

Sortie livre audio jeunesse (mais pas que !) : "Marcus - Les Aventures Enflammées - Livre I : le Tourbillon des Anciens"

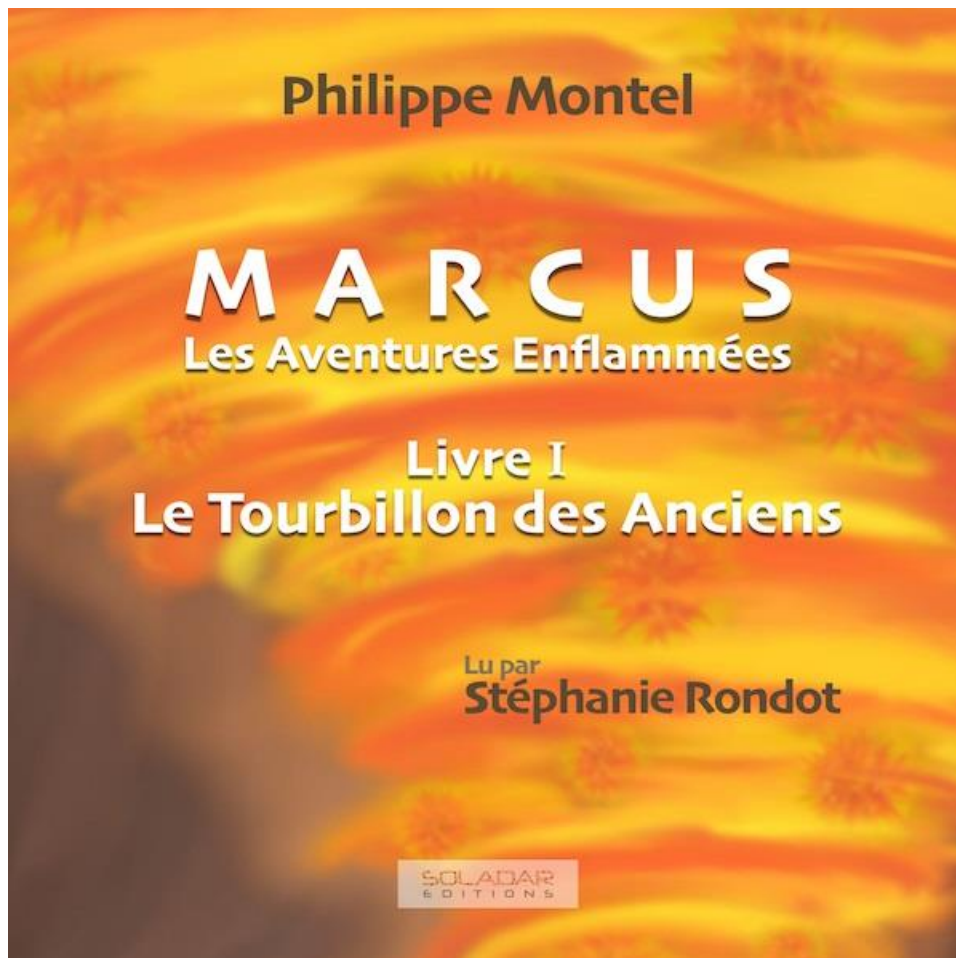
Et si on décidait de s'évader, de rêver, d'aller explorer d'autres mondes ?

Sans même avoir à quitter l'endroit où l'on est confortablement installé, il est tout à fait possible de partir ailleurs, vers d'autres lieux et d'autres temps.

"Marcus - Les Aventures Enflammées - Livre I : le Tourbillon des Anciens" est bien plus qu'un livre jeunesse (à partir de 9 ans).

S'il est accessible aux plus jeunes, il s'adresse à un large public. L'auteur, Philippe MONTEL, a su en effet y glisser plusieurs grilles de lectures. Transportés par la magnifique voix de Stéphanie RONDOT et l'ambiance sonore qui accompagnent le récit, les lecteurs-auditeurs ouvrent une porte sur l'imagination et le rêve.

Ce livre audio peut d'ailleurs s'écouter seul ou à plusieurs, pour partager un moment complice et se créer, chapitre après chapitre, un petit rituel d'évasion.



Voix, musiques et sons au service de l'émotion et de l'imaginaire

"Marcus - Les Aventures Enflammées - Livre I : le Tourbillon des Anciens" est une aventure collective qui a réuni l'auteur Philippe MONTEL, la narratrice ainsi que les professionnels du son du studio benjamins media et leur savoir-faire exceptionnel.

Le résultat : une fabuleuse ambiance mêlant narration, musiques, effets sonores réalistes (tempête, bruits de pas...) et fantastiques (avez-vous déjà entendu le bruit délicat d'une jeune fée qui s'envole ?) au service du récit.

Comme dans tout conte qui se respecte, il y a bien sûr un héros, Marcus, un monde peuplé de personnages étonnants - parfois bienveillants, parfois menaçants -, et de nombreux rebondissements.

L'histoire, riche en symboles, prend place dans un monde onirique qui se révèle finalement très proche du nôtre. Des lieux, des figures et des références historiques semblent familiers...

Chacune et chacun peut ainsi "vivre" le récit selon ses propres perceptions, sa propre imagination.

Un format accessible à tous

L'histoire de "Marcus - Les Aventures Enflammées - Livre I : le Tourbillon des Anciens" est volontairement racontée en plusieurs chapitres courts (de 5 à 10 minutes en moyenne) pour rassembler plusieurs types d'auditeurs :

- Les enfants, à partir de 9 ans : ils sont attirés par ce format littéraire ludique, ils en apprécient les rebondissements ;
- Les adultes : ils découvrent l'histoire à leur rythme, seuls ou avec leurs enfants, sans être freinés par un engagement en temps trop important ;
- Les passionnés de livres audio : il est toujours possible d'écouter l'histoire d'une seule traite !

Quant à l'attrait pour cette belle histoire, il n'est plus à démontrer : avant la version audio, le livre a été distribué en version papier et a rencontré un vif succès, notamment auprès des enfants bien sûr !

Philippe MONTEL a d'ailleurs réalisé plusieurs interventions dans les écoles, où il a notamment eu plaisir de constater un vrai engouement pour son personnage de dragon violet.



Un univers qui invite à l'imaginaire

Marcus vit dans un vieux château tombé dans l'oubli que certains disent maudit.

En ce moment, il se tient immobile dans la cour, face à Mélina, impassible elle aussi. Chacun guette le moindre mouvement de l'autre, bien décidé à ne laisser aucune chance à son adversaire...

Mais pourquoi ? Ces aventures conduiront Marcus loin de chez lui. Dragons, fées, crocs des neiges, hommes-magma et bien d'autres créatures étonnantes s'inviteront dans cette histoire palpitante.

D'amitié en voyages, de dangers en instants au suspense insoutenable, les auditeurs vivent des aventures enflammées, originales et captivantes.

Extraits

1er extrait

De toute la hauteur de leurs pics acérés et fières de leurs trois volcans en activité, les Dents de Galdur surplombent d'un côté les basses terres et, de l'autre, plongent leurs hautes falaises, brunes et anthracite, dans les profondeurs de l'océan. À mi-hauteur d'une de ces falaises, la pluie ruisselle à l'entrée d'une caverne où se devine une forme humaine, portant des vêtements aussi sombres que la nuit. Une de ses mains gantées de cuir appuyée contre la roche, l'individu ne semble pas faire cas de l'eau glissant le long de sa cape jusqu'à la flaque dans

laquelle trempent ses bottes. Du fond de la capuche qui lui couvre entièrement la tête, ses yeux rouges incandescents, sans iris ni pupille, scrutent l'horizon gris ardoise zébré par la foudre [..]

2e extrait

[..] Marcus ouvre les yeux, se redresse d'un bon et se met à courir en zigzags, à bondir sur les parois et à pousser des hurlements aigus et des grognements. Puis il s'arrête net et s'écroule sur son postérieur. Secoué de tremblements, il reprend peu à peu ses esprits et examine les environs, étonné de se réveiller là. En temps normal, sa vue est excellente. Mais, pour l'instant, elle ne lui donne qu'une image floue des lieux. Deux grandes silhouettes familières se tiennent à quelques pas devant lui : ses parents. En les voyant, il se souvient du vol au ras des flots, porté par son père, de sa mère à leur côté, de l'odeur de l'océan et puis... plus rien avant de sentir au plus profond de lui une explosion qui l'avait brutalement réveillé. Des éclairs s'étaient mis à ricocher dans son corps et étaient montés jusque dans sa tête. Il s'était retrouvé à courir dans tous les sens sans vraiment le vouloir, avec l'impression qu'il devait se débarrasser d'un trop-plein d'énergie qui voulait sortir de lui. Sans quoi, il se serait transformé en tas de cendre, ou quelque chose comme ça.

A propos de Stéphanie RONDOT, la narratrice



Grâce à sa voix et à sa présence sur scène, Stéphanie RONDOT invite au voyage au travers de contes d'ici et d'ailleurs. Pour le plus grand plaisir du public, elle participe à de nombreux festivals mais aussi à des représentations dans des médiathèques ou dans des écoles.

En parallèle, Stéphanie anime des ateliers « conte et théâtre » et des stages pour enfants et adolescents, leur permettant ainsi d'accéder à la culture par le théâtre et de s'inscrire dans une démarche de création artistique.

Stéphanie exerce également une activité de voix off pour des documentaires, des publicités et des livres audio.

Ses talents d'interprétation et sa voix ont donné vie à l'histoire du « Tourbillon des Anciens » et à ses personnages.

A propos de Philippe MONTEL, l'auteur



Philippe MONTEL est né dans les Alpes-de-Haute-Provence, dans le sud de la France. Un Sud qu'il n'a pas quitté, que ce soit en résidant ensuite en pays d'Aix-en-Provence ou à Montpellier, jamais trop loin de la Méditerranée.

Ingénieur en informatique et gestion, il occupe divers postes à responsabilité en entreprise et dans des organismes publics et fonde en 1998 un cabinet de conseil en organisation et en management. A première vue, rien de tout cela ne le destinait à l'écriture de romans, surtout dans le domaine de la "Fantasy". Mais, il y a quelques années, un événement transforme sa vie : ses enfants lui demandent de leur inventer des histoires. Quoi de mieux qu'un petit conte inédit avant de s'endormir ?

Alors que Philippe commence à inventer les histoires commandées, attendues et exigées, des personnages font irruption dans sa tête : pirates, fées, animaux sauvages, familiers, créatures fantastiques, sorciers, inventeurs de génie un peu fêlés, policiers, princes et princesses, chevaliers, aviateurs, explorateurs...

Il confie :

« En créant ces contes pour mes enfants, j'ai réalisé que les personnages que j'inventais avaient toujours été là, en moi. Mais je ne leur avais plus vraiment prêté attention depuis bien longtemps, voilà tout... Alors c'était une aubaine de les voir resurgir et de les avoir à mes côtés pour m'inspirer les fameuses histoires du soir. »

Les récits se sont multipliés et Philippe a fini par en noter un, puis deux, puis trois... L'idée d'écrire des romans, qui ne l'avait jamais vraiment quitté non plus, était de nouveau là. Il n'y avait plus qu'à !

Pour en savoir plus

Découvrir le livre audio : <https://www.soladar.fr/catalogue-publications/fiche-catalogue-marcus-livre-1-tourbillon-des-anciens-audio/>

D'autres informations sur la série "Marcus - Les Aventures Enflammées" : <https://www.soladar.fr/project/la-serie-marcus-les-aventures-enflammees/>

Site web Soladar : <https://www.soladar.fr/>

Contact Presse

Philippe MONTEL

Courrier électronique / E-mail : mediaspheres@soladar.fr

Tél. : +33 (0)4 67 75 87 39