

# Programmation du Musée des Automates de Falaise

## Exposition temporaire « *Rêve d'Automates* »

Du 1<sup>er</sup> juin au 30 septembre

En partenariat avec le Musée de la Magie de Blois

L'exposition vous invite à un voyage fascinant au cœur des automates, des secrets mécaniques de l'horlogerie aux fantasmes de la robotique. Un hommage à Léonard de Vinci, aux créateurs d'androïdes du XVIII<sup>e</sup> siècle, à l'inventeur-magicien Robert Houdin et aux artisans qui continuent de prolonger l'illusion.

L'exposition se décline à travers 19 panneaux thématiques :

1. La fabrication de l'automate
2. Les origines : de l'Égypte à la Renaissance
3. Les horloges automates (du XV<sup>e</sup> au XVII<sup>e</sup> siècle)
4. L'héritage de l'horlogerie à Blois (du XV<sup>e</sup> au XIX<sup>e</sup> siècle)
5. Léonard de Vinci (XVI<sup>e</sup> siècle)
6. Les premiers androïdes (XVIII<sup>e</sup> siècle)
7. Les tableaux mécaniques (XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles)
8. Le ravissement des oiseaux chanteurs (XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles)
9. Le mythe du joueur d'échec (XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles)
10. Le fantôme de l'androïde artiste (XVIII<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles)
11. Les automates bourgeois (XIX<sup>e</sup> siècle)
12. Publicités animées (XIX<sup>e</sup> et début XX<sup>e</sup> siècles)
13. La maison Rouillet-Decamps (XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles)
14. Robert Houdin – les automates de spectacle (XIX<sup>e</sup> siècle)
15. Naissance du robot (XX<sup>e</sup> siècle)
16. Le robot, ami de l'homme
17. Homme-robot, une troublante coexistence
18. Le robot menaçant
19. Metropolis de Fritz Lang (1927)



### PUBLICITÉS ANIMÉES

Dès la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, l'automate déserte le salon bourgeois pour investir les vitrines des grands magasins.

#### L'automate, un accessoire de promotion

L'autonome publicitaire répond aux nouvelles exigences commerciales, notamment à Paris qui connaît des transformations urbaines majeures. Le dynamisme démographique, l'installation de l'éclairage électrique et le développement des transports en commun facilitent le regard de celui qui passe et augmentent ses possibilités d'observation. À partir de 1882, fleurissent les grands magasins le Bon Marché, le Louvre, le Printemps, la Samaritaine et la Belle Jardinière... Plus attractif que l'affiche, l'automate en mouvement correspond aussi à la notion nouvelle de progrès. Héritier des automates traditionnels, ses premiers modèles publicitaires sont encore en ronde bourse. Dans les années 30, ils s'adaptent à l'exposition en vitrine en prenant la forme de plaques automatiques (lithographie sur tôle, peinture sur bois ou impression sur carton).

#### L'avènement des automates électriques

Très vite, l'électricité permet de prolonger le temps d'animation de ces automates de vitrine par rapport aux mécaniques à ressort. Brefs, dans quel mesure, ils peuvent maintenant fonctionner en continu sans être remontés. En déclin après la Seconde Guerre mondiale, ces automates deviennent trop coûteux pour être remis en question avec l'arrivée des spots néon. Il faudra attendre les nouvelles technologies électroniques associées aux nouveaux matériaux (silicium, inox) pour voir arriver de nouvelles espèces (enroulement sur le lapin dansant). Temps de l'histoire de la publicité animée, ces automates qui racontent une histoire n'ont pas fini de nous émerveiller.

💡 Un livret pédagogique sera à disposition des groupes scolaires et des familles. Munis d'un crayon, les enfants pourront s'amuser à retrouver les réponses en lisant les panneaux d'informations.

## Ateliers d'initiation à la magie ✨

Samedis 19 et 26 juin



Deux séances d'initiation à la magie sont proposées aux familles. C'est l'occasion rêvée de découvrir les secrets de certains tours de magie et de manipuler le matériel pour en réaliser avec l'aide de Cartouche le Magicien.

De 14h00 à 17h00 - Groupe limité à 15 personnes - Sur réservation

## Animations de *close-up* Samedis 17, 24 et 31 juillet

Venu tout droit du XVIIIe siècle, Cartouche le magicien va vous faire rêver. Un personnage original et une rencontre magique avec le public.

Durant la visite du musée, le magicien vous proposera des tours de close-up avec différents accessoires : cartes à jouer, cordes, pièces de monnaie... Même à proximité, l'illusion est totale.

De 14h00 à 17h00



## Escape Game Mercredis 23 et 30 juin, 21 et 28 juillet, 4 et 11 août

Votre objectif : reconstituer un système d'engrenages pour faire fonctionner à nouveau les automates du musée. Pour cela, vous aurez 30 minutes et pas une de plus ! Vous devrez faire preuve d'observation et d'esprit d'équipe afin de collecter les indices qui vous permettront de résoudre les énigmes sous forme de codes à déchiffrer et de messages secrets à décoder.

Sous la pression du tic-tac de l'horloge et d'une voix masculine mystérieuse, arriverez-vous à remettre les moteurs du musée en marche dans le temps imparti ?

Durée : 30 minutes

Pour public familial. Animation adaptée aux enfants à partir de 7 ans.

De 17h00 à 18h00 - Groupe limité à 8 personnes - **Sur réservation**



**Tarif des animations : compris dans le tarif de visite 8€/adulte et 6€/enfant (4-12 ans).**