

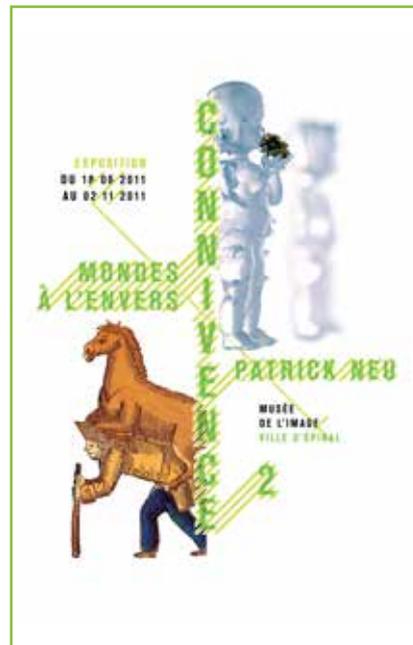
L'EXPOSITION  
EN LIEN

« Les maisons éclairent le soleil et la lune,  
le cheval monte l'homme, l'ours fait danser son  
maître... »

Thème récurrent dans l'imagerie du 19<sup>e</sup> siècle,  
les mondes à l'envers fonctionnent sur un  
principe d'inversion des rôles. Et les situations  
décrites sont toutes des situations de pouvoir.  
Avec ces images insolites, parfois drôles mais  
souvent complexes, le Musée de l'Image étudie  
l'évolution des rapports sociaux entre homme  
et femme, entre homme et animal...

Ce dossier vient en soutien aux professeurs  
dans leur approche du Musée de l'Image | Ville  
d'Épinal et du thème sélectionné.

Les textes de ce dossier sont extraits ou  
directement inspirés du catalogue d'exposition  
*Connivence 2* | Patrick Neu, édité en 2011.

L'IMAGE DE  
RÉFÉRENCE

## LE MONDE RENDERSÉ- DIE UMGEKEHRTE WELT

Xylogravure éditée en 1844 par Pellerin à Épinal | Collection Musée de l'image

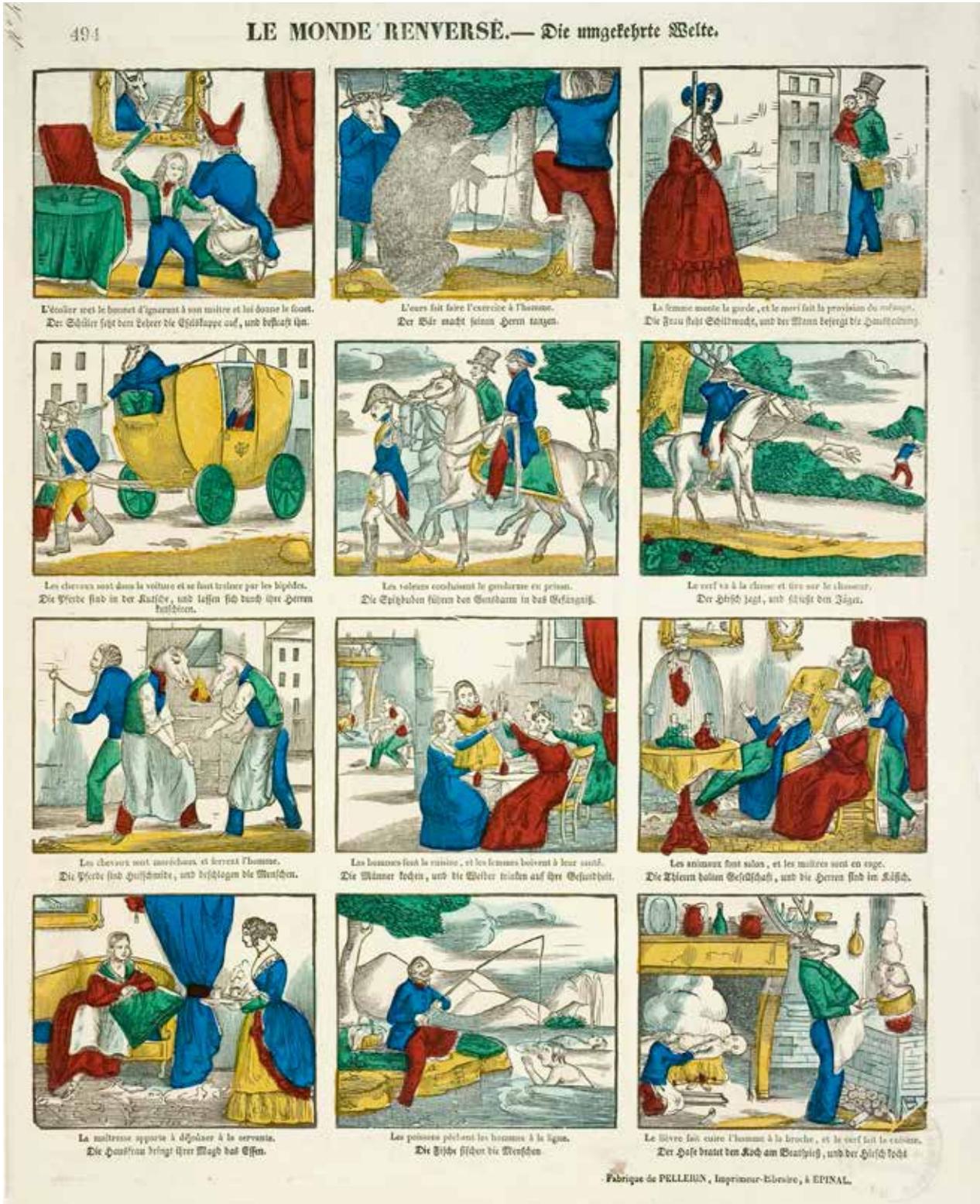
- > VISUEL (PAGE 2)
- > NOTICE GÉNÉRALE (PAGES 3-4)

LES ZOOMS  
THÉMATIQUES

- > LES INGRÉDIENTS DE LA RECETTE (PAGES 5-6)
- > LES CONCEPTS ASSOCIÉS (PAGES 7-8)
- > APERÇU DES COLLECTIONS (PAGES 9-10)
- > REGARD CONTEMPORAIN (PAGES 11-12)

PRÉSENTATION  
DU MUSÉE

- > LE MUSÉE... EN QUESTIONS (PAGES 13-14)
- > INFORMATIONS PRATIQUES (PAGES 15)





### UNE IMAGE IMPRIMÉE

L'imagerie populaire naît avec les techniques d'impression mécanique, d'abord la xylographie puis la gravure sur cuivre au 17<sup>e</sup>, la lithographie ou chromolithographie au 19<sup>e</sup> siècle, l'offset... Ces techniques successives permettent de reproduire plusieurs exemplaires d'une image et de la vendre à moindre coût au plus grand nombre.

Si, jusqu'au début du 19<sup>e</sup> siècle, l'imagerie sert la religion catholique dont elle est l'outil de diffusion, elle se laïcise par la suite. À partir de 1830, elle participe à la construction du mythe napoléonien, elle se fait l'écho de l'actualité et dirige l'opinion pour les gouvernements successifs.

Vers 1840, elle devient un instrument pour l'éducation de l'enfant, une formule qui fera les beaux jours et la réputation de l'imagerie populaire. À la fin du 19<sup>e</sup> siècle, l'éducation et les loisirs des enfants sont devenus la principale préoccupation des imagiers, mais la concurrence des éditeurs de littérature enfantine rend difficile la survie d'une image qui reste, dans l'esprit de tous, une image "populaire" et dorénavant "enfantine".

Qu'elle soit décorative, pieuse, éducative ou outil d'information, l'image populaire a toujours un sens et véhicule un message. Ce message est le fidèle reflet des normes et de la morale en place. En étudiant ces images, c'est toute une société qui se dévoile à nous.

### UN THÈME POPULAIRE

L'idée d'un monde renversé existe dans la littérature et les arts plastiques depuis le 16<sup>e</sup> siècle et se retrouve dans de très nombreuses civilisations. Le jeu consiste à inverser les rapports entre deux termes du monde réel (êtres humains, animaux, corps célestes...) pour produire une image absurde et amusante.

Éditées dès le 18<sup>e</sup> siècle, les images des *Mondes renversés* ou *Mondes à rebours* puis, un siècle plus tard, *Mondes à l'envers* font partie des thèmes récurrents de l'imagerie populaire, au même titre que les images des *Degrés des âges*, le *Crédit est mort* ou des contes illustrés...

Si ce sujet est récurrent, chaque imprimeur s'approprie le thème. Il propose un aperçu non-exhaustif de situations pour sa clientèle, férue de ces planches.

Cette image, imprimée par Pellerin à Épinal en 1844, a la particularité d'être traduite en allemand afin d'être diffusée internationalement. Aucun doute à son propos, son titre nous l'annonce dès le départ, nous entrons dans un monde renversé, à rebours, à l'envers...

LA LECTURE  
D'IMAGE

Cette planche, divisée en vignettes, nous montre une succession de situations a priori impossibles et absurdes.

Chaque image en vignette, comme toutes celles du thème, suit une recette bien définie. **Pour créer un monde renversé : prendre 2 personnages qui s'opposent et coexistent dans le monde réel, les mettre en scène dans une situation commune et inverser leurs places "habituelles".**

Certaines scénettes dites à l'envers semblent pourtant tout à fait envisageables comme "les hommes font la cuisine et les femmes boivent à leur santé"... Ici, la répétition du procédé d'inversion aboutit à un amalgame de situations absurdes par contamination : puisqu'une situation est absurde, sa voisine le devient aussi ! Pour la société du 19<sup>e</sup> siècle, toutes les situations montrées sont impossibles.

Est-ce juste drôle ? Pas seulement... Les images des *Mondes à l'envers* se construisent à partir des certitudes communes de l'époque : les hommes, les maîtres, les humains,... dominant et les dominés (animaux, femmes, enfants, serviteurs,...) subissent. Les inversions de rôle entre les personnages ne sont pas anodines. Elles montrent, en réalité, le miroir d'un monde à l'endroit régi par des codes, des normes, des habitudes... dont certaines nous sont intolérables aujourd'hui !

Ces retournements de situations montrent en filigrane les peurs sociales de son époque : et si, un jour, la femme accédait au pouvoir et si, un jour, les animaux se vengaient de la violence que leur infligent les hommes ? Nous serions alors dans un monde de fou ? Ce désordre est accepté et même apprécié car il est imaginaire. Il ne peut apparaître dans un monde en ordre sauf à de rares occasions comme les carnivals ou quelques fêtes païennes.

Ces images deviennent donc des exemples à ne pas suivre tout comme de nombreux contes moralisateurs pour enfants sages de l'imagerie populaire. D'ailleurs, les images des mondes renversés en reprennent la structure au fil de leurs éditions. Si au départ, les imagiers privilégient une image décorative en quatre vignettes, ils calqueront par la suite la mise en page typique des contes illustrés pour arriver à une composition en vignette. Hasard, effet de mode ou volonté de se confondre avec ces histoires éducatives ?

-

Aujourd'hui encore, en ces temps de questionnement sur le rôle de chacun dans notre société, sur les relations et les rapports entre les hommes, sur leurs incertitudes... les images des *Mondes à l'envers* ne peuvent plus être vues comme de simples descriptions d'un monde absurde et non envisageable.

**En analysant ces images, les élèves pourront découvrir et comprendre les codes culturels qui définissent une époque. Ils pourront confronter ces modèles anciens à leur vision actuelle de la société. Ils seront amenés à donner leur avis sur le monde qui les entoure et – selon leur âge – apprendre à s'interroger sur l'idée de normalité, de morale, de justice...**



### LES PISTES DE REFLEXION

#### > Le sens de lecture

S'agit-il d'une seule histoire ? Existe-t-il un sens de lecture ou un ordre de classement entre les différentes cases ? Font-elles parties du même thème ?

**CQFD** Le lecteur découvre un monde à l'envers morcelé en petites fenêtres. Il n'y a pas une mais plusieurs histoires simultanées qui se rejoignent sous un thème commun. Aucun sens de lecture n'est imposé.

#### > L'image et le texte

Peut-on comprendre chaque situation uniquement par l'image ? Proposer aux élèves de raconter l'image de leur choix sans lire sa légende et de justifier leur version. Pourquoi chaque image est-elle accompagnée par un texte ?



**CQFD** Dans la plupart des vignettes, la situation est clairement compréhensible par l'image. Le cas échéant, une légende très brève peut nous éclairer. En effet, certains personnages restent difficiles à différencier, comme la maîtresse et la servante...

#### > Les personnages, des duos du monde réel

Proposer aux élèves de classer tous les personnages visibles dans un tableau. Exemple des entrées possibles : humains (homme, femme, adulte, enfant), animaux (sauvages, domestiques). À partir de ces recherches, trouver quels sont les duos récurrents. Ces duos sont-ils envisageables dans le monde réel ?

**CQFD** Les personnages fonctionnent en duo. Ils ne sont pas choisis au hasard, ils sont inspirés directement des liens existants dans le monde réel.

#### > L'inversion des rôles

Observer les activités de chaque duo : leurs agissements sont-ils habituels ? Ces situations sont-elles possibles ? (Attention, certaines scènes sont a priori possibles dans notre monde actuel, mais ces images datent d'une époque qui n'est pas régie par les mêmes habitudes) Qu'est ce qui empêche la possibilité de chaque situation ? Les lois physiques, les habitudes de l'époque...



**CQFD** Pour créer une situation du monde à l'envers, il faut échanger les places entre deux personnages dans une action commune (exemple : l'ours fait faire de l'exercice à l'homme) ou échanger les rôles que leur a attribués la société du 19<sup>e</sup> s. (exemple : la femme chasse et le mari pouponne). Une situation qui, aujourd'hui, est tout à fait possible !



LES PROPOSITIONS  
CRÉATIVES

> Niveau ●○○

À l'écrit ou par le dessin, réinventer un conte traditionnel (ou une scène) en échangeant les rôles entre les différents personnages voire les objets. L'histoire créée sera sûrement absurde et impossible ! Attention, il ne s'agira pas pour autant d'une histoire "à l'envers" mais plutôt d'une histoire sans dessus-dessous.

**C'EST L'HISTOIRE D'UN PETIT LOUP QUI VA  
RENDRE VISITE À SA GALETTE POUR LUI OFFRIR  
UNE GRAND-MÈRE. QUAND TOUT À COUP ARRIVE  
UN CHAPERON ROUGE...**

> Niveau ●●○

À partir d'articles illustrés (journaux d'informations, magazines thématiques), les élèves choisissent la ou les actualités auxquelles ils sont le plus sensibles (faits divers, innovations technologiques, sorties culturelles...). Ils rédigent ensuite une légende synthétique pour chaque image d'article sélectionné.

À partir de l'association image/texte créée, les élèves pourront composer un journal d'informations reflétant leurs préoccupations du moment.

> Niveau ●●●

Inventer d'autres recettes d'inversion ou d'échange... En définir les règles. Exemples :

- les inversions de déroulement : raconter une histoire en commençant par la fin / réciter une mélodie en commençant par la dernière note / énoncer la solution avant le problème
- des échanges sémantiques : proposer une chorégraphie où chaque ordre énoncé est à réaliser par son contraire : si je saute, tu t'accroupies, si je chuchote, tu cries... / jouer au Contrario®, jeu de carte qui consiste à faire deviner une phrase en remplaçant chaque mot par un antonyme ou un synonyme





### LES PISTES DE REFLEXION

#### > Les rapports de pouvoir

Retrouver pour chaque situation, le rapport qu'entretiennent les personnages. Existe-t-il une hiérarchie entre eux ? Un personnage plus "fort" que l'autre, qui gagne contre l'autre ?



**CQFD** Dans ces images, il y a souvent un personnage qui ordonne, punit voire mange... l'autre. Il a donc un rapport de dominant à dominé. Mais, comme nous sommes dans un monde à l'envers, les dominants des images sont en fait les dominés de la vie réelle : le cerf cuisine le chasseur...

#### > Un modèle de société, en miroir

Que se passe-t-il si l'on inverse à nouveau la situation : retombons-nous dans un monde à l'endroit ? Est-ce qu'un monde à l'endroit est un monde habituel, normal, juste ? Définir les mots : habitudes, normalité, justice, morale... et tenter de les différencier.



**CQFD** En inversant ces situations, on suppose revenir à un monde à l'endroit, un monde en ordre et "normal" mais, selon la norme de l'époque. Les mondes à l'envers sont donc des espèces de contre-exemples. Sur le papier, ils racontent alors tout ce qui ne doit jamais arrivé ! Une femme libérée de ses tâches ménagères ? Impensable au 19<sup>e</sup> s...

#### > Une folie maîtrisée

Existe-t-il dans la vie réelle, un événement qui permet de changer de rôle, d'avoir plus de pouvoir que d'habitude ? Faire des recherches avec les élèves sur les origines du carnaval...

**CQFD** Le carnaval (ou la fête des fous) pourrait être à l'origine de ce thème. En adoptant un masque, l'homme peut changer de comportement ou faire ce qui lui plait, y compris se moquer de ses supérieurs ou prendre leur place. Tout est permis mais pour une journée seulement !

#### > La peur du changement

Est-ce que certaines situations (à l'envers ou à l'endroit) sont envisageables aujourd'hui ? A-t-on changé d'habitudes au cours des siècles ? Expliquer aux élèves que ces images étaient créées pour amuser mais aussi pour montrer les peurs de l'avenir, d'un changement où les "faibles" prennent le pouvoir... Pourquoi vouloir mettre en images ces peurs du changement ?

**CQFD** Au 19<sup>e</sup> siècle, certains craignent les changements sociaux et découvertes scientifiques. Ils voient dans ces images un moyen de se rassurer : toutes ces situations sont à jamais impossibles puisque qu'elles se déroulent dans un monde imaginaire !



LES PROPOSITIONS  
CRÉATIVES

> Niveau ●○○

En respectant à présent l'ensemble des ingrédients de la recette et ses concepts associés : imaginer un échange de rôle entre deux personnages qui entretiennent, dans le monde réel et selon nos normes actuelles, un rapport de dominant à dominé. Le tout, si possible, en faisant émerger une peur. Exemples : la vengeance des animaux, de la nature, la rébellion des objets qui nous entourent ?



> Niveau ●●○

Zoom sur le rapport homme/femme : rechercher des affiches publicitaires mettant en scène un duo de personnage homme/femme. Leur rapport de pouvoir est-il toujours stéréotypé ? Par le collage, découper l'affiche et inverser les rôles de chacun.

Zoom sur le rapport enfant/adulte : Imaginer une série de jeux de rôle où les enfants prennent la place des adultes dans nos sociétés : que modifieraient-ils, quels seront les limites de leur pouvoir ? Nous pouvons aussi envisager que, pour quelques minutes seulement, l'élève prenne la place du professeur...

> Niveau ●●●

Dans l'image ci-contre, la révolte timide de la brouette est peut-être représentative d'une peur nouvelle, née de l'industrialisation et de la mécanisation...

De *Metropolis* à *I-Robot* en passant par *Wall-E*, demander aux élèves de rechercher des films, des dessins animés, des séries, des images... présentant la possible rébellion des machines et leur prise de pouvoir sur les hommes.





## LE MONDE RENVERSÉ

Xylogravure éditée en 1854 par Gangel à Metz | Collection Musée de l'image

Si nous retrouvons dans cette planche, toutes les règles de l'art du renversement, approchons-nous plutôt de la vignette "Les hommes sont en cage, les animaux regardent"... Dans celle-ci, l'imagier encage ceux qui lui semblent être les représentants les plus redoutables du genre humain : une jolie jeune femme (figure de la tentation) et Robert Macaire, personnage de théâtre du 19<sup>e</sup> siècle, devenu la figure stéréotypée du brigand et le modèle de bien d'autres voleurs tels qu'Arsène Lupin et Fantômas.





## RÉFORMES DU MÉNAGE

Lithographie éditée en 1875 par Pellerin à Épinal | Collection Musée de l'image

Les mondes à l'envers ici sont dédiés aux rapports qu'entretiennent les hommes et les femmes au 19<sup>e</sup> siècle. Les dominés des mondes à l'endroit (les femmes) prennent sauvagement le pouvoir ! Pour prouver l'impossibilité et le grotesque de la situation, l'imagier enlaidit chaque personnage féminin et le caricature au point que les femmes ressemblent parfois à de vieilles sorcières.



visuel indisponible

## À L'ENDERS LE MONDE

Peinture réalisée en 2016 par Marie Mignot | Collection Musée de l'image

Sur invitation de la Ville d'Épinal, Marie Mignot réinvente le thème des *Mondes à l'envers* pour le *Chemin des images*, un parcours d'art contemporain en ville présenté à l'été 2016. Outre le ridicule ou la tristesse (à chacun de se prononcer) de chaque situation, ces images posent la question du rapport entre l'homme et l'animal.



### AUX PORTES DU MUSÉE

Créé en 2003, le Musée de l'image abrite l'une des plus importantes collections d'images populaires imprimées en France et à l'étranger. Au total, le musée réunit près de 110 000 images.

Depuis son ouverture et se fondant sur une collection d'images populaires anciennes, il revendique aussi son attachement à d'autres formes d'art. En confrontant les images populaires avec d'autres formes artistiques (photographie contemporaine, peinture mais aussi œuvres musicales, littéraires, théâtrales...), le musée questionne les liens – humoristiques, sentimentaux, parfois improbables – qui existent entre les images d'hier et celles d'aujourd'hui. Des connivences qui apportent un éclairage sur notre société pour mieux comprendre ses goûts, ses mœurs et ses tendances.

En proposant toute l'année des expositions inventives et variées, le Musée de l'Image est devenu non seulement un lieu de référence sur l'imagerie populaire mais aussi sur la manière dont les collections historiques peuvent être interrogées et comprises.

### LE SERVICE DES PUBLICS

Comment regarder et lire une image ? Comment guider son groupe au musée ?

Le service des publics propose de nombreux dispositifs d'accompagnement pour que chaque visite au musée prenne tout son sens. Des dossiers pédagogiques aux livrets de visite, des outils sont pensés pour faciliter l'appropriation par tous des collections du musée et des pré-visites sont également proposées aux responsables de groupes.

Vous souhaitez pousser les portes du musée avec votre groupe ? Différentes formules de visite vous sont proposées : visite libre ou accompagnée des expositions, prolongement par des ateliers créatifs adaptés à différents niveaux de compréhension.

Pour tous renseignements, n'hésitez pas à contacter le service des publics et à retrouver toutes nos offres sur le site internet dans la rubrique "votre visite" : [www.museedelimage.fr](http://www.museedelimage.fr)

**POURQUOI  
UN MUSÉE ?**

Vos élèves se posent peut-être des questions sur le fonctionnement d'un musée ? Nous vous proposons quelques sujets de conversation qui leur permettront d'imaginer leur propre musée, métier, collection et exposition...

Le musée a pour mission de conserver et d'étudier ses collections. Il doit permettre au plus grand nombre d'accéder à ses savoirs. Le musée est un lieu où l'on valorise et sauvegarde le patrimoine mais aussi un lieu où l'on apprend à regarder.

On peut y trouver toutes sortes d'objets qui marquent une époque ou une culture mais pas uniquement de "vieilles choses". Au Musée de l'Image, il y a aussi des œuvres récentes qui posent question et changent notre vision du monde, de notre quotidien.

**EST-CE TOUJOURS  
LA MÊME CHOSE ?**

Tout musée renouvelle ses expositions régulièrement. Au Musée de l'Image, l'exposition permanente est également remaniée régulièrement pour découvrir d'autres objets de la collection mais aussi par souci de conservation. Les images, en effet, ne peuvent être exposées plus de 3 mois et, une fois exposées, doivent rester en réserve quelques années ! D'ailleurs, aviez-vous remarqué que les salles d'exposition étaient souvent sombres ? Dans ces espaces, il y a peu de lumière et la température est toujours la même, toujours dans le but de préserver les images...

**QUI Y  
TRAVAILLE ?**

Un musée, c'est de nombreux métiers et compétences qui cohabitent et que le visiteur ne voit pas forcément. Selon les musées, les missions et les métiers peuvent varier. Quelques fonctions, piochées au hasard :

**> Commissaire d'exposition**

Pense les thèmes des expositions et sélectionne les œuvres.

**> Conservateur-trice**

Connaît l'histoire des collections et leurs règles précises de préservation.

**> Chargé(e) de collection**

Veille sur les collections et coordonne les prêts vers d'autres lieux.

**> Médiateur-trice**

Accueille le public, réalise les visites guidées et les ateliers.

**> Photographe**

Photographie les œuvres pour l'inventaire et immortalise les événements.

**> Restaurateur-trice**

Nettoie les images et les répare au besoin.

**> Scénographe**

Met en scène les expositions.

**> Technicien(ne) multimédia**

Met à jour le site internet et les vidéos, gère les installations informatiques.

**> Chargé(e) de programmation**

Élabore les événements du musée et leur planning.

**> Chargé(e) des publics**

Adapte les documents de visite et les ateliers pour différents publics.

**> Régisseur d'exposition**

Transporte les œuvres et les accroche dans les salles (on parle de montage d'exposition).

**> Documentaliste**

Enrichit le centre de documentation, conseille les chercheurs dans leurs recherches.

**> Chargé(e) de communication**

Renseigne la presse et commande les outils d'information (flyer, affiche, publicité, etc.).



### LES HORAIRES D'OUVERTURE

#### > du 1<sup>er</sup> septembre au 30 juin

Tous les jours de 9h30 à 12h & de 14h à 18h.

Le lundi de 14h à 18h / Le vendredi de 9h30 à 18h.

Dimanche et jours fériés de 10h à 12h & de 14h à 18h.

Fermeture exceptionnelle le 25 décembre et le 1<sup>er</sup> janvier.

#### > du 1<sup>er</sup> juillet au 31 août

Tous les jours de 10h à 18h en continu.

Le lundi de 14h à 18h.

**À noter** : les groupes peuvent être accueillis selon les horaires d'ouverture du musée.

### ACCESSIBILITÉ DU SITE

Le Musée de l'Image dispose d'un parking gratuit avec emplacements réservés aux personnes à mobilité réduite. Le site est accessible dans son intégralité.

Nos agents d'accueil sont à votre disposition pour vous accompagner dans vos déplacements et un fauteuil roulant non motorisé peut être mis à disposition. L'accès des chiens guides est autorisé.

Le port d'Épinal – équipé de tables de pique-nique et d'un espace de jeux – est situé à proximité du musée et peut accueillir les groupes désirant déjeuner. Un dépose-minute spécial bus est prévu devant le bâtiment et un emplacement dédié est disponible sur le trottoir opposé.

**À noter** : Le musée ne dispose pas d'espace intérieur pour la restauration des groupes. Si besoin, vous pouvez vous adresser aux écoles environnantes.



---

**MUSÉE DE L'IMAGE**  
42 QUAI DE DOGNEVILLE  
88000 ÉPINAL

T : 03 29 81 48 30  
[musee.image@epinal.fr](mailto:musee.image@epinal.fr)  
[www.museedelimage.fr](http://www.museedelimage.fr)