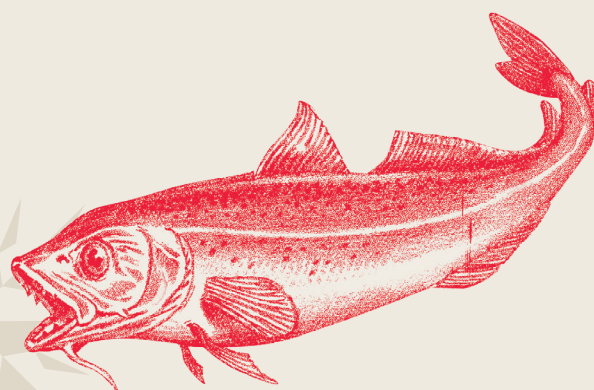


DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Musée de l'Image |
Ville d'Épinal

MER

EN

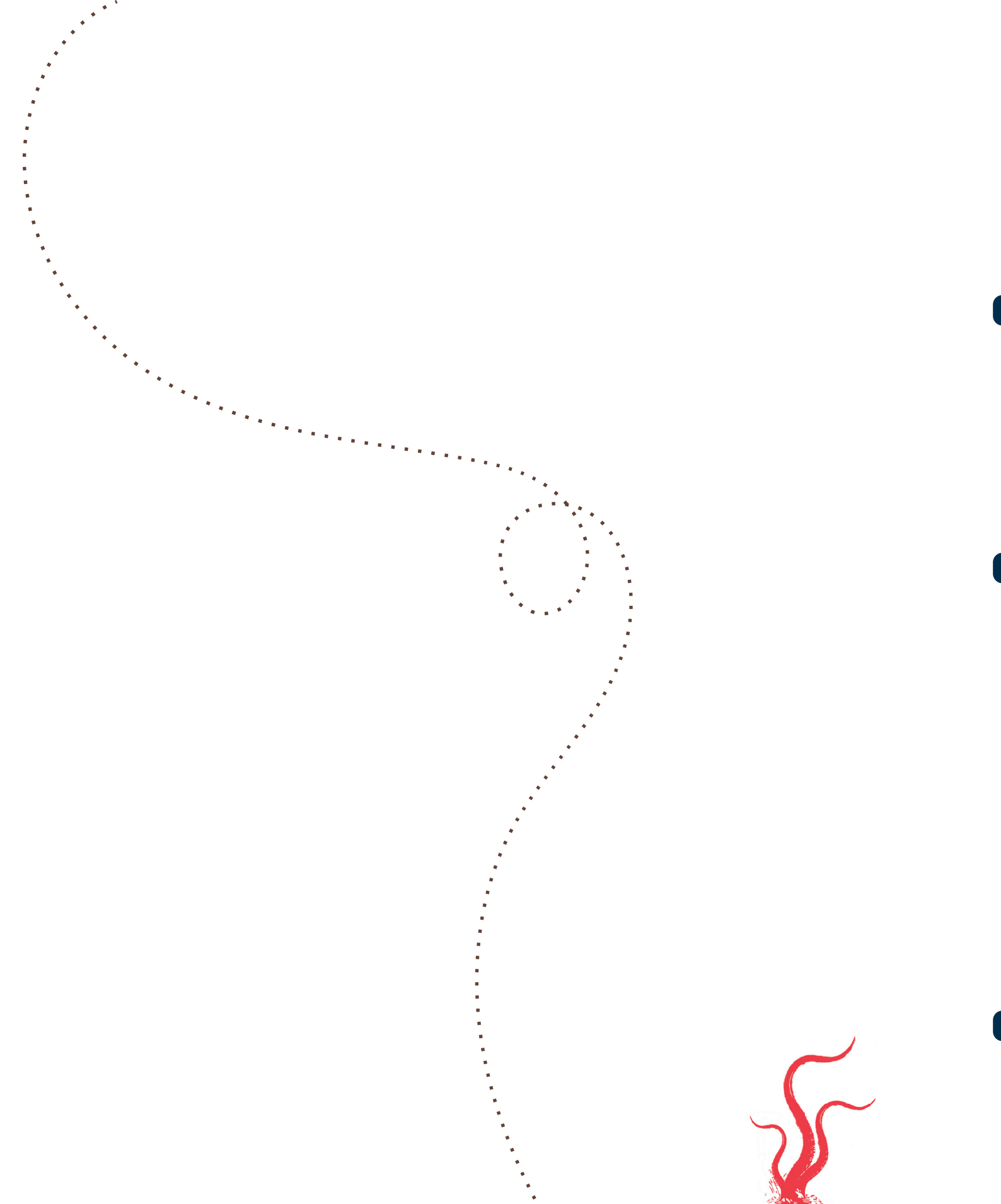


*Mythes, sciences
& aventures maritimes*

VUE !

Exposition
du **31 octobre 2026**
au **23 mai 2027**





Le contenu de ce dossier a été réalisé à partir des textes d'Émilien Lefèvre, commissaire d'exposition.

Design graphique © Marie Teyssier. MIE. 2026

Conception et mise en page par le service des publics du musée de l'Image | Ville d'Épinal. 2026.

Pour toute demande d'utilisation et envoi d'images à des fins pédagogiques, s'adresser à musee.image@epinal.fr

L'EXPOSITION EN QUELQUES MOTS

DU 31 OCT. 2026 AU 23 MAI 2027

Difficile à observer et à comprendre, la mer s'impose comme un espace mystérieux. Son immensité, sa profondeur et son instabilité échappent à l'expérience ordinaire, nourrissant récits, croyances et hypothèses où se mêlent savoir et imagination.

Pour appréhender la mer, les sociétés ont très tôt recours à l'image : gravures, estampes et illustrations populaires...

À mesure que la navigation se développe, que les explorations se multiplient, la frontière de l'inconnu recule. Le regard porté sur la mer évolue. Les représentations se précisent.

Pour autant, la progression du savoir n'efface ni l'incertitude, ni l'émotion. La mer demeure un espace d'aventure, de dangers et de fascination. Entre connaissance et imaginaire, l'imagerie populaire révèle une relation ambivalente aux océans : mieux compris, mais jamais totalement maîtrisés.

LES FORMULES DE VISITE

FORMULE SPÉCIALE 3-6 ANS

Au programme, 2 activités de 30 min chacune :
> écoutez l'histoire racontée par le médiateur du musée et suivez les aventures marines de P'tit Plouf, au fil du parcours...
> après quelques mini-jeux de logique, le médiateur vous propose de dessiner un ban de poissons des plus colorés.

Durée : 1h15 (avec temps d'introduction)

Tarif : 2€/enfant.

Gratuité pour accompagnateurs à raison de 1 adulte pour 8 enfants

Jauge : 15 enfants par activité - possibilité de réaliser les activités en demi-groupes et en rotation et d'ajouter un 3^e activité en autonomie en salle permanente.

VISITE GUIDÉE

En compagnie d'un médiateur, votre groupe dialogue autour des œuvres et participe pleinement à la visite. À l'issue, chacun peut parcourir à nouveau, et à son rythme, l'exposition ou découvrir les autres espaces du musée.

Durée : 30-45 min

Tarif visite guidée : 1€/enfant

Gratuité pour accompagnateurs à raison de 1 adulte pour 10 enfants

Jauge : 20 enfants par activité - possibilité de réaliser la visite guidée en demi-groupes et en rotation avec une seconde activité (visite libre de l'exposition permanente ou atelier)

VISITE GUIDÉE + ATELIER

En prolongement de la visite guidée, chaque atelier démarre par une lecture d'image et se termine par une petite réalisation plastique pour concrétiser ou réinventer les recettes d'images étudiées. L'occasion d'approfondir un sujet et de vivre pleinement son expérience au musée.

Durée : 30-45 min par activité

Tarif visite guidée + atelier : 2€/enfant

Gratuité pour accompagnateurs à raison de 1 adulte pour 10 enfants

Jauge : 20 enfants par activité - possibilité de réaliser les activités en demi-groupes et en rotation

LES ATELIERS DISPONIBLES

RÉCITS D'AVENTURES (7-13 ANS)

La Fée des mers, Jonas et Seul à la voile...

Découvrez les aventures maritimes de quelques personnages de fiction. Retrouvez la chronologie de leur histoire puis tentez de résumer et d'illustrer le récit de votre choix en 5 cases seulement : la situation initiale, l'élément déclencheur, les péripéties, le dénouement et la fin !

ACTU MARITIME (14 ANS ET +)

Une éruption volcanique, l'attaque de monstres marins, une bataille navale...

Découvrez quelques feuilles d'actualités du 19^e siècle mettant en mots et en image des événements poignants.

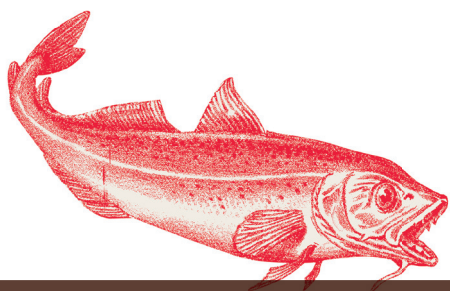
Si les imagiers romancent les faits pour mieux vendre leurs images, saurez-vous également « augmenter le réel » pour faire sensation ?

LES RESSOURCES EN PLUS

> **Un carnet d'exploration pour les 6-12 ans à demander par mail.**

> **Un espace jeu à l'inter-étage vous invite à prolonger la découverte du thème.**

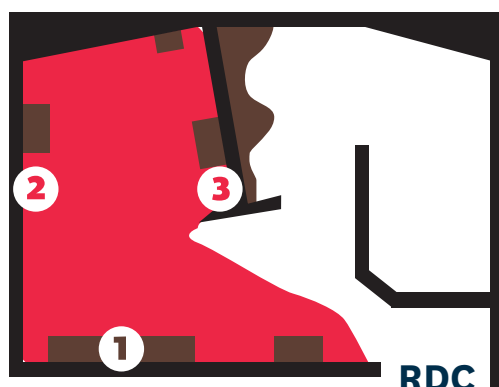




MONDE DU VIVANT

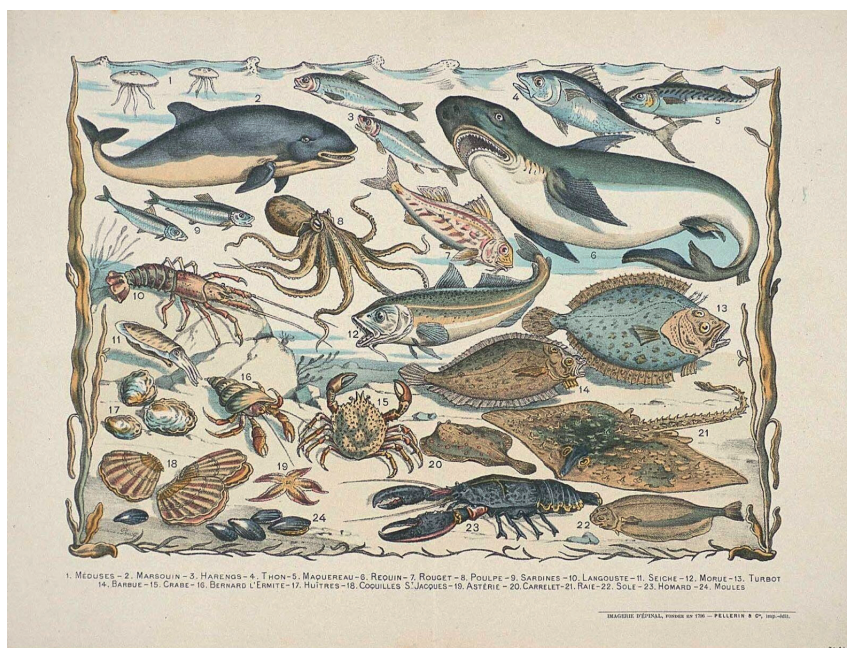
photographie de l'exposition
disponible
après l'ouverture

La mer (5 océans + nombreuses mers bordant les continents) est un vaste milieu naturel recouvrant 71 % de la surface de la planète. La diversité des conditions — salinité, profondeur, température, lumière ou courants — engendre une extraordinaire variété du vivant **1**, évaluée aujourd'hui à plus d'un million d'espèces, dont seule une partie est connue. Longtemps difficile à observer, ce monde marin est appréhendé par l'image : gravures, cartes, planches savantes ou récits illustrés mêlent description, classification et imagination. Les zones inconnues favorisent l'apparition de monstres marins, figures hybrides issues d'observations fragmentaires et de peurs collectives **2**. Des premiers grands explorateurs aux expéditions scientifiques modernes, les voyages transforment progressivement ces représentations, faisant évoluer l'iconographie marine du fantastique vers une connaissance fondée sur l'observation **3**.



EN PROLONGEMENT

Continuez la découverte de la biodiversité sous-marine avec une sortie au Museum Aquarium de Nancy. Pour les plus audacieux, voguez vers d'autres horizons et proposez à votre groupe des activités au Planétarium d'Épinal. Toutes les occasions sont bonnes pour explorer le monde et mieux connaître notre planète...



❶ Planche animaux marins. Lithographie éditée après 1921 par l'Imagerie Pellerin, Épinal. Coll. MIE, Épinal

Les questions / Dans quel milieu vivent ces animaux ? Pouvez-vous en nommer ? Est-ce que tous se ressemblent ? Se déplacent-ils tous de la même manière ? Peuvent-ils tous respirer sous l'eau ? Qui serait capable de présenter quelques-unes de leurs particularités ? Pourrait-on alors tenter de les classer en différentes « familles » ? L'homme a-t-il toujours eu ces connaissances de la vie sous-marine ? À qui est adressée cette image et quel est son but ? Quelles menaces pèsent aujourd'hui sur cette diversité animale ?

Les éléments de réponse / Cette planche met en scène une quantité impressionnante d'animaux : certains portent une carapace, d'autres des écailles. Certains nagent, d'autres marchent. Tous ne peuvent pas respirer sous l'eau ! Depuis l'Antiquité, les hommes cherchent à ordonner le vivant par l'observation et la comparaison de leur aspect morphologique, leur mode de déplacement, de respiration, leur alimentation, etc. Au fil des siècles, la connaissance de la vie sous-marine s'est affinée. Le monde marin est alors classé par famille dont voici quelques spécificités :

- > **les poissons** sont des vertébrés. Ils utilisent leurs branchies pour respirer sous l'eau et leurs nageoires pour se déplacer. Dans l'image, nous trouvons ainsi : des harengs, un thon, un maquereau, un requin, un rouget, des sardines, une morue, un turbot, une barbue, un carrelet, une raie et une sole.
 - > **les mammifères** sont également des vertébrés. Ils allaitent leurs petits et respirent hors de l'eau grâce à leurs poumons. Dans l'image, le seul représentant est le marsouin. Tout comme les baleines et les dauphins, il est classé dans le sous-groupe des cétacés.
- Dans la catégorie des invertébrés, nous trouvons :
- > **les échinodermes** ont un corps couvert de piquants. L'astérie (ou étoile de mer) fait partie de cette drôle de famille aux cotés des oursins, non représentés ici.

- > **les cnidaires** sont carnivores. Leurs tentacules peuvent projeter des cellules urticantes. Dépourvu de cerveau, leur système nerveux leur permet quelques mouvements. Sur l'image, seules les méduses flottent sous l'eau.

- > **les arthropodes** ont un squelette externe, des pattes articulées et, pour la plupart, des antennes. Selon les espèces, ils vivent sur terre ou sous l'eau. Sous l'eau, on peut retrouver ainsi des crabes, des langoustes, des bernard-l'ermite et des homards comme sur l'image. Ceux-là font partie du sous-groupe des crustacés au même titre que les cloportes. Étrange...

- > **les mollusques** ont un corps mou, souvent protégé par une coquille. L'immense majorité des mollusques vit dans l'eau. Sur l'image, nous observons un poulpe (ou pieuvre), une seiche, des huîtres, des coquilles Saint-Jacques ou encore des moules.

- > **les spongiaires** ont également un corps mou et poreux. La grande absente de cette planche est l'éponge !

Au 19^e siècle, avec le développement de l'instruction populaire, ces savoirs se diffusent largement à travers des planches illustrées telle que celle présentée.

Ces supports éducatifs jouent alors un rôle central pour observer et nommer la faune marine.

Malgré quelques représentations approximatives et des échelles non respectées, cette image permettait aux jeunes lecteurs de mieux connaître la diversité de la vie sous-marine, une vie à préserver.

Mais méfions-nous parfois de ce que nous montrent les images populaires. Certaines représentations du monde marin sont de pures inventions...



2 Volcan en pleine mer. Xylogravure éditée entre 1831 et 1836 par J.-P. Clerc. Belfort. Coll. MIE, Épinal

Les questions / Où se déroule cette scène ?

Quel événement naturel est représenté ? Pour quelles raisons selon vous, des navires français et anglais souhaitent-ils l'observer de plus près ? Que découvrent-ils dans l'eau ? Reconnaissez-vous certains animaux remontés à la surface après l'éruption ? Pouvez-vous les décrire et trouver leur nom ? Vous semblent-ils correctement représentés ? Existont-ils tous vraiment ? L'imagier avait-il la possibilité de vérifier la justesse de ses propos ? À votre avis, les lecteurs de l'époque savaient-ils que cette image n'était pas réaliste ? Quelles pouvaient être leurs réactions face à ces monstres marins ? Comment appellerait-on ce genre d'informations aujourd'hui ?

Les éléments de réponse / Cette planche éditée dans les années 1830 par un imagier de Belfort nous rapporte un fait étonnant qui se serait déroulé en Sicile.

Le texte relate l'événement en ces mots :

« Un phénomène nouveau attire en ce moment la curiosité et l'attention des savants. Un volcan vient d'apparaître au sein même de la Méditerranée. C'est jusqu'à présent la première fois que la nature nous offre un semblable mélange d'éléments si contraires : du feu sortir du fond des eaux ! »

S'en suivent des données très précises et chiffrées sur l'arrivée et les manœuvres de troupes militaires françaises et anglaises qui viennent observer l'éruption et potentiellement s'emparer de cette île volcanique, fraîchement apparue. Les premiers navires arrivés près de la « fournaise ardente » se retrouvent confrontés à des explosions, des « flots de bitume en feu » mais aussi des « milliers de monstres marins ». Le texte (quasi-illisible) ne s'étend pas sur ce dernier point.

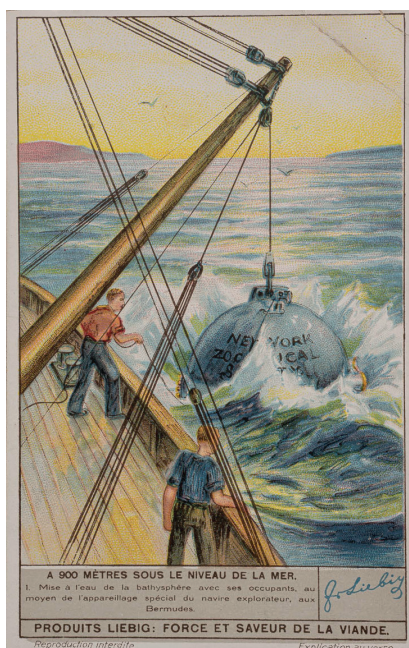
C'est l'illustration centrale (toujours prioritaire par rapport au texte dans l'imagerie populaire) qui révèle et nomme une à une les bizarreries sorties des profondeurs : une harpie, un phoque, un requin, un poisson-scie et un monstre marin inconnu... La représentation de l'ensemble est peu réaliste voire complètement farfelue. Elle mêle en effet des spécimens réels et des créatures fantastiques.

Au 19^e siècle, faute d'observation directe, le monde sous-marin demeure encore une énigme. Supportant mal l'inconnu, l'être humain va toujours préférer combler le vide et peupler la mer des traces animales, même ahurissantes et dangereuses.

Toutes les élucubrations sont ainsi permises !

La presse et les imagiers diffusent en ce sens des récits de monstres marins vivant dans des territoires lointains. Ces histoires sont présentées comme étant véridiques. Leur distance géographique participe d'ailleurs à leur vraisemblance. Après tout, peut-être que dans « les abîmes de la mer » vivent des requins avec des dents et des écailles de crocodile, que les poissons-scies peuvent attaquer les bateaux et que les harpies existent ? Sans possibilité de vérification à l'époque, le lecteur de cette feuille d'actualité ne pouvait discerner le vrai du faux. Ces informations déformées lui faisaient-elles peur ou au contraire attiraient-elles sa curiosité ? Dans tous les cas, il les pensait exactes alors même qu'elles seraient clairement identifiées comme des fake-news aujourd'hui.

La réalité est pourtant parfois bien plus étonnante que la fiction...



3 À 900 mètres sous le niveau de la mer. Chromolithographie éditée en 1938 par la Compagnie Liebig, Belgique. Coll. MIE, Épinal

Les questions / (en intro) Quelle profondeur peuvent avoir les mers et les océans ? Saviez-vous que les scientifiques les avaient divisés en différents « étages » pour mieux l'étudier ? (image a) Qu'est-ce qui est mis à l'eau à votre avis ? À quoi sert-il et comment se nomme-t-il ? Jusqu'où peut-il aller ? Que vont pouvoir faire les scientifiques une fois dans l'eau ? Est-ce compliqué d'après vous de concevoir et fabriquer de tels engins ? (image b) À quel « étage » peut-on voir ces animaux ? Vous paraissent-ils bizarres ? Lequel trouvez-vous le plus étonnant ? L'homme connaît-il à présent tout du monde sous-marin ?

Les éléments de réponse / Ces petites cartes ont été éditées par la Société Liebig. Au recto, on aperçoit tout en bas la marque du produit et son slogan. Au-dessus est illustrée une scène principale accompagnée d'une brève description. Pour en savoir plus, il faut se référer au verso. Le texte le plus grand vante les mérites de la marque et nous précise comment utiliser ses produits. Celui encadré explique de manière détaillée la scène illustrée. Ces cartes, distribuées gratuitement lors de l'achat d'un produit Liebig, sont à la fois des objets de publicité et d'éducation. Toutes évoquent ici le monde sous-marin. Mais que savons-nous à son sujet ? D'après les scientifiques, il peut être divisé en trois grandes zones horizontales, tels des étages :

> **la zone éclairée** se situe entre la surface de l'eau et 200 m de profondeur. L'eau y est réchauffée par le soleil, bercée par le vent. Elle nous semble bleue (de toutes les couleurs « arc-en-ciel » composant la lumière, seul le bleu poursuit son chemin dans l'eau. Les autres sont absorbées à la surface).

> **la zone crépusculaire** se situe entre 200 et 1 000 mètres sous le niveau de la mer. Plus nous descendons dans les profondeurs, plus l'obscurité gagne.

> **la zone abyssale** se poursuit jusqu'à environ 11 000 m. pour les océans les plus profonds ! Dans les abysses, il y fait extrêmement froid mais aussi totalement nuit.

Pour étudier ces espaces, il est nécessaire de posséder des engins submersibles capables de résister à la pression de l'eau. Ces derniers doivent être également équipés de matériel permettant l'oxygénation des équipages, une communication constante avec la surface, des prélèvements de terrain. Le Bathysphère illustré sur la première carte possède déjà toutes ces fonctions. Il peut descendre à plus de 900 mètres, au fond de la zone crépusculaire et aux prémices des abysses. **Alors que les naturalistes pensaient pendant longtemps qu'il n'y avait pas de vie dans les profondeurs, les nouveaux engins d'exploration leur ont permis d'étudier la flore et la faune abyssales et ainsi de découvrir de nouvelles espèces vivantes.** La seconde carte nous présente quelques spécimens étonnants qui ont su s'adapter aux conditions de vie des fonds marins, parfois extrêmes : les poissons-dragons, les baudroies et autres poissons-lanternes sont par exemple capables d'attirer leurs proies et de se repérer dans la pénombre grâce à des organes lumineux !

Depuis l'édition de ces images, l'océanographie (étude des mers et des océans) et la technologie n'ont cessé de progresser. Aujourd'hui, les équipements de Ifremer (institut français) permettent de visiter les abysses des jours durant et à plus de 6 000 mètres de profondeur. Ces avancées permettent une meilleure connaissance du monde marin. Pourtant, les scientifiques estiment qu'ils connaissent à peine 10% des animaux qui peuplent la mer.

Il nous reste alors encore de la place pour imaginer toutes sortes d'êtres vivants et croire en des forces surnaturelles...

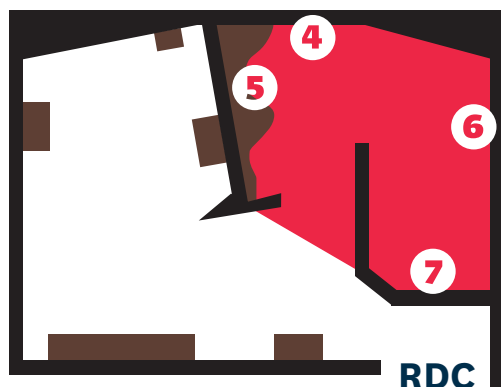


LÉGENDES ET CROYANCES

photographie de l'exposition
disponible
après l'ouverture

Les légendes liées à la mer sont innombrables et se retrouvent dans des cultures très différentes à travers le monde. Derrière cette diversité, des récurrences apparaissent. Les divinités associées à la mer et à l'eau sont fréquemment liées aux cycles de la vie, à la fertilité ou à la création ④ ⑤ ⑥. À l'inverse, la mer est aussi décrite comme un espace hostile, peuplé de monstres ou de forces menaçantes qu'il faut affronter ou apaiser.

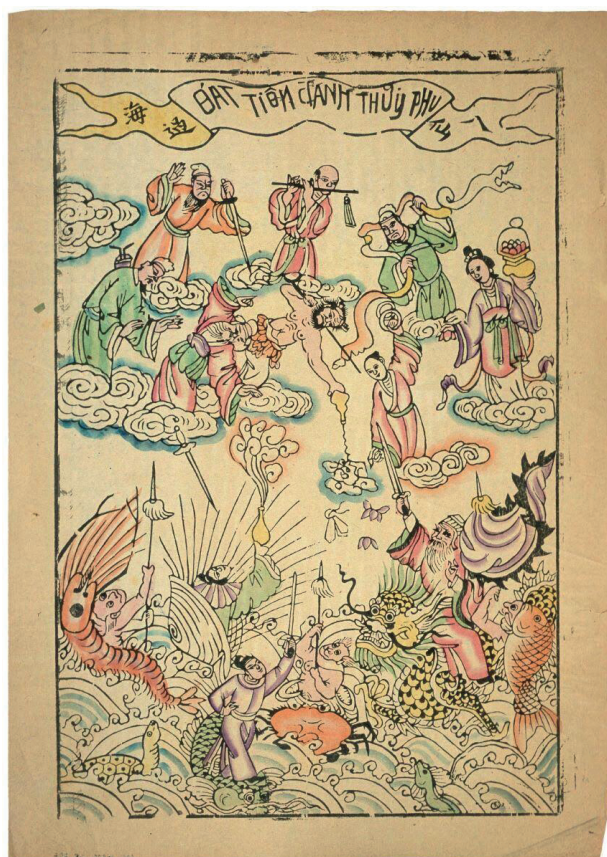
Face à cet environnement instable et imprévisible, les navigateurs cherchent partout des formes de protection : esprits, divinités ou intermédiaires capables d'intervenir contre les tempêtes et les naufrages. Dans le monde chrétien, cette fonction est investie par les saints, dont les légendes et les miracles prolongent des croyances plus anciennes autour des puissances de la mer ⑦.



EN PROLONGEMENT

Laissez-vous emporter par
les multiples légendes marines ou
encore les récits fondateurs...

Les médiathèques du territoire,
(ex. : réseau de la BMI), peuvent vous
proposer des bibliographies adaptées
au niveau de compréhension de votre
groupe voire des activités faisant écho
aux sujets du parcours.



4 Les Huit Immortels combattant le Palais des Eaux. Xylogravure éditée au 16^e s.. Anonyme, Vietnam. Coll. Mudaac dépôt MIE, Épinal

Les questions / Combien y a-t-il de personnages sur l'image ? Quels accessoires et animaux les accompagnent ? Sont-ils tous amis ? Arrivons-nous à distinguer deux clans ennemis ? À votre avis, pourquoi se battent-ils ? Dans quel élément naturel se situe chaque équipe ? Qui de la mer ou le ciel semble être un lieu effrayant ? Qui semble être les gentils et les méchants ? Qui va gagner selon vous ? De quel continent cette légende provient-elle ? Pour quelles raisons selon vous, est-elle toujours racontée ?

Les éléments de réponse / Les Huit Immortels sont des personnages issus de la mythologie chinoise mais présents sur tout le continent asiatique.

À l'origine simples humains, ils auraient acquis sagesse et éternité grâce à leur pratique du taoïsme.

Ici installé dans le ciel, chacun est accompagné d'un accessoire particulier, représentant sa condition humaine première et son pouvoir obtenu. En voici quelques-uns décrits (les plus reconnaissables) :

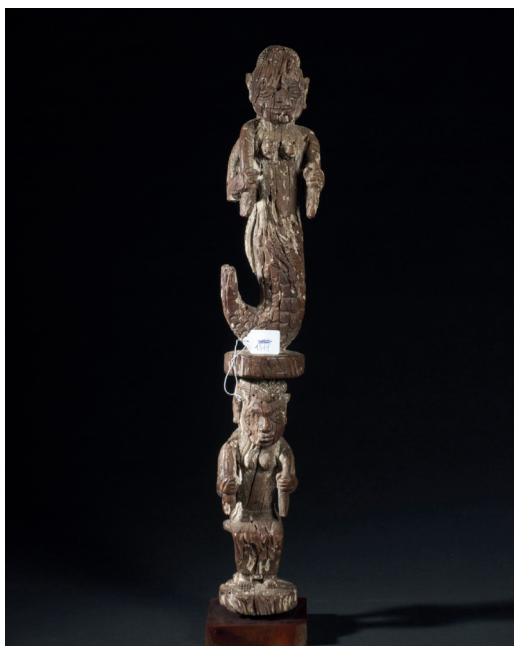
- > **Han Xiangzi** est joueur de flûte. Il est le protecteur des musiciens.
- > **He Xiangnu** est l'unique femme du groupe. Portant une fleur de lotus et une sorte de corbeille de fruits, elle est associée à la famille.
- > **Tieguai Li** se promène toujours avec une canne et une bouteille. Même ivre, il veille sur les pauvres et les nécessiteux.
- > **Lü Dongbin** porte une épée magique avec laquelle il redresse les torts. C'est le justicier du groupe.

Cette image rappelle un épisode célèbre de leurs aventures, le jour où ils ont dû traverser la mer sans embarcation et se sont retrouvés confrontés au Roi Dragon et à sa progéniture. Ces derniers règnent sur le territoire aquatique et ne souhaitent pas qu'il soit franchi par des étrangers. Dans une mer des plus agitées, on observe alors le roi chevaucher un dragon, ses fils lancer des armes vers le ciel et tout une multitude de créatures humaines et marines plutôt hostiles... L'histoire raconte que grâce à leur courage et leur esprit d'équipe, les Immortels ont pu combattre ces êtres maléfiques.

En effet, derrière le visage lisse de la mer se dissimule parfois un monde inquiétant et tourmenté, un monde grouillant d'espèces inconnues autant qu'inimaginables.

La mer reste un territoire périlleux dont il faut se méfier. Les légendes qui l'évoquent servent alors à nous prévenir des dangers de la mer et de l'humilité qu'il faut avoir quand on la traverse.

Mais fort heureusement, la mer n'est pas uniquement peuplée de divinités maléfiques.



5 Statuette de Mami Wata. Bois sculpté. Datation inconnue. Anonyme. Coll. Arbogast, musée Vodou, Strasbourg

Les questions / Comment devine-t-on qu'il s'agit d'un même personnage sculpté deux fois ? Quels sont les éléments indispensables pour représenter Mami Wata ? Qui est-elle ? De quel continent provient-elle ? Quels sont ses pouvoirs à votre avis ?

Les éléments de réponse / Cette sculpture représente deux fois Mami Wata. Cette femme d'une grande beauté est dotée d'une queue de poisson et souvent accompagnée d'un serpent.

Provenant des côtes d'Afrique de l'Ouest, la sirène a des origines mystérieuses : certains croient qu'il s'agit de la réincarnation d'une dame revenue hanter les berges, d'autres pensent qu'on l'aurait confondue avec des lamantins ou qu'elle aurait été imaginée d'après les proues des bateaux occidentaux... **Associée parfois aux pratiques vodou, Mami Wata incarne généralement l'esprit de l'eau, un esprit puissant, libre et joyeux. Mais, comme la mer, cette déesse aquatique doit être respectée sous peine de représailles !** Mami Wata peut en effet apporter la maladie et la mort. Avec sa personnalité impétueuse, elle est à la fois admirée et crainte.

Son ambivalence inspire encore aujourd'hui des artistes telle que la DragQueen du même nom qui revendique à travers elle son identité africaine. Les personnages « lé.gen.daires » liés à la mer existent sur tous les continents.

Continuons l'état des lieux des croyances du monde à travers le prochain récit.



6 L'Arche de Noé . Chromolithographie éditée au 20^e s. par Ahmed et Associés, Le Caire (Egypte). Coll. Mudaac dépôt MIE, Épinal

Les questions / Quels indices sur/autour de l'image nous permettent de deviner son origine géographique ? Que voyez-vous sur le bateau ? Connaissez-vous l'histoire de l'Arche de Noé ? D'où provient ce récit ? Que symbolise la mer dans ce récit et comment Noé est-il considéré ?

Les éléments de réponse / Cette image égyptienne nous présente une scène fascinante. Sur un bateau, de multiples animaux se tiennent aux côtés de quelques individus assis qu'on ne saurait précisément identifier mais aussi d'un homme debout tenant la voile. Ce dernier n'est autre que Noé, celui qui guide l'embarcation et ses passagers.

Noé est un personnage commun à la Thora juive, la Bible chrétienne et au Coran musulman. On le retrouve alors tout aussi bien dans les imageries occidentales que nord-africaines. Si les textes religieux diffèrent légèrement, tous racontent l'histoire de cet homme qui reçut un jour un message divin lui annonçant une pluie dévastatrice. Malgré les moqueries, Noé s'est alors obstiné à construire une barque. Il y a invité tous ses proches ainsi que des animaux de chaque espèce. Et la tempête bien sûr arriva...

Cette image illustre le moment où tous les « élus » échappent aux inondations et voguent paisiblement sur l'eau. Pour les croyants, cet épisode exprime l'importance de la foi et de la persévérance. Certains chercheurs s'interrogent encore aujourd'hui sur la vraisemblance du récit, la probabilité d'une telle pluie torrentielle, la taille de la barque ou encore la possible cohabitation entre les différentes espèces animales ! Quel que soit notre avis sur le sujet, **l'histoire de l'Arche de Noé a largement dépassé le cadre purement religieux pour s'installer confortablement dans l'imaginaire collectif en tant que légende populaire. Pour beaucoup, Noé est une figure héroïque qui a survécu au Déluge.**

Mais il est loin d'être le seul personnage mythique à avoir affronté la mer et sauvé des vies...



7 Notre-Dame de Grâce. Xylogravure éditée vers 1850 par Pellerin, Épinal. Coll. MIE, Épinal

Les questions / Connaissez-vous dans la religion chrétienne des personnages, autre que Noé, qui seraient associés à la mer ? Dans quel endroit se déroule cette scène selon vous ? Lequel des personnages représentés est une statue ? Quel est le nom de cette figure religieuse ? Quels sont les objets et images qui l'entourent ? À quel thème se rapportent-ils ? Que viennent faire les gens agenouillés devant la statue ? Qu'espèrent-ils en retour ?

Les éléments de réponse / Dans la religion chrétienne, plusieurs personnages entretiennent un lien étroit avec la mer à l'instar de saint Nicolas qui aurait sauvé un navire de la tempête ou de saint Clément qui aurait été martyrisé et précipité au fond de l'eau avec une ancre à son cou. Pour leurs vertus et leurs sacrifices, tous deux sont devenus les saints patrons des marins et navigateurs. Les personnes occupant ces professions peuvent ainsi les voir comme des guides spirituels, des modèles de vie.

La Vierge Marie – nommée ici Notre-Dame de Grâce – peut également leur apporter un soutien. Sur les zones côtières, de nombreux édifices religieux sont d'ailleurs dédiés à cette « étoile de la mer » qui sait orienter les pêcheurs et autres marins. L'image populaire représente ici l'extérieur et l'intérieur d'une chapelle normande dans une composition très riche voire alambiquée :

> Tout en haut se dessine un paysage littoral avec la chapelle bien nommée, un calvaire au pied duquel prie une femme et un bateau au loin.

> Au centre se dresse sur un socle la statue de la Vierge représentée en majesté, la tête couronnée. Elle tient un bouquet de fleurs et porte l'enfant Jésus (lui-même muni d'une croix et d'un globe terrestre).

> Sur les côtés, sur toute la verticalité de l'image, se trouve un amas d'objets constitué de cornes d'abondance, de filets, de poissons, de bagages, de cordage, d'ancres et de tonneaux. Deux tableaux représentent également des « vœux ». Celui du Capitaine est illustré par une mer paisible. Celui fait par l'Église semble plus agité : si un bateau affronte une tempête, il sera guidé par la Vierge Marie.

> Enfin, tout en bas de l'image au pied de la statue, se tiennent deux groupes de personnes, agenouillées pour la plupart. Le premier se compose d'un homme, d'une femme aux mains jointes mais aussi d'un aveugle s'appuyant sur une béquille et qui a les mains croisées sur la poitrine. Le second est composé de deux hommes et d'une femme consolant un enfant.

Toutes les composantes de la société sont là : hommes et femmes, jeunes et vieux, paysans et nobles, infirme... Tous invoquent Notre-Dame de Grâce et lui rendent hommage afin qu'elle les protège durant leur voyage en mer.

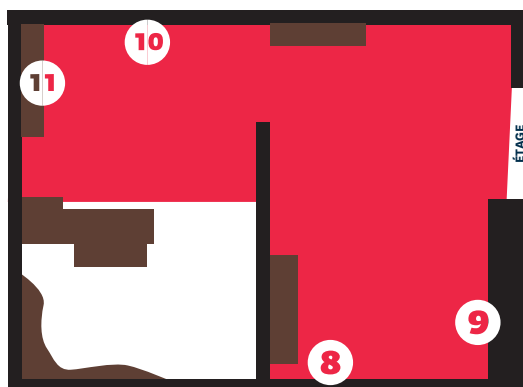
Il est vrai, qu'à toute époque, personne n'est véritablement à l'abri des naufrages.



NAUFRAGES ET AVENTURES

photographie de l'exposition
disponible
après l'ouverture

Le naufrage occupe une place singulière dans notre imaginaire. Événement brutal et spectaculaire, il met en scène la confrontation de l'homme à la nature, à l'accident et à la mort. Entre fiction **8**, information et mise en scène du désastre **9**, le naufrage révèle les risques que la mer fait courir aux sociétés humaines. Et quand le danger ne vient pas des monstres, des tempêtes (ou des icebergs), il peut provenir directement des hommes qui la parcourent. En effet, le brigandage maritime existe dès l'Antiquité. Très tôt présents dans les récits de voyage, les pirates s'ancrent dans la culture populaire **10**. Tantôt hors la loi, tantôt héros, ils renvoient à une autre figure aventurière, celle des corsaires **11**.



EN PROLONGEMENT

Découvrez la dernière section de l'expo consacrée au modélisme naval et aux paysages portuaires. Oscillant entre démonstration de puissance et goût pour l'exotisme, ces images vous feront voyager. Un voyage qui peut se poursuivre à travers la lecture voire l'invention de récits d'exploration. Prêt pour la prochaine aventure ?



8 Paul et Virginie. Lithographie éditée vers 1900 par Vagné Marcel et ses fils, Pont-à-Mousson. Coll. Mudaac dépôt MIE, Épinal

Les questions / Qui sont les héros de cette historiette ? Quelle est leur histoire ? Quelle est la place de l'eau dans ce récit ? Que symbolise-t-elle selon vous ? Connaissez-vous d'autres récits de voyage et parfois de naufrage ? Pourquoi nous intéressent-ils autant ?

Les éléments de réponse / Roman de Bernardin de Saint-Pierre publié en 1788, *Paul et Virginie* raconte l'histoire de deux amoureux qui se connaissent depuis l'enfance et vivent sur une île de l'Océan Indien (actuelle Île Maurice). Mais un jour, Virginie doit partir pour son instruction en France. Lors de son retour (2 ans après selon le texte d'origine), son bateau est pris dans un ouragan. Paul tente de la sauver mais celle-ci décède. Ici, l'historiette est à destination des enfants. Elle résume le roman en quelques cases et ne s'étend pas sur les détails de la noyade de Virginie (par pudeur, elle refusa d'enlever sa robe) ni la mort précoce de tous les protagonistes, due au chagrin. La morale reste cependant la même : les valeurs artificielles du continent ont mené les insulaires à leur perte.

Dans ce récit pastoral (idéalisant la vie simple et la beauté de la nature), l'eau est omniprésente. Elle est celle qui entoure l'île et la protège des vices de la civilisation. Elle est le torrent, l'épreuve que Virginie traverse avec l'aide de Paul. Elle est la pluie qui permet aux adolescents de se retrouver. Elle est présente dans les larmes de chacun au moment de la séparation. L'eau est également la mer qui empêche le couple de vivre leur amour. Elle est enfin l'orage qui fait chavirer le bateau de Virginie et la sépare de Paul à jamais.

De l'Antiquité à nos jours, le voyage en mer a toujours trouvé bonne place dans les œuvres de fiction. Il peut se rendre utile à différentes étapes du schéma narratif :

- > Placé au début du récit, il entraîne le personnage vers l'inconnu, loin des siens. Les adieux au port sont d'ailleurs souvent des scènes déchirantes (ex. : *Clair Obscur*. Jeu vidéo de SandFall Interactive. 2025. PEGI 18). Parfois le naufrage survient rapidement. Alors le héros doit survivre, apprendre de ses erreurs (ex. de récit initiatique : *Royaume de Kensuké*. Roman de M. Morpurgo. 1999. Adaptation cinéma en 2023. À partir de 10 ans)
- > Utilisées en cours d'un récit, les péripéties marines représentent parfois l'instabilité du monde, les difficultés de la vie ou encore la colère divine. (notions à retrouver par ex. dans *L'Odyssée de Pi*. Film de Ang Lee. 2012. À partir de 12 ans).
- > Enfin, s'il est au dénouement d'une histoire, le voyage en mer va plutôt de pair avec le naufrage et la noyade. Cette fin tragique permet de punir les choix des protagonistes et de délivrer une leçon morale (ex. : *Paul et Virginie*).

Des Aventures de Robinson Crusoé aux Voyages de Gulliver, le naufrage est un ressort dramatique récurrent dans la littérature le 18^e s.. Le succès de ces ouvrages suscite de nombreuses adaptations illustrées. Les planches y mettent en scène les épisodes clefs voire uniquement le moment le plus intense, celui où les navires sont sur le point de sombrer !

Ces scènes sont imaginées dans un siècle où l'essor du commerce maritime et des voyages augmentent le nombre de bateaux en mer et, par conséquent, les naufrages...



9 Le Vengeur – Combat naval. xylogravure éditée en 1842 par Pellerin, Épinal. Coll. MIE, Épinal

Les questions / Que représente cette scène ? Qu'est-ce qui attire le plus votre regard : l'image, le titre ou le texte ? Combien y a-t-il de bateaux dans ce combat ? Sont-ils tous en bon état ? Voit-on un bateau en plus grande difficulté ? Comment s'appelle-t-il et de quels pays provient-il ? Qui sont ces gens dans l'eau ? De quel navire viennent-ils selon vous ? Sont-ils en train de demander de l'aide ? Que doit-on faire pour connaître précisément ce fait d'actualité ? Est-il réel ou inventé ? Pourquoi imprimer une planche sur cet événement ? À qui est-elle destinée ? Quel message souhaite-t-elle transmettre aux lecteurs à votre avis ?

Les éléments de réponse / Aux 19^e et 20^e siècles, malgré les progrès techniques, les grandes catastrophes maritimes continuent de marquer les esprits. Entre 1824 et 1962, il y aurait eu environ 13 000 naufrages dans le monde, soit un peu moins de cent par an. Cette image populaire illustre l'un d'eux : le Combat naval du *Vengeur*.

Si le titre nous annonce déjà bien le contexte, la planche imprimée donne la part belle à l'image. Elle y met en scène le moment le plus intense de la catastrophe, l'instant précédant le naufrage. En effet, le *Vengeur* – représenté au centre de l'image – est en mauvaise posture : il est assailli de toutes parts par des navires anglais, il penche dangereusement, son mat principal est déjà tombé à l'eau tout comme quelques-uns de ses passagers qui flottent encore sur des débris. Un second bateau français continue la bataille et lance des boulets de canons vers l'ennemi. Rien n'y fera. Le *Vengeur* coulera le 1^{er} juin 1794. Le texte sous l'image exalte le patriotisme des marins et leur héroïsme : « Les généreux marins qui restaient encore sur le bord pouvaient se sauver en se rendant prisonniers ; mais leur fierté républicaine ne voulut pas devoir la vie aux Anglais ».

Nous pouvons découvrir plus loin dans la description que les marins français représentés sur l'image ne sont d'ailleurs pas du tout en train de demander de l'aide ! Bras levés vers le ciel, agitant chapeaux et armes, ces derniers crient « Vive la République ! Vive la liberté ! ».

Malgré le retour en France de survivants, ce fait historique connaît encore un grand succès au 19^e s. et inspire de nombreuses œuvres : chansons, opéras, sculptures, danses... mais aussi les centres imagiers, toujours à l'affut de sujets à la mode. Sur des feuilles dites d'actualité, des événements réels sont ainsi repris, même des années après leur apparition. Les imagiers amplifient voire romancent le drame pour susciter la curiosité, l'émotion des potentiels acquéreurs.

À la fois tragique et spectaculaire, ce récit présente les naufragés comme d'innocentes victimes et/ou des héros de la Nation. Cette image porte en effet des enjeux politiques. Et, en temps de conflit, ce type de catastrophe maritime est fréquemment exploité par la propagande pour servir un discours idéologique.

Et quand l'ennemi commun n'est pas une nation toute entière, il peut être aussi une figure stéréotypée, telle que celle des pirates !



10 Belles actions du Capitaine Trinquant. Lithographie éditée en 1840 par E. Lordereau, Paris. Coll. MIE, Épinal

Les questions / À quoi ressemble un pirate selon vous ? Où vit-il ? Que cherche-t-il en mer qu'il ne pourrait pas trouver sur terre ? Que doit-il faire pour survivre ? De qui est-il l'ennemi ? Sur cette image, quels personnages sont les pirates ? Comment les reconnaît-on ? Cette image donne-t-elle une vision positive ou négative des pirates ? Comment l'image montre-t-elle leur violence ? Et aujourd'hui, dans les livres, les films, les dessins animés... les pirates ont-ils toujours la même apparence, sont-ils toujours les méchants des histoires ?

Les éléments de réponse / Le drapeau noir, la jambe de bois, le rhum... semblent indissociables du « look pirate ». Certains accessoires s'inspirent de la réalité et prouvent la rudesse du mode de vie (ex : le drapeau noir signifiait initialement la mort d'un marin dans les navires ; les accidents généraient effectivement de fréquentes amputations ; l'alcool servait en effet de boisson et de désinfectant à défaut d'eau potable) D'autres nous proviennent d'œuvres de fiction telles que *l'Ile aux trésors* (R. L. Stevenson. 19^e s.) ou encore des *Aventures de Peter Pan* (J.M. Barrie. 20^e s.). Si nous avons tous en tête la même image type des pirates, on connaît moins leur origine...

Leur histoire commence dans l'Antiquité. Les pirates sont au départ des marins de la Méditerranée partis à la recherche d'une vie meilleure, de liberté et d'aventures... Leur nom vient d'ailleurs du latin « pirata » signifiant « celui qui tente la fortune ». Selon les époques et les mers parcourues, ils seront appelés tantôt Vikings, flibustiers, forbans, boucaniers ou Barbaresques...

On situe l'âge d'or de la piraterie au cours du 17^e s., période durant laquelle le commerce maritime se développe.

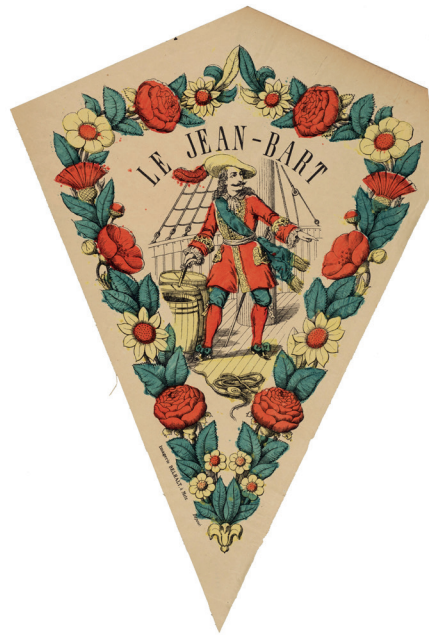
En volant les richesses des navires, les pirates sont une réelle menace dans certains territoires. À travers les récits et les images, des puissances telles que l'Angleterre ou la France propagent alors une vision négative de ces hommes, hors de contrôle : les pirates deviennent des ennemis à abattre !

Cette planche met en avant le courage d'un militaire français. Dans une mise en scène violente, étendard en main, ce dernier défend son navire et lutte contre des hommes munis de sabres et arborant parfois des barbes et des turbans (évoquant directe de l'apparence barbaresque des populations du Maghreb, territoire colonisé par la France). Pour ce fait d'armes, il sera récompensé.

Même si la piraterie a déjà fortement décliné au 19^e s. avec le renforcement de la surveillance maritime, le pirate reste une figure stéréotypée de l'homme sans foi ni loi. Or, s'il est vrai que les pirates ne travaillaient que pour leur propre compte, ils étaient organisés en société démocratique (élection du capitaine, code de conduite stricte, partage équitable du butin...). Leur étiquette de bandit sanguinaire est-elle alors légitime ? Tout n'est qu'une question de contexte géopolitique et de point de vue. Le pirate d'un camp peut être le héros d'un autre...

Dans l'imaginaire collectif actuel, l'image des pirates qui peuplent nos fictions semble plus clément. Preuve en sont les malchanceux pirates d'Astérix, le loufoque Jack Sparrow des *Pirates des Caraïbes*, le déterminé Luffy de *One Piece* ou encore la gentille *Famille Pirate* voulant simplement vivre une vie sans contrainte. Si le caractère violent du personnage s'efface, la notion de rébellion reste toujours présente.

Ce qui est loin d'être le cas d'une autre figure bien connue de la mer, le corsaire !



11 Cerf-volant Jean Bart. Lithographie éditée entre 1879 et 1882 par J.-J. Delhalt, Metz. Coll. MIE, Épinal

Les questions / Pouvez-vous décrire l'apparence, les accessoires du personnage et l'endroit où il se situe ? Est-il pirate ou corsaire selon vous ? Connaissez-vous la différence entre ces deux termes ? Pour qui les corsaires travaillaient-ils ? Pour les populations de l'époque, leurs agissements étaient-ils mal vus ? Quel est l'objet présenté ici ? À qui est-il destiné ? Pourquoi selon vous, existe-t-il de nombreux produits dérivés et œuvres représentant Jean Bart ? Qui symbolisait-il pour les enfants qui collectionnaient ce type d'objet ?

Les éléments de réponse / À la différence des pirates, l'activité des corsaires est encadrée par un État. S'ils respectent les navires neutres ou alliés de l'autorité à laquelle ils sont affiliés, les corsaires peuvent librement attaquer et piller tous les autres ! Quand un bateau « ennemi » est capturé, le butin est ensuite partagé entre l'équipage, les investisseurs et l'État. Ces actes de piraterie sont perçus comme légaux et justifiés. Jusqu'au début du 19^e s., la France encourage largement cette pratique.

Jean Bart (1650-1702) fait partie de ces illustres corsaires français. D'origine populaire car fils de pêcheur, cet officier de la Marine s'est fait connaître grâce à ses guerres de courses (guerres navales visant à perturber la logistique de l'ennemi) menées contre les Anglais et les Hollandais. Ce grand voleur pillait et détruisait en toute légalité des navires pour appauvrir l'adversaire et le mettre en difficulté. Avec ses troupes, il aurait ainsi sabordé de 200 à 700 bateaux (les chiffres précis manquent) ! Pour cela, il sera anobli par Louis XIV.

Ici présenté sur le pont d'un navire, il tient une posture singulière : buste droit, jambes écartées, pistolet en main, bras tendu et doigt montrant la direction à prendre, visage tourné vers l'ennemi. Jean Bart est régulièrement représenté de la sorte, prêt à l'abordage ! La scène fait plus particulièrement référence ici au moment où Jean Bart menace de faire exploser un navire anglais.

L'imagerie populaire participe à sa légende en illustrant encore bien longtemps après sa mort ses combats, ses stratégies, son courage... Au 19^e s., on retrouve ainsi toujours des affiches, des couvertures de cahier et même, des cerfs-volants à son effigie. Jean Bart est devenu une figure historique importante, un symbole de patriotisme pour les royalistes comme pour les républicains, un héros pour les adultes comme les enfants.

Aujourd'hui, Jean Bart reste une célébrité. Une statue trône au cœur de Dunkerque, sa ville natale. Des dizaines de navire ont porté son patronyme. Son nom a même été utilisé dans l'animé japonais *One Piece* où Jean Bart apparaît en tant que pirate* ! Les termes parfois ainsi se confondent. De la même manière, Albator était-il alors un corsaire ou un pirate de l'espace ? En tous les cas, qu'on les désigne pirate ou corsaire, ces aventuriers gardent bonne place dans la culture populaire. Les récits et images de tout âge entretiennent le mythe de ces intrépides naviguant de port en port sur leur embarcation et prêts à affronter tous les périls...

*Nous laisserons le soin à la génération Z d'en expliquer le synopsis et les liens exacts qui se tissent entre l'équipage du Chapeau de Paille (Luffy en est le personnage principal), celui du Heart (où sévit Jean) et la Marine...

UNE VISITE AU MUSÉE

EN QUELQUES MOTS

LES RÈGLES DE VISITE

Les activités encadrées au musée ne nécessitent pas de préacquis. L'initiation aux thèmes d'exposition et à la lecture des images se fait au fil du parcours.

Il semble par contre indispensable de sensibiliser votre groupe aux règles de visite dans un lieu d'exposition :

> NE RIEN TOUCHER

pour nous aider à préserver les œuvres

> CHUCHOTER ET NON CRIER

pour respecter la tranquillité de chacun

> PARLER CHACUN SON TOUR

pour que toutes les idées puissent être entendues

> ÉCOUTER LES GUIDES

pour profiter pleinement des activités proposées

Le jour de la visite, nous comptons sur votre implication pour veiller à la bonne tenue de votre groupe. Nous vous rappelons que :

> Par mesure de conservation préventive, seul l'usage de crayons à papier est autorisé

> Il est interdit de manger et de boire dans le musée

> Les photographies sont autorisées en salles sans flash et sauf mention contraire sur les œuvres



LES INFORMATIONS PRATIQUES

HORAIRES DE VISITE

> Du lundi au vendredi
entre 9h30 et 12h et entre 14h et 18h.
Selon disponibilité des médiateurs
et sur réservation.

CONTACTS

> 03 29 81 48 30 / musee.image@epinal.fr
> aude.terver@epinal.fr (service des publics)

ACCÈS

> 42 quai de Dogneville 88 000 Épinal
> Parking bus et dépose-minute à l'entrée
> Aire de pique-nique au port (à 2 min à pied)
> Les espaces du musée sont entièrement accessibles aux personnes à mobilité réduite.

VESTIAIRES

Tout sac déposé dans les vestiaires (non surveillés) devra être vérifié par nos agents.

GUIDE PRATIQUE

> Toutes les informations utiles et les formules de visite dans votre guide

UNE VISITE AU MUSÉE - MODE D'EMPLOI

à demander par mail à :

MUSEE.IMAGE@EPINAL.FR

TARIFS GROUPE

Visite libre

0€ / enfant ou étudiant
5€ / adulte

Visite guidée

1€ / enfant ou étudiant
(gratuité pour les scolaires
et étudiants d'Épinal, tous niveaux)
7€ / adulte

Visite guidée + atelier

tarif visite guidée + 1 € / participant
(gratuité complète pour
les écoles primaires spinaliennes)

*Gratuité pour les accompagnateurs
à raison de 1 adulte pour 10 enfants*