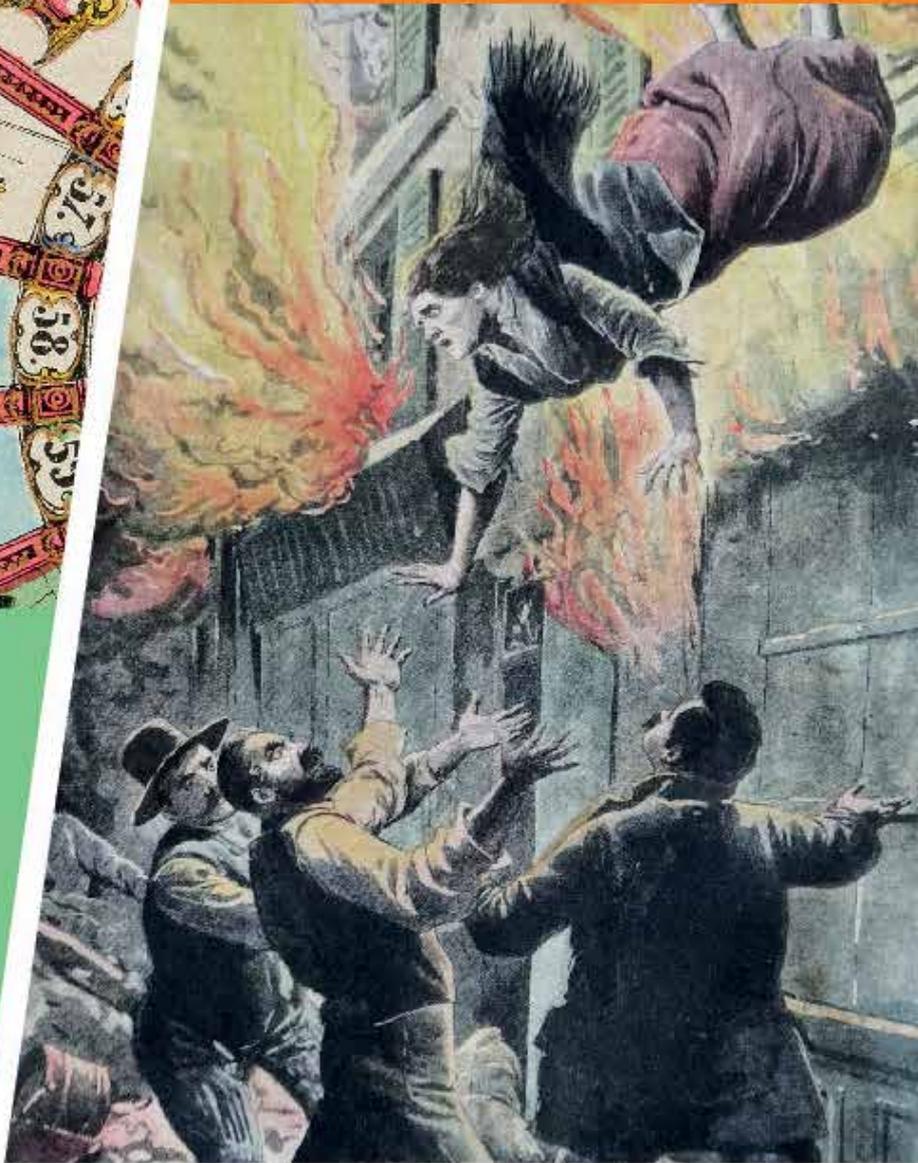




Images & faits divers



Jeux de l'oie



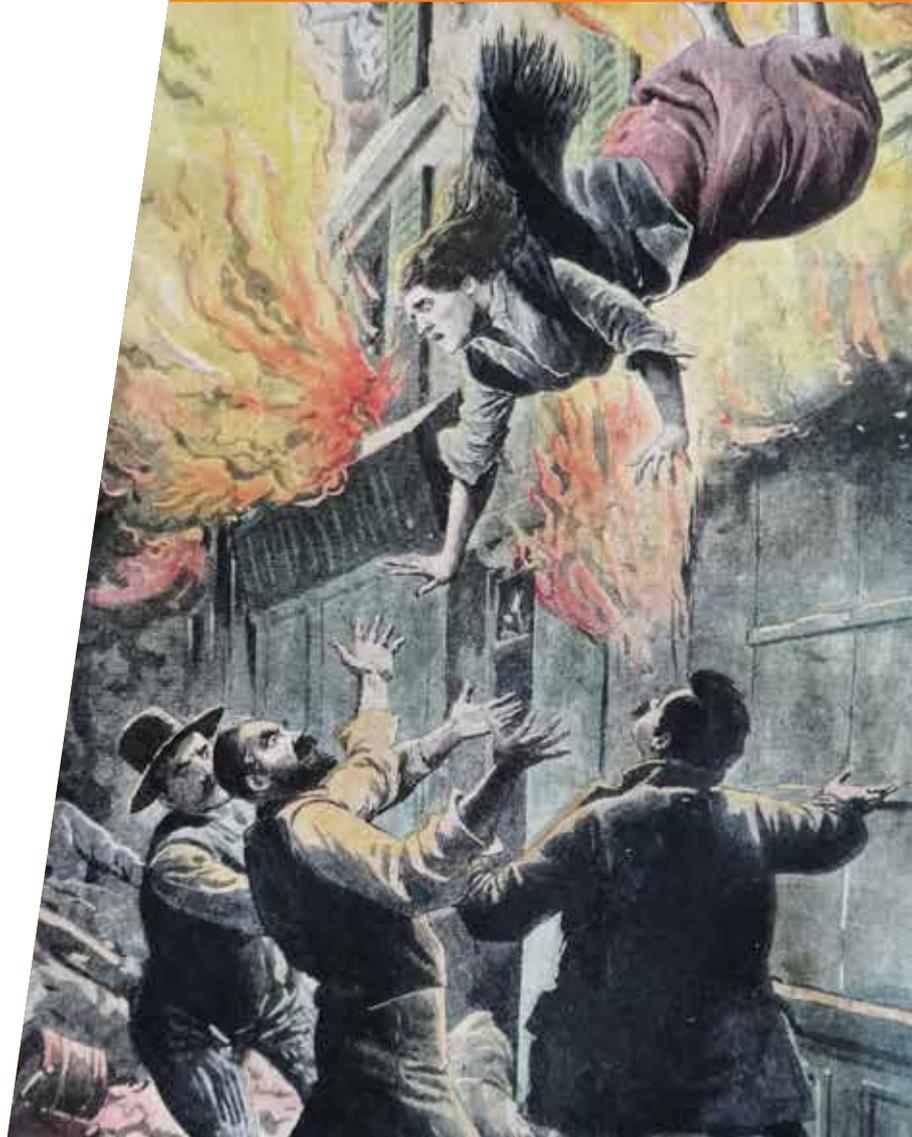
**DOSSIER
PÉDAGOGIQUE
2022-23**

**musée
de l'Image**
Ville d'Épinal





Images & faits divers



Visuels intérieur cahier : clichés H. Rouyer / A. Bourgois
Affiche de l'exposition : design graphique Marie Teyssier

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

Le contenu de ce dossier a été réalisé
à partir des textes d'exposition de Christelle Rochette,
directrice du musée de l'Image.
Conception et mise en page par le Service des publics du
Musée de l'Image | Ville d'Épinal. 2022

IMAGES & FAITS DIVERS

L'EXPOSITION EN QUELQUES MOTS

DU 5 NOVEMBRE 2022
AU 21 MAI 2023

Parmi la multitude d'informations qui parvient à nos oreilles et à nos yeux, les faits divers occupent une place singulière. Dénigrés le plus souvent, ils sont cependant les rubriques les plus lues dans la presse, et donc les plus populaires.

Ils font depuis des années l'objet d'émissions télévisuelles au succès avéré : désastres et meurtres sanglants y sont relatés avec force détails et parfois complaisance, afin de nourrir la curiosité de l'auditoire.

L'exposition revient sur la fascination exercée par les faits divers sur le public, à travers l'imagerie, les canards et enfin la presse populaire illustrée.

LES FORMULES DE VISITE

VISITE LIBRE

En autonomie, votre groupe découvre l'exposition. Pour préparer votre sortie et accompagner au mieux votre groupe, le service des publics est à votre disposition pour réaliser, avec vous, une pré-visite des expositions (sur rendez-vous uniquement).

VISITE GUIDÉE (CYCLE 4 ET +)

La visite est assurée par un médiateur. En sa compagnie, 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.

VISITE GUIDÉE + ATELIER "LE VRAI DU FAUX"

En parallèle de la visite guidée, votre groupe est invité à mettre en mots et en image un fait divers inventé. L'occasion de s'interroger sur les relais et différents supports d'information, leurs méthodes et, pour certains, leurs intentions cachées...

DISPONIBLE ÉGALEMENT EN SALLE : UNE FICHE
D'ENQUÊTE AVEC UN CRIME À ÉLUCIDER ! (À PARTIR DE 12 ANS)

LES PROJETS À LA CARTE

En tant qu'institution culturelle de la Ville d'Épinal, le musée de l'Image attache une grande importance à collaborer avec les acteurs socioéducatifs du territoire.

Avec eux, il peut développer des activités d'éveil culturel et des ateliers de pratiques artistiques en et hors les murs pour :

- > Faciliter l'accès à ses collections et sensibiliser le public au patrimoine local
- > Développer en chacun le sens de l'observation, d'analyse, l'esprit critique et les aptitudes langagières
- > Travailler autour des codes de représentation de l'image et de ses fonctions

Public cible, calendrier, disciplines concernées, réponse à un appel à projet interministériel, lieux d'intervention, productions finales... Construisez avec le service des publics du musée un projet qui vous ressemble !

À noter : pleinement intégrées dans l'objectif 100% EAC, les actions menées en collaboration avec le musée pourront être valorisées au sein des établissements scolaires, d'événements tels que la Nuit des musées mais aussi sur l'application ADAGE de la DAAC.

AU SOMMAIRE

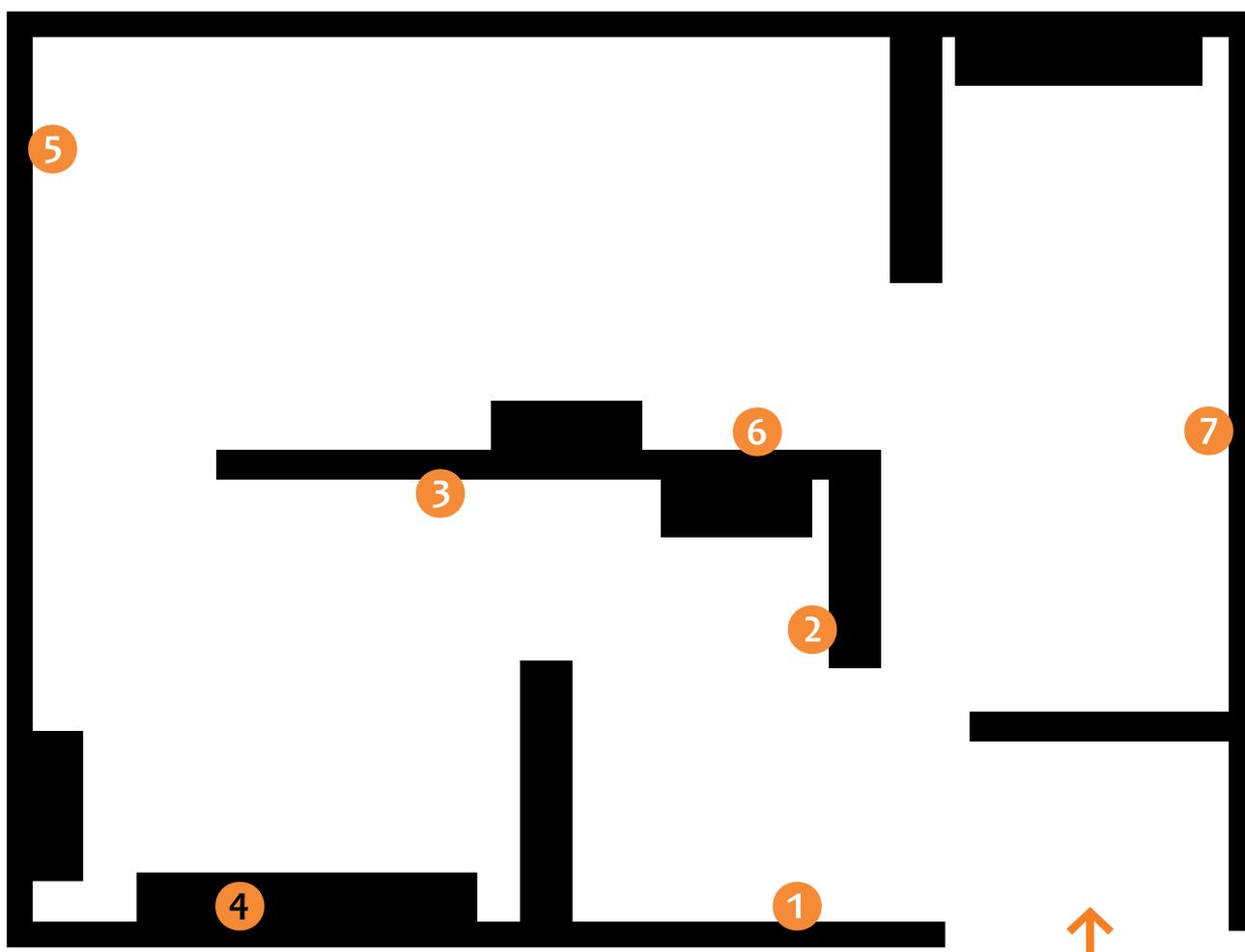
FICHES THÉMATIQUES & PLAN D'EXPOSITION

DES FEUILLES D'ACTUALITÉS

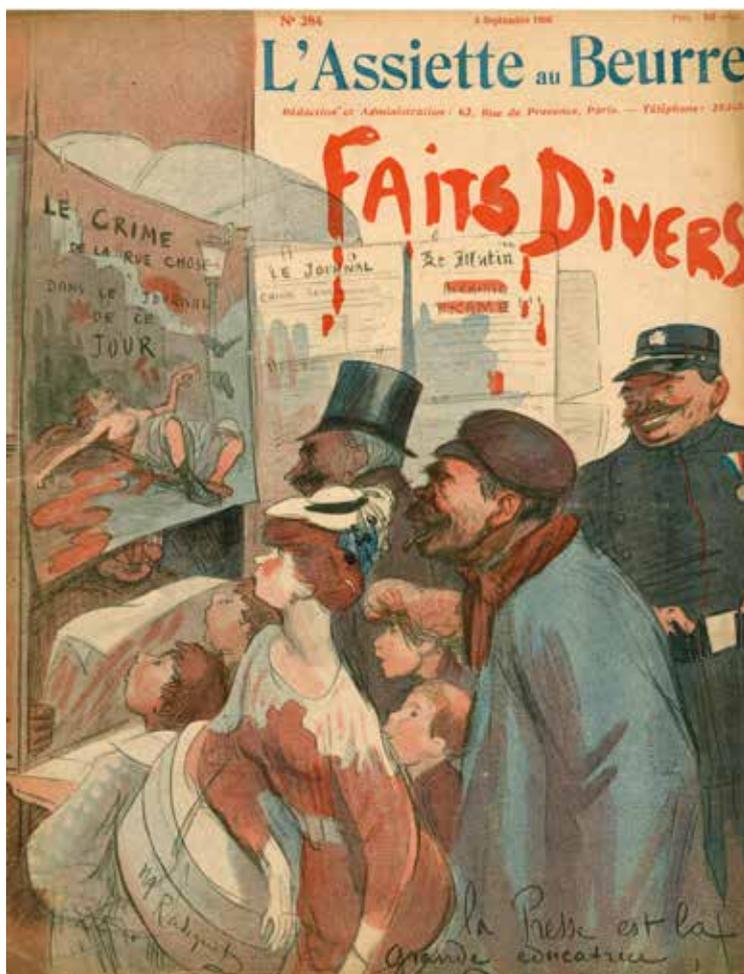
- p. 05 > Des faits divers
- p. 06 > Des supports de diffusion
- p. 07 > Des informations toutes relatives

LES CLEFS DU SUCCÈS

- p. 08 > Susciter des émotions fortes
- p. 09 > Attirer la curiosité
- p. 10 > Fidéliser son lectorat
- p. 11 > S'adapter à son temps ?



DES FEUILLES D'ACTUALITÉS



1 L'assiette au beurre n° 284

Parution du 8 septembre 1906. Couverture illustrée par M. Radiguet. © Coll. privée

DES FAITS DIVERS

Qu'est-ce qu'un fait divers selon vous ? Avez-vous des exemples ? Y êtes-vous attentifs ? En observant l'illustration, comment décririez-vous le comportement des personnes devant la feuille d'actualité affichée ?

Dans le *Grand dictionnaire universel du 19^e siècle* de Pierre Larousse, quelques faits divers sont listés : "Petits scandales, accidents de voitures, crimes épouvantables, suicides d'amour, couvreurs tombant d'un cinquième étage, vols à main armée, pluie de sauterelles ou de crapauds, naufrages, incendies, inondations, aventures cocasses, enlèvements mystérieux, exécutions à mort, cas d'hydrophobie, d'anthropophagie, de somnambulisme et de léthargie, (...) phénomènes de la nature tels les veaux à deux têtes, les enfants à trois yeux..."

Apparu pour la première fois en 1863 dans le *Petit Journal*, le terme "fait divers" désigne à la fois une rubrique journalistique et tous les événements qui la constituent et ce, sans réels liens thématiques. Considérés parfois avec condescendance voire mépris, les faits divers passionnent aussi les foules comme nous le montre cette image. Ils sont l'extraordinaire qui surgit dans une vie ordinaire. Tout un chacun peut en être le protagoniste, le témoin ou, en tous cas, se sentir affecté par cette actualité, une actualité plutôt fugace ! En effet, si le dernier fait divers publié semble être la nouvelle immanquable du jour (et le sujet de toutes les conversations), il peut néanmoins être oublié dès le lendemain.

Il y a quelques siècles, où pouvait-on s'informer des derniers faits divers ? Et aujourd'hui ?



2 Horrible assassinat commis sur un fermier par trois contrebandiers

Image éditée en 1835 par Émile Périaux, Rouen. © Coll. Mudaac - dépôt MIE

DES SUPPORTS DE DIFFUSION

Quel fait divers est raconté ici ? Selon vous, pourquoi ce papier est nommé canard et non un journal ? Quel en est le public cible ? Où pouvait-on l'acquérir ?

Depuis le 15^e siècle, des feuilles d'actualité illustrant un ou plusieurs faits divers sont vendues dans la rue à prix modique. De faible qualité (papier médiocre, gravure non colorée) et éditées occasionnellement, ces feuilles sont différentes des journaux destinés à des lecteurs avertis, issus des classes aisées. À partir des années 1830, ces "occasionnels" prennent le nom de "canards", terme qui désignait jusque-là des fausses nouvelles. L'origine de cette évolution sémantique reste floue. Allusion aux cancons rapportés ? Ou aux cris que pousse le vendeur de rue pour capter l'attention du passant ?

Imprimés par milliers d'exemplaires par des "canardiers", les canards sont d'abord un phénomène urbain mais sont également colportés dans les campagnes. Tout comme les almanachs, livrets de colportage et autres imageries populaires, ils permettent à tout à chacun de s'informer des derniers faits divers.

Et aujourd'hui ? Des articles journalistiques (presse écrite, TV, web) aux publications sur les réseaux sociaux en passant même par des émissions TV spécialisées (Ex : *Crimes et faits divers* sur NRJ12 / *Faites entrer l'accusé* sur RMC), les supports de diffusion de faits divers se multiplient !

Pensez-vous que le contenu de ces canards était le fruit d'un travail journalistique ? Quelles en étaient les sources d'information ?

RELATION DE L'ATTAQUE ET DE LA PRISE DE DEUX MONSTRES MARINS

PAR VINGT HOMMES DE NAVIRE LA CAROLINE.

Description de ces animaux qui viennent de débarquer à Marseille, pour venir enrichir le musée d'histoire naturelle.



DÉTAIL ET RÉCIT.

Tous les journaux maritimes ont consacré de cette capture extraordinaire : écoutons le récit :

Le capitaine MATHIEU partit le 28 octobre 1828, sur le navire la Caroline, monté par 55 hommes d'équipage et quatre sautois, pour aller explorer les pays lointains. En approchant du cap de Bonne-Espérance, le vaisseau fut assailli par une tempête qui le jeta près des rochers qui terminent à la Nouvelle-Hollande, près de la rive de la Cascoade, dans la baie austral. Cependant le temps se calma et l'équipage n'eut à déplorer, que la perte d'un seul homme tombé des écueils dans la mer, et d'une partie de sa cargaison, grâce aux manœuvres savantes du capitaine. Il fallut faire de l'eau et réparer le mâture, une chaloupe fut mise à la mer avec un homme d'équipage et un lieutenant, arrivés dans une baie ou détroit au travail, quand soudain deux monstres sortirent d'une grotte, se précipitèrent dans l'eau avec un bruit effroyable, et repartirent peu après à une distance de cent pas le lieutenant Henry, homme de courage, armé de son fusil, se mit à la tête et poursuivit ces deux animaux, sans être obligé de commettre à grande eau, alors les deux monstres s'accablèrent à un rocher, et montrèrent une grande ardeur de l'herbe voisine. Leurs queues se redressèrent en spirale, leurs ailes et les écailles qui couvraient leur corps, s'élevèrent, ressemblaient à un cliquetis d'armes.

Le lieutenant fit faire un demi-tour et commença, au bruit, une décharge à quinze pas. Ces monstres reculérent de rage et de fureur ; celui l'attaque devint plus vite, les autres s'enfuirent dans les rochers, disant leurs armes à bout portant ; un marin s'approcha témérairement, qu'il étonna dans le grotte de l'un un long ferret faisant cracher, tandis qu'un feu continuant se leur laissait aucun repos. Enfin deux heures se écoulèrent

à la tête, et l'autre fut attaqué au cœur, le premier s'agit long-temps, se roula, ses cris, ses hurlements étaient terribles, et après d'horribles convulsions, il expira.

Le second monstre encore long-temps l'attaque, mais le coup qu'il avait reçu épuisa ses forces, et ses marins furent victorieux.

C'est alors qu'ils furent examinés de près les monstres redoutables qu'ils avaient eu à combattre. Nous allons en donner la description, écrite dans un journal maritime.

Ces animaux, ditent les survivants de l'équipage, sont d'une espèce presque perdue, car les ancêtres de la marine ne font mention qu'une fois de la capture de ces animaux, par un nommé François Chénart, l'année marine française, en 1756.

La longueur du corps est de six pieds, la queue est terminée par un croissant aigu, le corps se développe en anneaux comme celui du serpent, et des écailles marquées le couvrent entièrement ; deux forts bras armés de griffes à membrane et à griffe, sont attachés à de fortes épines ; ils ont sur le dos deux ailes qui ont à 3 pieds d'essor, et qui leur servent pour hâter leur course sur la terre. La tête a quelque chose d'effrayant, elle est le double de celle d'un grand requin, comme lui il a plusieurs rangs de dents. La queue présente une ouverture de trois doigts, l'aile est petite et renversée en partie par une large membrane ; le nez est semblable à une cravate épaisse d'un brun rougeâtre qui lui descend sur le poitrine et cache en partie deux yeux comme des perles. Son poids peut être estimé à 1500 kilogrammes. Enfin, après une longue exploration dans ces contrées, le navire vint d'arriver à Marseille ; tous le soir fut portée dans le feu où ces monstres étaient déposés, on attendait leur translation au musée d'histoire naturelle à Paris.

Impression d'images, de DEMBOUR, graveur et lithographe à METZ.

3 Relation de l'attaque et de la prise de deux monstres marins

Gravure sur bois éditée en 1839 par Dembour, Metz. © Coll. Mudaac - dépôt MIE

DES INFORMATIONS TOUTES RELATIVES

Pensez-vous que ce fait soit réel ? Qu'est-ce qui vous fait douter ? Les lecteurs de l'époque avaient-ils la possibilité de vérifier cette actualité ? En connaît-on la source ? Comment nommerait-on cette info aujourd'hui ?

Dans le domaine du fait divers, les images populaires éditées par les centres imagiers de province ne sont pas en reste. Imprimées également en milliers d'exemplaires et en couleurs, elles oscillent entre actualité réelle et fausse nouvelle. À grand renfort de détails pointus ou puissant dans des récits répétés et réinterprétés, le plus invraisemblable fait illustré paraît plausible aux yeux des lecteurs ! La crédulité du public, feinte ou non, est d'ailleurs indispensable pour que ces feuilles d'actualité soient achetées.

Ici, vu l'étrangeté des monstres et malgré la précision du récit, chacun sait aujourd'hui qu'il s'agit d'une fausse information. En effet, notre recul et notre accès à la connaissance sont suffisants pour le saisir. Mais il est toujours plus difficile de déceler l'infox (ou fake new) quand celle-ci nous est contemporaine et que son contenu, largement relayé, ne met pas en scène de si monstrueux personnages...

Et aujourd'hui ? Peut-on se fier à toutes les actualités diffusées ? Cette exposition est une belle opportunité pour rappeler à chacun l'importance d'utiliser son esprit critique, de vérifier/croiser ses sources mais aussi de ne pas partager une actualité sans l'avoir vérifiée !

Malgré leur relative véracité, comment expliqueriez-vous le succès de ces feuilles ?

LES CLEFS DU SUCCÈS



4 Grandes inondations de 1856

Gravure sur bois éditée en 1856 par Pellerin, Épinal. © Coll. MIE

SUSCITER DES ÉMOTIONS FORTES

Quel fait est traité ici ? Est-il triste ou heureux ? Quelles ont été vos réactions quand vous l'avez découvert (peur, curiosité, empathie, surprise, mépris, doute...) ? Selon vous, pourquoi les faits divers diffusés sont souvent de mauvaises nouvelles ?

Séismes, éruptions volcaniques, inondations, incendies et naufrages sont parmi les fléaux qui affectent grandement les populations. Ces catastrophes pouvaient anciennement être perçues comme des châtiments ou des avertissements divins. Les feuilles d'actualité s'emparent massivement de ces calamités survenues en France ou dans le monde. Elles les relatent par des textes détaillés, soulignant les souffrances subies et exaltant le courage, et les illustrent par des mises en scène dramatiques.

Tragiques ou sordides mais toujours sensationnels, les sujets des feuilles d'actualités révèlent les peurs et fantasmes de l'humanité. Ils captent ainsi une large clientèle car, comme chacun le sait, le drame fait vendre !

Et aujourd'hui ? Aux côtés d'actualités parfois déprimantes, de bonnes nouvelles font leur apparition dans les médias, de quelques minutes de diffusion dans un journal télévisé à des programmes dédiés (ex: Le journal des bonnes nouvelles sur RFM / page FB @ LepetitjournalDesBonnesNouvelles). L'objectif reste cependant le même : susciter de fortes émotions auprès d'un lectorat, d'un auditoire, de followers ou d'une clientèle !

Image, titre et/ou article ? Quel élément de cette image a attiré votre attention en premier ?

FIDÉLISER UN LECTORAT

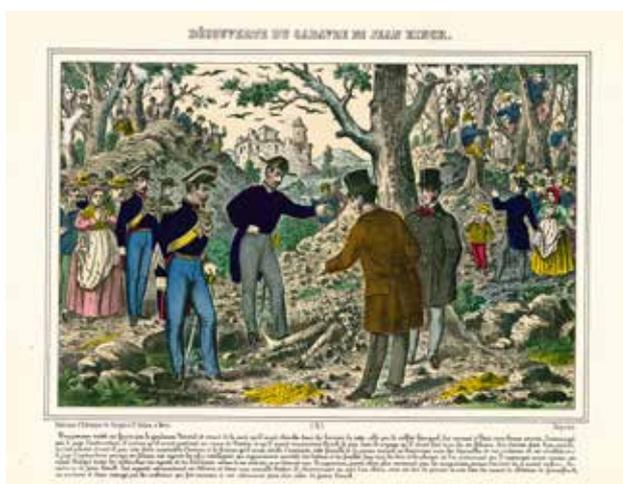
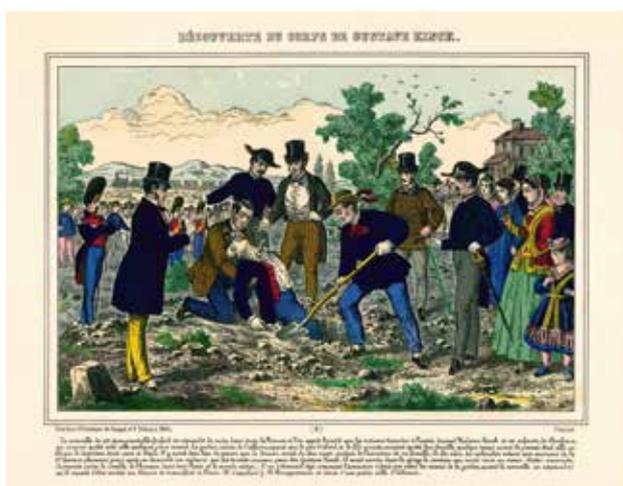
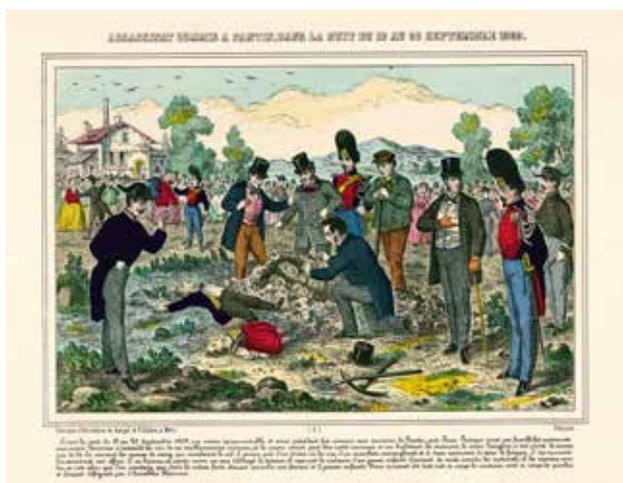
Ces trois images font-elles partie d'une même série ? À quoi le devine-t-on ? Quel fait divers est relaté ? Pourquoi, selon vous, l'imager l'a-t-il illustré en trois planches distinctes plutôt qu'une seule ?

Le crime de Pantin est le fait meurtrier le plus retentissant du Second Empire. Relayée dans le moindre détail par la presse, l'affaire Troppmann défraye la chronique entre septembre 1869 et janvier 1870. Par cupidité, Jean-Baptiste Troppman, 20 ans, aurait assassiné les huit membres de la famille Kinck. La mère et les six enfants sont retrouvés dans un champ de Pantin, le père dans une forêt alsacienne. La sauvagerie du crime attise la curiosité du public, alimentée par la presse, plus particulièrement par le très populaire *Petit Journal*. Outre des informations factuelles, celui-ci introduit dans ses comptes rendus des éléments fictionnels.

Le fait criminel, qui jusqu'alors n'était relaté que dans la chronique judiciaire une fois le procès tenu, est pour la première fois porté à la connaissance immédiate du public. L'affaire est suivie ainsi à la manière d'un feuilleton, en "temps réel", de la découverte du crime à la mise à mort de l'assassin le 19 janvier 1870. Les imageries (Metz, Épinal et autres) en font de même et éditent un épisode par planche pour tenir en haleine leur clientèle. Le suspense est latent. Avec l'affaire Troppmann, la surmédiation des faits criminels s'installe définitivement.

Et aujourd'hui ? Cette surmédiation n'a pas faibli. Outre les journaux d'informations qui révèlent au fur et à mesure l'avancement d'affaires en cours, certains programmes TV font des crimes leur sujet principal à l'instar de l'émission hebdomadaire *Enquêtes criminelles* diffusée sur W9 ou des dizaines de séries fictions disponibles sur toutes les plateformes (ColdCase / Les experts / NCIS / HPI / ...). Le tout déconseillé aux spectateurs de moins de 12 ans, bien sûr.

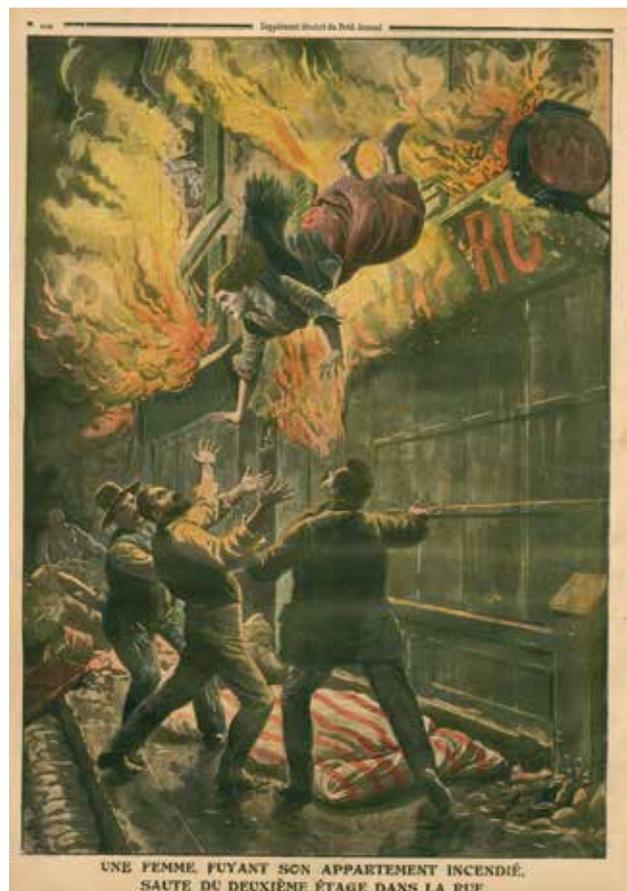
Selon vous, les imagiers avaient-ils du temps pour produire leur planche ou fallait-il qu'elle sorte le plus vite possible après le fait traité ? (pour répondre à cette question, n'hésitez pas à comparer les dates de parution des planches et celles des faits)



6 Assassinat commis à Pantin (...) / Découverte du corps de Gustave Kinck / Découverte du corps de Jean Kinck

Lithographies éditées en 1869 par Gangel & Didion, Metz. © Coll. MIE

"Jamais crime n'a excité à ce point l'émotion et la curiosité. Tout autre événement passe inaperçu ; on peut dire qu'à Paris comme dans toute la France, on ne s'occupe pas d'autre chose. Les moindres informations, les plus minutieux détails de l'instruction judiciaire sont aussitôt connus, propagés de bouche en bouche et servent d'aliment à l'anxiété générale. Les journaux sont enlevés et disputés à mesure qu'ils paraissent ; on les lit à haute voix dans la rue, les voitures publiques, dans les ateliers, dans les magasins, dans les familles."



7 Le petit journal - Supplément illustré

Parution du 6 septembre 1896 et du 13 mars 1910 © Coll. MIE

S'ADAPTER À SON TEMPS ?

Quels indices nous montrent qu'il s'agit ici de pages de journal et non de feuilles d'actualité volantes éditée occasionnellement ? (titre, numéro de page, date de parution) Comment décririez-vous la qualité de l'illustration par rapport à celles vues précédemment ?

Vers les années 1870, la presse se démocratise. Des publications comme *Le Petit Journal* s'adressent alors à toute la population et non plus à quelques catégories. La vague des suppléments illustrés, publiés de manière hebdomadaire, renouvellent au passage la représentation des faits divers. L'image, dont la crudité dramatique exacerbée s'étale à la une ou en 4^e de couverture, prime désormais sur le texte. Le récit ne fait souvent plus l'objet que d'un entrefilet en pages intérieures.

Avec l'essor des journaux, la médiatisation des faits divers s'intensifie. Aux côtés des "habituels" drames sanglants, certains faits se font le reflet de la modernité mais aussi de maux de l'époque (incendies dus au gaz, accidents de train, d'automobile, problèmes d'insécurité, suicides...). Malgré leur réactivité face aux nouveaux événements, les imagiers et autres canardiens perdent de la vitesse. Leurs feuilles d'actualités seront remplacées peu à peu par les journaux. Et aujourd'hui ? Quels sont nos supports d'informations ? Selon vous, certains sont-ils voués à disparaître ? La question reste ouverte...

Qu'avez-vous appris sur les feuilles d'actualité ? Cette exposition va-t-elle changer votre façon de regarder les médias d'information (presse TV, papier, numérique / réseaux sociaux) ?



Jeux de l'oie



Visuels intérieur cahier : clichés H. Rouyer / A. Bourgois

Affiche de l'exposition : design graphique Marie Teyssier

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

Le contenu de ce dossier a été réalisé
à partir des textes d'exposition de Jennifer Heim,
chargée des collections du musée.

Conception et mise en page par le Service des publics du
Musée de l'Image | Ville d'Épinal. 2022

JEU DE L'OIE

L'EXPOSITION EN QUELQUES MOTS

DU 5 NOVEMBRE 2022
AU 21 MAI 2023

Connaissez-vous le jeu de l'oie ?

Enfant, vous y avez probablement joué et en conservez quelques souvenirs. Devenu adulte, vous avez peut-être appris ses règles à des enfants.

Le jeu de l'oie, dont la pratique se transmet de génération en génération, fait partie des premiers jeux de société de l'existence.

Quand apparaît-il et comment s'est-il invité dans nos foyers ? N'y joue-t-on qu'en France ?

Pourquoi a-t-on consacré un jeu à l'oie, ce drôle de palmipède ? Sous son apparente simplicité, le jeu cache-t-il un sens plus profond ?

À partir des collections du musée de l'Image, l'exposition propose la brève histoire d'un jeu qui s'est développé grâce aux images dites populaires.

LES FORMULES DE VISITE

VISITE LIBRE

En autonomie, votre groupe découvre l'exposition. Pour préparer votre sortie et accompagner au mieux votre groupe, le service des publics est à votre disposition pour réaliser, avec vous, une pré-visite des expositions (sur rendez-vous uniquement).

VISITE GUIDÉE (CYCLES 2-3)

La visite est assurée par un médiateur. En sa compagnie, 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.

VISITE GUIDÉE + ATELIER "CASE DÉPART"

Pour approfondir le sujet et vivre pleinement son expérience au musée, les enfants sont invités à jouer au jeu de l'oie puis à illustrer leur propre version du jeu, selon un thème qui leur est cher !

DISPONIBLE ÉGALEMENT EN SALLE : DES DÉFIS
À RÉALISER DE CASE EN CASE ! (À PARTIR DE 6 ANS)

LES PROJETS À LA CARTE

En tant qu'institution culturelle de la Ville d'Épinal, le musée de l'Image attache une grande importance à collaborer avec les acteurs socioéducatifs du territoire.

Avec eux, il peut développer des activités d'éveil culturel et des ateliers de pratiques artistiques en et hors les murs pour :

- > Faciliter l'accès à ses collections et sensibiliser le public au patrimoine local
- > Développer en chacun le sens de l'observation, d'analyse, l'esprit critique et les aptitudes langagières
- > Travailler autour des codes de représentation de l'image et de ses fonctions

Public cible, calendrier, disciplines concernées, réponse à un appel à projet interministériel, lieux d'intervention, productions finales... Construisez avec le service des publics du musée un projet qui vous ressemble !

À noter : pleinement intégrées dans l'objectif 100% EAC, les actions menées en collaboration avec le musée pourront être valorisées au sein des établissements scolaires, d'événements tels que la Nuit des musées mais aussi sur l'application ADAGE de la DAAC.

AU SOMMAIRE

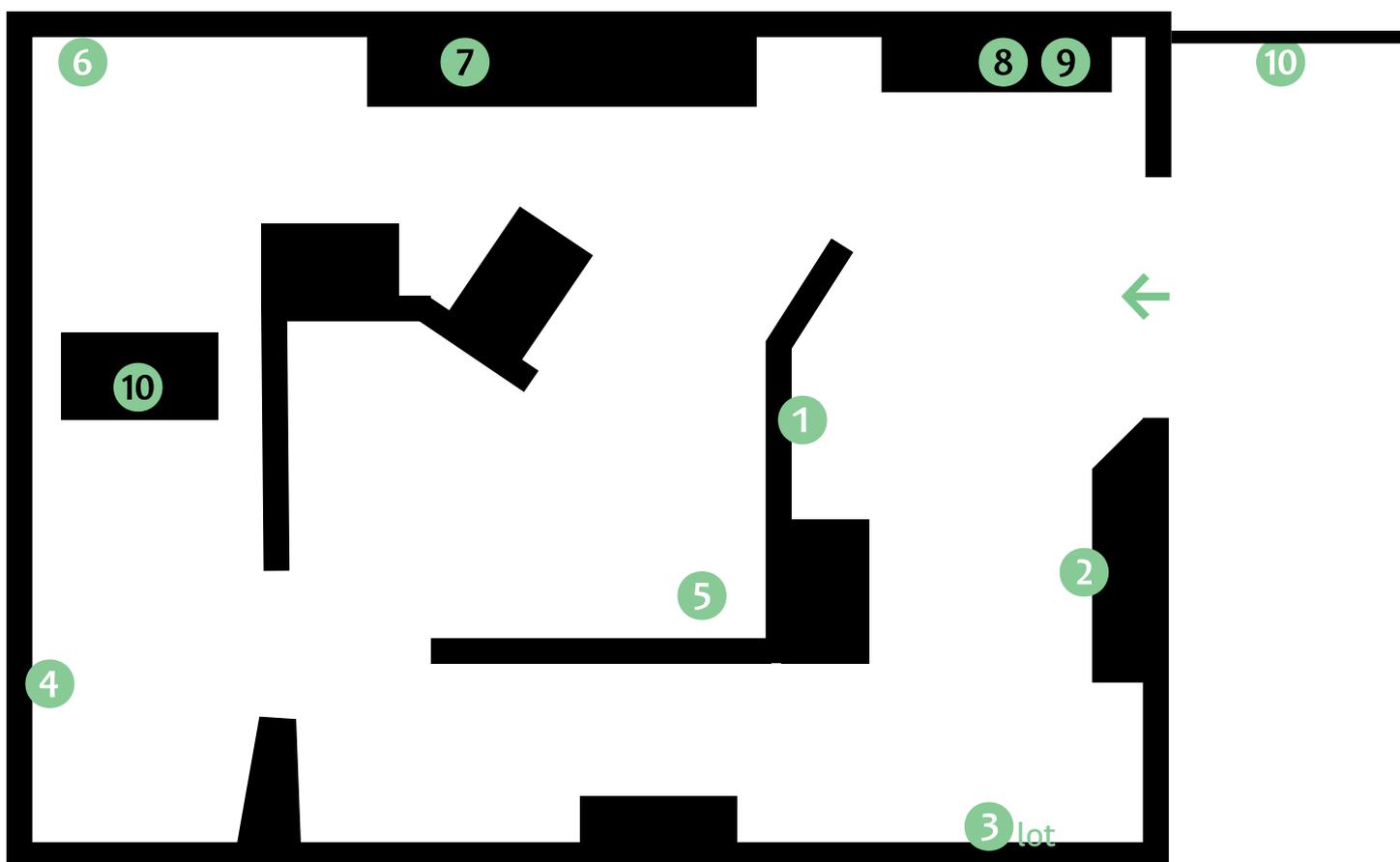
FICHES THÉMATIQUES & PLAN D'EXPOSITION

UN MODÈLE UNIQUE ?

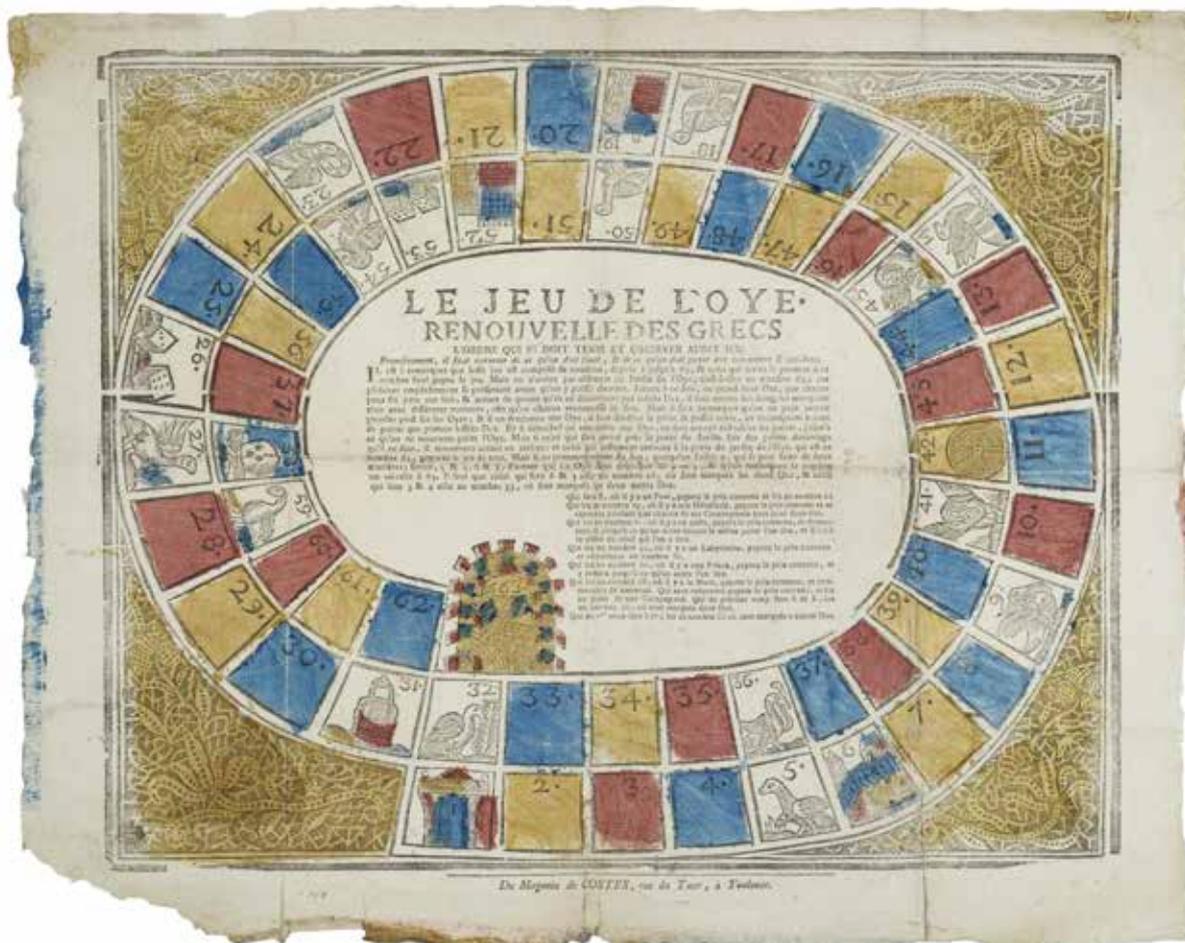
- p. 15 > Les règles de jeu
- p. 16 > Les origines
- p. 17 > Les variations
- p. 18 > Les joueurs
- p. 19 > Un animal

UN SIMPLE JEU ?

- p. 20 > Une fonction éducative
- p. 21 > Un message politique
- p. 22 > Un objectif philanthropique
ou commercial
- p. 23 > Une portée symbolique



UN MODÈLE UNIQUE ?



1 Le jeu de l'oie - renouvelé des Grecs

Gravure sur bois éditée entre 1800 et 1830 par Costes, Toulouse. © Coll. MUDAAC - dépôt MIE

LES RÈGLES DE JEU

Quel est ce jeu ? Qu'est-ce qui vous fait dire qu'il s'agit d'un jeu de l'oie ? Comment y jouez-vous ? Quel est le but ? Existe-t-il des cases particulières ?

Dans sa forme classique, le jeu de l'oie est reconnaissable à son parcours en forme de spirale composé de 63 cases. Il s'agit d'un jeu de plateau se jouant de deux à dix joueurs : chaque joueur fait évoluer son pion, souvent en forme d'oie, tout au long d'un parcours composé de cases dites passives ou actives. À tour de rôle, les joueurs lancent les dés, au nombre de deux. Le but est d'arriver le premier sur la dernière case avec le nombre exact de points. Aucune stratégie n'est possible, le destin des joueurs étant soumis au pur hasard des dés.

Voici quelques cases qui peuvent bouleverser le cours de la partie :

- la case 6 "le pont" permet au joueur d'aller se noyer en case 12.
- la case 19 "l'auberge" oblige le joueur à passer deux fois son tour.
- la case 31 "le puits" et la case 52 "la prison" figent le joueur qui doit attendre qu'un adversaire y tombe à son tour et prenne sa place. Le joueur se rendra alors à l'ancienne case de son adversaire.
- la case 42 "le labyrinthe" ramène le joueur en case 30.
- la case 58 "la mort" nous fait retourner à la case départ.
- la case 63 "le jardin de l'oie", si elle n'est pas atteinte avec le nombre juste, fait rétrograder le joueur du nombre de cases en excès. S'il rencontre une oie en reculant, il recule encore du même nombre, jusqu'à ne plus rencontrer d'oie.

Mais qui donc a inventé ces drôles de règles ?



2 Le jeu de l'oie renouvelé des Grecs, jeu de grand plaisir et de récréation

Lithographie éditée entre 1859 et 1869 par Gangel et Didion, Metz. © Coll. MIE

LES ORIGINES

Selon vous, quand et par qui a été inventé le jeu de l'oie ? De quand date celui-ci et comment a-t-il été fabriqué ?

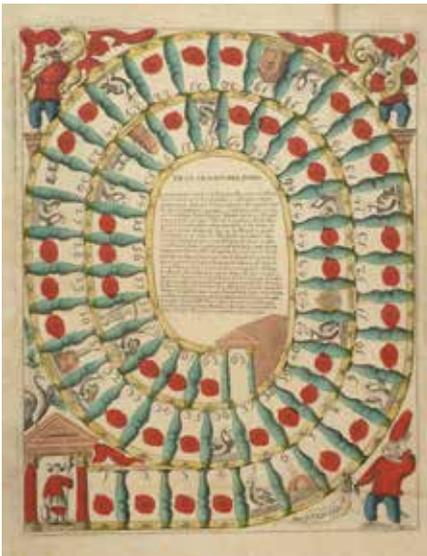
L'origine du jeu de l'oie serait-elle antique comme l'affirme cet extrait de chanson présenté dans la salle ?

"Les Grecs d'un commun aveu
S'ennuyaient devant Troie
Pour les amuser un peu
Ulisse inventa le jeu
De l'Oie".

Si la composition des cases évoque en effet les labyrinthes grecs, cette origine est légendaire... Le jeu de l'oie serait en réalité né en Italie à la fin du 16^e siècle. Conçus tout d'abord dans des matériaux nobles, ils divertissent alors les seigneurs et constituent même des cadeaux diplomatiques entre les royaumes européens.

Dès le début du 17^e siècle, grâce à l'apparition de versions imprimées moins coûteuses, le jeu de l'oie devient populaire ! Imprimé sur du papier de plus ou moins bonne qualité, il n'est pas très résistant à la manipulation. Sur les centaines de milliers produits du 17^e au 19^e siècle, les quelques exemplaires préservés constituent des exceptions. Celui présenté ici nous vient de Metz et date du milieu du 19^e siècle.

Est-ce que tous les jeux de l'oie se ressemblent ?



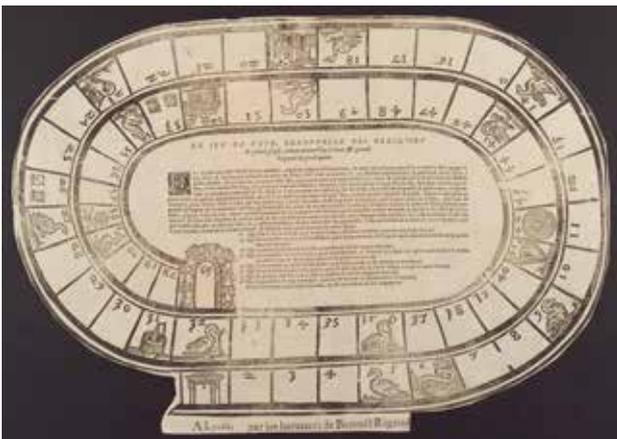
3 Juego del oca

Taille-douce éditée au 19e siècle en Espagne © Coll. MIE



3 Het nieuwen vermaecklyck gansspel

Gravure sur bois éditée vers 1840-70 par Holst F.G.L., Hollande © Coll. MIE



3 Le lev de l'oye : renouvelle des Grecs

Gravure sur bois éditée vers 1600 par successeurs de B. Rigaud, Lyon © Coll. Herzog August Bibliothek, Wolfenbüttel (Allemagne)



3 Jeu de l'oie renouvelé des Grecs

Taille-douce éditée vers 1810 par Basset, Paris © Coll. MIE

LES VARIATIONS

Ces jeux de l'oie ont-ils tous été imprimés au même endroit et à la même époque ? (aidez-vous des cartels de l'exposition) Quelles sont leurs différences et leurs ressemblances ?

La circulation des images imprimées entre les grandes villes européennes permet la diffusion des motifs. Aussi, d'abord en Italie, puis au Royaume-Uni et en Espagne, aux Pays-Bas et bien sûr en France, des éditeurs, à l'affût des nouvelles modes, commercialisent des gravures de jeux de l'oie sur des feuilles volantes.

Si les jeux de l'oie prennent des apparences diverses en fonction des pays, tous partagent de nombreuses caractéristiques : un parcours en spirale (verticale ou horizontale), des règles de jeu semblables (visibles ou non sur l'impression), des décorations en coin appelées écoinçons.

En France, le modèle lyonnais s'impose vers les années 1600. Les règles y tiennent une place centrale, l'orientation du parcours est horizontale, les cases passives sont vides, les cases 1 et 63 forment des portes. À la différence des jeux des autres pays où le labyrinthe renvoie à la case 39, celui-ci fait reculer le joueur à la case 30. Cette probable erreur de traduction se retrouve dans tous les jeux français et prouve que la version lyonnaise leur a servi de modèle.

Au fil du temps, les imagiers se permettent quelques originalités : une oie et ses petits apparaissent dans la porte finale, tandis que les cases passives et les écoinçons se remplissent de motifs décoratifs floraux puis, au 19^e siècle sous l'influence des imprimeurs parisiens, de motifs variés et thématiques.

Mais qui joue au jeu de l'oie ?

JEUX DE L'ENFANCE.



Le jeu du Cheval fou.



Le jeu du Sabot et de la Toupe.



Le jeu de l'Oie.



Le jeu de la Fosse.

A ÉPINAL, CHEZ PELLERIN, IMPRIMEUR-LIBRAIRE ET FABRICANT DE CARTES À JOUER.

4 Jeux d'enfance

Gravure sur bois éditée en 1828 par Pellerin, Épinal © Coll. MUCEM - Cliché RMN-Grand Palais

LES JOUEURS

Selon vous, les jeux de l'oie imprimés étaient-ils une activité pour les riches ou les moins favorisés ? Les adultes, les enfants ? À quelles occasions pouvait-on y jouer ? Et aujourd'hui ?

Partout en Europe, les jeux de hasard et d'argent (dans les règles initiales du jeu de l'oie, de l'argent était misé !), souffrent d'une mauvaise réputation et sont réprimandés par l'Église et les autorités. Parce que seules de petites mises d'argent y sont jouées, le jeu de l'oie est toutefois toléré. Les aristocrates et les bourgeois le pratiquent alors en petits groupes dans des cercles de jeux ou chez les particuliers, à l'intérieur ou dans les jardins. Jusqu'à la fin du 18^e siècle, le jeu de l'oie imprimé est ainsi une distraction courante dans tous les milieux, riches comme populaires. Il s'agit bien là d'un jeu de société !

Au cours du 19^e siècle, les jeux de l'oie finissent par laisser les plus aisés. Considérée comme un divertissement trop simplet, la pratique se cantonne désormais à la sphère enfantine (comme l'illustre ici l'image populaire), familiale ou aux adultes des catégories modestes qui continuent à y jouer.

Les imagiers adaptent alors leurs planches de jeux de l'oie et produisent tout aussi bien des versions colorées à l'univers enfantin pour les plus jeunes que de nombreux jeux thématiques, parfois humoristiques, pour les adultes.

Mais pourquoi avoir choisi une oie pour nommer ce jeu de société ?



5 Oie cendrée femelle naturalisée

© Coll. Musée Pierre-Noël, Saint-Dié-des-Vosges

UN ANIMAL

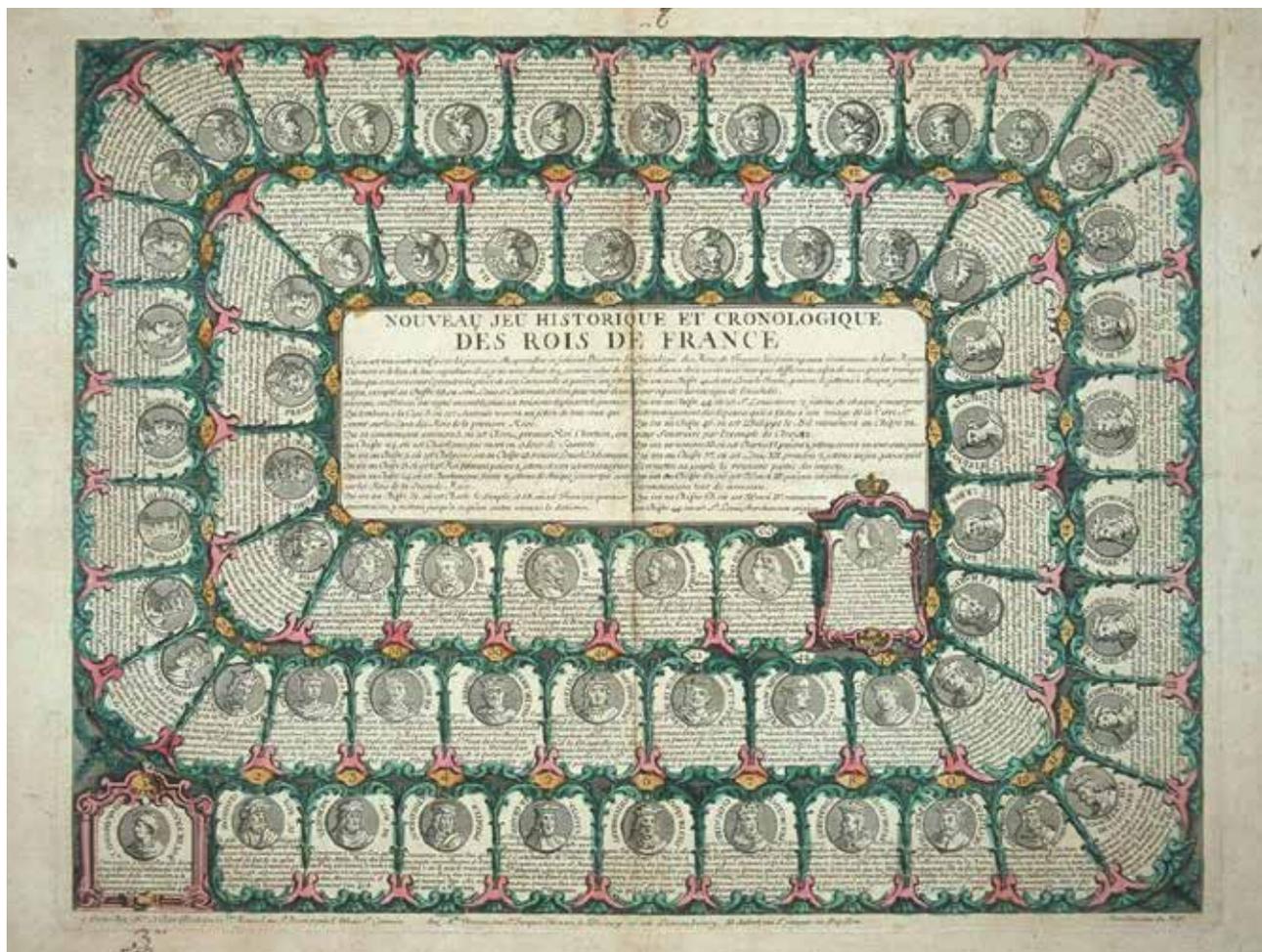
Avez-vous une théorie sur le choix de l'oie dans le nom de ce jeu ? Laquelle de ses particularités selon vous pourrait le justifier (caractéristiques physiques ou symboliques) ?

Depuis l'Antiquité, l'oie est un animal commun et familier. Souffrant d'une mauvaise réputation en France – ne dit-on pas « bête comme une oie » ? – l'oie incarne des valeurs positives dans d'autres civilisations. Animal de l'eau, de la terre et de l'air, elle permet le passage de l'un à l'autre. Dans de nombreuses civilisations antiques, elle conduit l'âme après la mort. Elle incarnerait alors la transition d'une étape à l'autre. En Italie, elles sont même sacrées et portent chance depuis que certaines (au 4^e siècle avant J.-C.) ont averti les Romains de l'invasion gauloise...

D'un point de vue pragmatique, l'oie a pu être choisie comme emblème du jeu parce qu'elle constitue un plat de fête, une belle récompense pour le gagnant... Selon d'autres théories, la relation entre l'oie et le sens de l'ouïe pourrait expliquer la symbolique du jeu. La conjugaison au présent du verbe « ouïr », signifiant « entendre », s'approche du mot « oie » : j'ois, vous oyez. De même, la spirale du jeu rappelle le colimaçon de l'oreille interne – qu'on désigne par le terme « labyrinthe »... Le jeu de l'oie serait alors celui de l'écoute et de la compréhension du monde, et les oies permettraient d'atteindre un niveau de conscience supérieur.

Pensez-vous que les jeux de l'oie peuvent nous apprendre quelque chose ?

UN SIMPLE JEU ?



6 Nouveau jeu historique et chronologique des rois de France

Taille douce éditée entre 1745 et 1750 par Le Clair, Aubert et Vincens, Paris © Coll. MUDAAC - dépôt MIE

UNE FONCTION ÉDUCATIVE

À votre avis, que faut-il savoir faire pour jouer au jeu de l'oie ? Qu'utilise-t-on comme connaissances ? Quel est le thème de ce jeu de l'oie ? Que nous apprend-il ? En général, les jeux sont-ils faits juste pour nous amuser ou participent-ils à notre éducation ? Avez-vous des exemples en tête ?

La simplicité du jeu de l'oie ne demande ni réflexion, ni agilité mais permet aux enfants de faire leurs premiers apprentissages : lire, compter, reconnaître les images, patienter... Dès ses origines, le jeu de l'oie était utilisé pour instruire et transmettre des savoirs. Au fil du temps, les éditeurs d'images imprimées en ont varié les sujets : histoire, géographie, morale, littérature, découverte du monde, etc.

Les jeux de l'oie se veulent à la fois divertissants et instructifs ! Celui ici présenté retrace l'histoire de France en commençant à Pharamond, longtemps considéré comme l'ancêtre des Mérovingiens, et se terminant par le souverain alors en place, ici Louis XV. À noter, ce type de jeu, bien que pédagogique, instruit de façon orientée en fonction du régime en place. Certains rois sont privilégiés et mis en valeur, au détriment d'autres...

Est-ce qu'un simple jeu peut influencer notre manière de penser à votre avis ?



7 Jeu du pas de l'oie. Renouvelé des Boches

Gravure sur bois dessinée par Guy Arnoux et éditée vers 1916 par Lutétia, Paris © Coll. Musée Pierre-Noël, Saint-Dié-des-Vosges

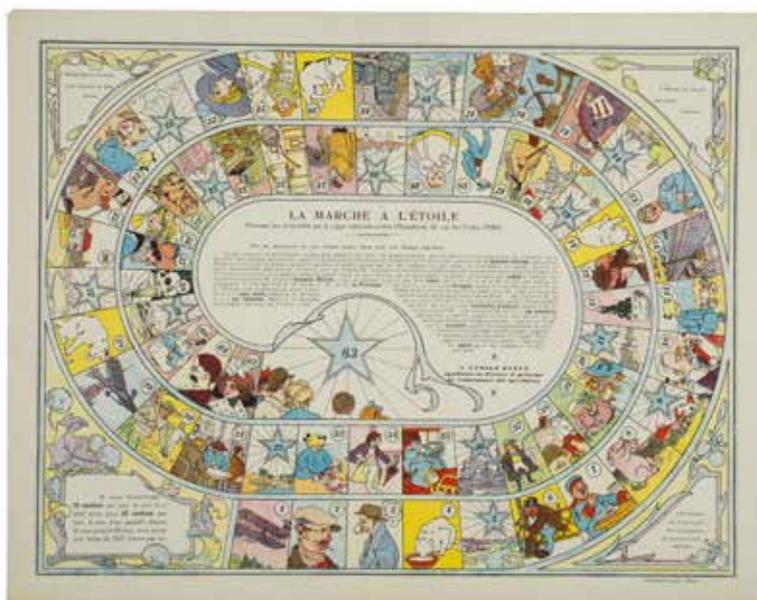
UN MESSAGE POLITIQUE

Quel est le thème de ce jeu ? Les personnages remplaçant les oies sont-ils justement représentés ou avec ridicule ? Qui sont-ils ? Pourquoi un jeu se moquant des allemands a-t-il été édité en 1916 en France ? Est-ce le but d'un jeu de faire de la politique ? Pourquoi l'utiliser ainsi alors ?

En plein conflit de la Grande Guerre, ce jeu français se moque des Allemands, injuriés dès le titre détourné... Le pas de l'oie, pratiqué par certains militaires allemands lors des défilés, est ainsi ridiculisé. Lâcheté, bestialité, perversion : les ennemis sont considérés comme des monstres méprisables. Le Kaiser Guillaume II est représentée en case finale, boulet au pied.

Avec ses cases illustrées, le jeu de l'oie se prête parfaitement à la diffusion d'opinions politiques. Les messages ont d'autant plus d'impact que l'attention des joueurs est focalisée sur l'action et que le sens critique s'en trouve, de fait, amoindri. Apparus dès le 17^e siècle en France, les jeux idéologiques se sont développés particulièrement sous la Révolution pour remettre en cause le système monarchique. Ils ont connu une autre heure de gloire à la seconde moitié du 19^e siècle : alors que les jeux de l'oie traditionnels et pédagogiques deviennent l'apanage des enfants, les adultes s'amuse des jeux politiques et satiriques. La presse écrite propose même fréquemment des jeux de l'oie en supplément, en lien avec l'actualité.

D'après vous, un jeu de l'oie peut-il devenir un support de communication comme un autre ?



8 La marche à l'étoile

Chromolithographie éditée en 1910 par la Ligue nationale contre l'Alcoolisme et imprimée par Klein, Épinal © Coll. MIE



9 Jeu de l'oie de la Samaritaine

Chromolithographie dessinée par J. Chaperon et éditée en 1920 par la Samaritaine, Paris © Coll. MIE

UN OBJECTIF PHILANTHROPIQUE OU COMMERCIAL

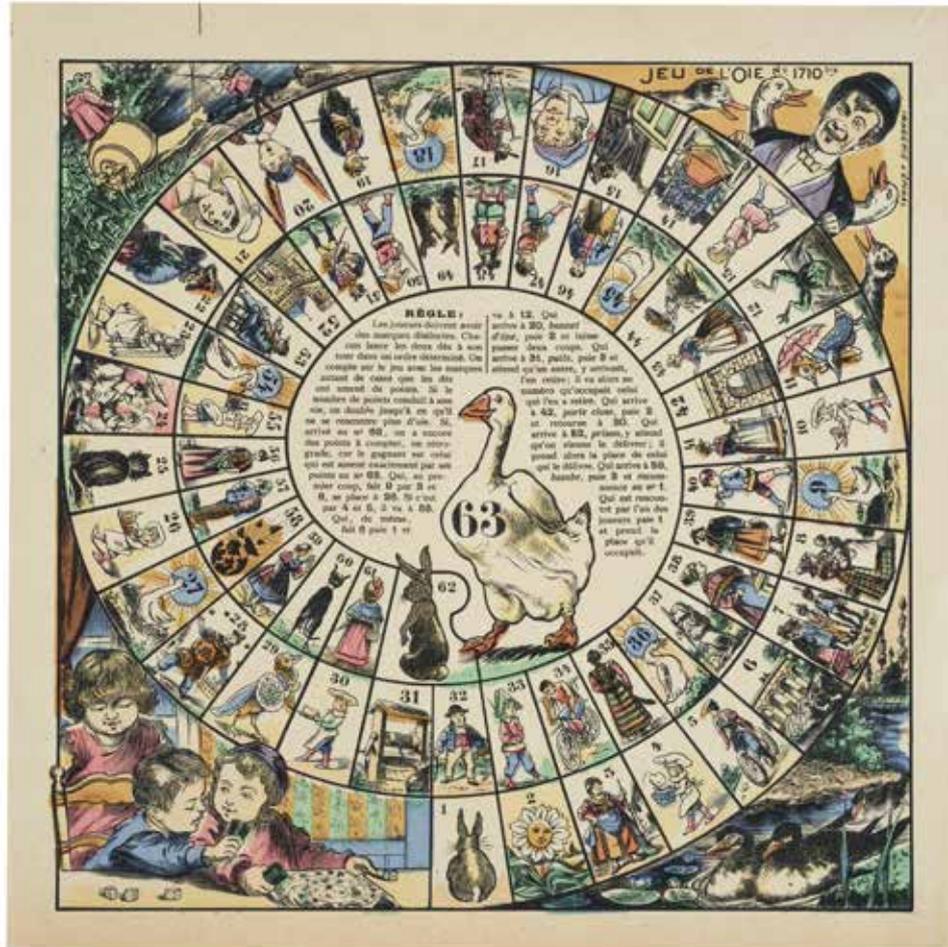
Quel est le thème de ce jeu ? Quelle idée essaye-t-il de nous faire passer ? Est-ce pour nous faire prendre conscience d'un problème ou pour nous faire acheter quelque chose ?

La force de conviction du jeu de l'oie est utilisée au tournant du 20^e siècle pour alerter l'opinion publique. Le jeu allie alors divertissement et sensibilisation à des causes majeures, comme celle de la lutte contre l'alcoolisme. C'est le cas de la 1^{ère} planche proposée ici. La Ligue nationale contre l'alcoolisme (née en 1905) l'a éditée pour alerter les joueurs des ravages d'une consommation excessive d'alcool. La mort en case 58 est associée à un verre d'alcool. Les oies et la case finale sont remplacées par des étoiles bleues, nom du journal édité par la Ligue.

La planche suivante est bien moins désintéressée. Elle nous dévoile l'histoire d'oies mises en difficulté car elles n'ont pas acheté leurs produits dans les magasins de La Samaritaine ! Résultat : quand un joueur tombe sur leur case, il faut reculer et non avancer du double de points comme habituellement... En offrant ces planches aux enfants, les magasins et autres marques espèrent toucher une clientèle adulte.

Divertissant et instructif, le jeu de l'oie reste aujourd'hui l'un des premiers jeux de société auquel chacun s'initie. Il permet d'aborder des sujets variés, parfois sensibles mais toujours en lien avec notre quotidien.

Pensez-vous que la vie ressemble un peu à un jeu de l'oie ? Si oui, pourquoi ?



10 Jeu de l'oie n°1710 bis
Lithographie éditée en 1905 par Pellerin, Épinal. © Coll. Mudaac - dépôt MIE

UNE PORTÉE SYMBOLIQUE

Pour certains, le jeu de l'oie est une métaphore de la vie (il représente les difficultés et les réussites que l'on peut rencontrer). Quel pourrait être alors le symbole (sens caché) des règles du jeu et de certaines cases : le pont ? l'auberge ? le puits ? la prison ? le labyrinthe ?

Derrière la naïveté du jeu de l'oie se cache un sens spirituel. Le parcours serait la métaphore de ses nombreux aléas faits de dangers, d'épreuves, de coups de chances et de déceptions. La traversée s'apparente à un chemin vers la connaissance ou, dans un contexte chrétien, vers le jugement dernier. Les dés sont les seuls maîtres du jeu, les coups du sort contre lesquels le joueur ne peut rien.

Voici l'interprétation de quelques cases actives :

- Le pont symbolise l'évolution, négative ou positive.
- L'auberge contraint à l'attente et à la patience.
- Le puits peut signifier une grave erreur pour laquelle il est nécessaire de demander de l'aide.
- La prison, représentant une faute grave, contraint à l'enfermement.
- Le labyrinthe est symbole des difficultés à surmonter pour trouver son propre chemin : il est la représentation en miniature du jeu de l'oie.

Qu'avez-vous appris sur les jeux de l'oie ? Qu'est-ce qui vous a le plus étonné ? Cette exposition va-t-elle changer votre façon de regarder un jeu de l'oie, d'y jouer ?

UNE VISITE AU MUSÉE

EN QUELQUES MOTS

LES RÈGLES DE VISITE

Les activités encadrées au musée ne nécessitent pas de préacquis particuliers. 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 1^{er} sept. au 30 juin : tous les jours
9h30-12h et 14h-18h (ouverture à 14h les lundis).

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
en téléchargement sur le site internet :
WWW.MUSEEDELIMAGE.FR

TARIFS GROUPE

Visite libre

0€ / enfant ou étudiant

4,50€ / adulte

Visite guidée

1€ / enfant ou étudiant

(gratuité pour les scolaires et étudiants d'Épinal, tous niveaux)

6,50€ / adulte

Visite guidée + atelier

tarif visite guidée + 1 € / participant

(gratuité complète pour les écoles primaires spinaliennes)