



Association **Société Sherlock Holmes de France**

Siret : 533 364 758 00011 - **APE** : 9499Z

Adresse : 15, rue Grande 03370 Saint-Sauvier

Tél. : 04 70 02 48 22 - @ sshf@sshf.com

Représentant : M. Thierry Saint-Joanis (président de l'association)

CATALOGUE

EXPOSITIONS, JEUX et ANIMATIONS « SHERLOCK HOLMES SSHF »

Exposition *Sherlock Holmes SSHF - Comment Holmes devint Sherlock ?*

L'exposition comprend une série de onze affiches (80x120 cm) imprimées sur toile PVC, avec œillets en haut et en bas.

Conditions de location : 800 euros HT pour une durée de un à trente jours.
Les frais de transport, de livraison et d'assurance sont à la charge de l'exposant.



CONFÉRENCE VISITE GUIDÉE

ANIMATION
200 euros HT
par intervention
(frais de déplacement,
hébergement,
restauration
à la charge de l'exposant).

BORNE AUDIOVISUELLE

Location de contenu audiovisuel pour diffusion publique autorisée, sur un espace vidéo (écran + ordinateur/lecteur) à la charge de l'exposant.
Le programme est établi en collaboration avec le client, à partir des éléments à la disposition de la SSHF.

Conditions de location : 250 euros HT pour une durée de un à trente jours.

Expositions thématiques d'objets et de documents

PLSIEURS LOTS THÉMATIQUES sont disponibles, illustrant divers aspects de l'univers holmésien (*voir liste à la suite*). Chacun compte **au moins dix éléments** (documents originaux ou reconstitutions de qualité quand il s'agit d'objets ou documents tirés de la fiction). Les éléments sont accompagnés de légendes individuelles ainsi que d'une présentation générale, sous forme de fichiers au format pdf à imprimer.

Conditions d'exposition : les objets et documents doivent être exposés dans une vitrine fermée, protégés du public et des interventions extérieures pouvant les détériorer.

Conditions de location : **200 euros HT par lot** thématique pour une durée de un à trente jours.

Les frais de transport, de livraison et d'assurance sont à la charge de l'exposant.

Possibilité de panacher (constituer des lots composés d'éléments pris dans des thèmes différents). À discuter.

Liste des thèmes (pour la plupart des thèmes, plusieurs lots peuvent être constitués, dans la limite du stock disponible au sein de la collection du *Musée Sherlock Holmes SSHF*) :

CONAN DOYLE

Portraits, livres (éditions originales anglaises, françaises et du monde entier), photos illustrant sa biographie, etc.

SHERLOCK HOLMES

Portraits pour illustrer une description du héros tel qu'il est dans les livres de Conan Doyle, objets fétiches (casquette, pipe, loupe, etc.), documents reconstitués évoquant ses enquêtes, etc.

JOHN WATSON

Portraits pour illustrer une description du héros tel qu'il est dans les livres de Conan Doyle, objets fétiches (trousse de médecin, accessoires d'écriture, objets militaires, etc.), documents reconstitués évoquant sa vie et sa collaboration avec Sherlock Holmes, etc.



LES AUTRES PERSONNAGES

Présentation par des illustrations et des objets des personnages fameux comme le professeur Moriarty, l'aventurière Irene Adler, la logeuse Mrs Hudson, le groom Billy, le chef de Irréguliers de Baker Street Wiggins, Mycroft Holmes, le frère de Sherlock, l'inspecteur Lestrade, le chien des Baskerville, etc.

LES AVENTURES DE SHERLOCK HOLMES

Présentation par des illustrations et des objets des aventures les plus connues. *Le Chien des Baskerville*, *L'Escarboucle bleue*, *Flamme d'Argent*, *Les Hommes dansants*, etc.

SHERLOCK HOLMES ET LA FRANCE

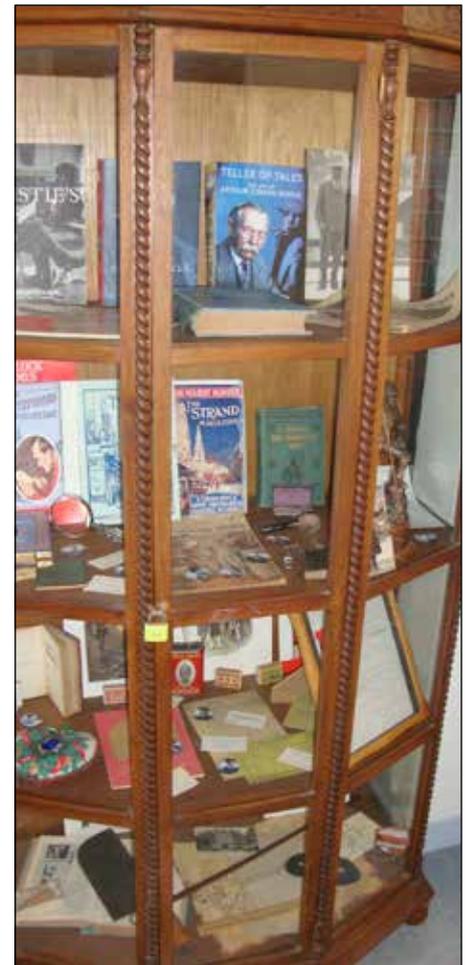
Présentation par des illustrations et des objets des liens cités dans les aventures associant le héros à la France (sa grand-mère Vernet, ses enquêtes françaises à Montpellier et à Paris, sa légion d'honneur, etc.).

LES MÉTHODES DE SHERLOCK HOLMES

Présentation par des illustrations et des objets des méthodes d'enquête du héros.

LE CANON

Éditions originales (*Strand Magazine*, etc.), illustrations anciennes, images des manuscrits, curiosités, éléments statistiques sous forme d'illustration, etc.



LES FILMS

Affiches, photos de promotions, de tournage, articles de presse, boîtiers VHS/DVD, bobine de film, accessoires, etc.

LES SÉRIES TV

Photos, documents de promotion, articles de presse, boîtiers VHS/DVD, accessoires, etc.



LE THÉÂTRE

Affiches, photos, programmes, articles de presse, accessoires, etc.

LA BD

Publications, albums, ex-libris, dessins originaux, figurines des personnages, etc.

LES JOUETS

Figurines (l'appartement de Sherlock Holmes en Playmobil, « Sherlock Holmes à Paris » avec les figurines Pixi, rares figurines de collection anglo-saxonnes, les Razmoket, la Panthère rose, Snoopy, etc.), peluches (Basil détective, Scoubidou, le chien des Baskerville, etc.), etc.

écossaises, photos de la reine Victoria, objets anciens «british», Jack the Ripper, le musée «Sherlock Holmes», etc.



LES JEUX

Boîtes de jeu (vintage et récents), jeux en démonstration, cartes, jeux vidéo, etc.

LE TOURISME HOLMÉSIEEN

Photos et objets «souvenir» des différents musées «Sherlock Holmes» ouverts au public dans le monde.

LA PHILATÉLIE HOLMÉSIEENNE

Les timbres émis en hommage à Sherlock Holmes et à son auteur par les services postaux du monde entier (timbres seuls neufs et affranchis sur enveloppe, planches, cartes « premier jour », etc.).

LES STATUES HOLMÉSIEENNES

Reproductions en miniature, photos et documents illustrant les statues actuellement érigées dans le monde en hommage aux héros de Conan Doyle.

CIVILISATION BRITANNIQUE

Casque et casquette de policier, bonnet d'ours de garde, casquettes

LA POLICE SCIENTIFIQUE

Objets scientifiques, chimie, ouvrages anciens (Edmond Locard, etc.), simulation d'expérience, photos de police, etc.

Les jeux de pistes SSHF



Prestation : Conception et réalisation du jeu de pistes (*voir listes à la suite*).

Matériel fourni : une publication (journal ou document à l'ancienne, style victorien) avec exposé de l'affaire, une publication avec solution de l'affaire, un diplôme « souvenir » pour récompenser les participants, les indices (forme et format des documents selon les enquêtes) à disposer sur le lieu de l'enquête.

Coût : pour une utilisation pour une durée de un à trente jours = **1 000 euros HT**.

Pour une prolongation de l'utilisation, un devis sera établi en fonction des détails de la demande.

Qui a volé le cheval *Silver Blaze* ?



Concept : En référence à la nouvelle *Silver Blaze* (*Flamme d'Argent*), Sherlock Holmes enquête pour retrouver Silver Blaze, le cheval volé. Le cheval Silver Blaze a disparu. Il était le favori de la *2,000 Guineas Stakes*. Son entraîneur John Straker a été trouvé mort sur la lande proche des écuries. Après avoir examiné les lieux du crime, Sherlock Holmes a suivi les empreintes du cheval jusqu'aux écuries voisines...

Déroulement du jeu : Le visiteur doit dénicher des indices et associer des éléments pour retrouver le **cheval Silver Blaze** (*Flamme d'Argent*), le **voleur** et le **jokey complice**, en explorant les lieux de l'exposition où sont disposées les pièces à conviction. Il s'agit d'un jeu d'observation d'indices, de déduction et de chasse au trésor pour tous les âges, enfants et parents.

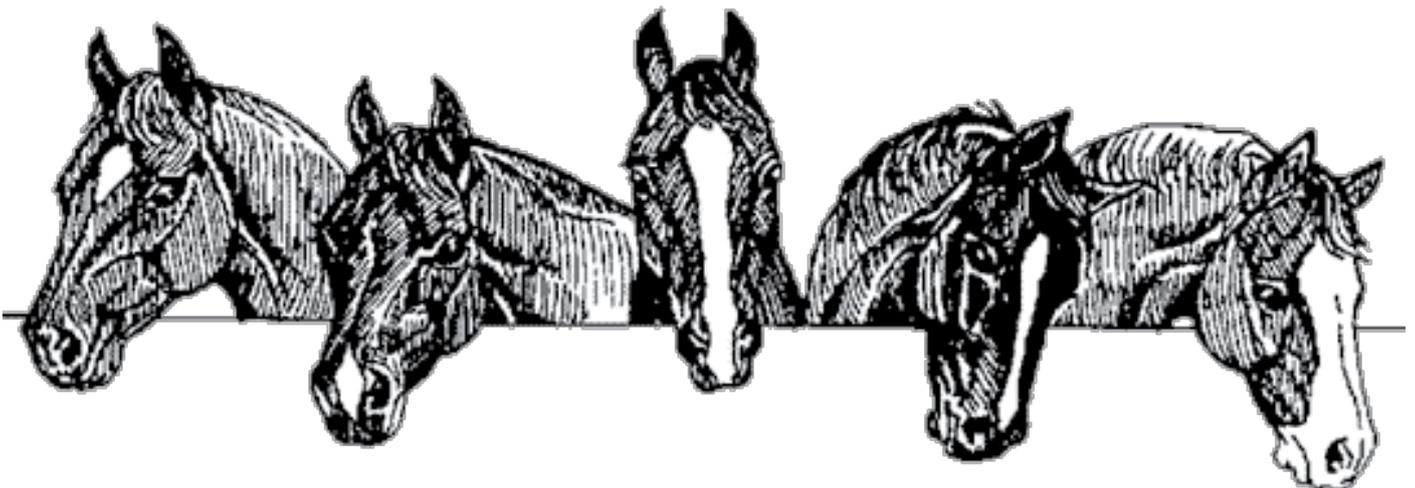
Détails : La prestation comprend la conception et la réalisation du scénario et des éléments de jeu (illustrations anciennes des suspects, présentées sur des panneaux

en bois). Le point de départ de l'enquête est matérialisé par des documents et objets illustrant l'affaire (à définir en fonction des conditions d'exposition).

Les journaux à l'ancienne se présentent sur le modèle du *Pink'un Sporting Times*, le journal des sports anglais à l'époque de Sherlock Holmes. Au sommaire, on trouve des articles illustrés sur le thème « Sherlock Holmes, l'aventure *Silver Blaze*, les chevaux », complétés du règlement de l'énigme *Silver Blaze*, avec, si nécessaire, traitement et incorporation des logos (identité visuelle du client et de ses partenaires) fournis par les organisateurs. La prestation comporte la conception et la réalisation (rédactionnel, illustrations et mise en page) au format A3 recto/verso en noir & blanc, et la fourniture du master au format pdf Acrobat « haute définition » pour reproduction par l'organisateur sur papier rose.

Le diplôme « souvenir », à l'ancienne, est personnalisé « Sherlock Holmes/lieu de l'exposition ». Il est distribué aux participants comme récompense (diplôme de détective) et comme souvenir de l'expérience. Ce bonus est très apprécié, en particulier par les plus jeunes. Le document est au format A4, recto seul, en noir & blanc ou en couleur (selon demande de l'organisateur). Fourniture du master au format pdf Acrobat « haute définition » pour reproduction par l'organisateur sur papier bristol blanc, par exemple.

Possibilité d'impression des journaux et du diplôme par nos soins : devis sur demande en fonction du nombre d'exemplaires.



Les jeux de pistes suivants sont sur le même principe que l'affaire *Silver Blaze*.

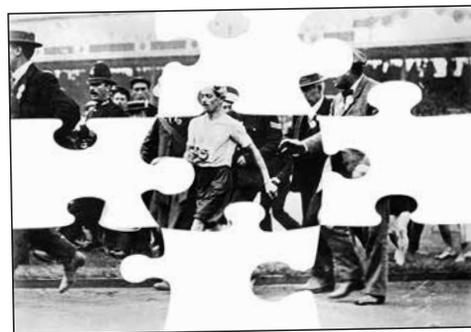
Le Monstre de Crowborough

Jeu de pistes mettant en scène les héros de Conan Doyle, Sherlock Holmes et le professeur Challenger, ainsi que des dinosaures (*Le Monde perdu*). L'enquête se déroule en Angleterre, en France et en Amérique du Sud. On incarne Billy, le groom du 221B Baker Street, qui doit retrouver Sherlock Holmes pour lui remettre un courrier urgent. L'enquête commence par un message codé avec le système des *Hommes dansants*. Une fois ce code résolu, les pistes s'enchaînent, ponctuées d'énigmes à résoudre, avec possibilité d'utiliser des ouvrages de la bibliothèque où des éléments sont cachés dans les textes des aventures de Sherlock Holmes. Le matériel de jeu est constitué de journaux à l'ancienne, de pistes à lire, d'énigmes à résoudre et d'indices à trouver dans l'espace de jeu. Un diplôme récompense les participants. Un document expose le début de l'affaire (remis aux participants au début du jeu). Un autre les attend à la fin, avec le récit de l'affaire résolue, de la plume du docteur Watson. Ce jeu est destiné à tous les publics. Il est parfait pour un jeu en groupe ou en famille.



La Conspiration olympique

Jeu de pistes associant Sherlock Holmes et Conan Doyle dans une affaire se déroulant lors des Jeux olympiques de Londres en 1908. Inspirée d'une histoire vraie, la trame de cette enquête invite



le visiteur à sauver l'honneur de Conan Doyle en dévoilant le nom des coupables inscrit au dos d'une photographie découpée comme un puzzle. Il suffit de réunir les morceaux pour gagner la partie. Malheureusement, ces morceaux sont difficiles à trouver. Il faudra résoudre une énigme pour mettre la main sur chacune des pièces du puzzle. Une chasse aux indices pour rendre justice au père de Sherlock Holmes. Méfiez-vous des apparences. Elles sont souvent trompeuses. Un jeu à jouer en solo, en groupe ou en famille. Le matériel de jeu compte deux journaux à l'ancienne (le premier expose l'affaire et le second donne la solution), les pièces du puzzle (photographie découpée à recomposer) et des documents à disperser dans l'espace de jeu qui permettront de résoudre chaque énigme menant à un morceau de puzzle. À la fin, chaque participant reçoit un diplôme de détective bien mérité.

Le Mystère de la médium

Jeu de pistes associant Sherlock Holmes et Conan Doyle dans une affaire d'esprits et de spiritisme. Conan Doyle, fervent adepte de la cause spirite, très en vogue au début du XX^e siècle, fait appel au détective Sherlock Holmes pour résoudre un mystère où l'on croise des esprits et une médium. Le détective rassemble des documents qu'il passe sous sa loupe pour en tirer les indices qui lui permettront de démasquer le coupable. Un jeu d'observation et de déduction à jouer en solo ou en groupe, où les plus jeunes sauront sans doute voir ce qui échappe aux adultes. Le matériel de jeu est constitué de courriers, de documents et de photographies où se cachent les indices à trouver. Ces éléments sont eux-mêmes dispersés dans l'espace de jeu. *«Lorsque vous avez éliminé l'impossible, ce qui reste, si improbable soit-il, est nécessairement la vérité.»* Un diplôme récompense les participants. Un document expose le début de l'affaire (remis aux participants au début du jeu). Un autre les attend à la fin, avec le récit de l'affaire résolue, de la plume du docteur Watson.



UN JEU PERSONNALISÉ

Cette formule utilise les mêmes principes que les jeux précédents. La différence réside dans le scénario qui est conçu « sur mesure » en utilisant un thème, des personnages et des lieux imposés par l'organisateur. La conception et la réalisation incluent une recherche historique, la création d'une intrigue originale, la rédaction des éléments et la création des indices.

Coût : pour une utilisation pour une durée de un à trente jours = 1 500 euros HT.

Pour une prolongation de l'utilisation, un devis sera établi en fonction des détails de la demande.