc mi-serpent mi-oiseau, pétrit une pâte de maïs jaune et de maïs blanc, y mêla une goutte de son sang, modela un homme, y insuffla la vie : l'homme était achevé.

**LE PHÉNIX** symbolise chez les Grecs la longévité, les cycles de mort et de renaissance. N'ayant pu se reproduire, le phénix, quand il sent sa fin venir, construit un nid de branches aromatiques et d'encens, y met le feu et se consume dans les flammes. Des cendres surgit alors un nouveau phénix, également nommé « oiseau de feu ».

**TOUT UN SYMBOLE**





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'ŒUF DE LA POULE (RECTO)** ► fonctionnement d'un œuf, 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.



Dimension maximum 1m20 x1m10 (Ara)  
Impression R°V° sur PVC 2mm  
Système d'accroche au choix (aimant ou câble)

## OISEAUX MOBILES X 10

10 mobiles d'oiseaux en taille réelle sont à suspendre au plafond (toucan, ara, mouette, aigle etc).

**OBJECTIF** > identifier les oiseaux.

**SANS TABLETTES** > les formes, les couleurs, les graphismes permettent de reconnaître l'oiseau et de le rapporter à son milieu.

**AVEC TABLETTES** > accès à l'atelier « Documents de voyage », qui conduit à une fiche technique sur chacune des espèces.



Format 200x60cm  
Impression R° sur composite ultra léger 10mm  
Pose sur chevalet en composite ultra léger 10mm

## PANNEAU PANORAMIQUE

**OBJECTIF** > approche scientifique.

Découverte des différents biotopes des 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

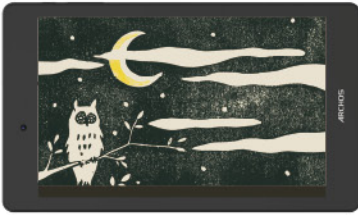




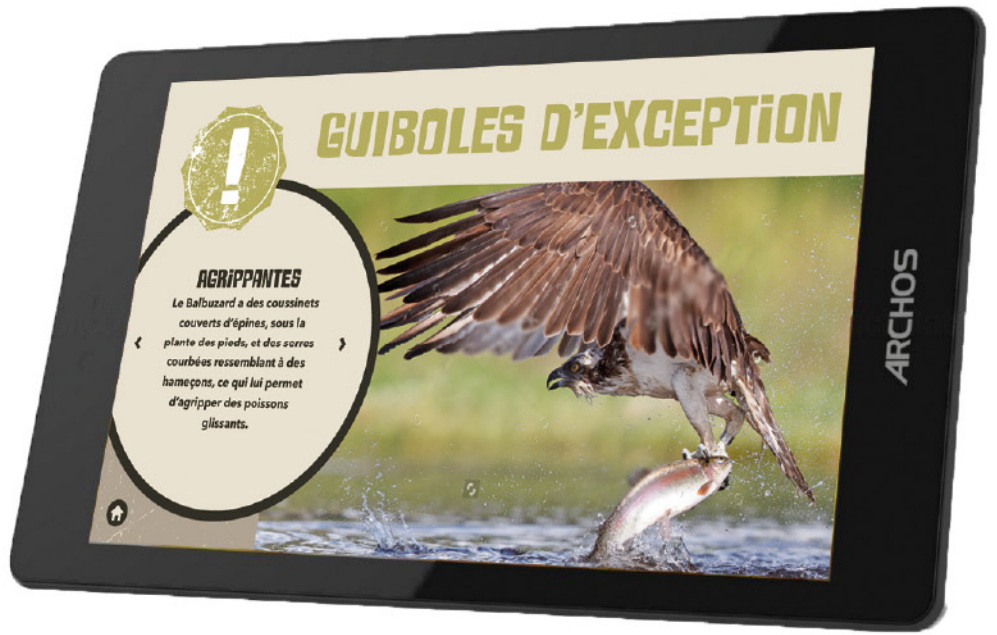
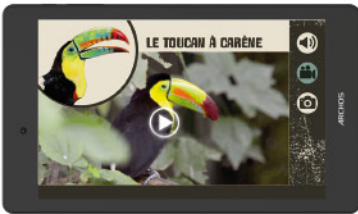


Tablettes Archos 7"  
Dernière génération  
Chargeur de batterie

1 TABLETTE BIBLIOTHÉQUAIRE



2 TABLETTES VISITEURS



**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**