

TYPOGRAPHE AMNÉSIQUE : LAISSEZ VOTRE EMPREINTE !

Il vous faudra faire preuve de caractère(s) pour relever le mystère de la « typographe amnésique ».
Ce nouvel escape game ouvert à partir du 19 mars au sein de l'atelier Jean-Paul-Marchal été imaginé par Aude Terver, Mado Grandemange et Olivia Fasolo, trois drôles de dames au service des publics du musée de l'Image. Elles nous en disent un peu plus !

INTERVIEW

Pourquoi un escape game au musée de l'Image et plus particulièrement dans l'atelier Marchal ?

A.T. Nous développons constamment de nouveaux outils, des activités ludiques pour que les publics découvrent les collections et s'approprient le lieu. Dans les escape games, les étapes de réflexion sont comparables à celles d'une analyse d'œuvre : observation, mobilisation de ses connaissances, communication et interprétation. Et après avoir mis en place des jeux de piste, Cluedo géants, Escape Box, nous avions envie d'un dispositif encore plus immersif. L'atelier Jean-Paul-Marchal est un merveilleux terrain de jeu pour cela.

Comment l'avez-vous conçu ?

M.G. Nous espérons l'avoir conçu dans le respect des volontés de Jean-Paul Marchal. Il souhaitait que l'endroit soit un lieu de sensibilisation à un savoir-faire traditionnel mais aussi un lieu d'expérimentation technique. Le scénario, les objets à trouver, les énigmes et les manipulations du jeu, tout est en lien direct avec la pratique de la gravure et de la typographie. Les joueurs doivent vraiment aider une typographe amnésique à retrouver ses outils, ses gestes et ils devront mettre la main à la pâte !

Qu'est-ce qui rend cet escape game « spécial » ?

O.F. C'est d'une part le thème qui ne semble jamais avoir été développé dans un escape et d'autre part le fait que l'on entre réellement dans un atelier d'impression. Rien n'est factice... Les joueurs sont entourés d'objets techniques qui n'ont pas forcément d'utilité pour le jeu mais sont très précieux pour la vie de l'atelier. Cela brouille les pistes et augmente un peu le temps de fouille. Heureusement, la typographe est là pour vous guider.

Nécessite-t-il des connaissances ou compétences particulières ?

M.G. Nous n'avons pas souhaité concevoir quelque chose de trop facile pour que les amateurs d'escape y trouvent leur compte et puissent explorer cet univers si particulier. Il n'y a cependant pas besoin d'être expert en jeu, encore moins en techniques d'impression pour relever les défis. Il faut juste venir avec de la logique, un esprit d'équipe... et sa bonne humeur !

Vous allez endosser à tour de rôle le costume de maîtresse du jeu. Comment l'abordez-vous ?

A.T. Incarner la typographe amnésique, cela nous enthousiasme beaucoup ! Nous nous sommes d'ailleurs déjà beaucoup amusées

pendant la phase de conception (rires). Je n'ai aucune crainte d'autant que dans notre métier, nous nous mettons déjà un peu en scène en portant tour à tour la casquette de guide conférencière, conteuse, animatrice... Alors oui, nous ne sommes pas actrices. C'est pour cela qu'on a choisi d'incarner un personnage plus stoïque, quoiqu'un brin autoritaire.

Quelles sont plus généralement vos missions au sein du service des publics ?

A.T. Notre rôle est de faciliter la rencontre entre les œuvres, un discours scientifique et les publics. En tant que responsable du service, je suis chargée de coordonner les actions pédagogiques (projets sur une ou plusieurs séances), les dispositifs de médiation (formules et outils de visite) et les événements ponctuels. Mado et Olivia sont médiatrices culturelles : elles mènent les visites guidées, conçoivent et animent les ateliers de pratiques, entre autres.

TRIPLE SÉANCE D'OUVERTURE LE 19 MARS !

Soyez les premiers à participer à cet escape game : il sera accessible le dimanche 19 mars sur présentation du billet d'entrée (sans supplément) à 11h, 14h30 et 16h30.

Réservation obligatoire

LE PITCH

La dernière typographe maîtrisant ce savoir-faire doit éditer une information de la plus haute importance. Le problème ? Il lui est impossible de se rappeler les procédés de gravure, de composition typographique et d'impression. Vous devez l'aider à imprimer sa feuille d'actualités dans le temps imparti. Elle ne vous laissera pas sortir tant que ce ne sera pas chose faite... Le temps est compté : vous avez une heure pour résoudre les énigmes en équipe et sortir de l'atelier. À vous de jouer !



CE QU'IL FAUT SAVOIR

> Difficulté « intermédiaire »
Adultes-ados (à partir de 14 ans)

> Durée 1h

> Tarif :
50€ par séance
pour 3 à 6 personnes

> Réservation obligatoire :
du lundi au vendredi
à 10h, 12h, 14h30, 16h et 18h
ou les 1^{er} et 3^e dimanches du
mois à 14h30 et 16h (hors
vacances d'été)

> Se présenter
15 min avant l'horaire
réservé à la billetterie
du musée

> Contact :
03 29 81 48 30 ou
musee.image@epinal.fr

