

## Contes et légendes

### Le Monstre des 7 mers

Contes et Légendes des 7 mers de l'Antiquité à la Science Fiction

Est-ce une animation, un spectacle, une exposition ? Il y a plusieurs têtes à cette présentation spectaculaire pour petits et grands.

Imaginez. Un magnifique monstre des abysses s'est échoué près de chez vous ! Vous entrez dans sa gueule et là, commence le miracle : le capitaine Néméo y était prisonnier ! Il connaît tout des mers, n'importe quelle mer, aussi gigantesque, aussi profonde soit elle. Il vous raconte mille histoires légendaires ou authentiques : celle de Jonas et Pinocchio ou du très excentrique baron de Münchhausen. On navigue avec Ulysse, on plonge avec Piccard et Cousteau, on capture des monstres marins avec Jules Verne et Magellan.

Le Leviathan, Scylla, Le Serpent de mer, le Calmar géant, Moby Dick et d'autres, bien plus mystérieux encore, se sont donnés le mot.

Selon les séances, l'histoire est poétique pour les tous petits, gentiment frissonnante pour les jeunes en mal d'aventures, pleine de science et d'étonnement pour le public adulte.

Composition : décor (Le Monstre des Abysses), maquettes de toutes dimensions, personnages costumés, fresques, antiquités, affiches, dessins, nombreuses curiosités, animaux marins.

Emplacement : de 70 à 200 m<sup>2</sup> selon version

Transport : 20 m<sup>3</sup> à 50 m<sup>3</sup> selon version

Participation : de 5 000 à 15 000 € selon version

Valeur d'assurance : de 50 000 € à 80 000 € selon version

Options : conférence/ spectacle avec décor, visites, diaporama sonorisé, ateliers pédagogiques

### L'Iliade, l'Odyssée et autres récits héroïques

LES INCROYABLES AVENTURES D'ULYSSE, HERCULE, JASON, HEROS, GUERRIERS, NAVIGATEURS, EXPLORATEURS

Existe en version Exposition ou Conférence / spectacle avec décor.

En soufflant à Ulysse l'idée de construire le cheval de Troie, la déesse Athéna nous inspira sans doute pour réaliser cette création très vivante sur ces deux grands récits héroïques "aux mille inventions". Rendre accessibles et passionnantes les découvertes, les recherches et les interrogations des archéologues, ethnologues et autres historiens de l'art, sans entamer la poésie, l'émotion et la légèreté de ces aventures trépidantes et mythiques, tel fut le pari de notre musée.

Une présentation respectueuse de la réalité du travail des scientifiques qui, depuis l'aventureux Schliemann, naviguent sans cartes quelque part entre le monde mycénien et la Grèce classique. Les sirènes, le cyclope Polyphème, Agamemnon, Achille et Héraclès, la déesse magicienne Circé, la douce Nausicaa... De Charybde en Scylla, vous tomberez dans nos pièges, pour le plus grand plaisir de chaque génération. La version exposition fut conçue à l'origine pour l'inauguration des nouveaux bâtiments du Musée des Moulages de l'Université Lumière Lyon 2 (collections issues principalement de l'École d'Athènes). La version animation / spectacle a été reconfigurée pour la Fête du Livre de Montpellier 2002 consacrée à la Grèce antique

Composition : décors, maquettes de toutes dimensions, toiles imprimées, personnages costumés, fresques, antiquités, dessins, jouets...

Emplacement : 80 à 300 m<sup>2</sup> (extensions possibles pour 500 m<sup>2</sup>)

Transport : de 1 caisse à 75 m<sup>3</sup> selon version

Participation : de 1 400 à 30 000 € selon version jusqu'à 300 m<sup>2</sup>

Valeur d'assurance : de 15 000 à 170 000 € selon version

Options : visites guidées, conférence / spectacle avec décor, diaporama sonorisé, ateliers pédagogiques.

Adapté aux Projets d'Action Culturelle en milieu scolaire.

### Les Animaux Fantastiques Petite zoologie imaginaire des voyageurs, des menteurs et des poètes

Les animaux extraordinaires existent. Ils sont parfois des créations humaines : le Cheval de Troie, le chien cybernétique, le lapin fluorescent et autres créatures génétiquement modifiées... ou peuvent naître des aléas de

la nature : calmars géants, crabes de volcans, moutons à deux têtes, animaux dotés de radars, d'armes électriques; Oui, mais, et les autres ?

Pourquoi du roi-loup Lycaon aux cynocéphales rencontrés par Marco Polo, et de la bête du Gévaudan au loup-garou, ce genre de canidé a-t-il si mauvaise réputation ?

La Licorne, le Yéti, le Serpent de mer ont-ils existé ? Ou sont-ils nés des erreurs et de peurs de nombreux voyageurs ? Dis, Léonard de Vinci, est-il vrai ton Dragon ? Dis, monsieur Barnum, montre-nous ton poisson martien !

De Homère à La Fontaine, de Perrault à Jules Verne, de King Kong au Velociraptor ressuscité, ils sont tous là dans une insensée ménagerie tirée des muséums d'histoire naturelle, des légendes, des romans, des illustrés, du ciné, de la télé et des nouveaux media.

Exposition qui existe aussi en version conférence-spectacle avec ou sans décor

Composition : décors, reconstitutions et maquettes de toutes dimensions, antiquités, pièces biologiques, nombreux objets, photos et documents, superbes toiles imprimées, diaporamas et films d'artistes.

Emplacement : 60 à 300 m2 (extension possible)

Transport : de 1 à 75 m3 selon version

Participation : de 1 200 à 30 000 €; selon version

Valeur d'assurance : de 10 000 à 160 000 €; selon version

Options : visites guidées, conférence/spectacle avec ou sans décor, diaporama sonorisé, ateliers pédagogiques.

Adapté aux Projets d'Action Culturelle en milieu scolaire.

### Les Mondes perdus

De Jules Verne à Steven Spielberg

Au fil d'une trentaine de récits fabuleux, les grands romanciers (Poe, Verne, Conan Doyle, Kipling, Rosny Aîné) ont imaginé bien des civilisations, bien des survivances, au coeur de l'Inde, de l'Amazonie ou de continents disparus à travers le temps, l'espace et la science. Le public retrouvera dans cette création tous les ancêtres d'Indiana Jones, de John Hammond («Jurassic Park»), de Bilbo le Hobbit («Le seigneur des anneaux»), depuis Ulysse et Gulliver jusqu'à Allan Quatermain, Némoto et Flash Gordon.

L'exposition dépasse largement le cadre habituel des grandes affiches de cinéma cultes. Elles ne sont que le point de départ à la présentation de décors et de pièces empreintes de poésie, de frissons, de curiosités : de l'île du Cyclope à la jungle de Tarzan, de la forêt des champignons géants (Jules Verne) au campement de «La guerre du feu» c'est depuis les dinosaures et l'Atlantide jusqu'aux mondes médiévaux les plus insensés, un panorama de contrées disparues inconnues (peut-être imaginaires mais, qui sait ?). L'exposition est un lien entre les chants antiques les plus anciens et les adaptations modernes (cinéma, bande dessinée, dessin animé, jeux vidéos...) qui valorise la créativité de chaque époque. Elle peut être assortie d'une conférence-spectacle intitulée «L'aventure excentrique».

Composition : maquettes de toutes tailles, personnages costumés, fresques, antiquités XIXe s, gravures, affiches anciennes de cinéma, décors.

Emplacement : 80 à 300 m2 (extensions possibles pour 800 m2)

Transport : selon les modules, à partir de 3 flight-cases jusqu'à 75 m3.

Participation : de 1 400 à 35 000 €; selon version jusqu'à 300 m2

Valeur d'assurance : de 15 000 à 170 000 €; selon version

Options : visites guidées, conférence / spectacle avec ou sans décor, diaporama sonorisé

### Voyage au coeur de l'aventure

LES PLUS VAILLANTS HEROS ET LEURS PLUS FOLLES HISTOIRES

Echappés de leurs textes, nos héros apprennent la troisième dimension :

Ulysse, Jason, Hercule, Thésée Simbad, Lancelot, Conan Le Barbare, Bilbo, D'Artagnan Robinson Crusoe, Gulliver, Zadig, Cyrano, Micromégas, Münchhausen Arthur Gordon Pym, Phileas Fogg, Nemo, Allan Quattermain, Mowgli, Tarzan, Vidocq, Fantômas, Sherlock Holmes, Rouletabille, Arsène Lupin, Hercule Poirot, Alice, David Copperfield, Tom Sawyer Frankenstein, Dracula, L'Homme Invisible, le docteur Moreau, Buck Rogers.

De siècles en siècles, de genres en thèmes, ils sont (presque) tous là : 200 héros célèbres, dignes prédécesseurs de Tintin, Indiana Jones, Columbo et autre Lara Croft. Créatures de poètes, de philosophes, de romanciers, s'adressant en des styles différents à tous ceux qui ont conservé une âme aventureuse, les héros s'exposent, leurs auteurs s'expliquent. Une présentation trépidante, pleine d'humour et parfois de suspense. À travers de savoureuses anecdotes, une foule d'objets, de maquettes et documents, l'équipe d'artistes, de décorateurs et de d'nicheurs de trésors du Musée Vivant du Roman d'Aventures vous transmet sa passion.

Composition : maquettes, personnages costumés, figurines, antiquités et créations, visuels et gravures anciennes, toiles imprimées, CD...

Emplacement : de 50 à 300 m2 selon version

Transport : de 1 à 50 m3 selon version

Options : conférences/spectacle avec ou sans décor, diaporama, ateliers pédagogiques.