

# Space Dreams

## L'ESPACE, QUELLE HISTOIRE !

*Exposition itinérante*

Depuis la nuit des temps, l'Homme a toujours rêvé de voler, d'aller dans l'espace, sur d'autres planètes... Avec « Space Dreams », découvrez les idées les plus folles qui ont nourri l'imaginaire de nos ancêtres et revivez des grandes premières spatiales dans leur contexte d'époque



Une exposition  
conçue et réalisée  
par la Cité de l'espace  
et Cap Sciences.



UNE PRODUCTION

TOULOUSE

Cité de l'espace

# Space Dreams

*met en scène, sous un tout nouvel angle, les grands moments de la conquête spatiale : elle propose un face à face inédit entre Espace et Société.*

L'exposition plonge le visiteur dans un grand livre ouvert façon pop-up à travers plusieurs périodes de l'histoire grâce à des intérieurs reconstitués et à des objets anecdotiques du passé. C'est un voyage dans le temps et dans l'espace que chacun effectue à son propre rythme, seul, en groupe ou en famille.



*4 espaces scénographiques,  
4 rêves réalisés  
pour un parcours immersif et inattendu*

L'exposition s'articule autour de 4 grands rêves spatiaux qui se sont réalisés et qui ont marqué l'histoire :

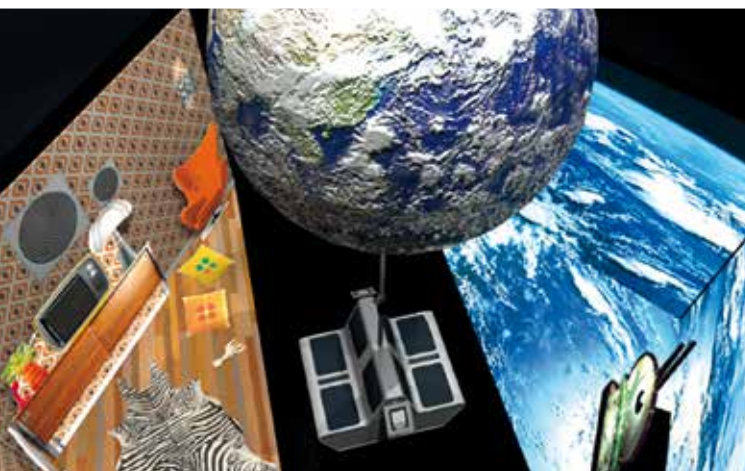
- QUITTER LA TERRE
- MARCHER SUR LA LUNE
- EXPLORER D'AUTRES MONDES
- HABITER L'ESPACE ENSEMBLE

Chaque îlot-rêve est composé :

- **sur les parois intérieures, Côté Espace** : de grands visuels spatiaux avec découpis pour des photos instantanées et Côté Terre : d'un intérieur représentatif du quotidien de l'époque (design, déco, objets).
- **au centre de chaque grand rêve** : d'un module central interactif avec des objets de communication de cette époque. Décrochez le combiné du téléphone pour écouter des conversations d'époque extraites de

bandes son originales, découvrez d'anciens reportages à la télévision et parcourez des vieux journaux retraçant l'actualité spatiale !

- **sur les parois extérieures** : d'un parcours consacré aux rêves des hommes exprimés à travers la science-fiction et la littérature. Un moment privilégié pour la famille où chaque parent peut commenter une œuvre, un objet, une histoire de son enfance.





## Un carré jeune public 3-8 ans

Dans un espace dédié, les plus jeunes et leurs parents pourront se livrer à des jeux de démonstration et de construction ludiques et originaux sur le thème de l'histoire spatiale :

- Trouve les 7 erreurs de la conquête lunaire,
- Découvre les planètes grâce aux robots,
- Fabrique des fusées,
- Habille des astronautes.



## Rêves du futur

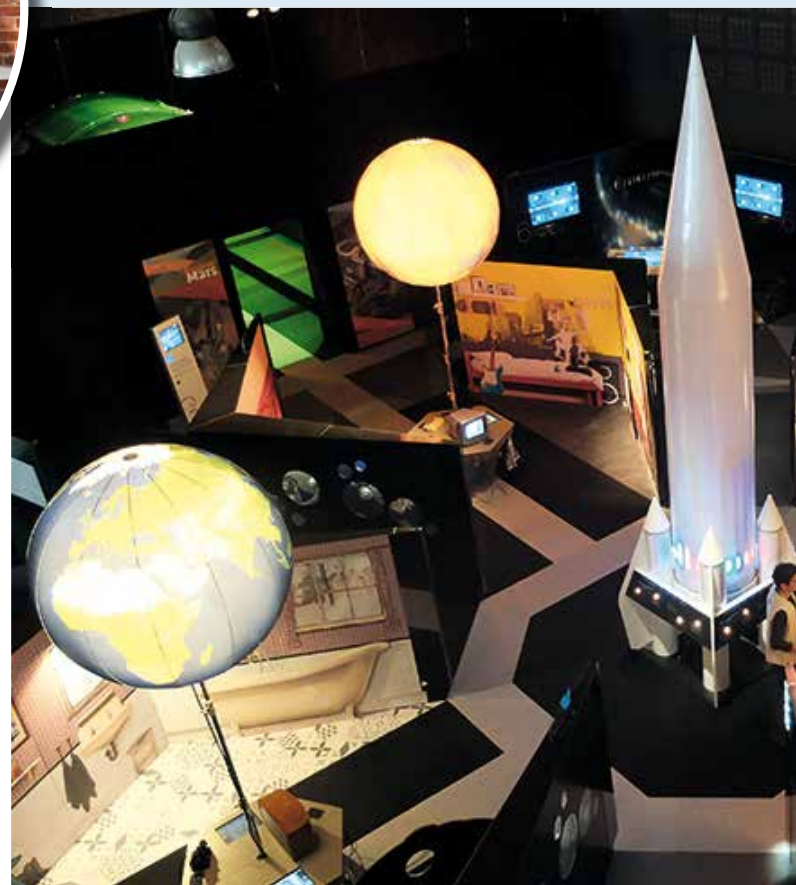
Autour d'une grande fusée, les visiteurs sont amenés à proposer leur vision du futur en votant pour un rêve d'espace des plus originaux : passer des vacances à bord d'une station spatiale, diriger un vol habité vers Pluton, faire son potager sur Mars... ! La totalité des votes est représentée sous forme de jauge évolutive et permet de faire décoller virtuellement la fusée !



## Un grand jeu interactif : Chronomania

Jouez avec les dates clés de l'aventure spatiale !

Saurez-vous retrouver l'enchaînement logique des événements spatiaux ? Défiiez les autres joueurs sur la grande frise chronologique de l'espace en ordonnant dans le temps une centaine d'événements comme le procès de Galilée, la sortie de Gravity ou le voyage de Gagarine... Un jeu convivial et participatif qui stimule la curiosité et suscite les échanges entre les différents joueurs. (Plusieurs niveaux de difficultés)





# Autour de l'exposition

## L'espace, quelle histoire !

### DES ANIMATIONS AU CŒUR DE L'EXPOSITION

Grâce à un théâtre d'objets multigénérationnels, un médiateur scientifique fait revivre chacun des 4 rêves en proposant au public plusieurs défis qui permettent d'aborder les aspects technologiques, sociologiques, politiques et médiatiques de chaque événement. Une animation divertissante, pédagogique et sensorielle pour toute la famille !

## L'espace, quelle imagination !

### UN SPECTACLE D'ANIMATION INTERACTIF

« Les Passagers de l'imaginaire », une animation-spectacle originale pour prolonger la visite de l'exposition. Elle propose aux visiteurs de découvrir, autour du thème du voyage et à travers 4 périodes de l'histoire (Antiquité, Moyen Âge, Temps Modernes et Époque

Contemporaine), comment les scientifiques, écrivains, cinéastes et autres visionnaires avaient imaginé le futur. Engins farfelus et improbables, scénarios et inventions loufoques, voyages célestes abracadabrants, les passagers de l'imaginaire offrent une parenthèse joyeuse et divertissante pour toute la famille.

*(Spectacle optionnel - Auditorium ou salle de projection requis)*

## L'espace, quelle inspiration !

### MUSIQUE ET ESPACE

Une sélection de 70 pochettes de vinyles « spatiales » pour thématiser vos différents espaces.

La conquête spatiale de ces 50 dernières années a changé notre regard sur le monde. La société, les créateurs se sont inspirés de cette « nouvelle dimension », de ces nouvelles références et des codes esthétiques de l'espace. Pour témoigner de cela, la discothèque centrale de Radio France propose une sélection de chansons et de pochettes de disques « spatiales » hautes en couleurs, inspirées par cette épopée, avec le concours de France Bleu. Un autre regard sur la conquête spatiale, vue par les artistes contemporains de cette époque.

*(Exposition complémentaire optionnelle mise gracieusement à disposition sous réserve de disponibilité – l'installation et la désinstallation est à la charge du lieu d'accueil)*



## Location

 Nous consulter

## Technique

- Surface nécessaire : 250 m<sup>2</sup> en fonction de la configuration du lieu
- Alimentation électrique 230 V
- Hauteur sous-plafond minimum : 4,10m
- Montage et démontage : 26 heures environ pour chaque phase. Ces durées peuvent varier en fonction des contraintes techniques et architecturales du lieu.
- Personnels mis à disposition par le lieu d'accueil : 2 personnes polyvalentes pour les phases de montage et de démontage
- Matériel technique : en fonction des contraintes techniques et architecturales du lieu
- Stockage : prévoir un lieu sécurisé sous abri de 65 m<sup>2</sup>

## Configuration

8 modules :

- 1 espace introductif
- 4 espaces « Rêves »
- 1 espace jeu collectif « Chronomania »
- 1 espace « Rêve du Futur »
- 1 carré jeune public comprenant 4 mobiliers interactifs

L'exposition est entièrement modulable.

## Public

 pour toute la famille, dès 6 ans.

Formation aux équipes de médiation des lieux d'accueil :

- 3 jours pour l'animation spectacle « L'espace, quelle imagination »
- 2 jours pour les animations thématiques « L'espace, quelle histoire »



## Contact, informations et disponibilités

Laurent Cossenet – [l.cossenet@cite-espace.com](mailto:l.cossenet@cite-espace.com)  
tél. 06 85 32 82 57



Une exposition conçue et réalisée par la Cité de l'espace et Cap Sciences.

