

## Présentation

Des passionnés de romans d'aventures.

En 1996, naissait une structure hors normes rassemblant des passionnés de récits d'aventures. Depuis, parcourant les chemins et les ponts qui relient arts et savoirs, ces lecteurs assidus, en s'associant avec des chercheurs, médiateurs, comédiens, décorateurs, plasticiens... s'amuse à recréer l'imaginaire des auteurs et les grands moments de l'aventure humaine, avec la volonté affirmée de les rendre accessibles à tous, de 7 à 107 ans. Connu pour produire et diffuser de nombreuses expositions-spectacles itinérantes mises en scène avec beaucoup d'interactivité et d'humour (en s'appuyant, le plus souvent, sur le jeu de guides-comédiens et la présentation de pièces exceptionnelles), le Musée Vivant du Roman d'Aventures a fait ses armes dans les domaines de la science-fiction, du roman policier, du fantastique et a contribué à de nombreuses opérations de vulgarisation des savoirs et de culture scientifique. Valoriser le roman d'aventures et les récits imaginaires. Chants antiques, essais philosophiques, utopies, récits de voyages, nouvelles d'anticipation et de science-fiction... Le Musée Vivant du Roman d'Aventures met en valeur les textes, leurs auteurs et leurs personnages (depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours) à travers toutes formes de présentations qui puisent dans des références littéraires, cinématographiques, artistiques, mais aussi dans la bande dessinée, les jeux vidéo, la publicité... Une manière de rendre ces présentations accessibles à tous les publics. Une vocation de vulgarisateurs scientifiques. Dès la première exposition-spectacle du Musée Vivant, le talent de vulgarisateur scientifique de son équipe est évident et s'impose rapidement. Le roman d'aventures est replacé dans son contexte : état de l'avancée des sciences et techniques à l'époque où l'œuvre a été écrite, moyens d'interprétation dont disposait l'auteur (en fonction des connaissances scientifiques auxquelles il avait accès)... Très vite des scientifiques et vulgarisateurs scientifiques s'intéressent à cette expérience nouvelle qui séduit en nombre les enseignants et le grand public, et intègrent les comités de pilotage des différents projets du Musée Vivant. Un atelier de créations d'expositions-spectacles scientifiques. Le Musée Vivant du Roman d'Aventures est devenu un atelier de création et de diffusion d'expositions-spectacles mettant en scène tout autant des textes que des pièces de collection (criminologie, statuaire grecque, mine...), des créations artistiques réalisées par des plasticiens, décorateurs, maquettistes, costumiers, illustrateurs... Les guides-comédiens du Musée Vivant (ou d'autres guides qu'il aura formé) peuvent faire vivre le sujet et les objets en interagissant avec le public... captivé!