

01.07.2023

EXPOSITION

> 07.01.2024

DOSSIER
PÉDAGOGIQUE

musée de l'Image
Ville d'Épinal

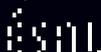


Plein la vue !

Jeux & illusions d'optique
dans l'imagerie populaire



En partenariat avec



Avec le soutien de



Cette exposition est reconnue d'intérêt national par le ministère de la Culture. Elle bénéficie à ce titre d'un soutien financier exceptionnel de l'État.

PLEIN LA VUE !

JEUX ET ILLUSIONS D'OPTIQUE DANS L'IMAGERIE POPULAIRE

L'EXPOSITION EN QUELQUES MOTS

DU 1^{ER} JUILL. 2023 AU 7 JANV. 2024

Instruments et étrangetés optiques échappent dès la Renaissance aux scientifiques et aux savants pour s'introduire dans les cabinets de curiosités. La vogue des récréations optiques s'amplifie par la suite et s'étend progressivement à tous les milieux à la faveur des progrès techniques et des évolutions de la société. L'imagerie populaire participe à cette démocratisation : sensible aux modes, elle met à la portée de tous des amusements optiques de papier auxquels l'industrialisation croissante assure une large diffusion.

Cette exposition présente le rôle des jeux et illusions d'optique édités par les imageries en France aux 18^e et 19^e siècles dans l'élaboration d'une culture commune.

Dans notre monde habitué aux effets spéciaux, cette exposition fait appel à la sensibilité visuelle et invite à percevoir le charme et la magie de récréations optiques de papier qui, en leur temps, ont émerveillé, amusé, effrayé, et aussi instruit.

Le parcours est composé de quatre parties dédiées à des effets visuels : illusion de la profondeur et perspective ; jeux d'ombres et de lumières ; illusion du mouvement ; enfin, ambiguïté et ambivalence.

Vous vous familiariserez aux « jeux optiques », qui dupent l'observateur et lui donnent l'impression de la réalité ou qui, au contraire jouent sur les formes et les distordent. Vous découvrirez aussi des illusions d'optique qui, agissant sur le système visuel, font douter des apparences...

Ouvert à la création contemporaine, le musée a invité les élèves de première année de l'École supérieure d'art de Lorraine à s'interroger sur ces jeux et illusions d'optique. Encadrés par leurs professeurs, ils ont produit des réalisations en partie présentées dans l'exposition.

LES FORMULES DE VISITE

Visite libre, visite guidée et atelier de pratiques... choisissez les activités adaptées au niveau de compréhension de votre groupe et composez votre parcours en fonction de vos effectifs et vos disponibilités.

À noter : il faut compter 30 à 45 min par activité. Au delà de 15 participants (10 pour les moins de 6 ans), elles s'effectuent en demi-groupes et en rotation. Les salles non abordées en visite guidée restent bien entendu accessibles en visite libre.

PARCOURS CONSEILLÉ DE 3 À 6 ANS "LA MAGIE LUMINEUSE"

- > Visite guidée salle 2 (P. 15 > P. 25)
- > Atelier de pratiques (P. 26)

PARCOURS CONSEILLÉ DE 6 À 12 ANS "IMAGES MOUVANTES, IMAGES QUI MUMENT"

- > Visite guidée salle 3 (P. 28 > P. 38)
- > Atelier de pratiques (P. 39)

+ carnet d'exploration à télécharger depuis le site www.museedelimage.fr : rubrique [votre visite] / article [ressources pédagogiques]

PARCOURS CONSEILLÉ DE 12 À 15 ANS "LE MONDE EN PERSPECTIVE"

- > Visite guidée salle 1 (P. 05 > P. 12)
- > Atelier de pratiques (P. 13)

PARCOURS À PARTIR DE 15 ANS "1 À 3 SALLES AU CHOIX"

- > Visite guidée salle 1 (P. 05 > P. 12)
- > visite guidée salle 2 (P. 15 > P. 25)
- > visite guidée salle 3 (P. 28 > P. 38)

LES ŒUVRES EN QUESTIONS

Pour générer la discussion avec votre groupe, voici une liste de questions pouvant être posées devant les œuvres et objets exposés en salle... Vous trouverez les éléments de réponses dans les fiches thématiques de ce dossier !

AVEC DES 3-10 ANS

Sur l'image imprimée...

- > Que voit-on sur cette image ? (couleurs, personnages, paysages, objets)
- > Quelle histoire pourrait-on inventer avec ces éléments ? (cycle 1)
- > Quel est le thème illustré : une histoire connue ou un personnage reconnaissable, un endroit du monde, des animaux... ? (cycle 2)
- > Le thème est-il instructif (il nous permet d'apprendre, de découvrir quelque chose), divertissant (il nous distrait voire nous amuse) ou les deux ? (cycle 2)

Sur l'effet produit... (après avoir manipulé le mécanisme et/ou l'avoir vu en vidéo en salle)

- > De quoi avons-nous besoin pour jouer avec cette image ? (outils, lumière, machine...)
- > Que faut-il faire ensuite : faire tourner l'image ? Fabriquer un objet ou une forme en suivant ses consignes ? Inventer une histoire en manipulant certains morceaux ? Ou simplement la regarder attentivement ?
- > Quand on manipule ce jeu, est-ce qu'une illusion d'optique* apparaît : avons-nous l'impression d'entrer dans un paysage ? De voir les personnages bouger ? De voir une nouvelle image apparaître ?
- > Avez-vous été étonnés du résultat ? Est-ce que vous le trouvez beau, amusant... ? Avez-vous déjà vu ce genre de jeu ?

À PARTIR DE 10 ANS

Sur l'image imprimée...

- > De quand date cette image ? Savez-vous comment a-t-elle été imprimée ? (cycle 3)
- > Quand et par qui cette image a-t-elle été éditée ? Savez-vous où et par quels moyens ce type d'image était vendu à l'époque ? (cycle 4)
- > Quel est le sujet illustré ? S'inspire-t-il d'un thème particulier : une histoire déjà connue, une même famille de personnages, de situations du quotidien ?
- > Est-il instructif (il nous permet d'apprendre quelque chose), divertissant (il nous amuse voire nous faire rire) ou les deux ?
- > À qui est destinée cette image selon vous : aux adultes, aux enfants, aux familles ? Aux plus riches, aux moins fortunés ?

Sur l'effet produit...

- > Avons-nous besoin d'outils, de matériel voire d'une machine particulière pour utiliser cette image ?
- > À votre avis, quelle(s) action(s) devons-nous faire pour jouer avec cette image ? Devons-nous simplement la regarder, faire varier notre angle de vue ? Devons-nous la faire tourner, glisser, faire bouger certains de ses éléments ? Devons-nous construire un objet ou une forme en suivant ses consignes ?
- > Est-ce, selon vous, un jeu visuel ou une illusion d'optique** ? Dans ce cas, quelle est l'illusion produite ? (impression de profondeur / mise en mouvement / apparition d'une nouvelle image)
- > Avez-vous déjà vu ce type de mécanisme ? Avez-vous des exemples de jeux qui fonctionnent sur le même principe ?

* On parle d'illusion d'optique quand ton cerveau n'arrive pas à comprendre correctement les informations envoyées par ton œil et qu'il croit voir une couleur, une forme, des dimensions ou un mouvement qui n'existe pas vraiment.

**Les illusions d'optique sont des erreurs de perception de la forme, de la couleur, des dimensions ou du mouvement de certains objets. Elles sont dues au fait que la multitude d'informations perçues par nos yeux est transmise à notre cerveau qui doit les trier et les analyser rapidement. Parfois, le cerveau préfère les interpréter vite et de manière erronée que trop tard. Il s'agirait même d'une question de survie !

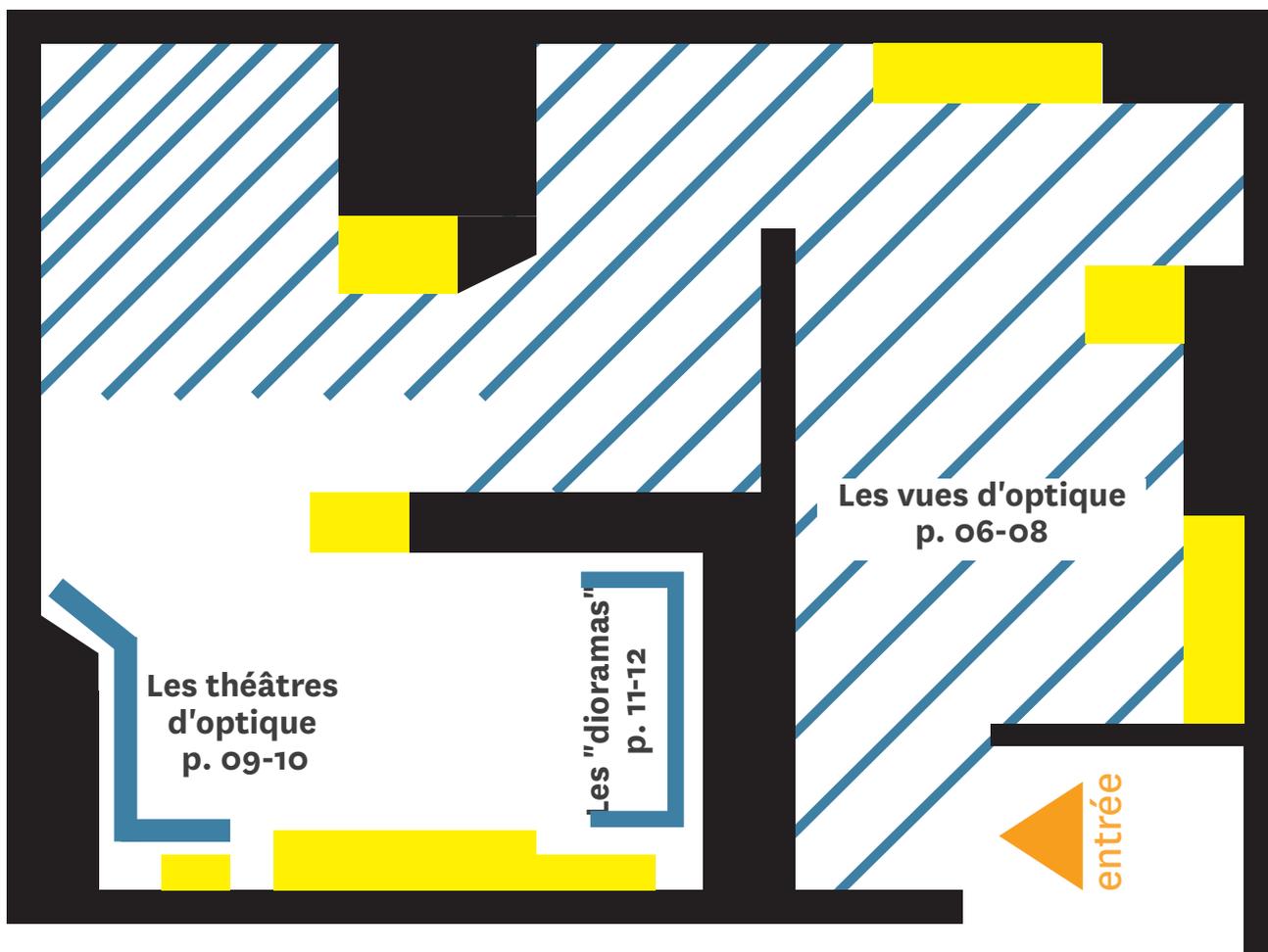
Le contenu de ce dossier a été réalisé à partir des textes d'exposition de Jennifer Heim et Johanna Daniel, commissaires de l'exposition, ainsi que ceux rédigés par les auteurs invités du catalogue d'exposition. Conception et mise en page par le Service des publics du musée de l'Image | Ville d'Épinal, 2023. Visuels intérieur cahier : clichés H. Rouyer / A. Bourgois / Claude Philippot - 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 MONDE EN PERSPECTIVE

SALLE 1 / REZ-DE-CHAUSSÉE

PARCOURS VISITE GUIDÉE (+ ATELIER) POUR LE CYCLE 4



 socles et vitrines plates  murs et parois vitrées

LES VUES D'OPTIQUE

EN UN COUP D'ŒIL

Étymologie	∅
Origine / inspiration	emploi généralisé de la perspective dans la peinture (à partir du 15 ^e siècle)
Éditeurs papier	éditeurs anglais, parisiens puis allemands et italiens
Diffusion	Achat en centres imagiers pour les plus aisés, visionnage public pour le moins aisés
Effet attendu	Impression de profondeur (jeu visuel + illusion d'optique)
Machine / outils	zograSCOPE ou boîte d'optique
Mode d'emploi	Placer l'image à l'envers dans l'instrument d'optique et la regarder à travers la lentille
Sujets traités	paysages urbains et architectures célèbres

À LA LOUPE

ORIGINE & PRODUCTION / Autour de 1750, une curieuse mode s'empare des élites anglaises : celle de regarder des gravures à travers un instrument optique (cf. paragraphe mécanisme). Si le dispositif apparaît en Angleterre, ce sont des éditeurs parisiens qui forgent vers 1760 le terme de « vue d'optique » et se lancent dans l'édition d'estampes spécifiquement à cet usage. Ces tailles-douces gravées à l'eau-forte ou plus rarement au burin sont reconnaissables à leur format, leur titre inscrit à l'envers, leurs couleurs peu soignées mais surtout aux sujets représentés : des architectures ou des paysages urbains propices à l'utilisation accentuée de la perspective...

Une petite définition s'impose : la perspective est l'ensemble des procédés permettant de représenter un objet ou une scène à trois dimensions (hauteur, largeur, profondeur) en tenant compte des effets de l'éloignement et de leur position dans l'espace par rapport à l'observateur.

Ces vues sont ainsi construites selon un point de fuite central (correspondant à l'endroit le plus puissant de la lentille optique). Elles se découpent en différents plans avec l'usage de couleurs profondes et de lignes détaillées au premier plan mais de tons plus froids et d'un certain flou en arrière-plan.

Avec ou sans observation via un appareil optique, la profondeur de ces vues peut nous paraître aujourd'hui faible ou banale mais rappelons-nous alors que les représentations avec utilisation de la perspective n'ont pas toujours existé ! Ces procédés ont en effet été codifiés par des artistes du 15^e siècle, des artistes souhaitant s'approcher au plus près de la vision humaine dans leurs représentations.

En tous cas, les vues d'optique formaient au 18^e siècle une expérience singulière, propre à séduire et surprendre l'observateur. Ainsi, les éditeurs français ont vite été imités par d'autres centres imagiers en Europe, notamment à Augsbourg en Allemagne et à Bassano en Italie. La concurrence entre eux était féroce et les phénomènes de copies étaient fréquents, comme toujours dans l'imagerie populaire...



Vue du Jardin de Plaisance de l'Axarienne (sic)

Basset, Paris (éditeur). Avant 1763. Taille-douce colorisée au pinceau © Coll. MIE

En voici deux exemples : 1. La *Vue des Ruines du Temple de Jupiter Tonnant à Rome* est en réalité une réinterprétation plus qu'inspirée d'une œuvre du graveur italien Piranèse. 2. Il existe une dizaine de versions connues de cette *Vue du fameux Théâtre de Marcellus à Rome*. La matrice de celle présentée ici a été imprimée pendant trois décennies et a appartenu successivement à trois éditeurs. Chacun a ajouté son nom sur la planche !



Vue des Ruines du Temple de Jupiter Tonnant a Rome (sic)

Huquier fils, Paris (éditeur). Entre 1759 et 1763. Taille-douce coloriée au pinceau
© Coll. MIE



37^e Vue du fameux Théâtre de Marcellus à Rome

Daumont, Lachaussée, Basset, Paris (éditeurs successifs). Après 1782 pour la présente édition de Basset. Taille-douce coloriée au pinceau © Coll. MIE

Malgré ce jeu de copier/coller entre imagiers, plus de 1700 sujets différents ont été répertoriés en Europe. Afin de favoriser la commercialisation de ces images dans les pays étrangers, les titres étaient souvent traduits en plusieurs langues... Enfin, le succès des vues d'optique dépassait même les frontières de l'Europe : imprimées à des centaines, voire des milliers d'exemplaires sur plusieurs décennies, elles ont été exportées jusqu'en Amérique et en Asie !

MÉCANISME / Pour être visionnées, ces estampes doivent être positionnées dans un instrument optique : un zograscope ou une boîte d'optique. Le terme « zograscope » s'inspire de deux mots grecs : *zographia* qui signifie « peinture », et *scopein* qui veut dire « voir ». Cet appareil se compose d'une lentille et d'un miroir grâce auxquels le spectateur découvre le reflet inversé et déformé de l'estampe posée à son pied. Les boîtes d'optique contiennent également une lentille (mais pas systématiquement un miroir) et permettent un visionnage plus englobant que les

zograscopes car elles suppriment les lumières parasites et font perdre au spectateur tout repère d'échelle. L'effet « trou de serrure » renforce aussi le pouvoir d'attraction puisque la gravure n'est plus visible de prime abord et ne se révèle, selon les modèles, qu'à un ou deux curieux maximum.



Zograscope

Appareil et vue d'optique. 19^e ou début XX^e siècle. Bois, laiton, miroir et lentille en verre. Taille-douce coloriée au pinceau du 18^e siècle © Coll. MIE



Boîte d'optique en forme de livre

Appareil et vue d'optique. Fabrication française. Vers 1780. Trois fonctions : « Optique perspective chambre noire ». Papier, bois peint, lentilles, miroir et cuir. Taille-douce coloriée au pochoir © Coll. part. F. Hoch

Au travers les lentilles de ces instruments, les vues observées nous paraissent plus profondes, donnant l'illusion d'un paysage en relief, « au naturel » selon les termes des contemporains. Néanmoins, l'illusion d'optique relève surtout de la suggestion : notre œil, ne percevant plus correctement les signaux de distance, tend à surinterpréter la profondeur de l'image et à accommoder la vision comme s'il s'agissait d'un paysage lointain !

DIFFUSION / Posséder un zograscope et un assortiment de vues d'optique est l'apanage des milieux les plus aisés : le visionnage des vues est alors un délassément apprécié lors des séjours à la campagne, un divertissement dans les salons de la bonne société.

Les populations plus modestes profitent également de ces vues grâce à des colporteurs transportant sur leur dos des boîtes d'optique qu'ils donnent à voir à l'occasion de fêtes et de foires, en échange d'une modique somme d'argent. Les montreurs de vues d'optique rencontrent un grand succès tout au long du 19^e siècle et sillonnent toute l'Europe.

Ici, sur la place d'un village dans les Flandres, le colporteur soulève le couvercle de sa boîte afin de faire pénétrer la lumière et révéler le spectacle. « Approchez, approchez tous, venez donc voir les merveilles de la boîte d'optique ». Les colporteurs n'hésitaient pas à bonimenter pour attirer le chaland et à accompagner les vues de commentaires historiques et géographiques à la fiabilité relativement faible...

SUJETS / Si nous mettons de côté les discours parfois approximatifs des montreurs d'image, les vues d'optique aux sujets essentiellement topographiques restent à l'époque un moyen efficace d'inculquer aux enfants les rudiments de la géographie. Les grandes villes européennes, Paris, Rome, Londres, Venise et Amsterdam sont abondamment illustrées. Les estampes donnent aussi à admirer des contrées plus lointaines. Le

bémol est que ces images exotiques sont souvent fantaisistes, les éditeurs préférant à la fiabilité des sources l'effet d'émerveillement. Par leur large diffusion, les vues d'optique ont ainsi contribué à la constitution d'un imaginaire géographique commun. Ainsi, dans l'imaginaire collectif, les pyramides d'Égypte ressemblent plus à des obélisques hyper pointus qu'aux larges édifices que l'on connaît aujourd'hui et, pour représenter un temple chinois, quelques motifs inspirés d'une Chine de fantaisie ajoutés sur une architecture religieuse occidentale font très bien l'affaire...



[Scène villageoise]

Élisabeth Seldron. Début du 18^e siècle. Huile sur toile © Coll. particulière. F. Hoch



Les pyramides D'Égypte regardés comme une des merveilles du monde (sic)

Mondhare, Paris (éditeur). Entre 1760 et 1780. Taille-douce colorisée au pinceau
© Coll. MIE



Vue d'un Temple Chinois

Basset le Jeune, Paris (éditeur). Vers 1760. Taille-douce colorisée au pinceau
© Coll. MIE

BIEN EN VUE

Parmi les instruments d'optique à tester, ne manquez pas ceux conçus spécialement pour les vues d'optique à effets lumineux. Simplement captivant !

LES THÉÂTRES D'OPTIQUE

EN UN COUP D'ŒIL

Étymologie	∅
Origine / inspiration	décors de pièces de théâtre du 18 ^e siècle
Éditeurs papier	Martin Engelbrecht, éditeur à Ausbourg (Allemagne) de 1720 environ à 1770
Diffusion	Achat chez l'unique éditeur du jeu
Effet attendu	Impression de profondeur (jeu visuel + illusion d'optique)
Machine / outils	boîte d'optique avec ou sans miroir
Mode d'emploi	Découper et monter les différents plans du théâtre dans une boîte d'optique (ou acheter le tout monté directement chez l'éditeur) et observer à travers la lentille
Sujets traités	lieux, scènes bibliques, mythologique, historiques ou de la vie quotidienne

À LA LOUPE

ORIGINE / Un peu avant l'apparition de la vue d'optique sont inventés les « théâtres perspectifs » ou « théâtres d'optique ». Leur principe même découle des décors scénographiques et des machineries complexes des arts scéniques. Leur conception graphique puise directement dans l'œuvre des meilleurs décorateurs scénographes du 18^e siècle. Le tout imprimé sur papier et à petite échelle...

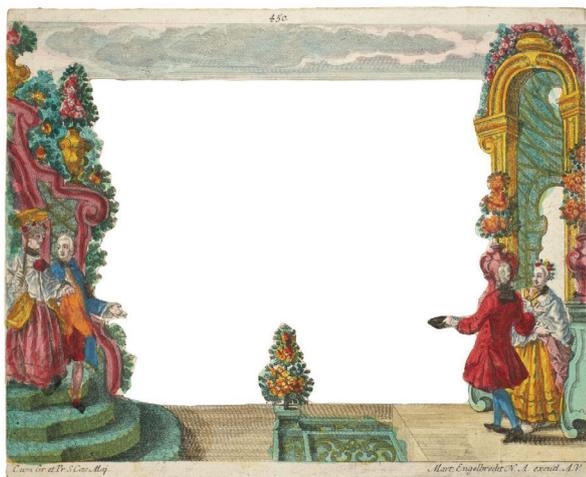
PRODUCTION & DIFFUSION / Ce jeu visuel est l'exclusivité de l'éditeur Martin Engelbrecht à Augsburg (Allemagne). C'est probablement vers 1720 qu'il débute la commercialisation des *Perspektivetheater*. Sa production est estimée à près de 350 sujets soit plus de 2100 feuilles gravées. Au contraire des vues d'optique largement diffusées dans toutes les strates de la société, les théâtres de perspective, objets délicats et fragiles, semblent être réservés à une certaine élite qui les visionnait dans l'intimité domestique. Seuls les plus aisés possèdent de telles gravures. Les plus modestes pouvaient tout de même les voir dans des boîtes transportées par les colporteurs.

MÉCANISME / Imprimées en noir, les feuilles composant le théâtre de perspective étaient peintes avec soin. Le travail, réalisé sous le contrôle de l'éditeur, était confié à des femmes et des enfants. L'opération délicate du découpage des planches pouvait être réalisée en atelier ou par les acheteurs, fournissant ainsi une agréable distraction manuelle aux femmes et aux enfants. À cet effet, une feuille de présentation accompagnait les planches à découper avec, en partie inférieure, le titre de la série et au-dessus, la superposition de tous les plans formant l'image complète. Il fallait entre 6 et 8 gravures pour créer un théâtre d'optique. Ces estampes, évidées en leur centre, étaient ensuite insérées les unes derrière les autres dans une boîte. Plusieurs types de boîtes d'optique pouvaient être employés pour les visionner : les boîtes verticales, munies d'une lentille et d'un miroir, sont d'un fonctionnement semblable au zoographe. Tandis que les boîtes horizontales, dépourvues de miroir, offrent une vision directe. Vers 1760, apparaissent également des boîtes dépliantes, dont la forme imite la reliure d'un livre. Celles-ci permettaient à la fois de visionner des vues d'optique, des théâtres d'optique, et se transformaient également en *camera obscura*, facilitant la pratique du dessin, activité répandue dans la société distinguée.

SUJETS / Le répertoire de ces petits théâtres de papier est très diversifié : outre les sujets topographiques sont figurées scènes bibliques et mythologiques, batailles et catastrophes naturelles, allégories des sens et des saisons ou encore scènes de la vie quotidienne.

ZOOM SUR

Parmis les 13 objets et œuvres exposés sur le thème, découvrez :



[Scènes de jardin]

4 des 6 plans pour théâtre d'optique. Martin Engelbrecht, Augsbourg (éditeur), 1^{er} moitié du 18^e siècle. Tailles-douces coloriées et découpées © MIE

BIEN EN VUE



Boîtes d'optique avec miroir, à vision directe ou verticales accueillent dans l'exposition différentes gravures du 18^e siècle... Il ne vous reste qu'à apprécier les effets de profondeur produits !

LES "DIORAMAS"

EN UN COUP D'ŒIL

Étymologie	du grec ancien <i>dia</i> signifiant « à travers » et <i>horama</i> signifiant « vue »
Origine / inspiration	Théâtres de papier du début du 19 ^e siècle
Éditeurs papier	Haguenthal (Pont-à-Mousson) à partir de 1863
Diffusion	Achat chez l'unique éditeur du jeu
Effet attendu	Impression de profondeur (jeu visuel + illusion d'optique)
Machine / outils	carton, colle, ciseaux
Mode d'emploi	Monter les plans et regarder à travers le trou avec un seul œil
Sujets traités	lieux, scènes bibliques, mythologique, historiques ou de la vie quotidienne

À LA LOUPE

ORIGINE / Les « dioramas » font partie de la famille des théâtres d'optique édités au début du 19^e siècle et s'inscrivent dans la lignée des petits théâtres de papier avec fond et coulisses, édités par les imageries populaires en province à partir des années 1840. Leur nom fait sans doute référence aux célèbres spectacles de Louis Daguerre (Place du Château-d'Eau à Paris) présentant de grands tableaux transparents animés de jeux de lumière et parfois agrémentés de premiers plans pour donner l'illusion de profondeur. Au début du 19^e siècle, de nombreuses salles de diorama voient le jour et rencontrent le succès dans toute l'Europe.

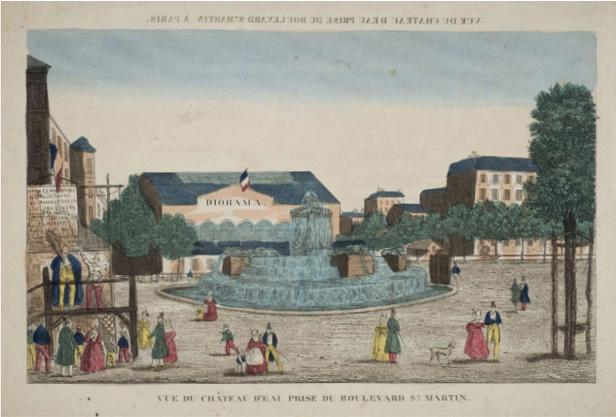
PRODUCTION & DIFFUSION / En France, Élie Haguenthal (à la tête de l'imagerie de Pont-à-Mousson spécialisée dans le commerce d'images pour enfants) lance en 1863 sa série « Constructomanie artistique et pittoresque » composée, entre autres, de « dioramas » à monter soi-même... L'éditeur nomme parfois ces productions des « panoramas », confondant ainsi avec le nom d'un autre type de spectacle en vogue à cette époque. Il éditera par ailleurs de véritables panoramas miniatures (certains sont exposés dans le parcours)...

MÉCANISME / En format vertical ou horizontal, les « dioramas » d'Haguenthal ne sont pas systématiquement vendus montés, les instructions au dos des pochettes précisant de quelle manière les feuilles doivent être découpées, évidées, puis collées au soufflet en papier plus fin. Une fois constitués, ils peuvent servir de décoration ou se replier pour être rangés. Reposant sur le principe des théâtres à perspective d'Engelbrecht, ces jouets offrent des scènes en trois dimensions observables à travers un œilleton ménagé dans une couverture cartonnée. L'observateur prend ainsi plaisir à observer l'ensemble formé par les plans successifs mais aussi à se perdre dans le détail des élégantes scènes.

SUJETS / Celles-ci, à l'esthétique soignée et délicate, proposent des sujets variés : lieux touristiques à la mode, événements politiques contemporains ou encore loisirs mondains du Second Empire côtoient les contes traditionnels.

ZOOM SUR

Parmi les 11 objets et œuvres exposés sur le thème, découvrez :



Vue du Château d'Eau prise du boulevard Saint-Martin

Dembour et Gangel, Metz (éditeurs). Entre 1840 et 1851 (réédition d'une planche de Basset parue entre 1822 et 1839). Taille-douce coloriée au pinceau © Coll. MIE



Panorama d'un Steeple-Chase à Longchamp

Vue du « diorama » déplié. Haguenthal, Pont-à-Mousson (éditeur). 1864
Lithographies coloriées et découpées, soufflets en papier
© Coll. Musée Au fil du papier, Pont-à-Mousson

BIEN EN VUE



Pour donner l'illusion de la profondeur, les théâtres et vues d'optique ou autres dioramas sont progressivement remplacés au 19^e siècle par les stéréoscopes : deux images planes à regarder au travers de lunettes. Notre œil gauche et droit percevant deux images distinctes, notre cerveau doit les fusionner en une seule image. Le tout donne une sensation en relief ! Une expérience à tester en salle...

// LES ATELIERS DE PRATIQUES

AU MUSÉE DE L'IMAGE POUR LES CYCLES 3-4 (ENFANTS DE 12 À 15 ANS)

VUE DE MA RUE - Et si nous tentions, de mémoire, de représenter les bâtiments qui nous entourent au quotidien et que nous croyons si bien connaître... Le tout rassemblé dans une vue/rue imaginaire pleine de perspective !

OBJECTIFS /

Comprendre la notion de perspective linéaire et savoir représenter un espace tridimensionnel plausible sur une surface plane.

DÉROULEMENT /

5 min / Lecture d'images = Contruire un vocabulaire technique commun (profondeur, lignes et point de fuite, ligne d'horizon, plans, couleurs...)

5-10 min / Recherches = Faire le croquis des différents bâtiments présents dans son quotidien

20-30 min / Création = Réaliser une vue de sa rue en rassemblant tous les bâtiments et en respectant la perspective

EN PROLONGEMENT EN CLASSE

PISTE 1 / Un tour du monde en images...

Connaissez-vous les panoramas ? Le terme signifiant « vue globale » désigne un type de spectacle né en Angleterre à la fin du 18^e siècle. Le public, placé au centre d'une rotonde, pouvait admirer des toiles circulaires figurant des paysages et des scènes historiques. L'éditeur Haguenthal a édité des versions miniatures de ces peintures. Imprimées sur papier, de multiples scènes se succédaient alors dans de vastes paysages, tout en longueur. Une fois repliés, ces petits panoramas pouvaient être rangés dans une bibliothèque, comme des livres...

En travaillant sur les différentes cultures du monde (architectures, faune et flore, alimentation, artisanat, fêtes traditionnelles, etc), proposez à votre groupe de créer un panorama du monde (ou de l'Europe ou de France) où, au fil de la bande de papier, se dévoilent différentes scènes et permet au regardeur de voyager progressivement d'un pays à l'autre. Gare aux stéréotypes : une recherche documentaire s'imposera avant toute production !

Piste 2 / Vi(ll)e des images

La notion de plan dans une image peut être propice aux jeux de perspective. Il est possible de s'en amuser en plaçant un même élément ou plusieurs (image, objet ou personne) à différentes distances du regardeur et observer l'effet produit. Avez-vous déjà vu par exemple des mises en scène photographiques dans lesquelles des éléments de l'arrière plan se confrontent avec des éléments du premier plan ? Exemples : une personne au premier plan semble tenir dans sa main une autre personne placée au loin, une personne au premier plan fait mine de pousser la Tour Eiffel en arrière plan, etc.

Nous vous proposons alors d'utiliser des petits détails issus des collections du musée et de les placer en premier plan dans un paysage naturel ou urbain. Cette activité avait fait l'objet d'un tuto sur la page youtube du musée avec, en lien, une planche de détails à imprimer. N'hésitez pas à scanner le code ci-dessous pour y accéder :

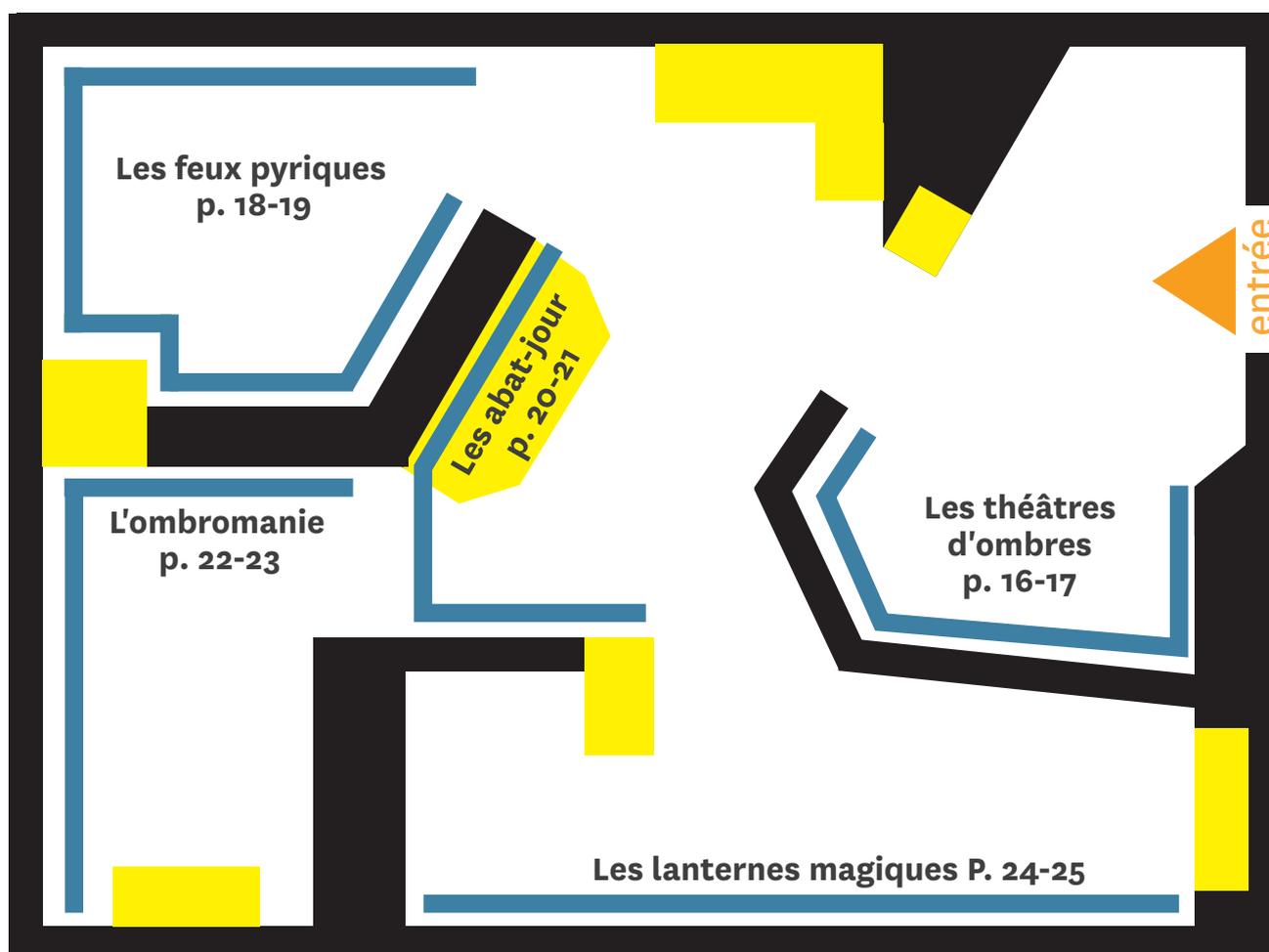




LA MAGIE LUMINEUSE

SALLE 2 / ÉTAGE

PARCOURS VISITE GUIDÉE (+ ATELIER) POUR LES CYCLES 1 ET 2



 socles et vitrines plates

 murs et parois vitrées

LES THÉÂTRES D'OMBRES

EN UN COUP D'ŒIL

Étymologie	∅
Origine / inspiration	Théâtres d'ombres asiatiques du 11 ^e siècle + théâtre de Séraphin dès la fin du 18 ^e s. en France
Éditeurs papier	notamment Dembour et Gangel dès 1843 (Metz) et Pellerin dès 1852 (Épinal)
Diffusion	Achat en centres imagiers ou auprès de marchands ambulants
Effet attendu	Apparition d'une ombre provoquée par un jeu de lumière (jeu visuel)
Machine / outils	Feuille cartonnée, ciseaux, colle, aiguille, châssis en bois, fil de laiton, source lumineuse
Mode d'emploi	Suivre les instructions du livret fourni avant de manipuler les silhouettes placées entre une source lumineuse et un écran (décor imprimé et huilé ou tissu blanc)
Sujets traités	Spectacles de Séraphin, contes traditionnels pour enfants, œuvres littéraires, thèmes récurrents de l'imagerie populaire, <i>Commedia dell'arte</i> , épisodes de la religion chrétienne...

À LA LOUPE

ORIGINE / Avant sa diffusion en Europe au cours du 17^e siècle, la pratique ancestrale du théâtre d'ombres nous vient d'Asie (Inde, Indonésie, Cambodge, Thaïlande... Attention, l'origine chinoise est légendaire). Elle sert d'abord à raconter les récits religieux et les grandes épopées. Dans un siècle des Lumières fasciné par l'ombre, un certain Séraphin la fait connaître en France.

Dominique Séraphin François, dit Séraphin, établit d'abord son théâtre d'ombres à Versailles en 1772 et reçoit rapidement le titre de « spectacle des Enfants de France » par la famille royale. Déplacé ensuite dans les galeries du Palais-Royal en 1784, il ravit les foules durant près d'un siècle. La population est conquise et veut, elle aussi, s'adonner au théâtre de papier à la maison !

PRODUCTION & DIFFUSION / Dans un premier temps, les théâtres d'ombres de papier sont des jouets de luxe vendus dans de précieux coffrets en bois. Au 19^e siècle, les imagiers exploitent leur succès et en éditent des versions moins onéreuses à l'instar de l'imagerie messine de Dembour et Gangel à partir de 1843 qui sera imitée neuf ans plus tard par Pellerin à Épinal. Les théâtres d'ombre de papier figurent alors parmi les récréations domestiques les plus appréciées par les familles, preuve en est la commercialisation de diverses boîtes de jeux jusqu'à la fin du 19^e siècle.

MÉCANISME / Chaque boîte contenait un livret de textes à jouer et d'instructions de montage, des planches de silhouettes utiles à l'histoire et plusieurs décors colorés. Pour jouer, il fallait d'une part coller la planche de personnages sur une feuille cartonnée pour les rigidifier avant de découper les contours de chacun d'eux aux ciseaux, perforer leurs parties blanches restant à l'intérieur à l'aide d'une aiguille puis relier les personnages, si nécessaire, à un bâtonnet ou des fils de laiton pour faciliter leur manipulation. D'autre part, il fallait enduire le décor d'huile d'olive ou de vernis à tableau pour le rendre légèrement transparent et laisser apparaître les silhouettes puis le fixer à un châssis de bois. On plaçait ainsi le tout sur une table et devant une lumière (bougie ou lampe). Pour finir, il fallait manipuler les personnages (certains étaient même articulés) entre l'écran et la lumière et raconter l'histoire grâce au livret fourni.

SUJETS / Les livrets fournis expliquent en effet les scènes et dialogues à jouer. Certaines histoires sont directement copiées des spectacles du Théâtre de Séraphin (ex. : *le Pont cassé*), reprennent des contes traditionnels pour enfants (ex. : *le Magicien*) ou les grands classiques de la littérature (ex. : *le Malade imaginaire*). D'autres s'inspirent de personnages de la religion chrétienne (ex. : *la Tentation de saint Antoine*) ou de thèmes récurrents de l'imagerie populaire (ex. : *les Marchands ambulants de Paris*). D'autres encore sont de pures inventions de l'éditeur (ex. : *le Cabaret*). Quel que soit leur sujet, toutes mêlent farce et magie. Mais l'humour dissimule mal les messages moralisateurs : le vol, la gourmandise et l'orgueil sont vivement réprimandés dans des pièces conformes aux visées éducatrices des éditeurs...

Parmi les 19 objets et œuvres exposés sur le thème, découvrez :



La Marseillaise

Extrait du film. Réalisation et scénario : Jean Renoir. Avec la collaboration de Carl Koch et Nina Martel-Dreyfus. Théâtre d'ombres réalisé par Lotte Reiniger. 1938
© SEDIF



Ombres chinoises. Le Magicien

Dembour et Gangel, Metz (éditeurs). 1843. Lithographie © Coll. MIE



Ombres chinoises. Marchands ambulants de Paris

Gangel, Metz (éditeur). Réédition entre 1852 et 1858 d'une planche parue chez Dembour et Gangel en 1843. Lithographie © Coll. MIE



Ombres chinoises

Couvercle de coffret. Ludovic (dessinateur). Roche Frères, Paris (lithographes) 2nde moitié du 19^e siècle. Lithographie colorisée © Coll. particulière Binétruy



La reproduction d'un petit théâtre d'ombres ancien a été découpée et mise en scène en suivant les instructions de montage. Le décor et les personnages sont issus de l'histoire du *Pont cassé*, œuvre issue du Théâtre de Séraphin...

LES FEUX PYRIQUES

EN UN COUP D'ŒIL

Étymologie	<i>Pyro-</i> venant du grec ancien <i>pur</i> signifiant « chaleur, feu »
Origine / inspiration	Spectacles pyriques + Théâtre de Séraphin du 18 ^e siècle
Éditeurs papier	Allemagne puis France avec Dembour et Gangel fin du 18 ^e siècle (Metz)
Diffusion	Achat en centres imagiers ou auprès de marchands ambulants
Effet attendu	Apparition de couleurs et d'images grâce à la lumière (jeu visuel)
Machine / outils	Ciseaux, colle, lumière, aiguille, huile, châssis de bois, manivelle
Mode d'emploi	Perforer les planches, les huiler et les tendre sur un châssis avant de la placer devant un cylindre rotatif et une source lumineuse.
Sujets traités	Motifs géométriques rappelant les vrais feux d'artifice, le soleil, la lune, les jets d'eau et la médaille ou figurant des personnages religieux, historiques ou issus de la <i>Commedia dell'arte</i> .

À LA LOUPE

ORIGINE / Les feux pyriques étaient fréquemment dits « chinois », sans doute en référence aux premiers feux d'artifice originaires de Chine. Le 18^e siècle raffole de feux d'artifice tirés dans des lieux clos et couverts. Ces « jeux » ou « pièces pyriques » mettent en scène des feux fixes et tournants communiquant entre eux. Jugés dangereux, ils sont remplacés par des imitations en papier, consistant à faire tourner une roue ou un cylindre, colorés et rendus lumineux par des bougies, derrière des écrans de papier translucides et perforés. De l'autre côté des écrans, le public plongé dans l'obscurité contemple le scintillement des multiples lumières censées reproduire l'éclat de feux d'artifice, du soleil, des cascades de feu, etc.

À Paris, c'est le Théâtre de Séraphin qui propose les plus fameux spectacles de feux « pyriques » ou « arabesques », en première partie de ses pièces d'ombres. Diverses fêtes et célébrations publiques programment ce type de représentation très appréciée des enfants comme des adultes pendant tout le 19^e siècle.

PRODUCTION & DIFFUSION / Des versions jouets pour enfants voient le jour dès la fin du 18^e siècle, d'abord en Allemagne puis en France. L'imagerie messine Dembour et Gangel commercialise treize planches de « Feux pyriques et diamanteaux ». En qualifiant leurs feux de « diamanteaux », les éditeurs renforcent l'idée de scintillement et de brillance. L'effet produit par les feux de Séraphin était d'ailleurs souvent comparé à celui de pierres précieuses. Les difficultés de mise en œuvre de ce jeu, impliquant la construction d'un théâtre, explique sans doute que les autres imageries ne se soient pas lancées dans l'aventure...

MÉCANISME / En effet, le mécanisme est bien complexe : le théâtre doit être conçu pour pouvoir y glisser une planche tendue sur un châssis en bois. Cette planche est préalablement perforée à de multiples endroits et huilée sur les parties peintes que l'on veut rendre encore plus transparentes. De plus, un rouleau de papier ou un cylindre transparent et rayé de multiples couleurs est placé entre la planche imprimée et une source lumineuse. Celui-ci doit être actionné par une manivelle pour créer les effets lumineux tant attendus.

SUJETS / L'iconographie proposée par les feux pyriques est variée. Certains sujets s'inscrivent dans la lignée des traditionnels feux pyriques en papier, comme les figures sphériques rappelant les vrais feux d'artifice ou encore le soleil, la lune, les jets d'eau et la médaille. D'autres motifs sont plus originaux : fidèle à ses thèmes favoris, l'imagerie messine propose des sujets religieux ou napoléoniens. Les divertissants personnages de la *Commedia dell'arte* sont également conviés à la fête.

ZOOM SUR

Parmi les 16 objets et œuvres exposés sur le thème, découvrez :



Fonctionnement d'un théâtre de feux pyriques datant du Premier Empire

Réalisation : Ditmar Bollaert et Els Prevenier, dans le cadre du festival *Lichtsporen*, Gand, 2021 © avec l'aimable autorisation de Ditmar Bollaert



La Lune

Série « Feux pyriques et diamanteaux ». Dembour et Gangel, Metz (éditeurs). 1847. Lithographie coloriée au pochoir, perforée et encadrée © Coll. particulière Binétruy



Le Cercle dans le losange. Le Jongleur

Série « Feux pyriques et diamanteaux ». Dembour et Gangel, Metz (éditeurs). 1847. Lithographie coloriée au pochoir, perforée et encadrée © Coll. particulière Binétruy



Le Château d'eau

Série « Feux pyriques et diamanteaux ». Dembour et Gangel, Metz (éditeurs). 1847. Lithographie coloriée au pochoir, perforée et encadrée © Coll. particulière Binétruy

BIEN EN VUE



Pour vous rendre compte de l'effet originel produit par les feux pyriques, vous trouverez en salle, en plus d'une vidéoprojection, un dispositif vous permettant d'actionner un cylindre lumineux derrière une planche de feux pyriques...

LES ABAT-JOUR

EN UN COUP D'ŒIL

Étymologie	∅
Origine / inspiration	Abat-jour du quotidien du 19 ^e siècle
Éditeurs papier	Imageries spinaliennes Pinot de 1873 à 1888 puis Pellerin de 1874 à la fin des années 1880
Diffusion	Achat en centres imagiers ou auprès de marchands ambulants
Effet attendu	Apparition de couleurs et d'images grâce à la lumière (jeu visuel)
Machine / outils	Ciseaux, colle et lampe
Mode d'emploi	Découper l'image et assembler les éléments selon les instructions données sur la planche
Sujets traités	Monuments, événements de l'Histoire, paysages lointains

À LA LOUPE

ORIGINE / Au 14^e siècle, on inventa des chandeliers munis de petits panneaux plats nommés « écrans de lumières ». Les utilisateurs pouvaient les abaisser au fur et à mesure que la bougie se consumait. Ces écrans de tissu, de carton, de porcelaine ou encore de verre dépoli servaient à protéger la flamme du vent mais empêchait aussi la lumière de frapper directement nos yeux. Ce dispositif évoluera jusqu'au 19^e siècle où il prendra la forme qu'on lui connaît aujourd'hui : une sorte de cylindre ou d'entonnoir qui enveloppe entièrement la source lumineuse et dirige la lumière de haut en bas. D'où son petit nom d'abat-jour !

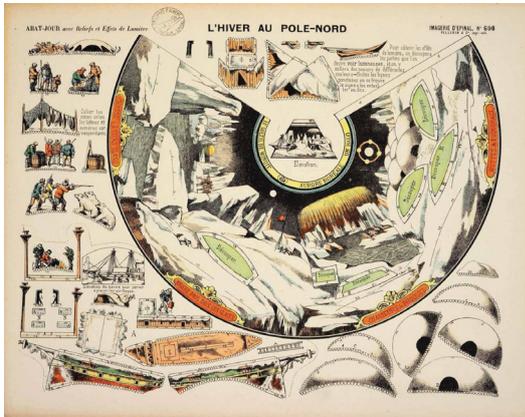
PRODUCTION & DIFFUSION / Charles Pinot est le premier des imagiers de l'Est de la France à proposer, en 1873, des abat-jour décoratifs en papier. L'imagerie Pellerin, elle aussi spinalienne, en propose rapidement de plus élaborés « avec effets de lumière ». Elle en éditera près de soixante-dix différents jusqu'à la fin des années 1880.

MÉCANISME / Chaque abat-jour, présenté à plat sur une feuille de papier fort, est à découper suivant ses contours. Une fois les deux extrémités collées l'une à l'autre, il est prêt à être monté sur une lampe. Certaines parties de décor – globes, lanternes, fenêtres et luminaires – sont à découper et à garnir de morceaux de papier rendus translucides avec un peu d'huile ou du beurre. Les plus saisissants sont les « abat-jour avec reliefs et effets de lumière » : des papiers colorés transparents sont à glisser derrière les ouvertures, selon le principe des vues d'optiques à effet nocturne du 18^e siècle.

SUJETS / Si certains sujets illustrés sont divertissants, d'autres semblent poursuivre des objectifs pédagogiques et déploient de multiples univers. L'histoire de la France s'apprend avec les planches *Habitations gauloises en 360*, *La Bastille en 1600*, *Château-fort sous Henri IV* ou encore *Exposition universelle de 1878*. On y découvre également quelques monuments nationaux mais aussi de lointaines contrées du monde, comme la Russie, Constantinople ou encore l'Arctique et le Japon au travers de superbes abat-jour. De quoi stimuler l'imagination des enfants, à la lueur de ces mondes en miniature...

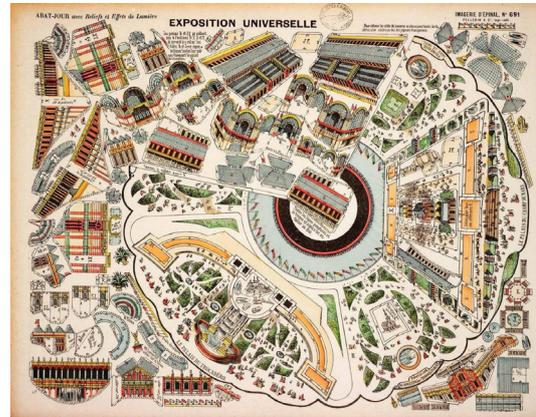
ZOOM SUR

Parmi les 23 objets et œuvres exposés sur le thème, découvrez :



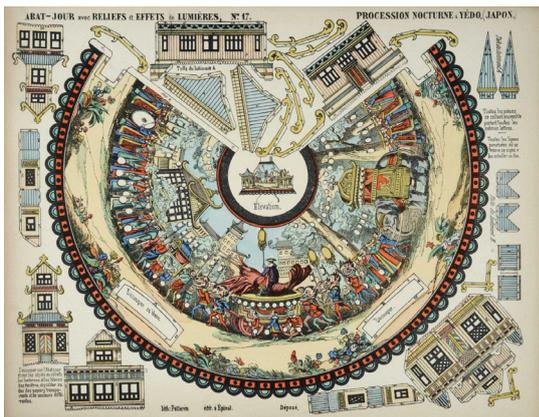
L'Hiver au Pôle Nord

Série « Abat-jour avec reliefs et effets de lumière ». Pellerin, Épinal (éditeur)
Entre 1889 et 1921 (réédition d'une planche parue en 1884). Lithographie coloriée au pochoir © Coll. MIE



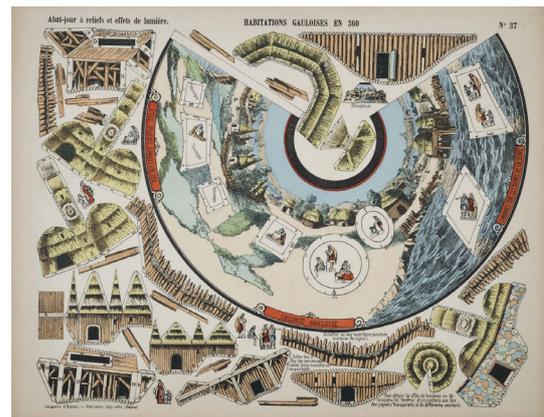
Exposition universelle

Série « Abat-jour avec reliefs et effets de lumière ». Pellerin, Épinal (éditeur)
Entre 1889 et 1921 (réédition d'une planche parue en 1878). Lithographie coloriée au pochoir © Coll. MIE



Procession nocturne à Yédo (Japon)

Série « Abat-jour avec reliefs et effets de lumières ». Pellerin, Épinal (éditeur)
1876. Lithographie coloriée au pochoir © Coll. MIE



Habitations gauloises en 360

Série « Abat-jour avec effets de lumières ». Pellerin, Épinal (éditeur). 1886
Lithographie coloriée au pochoir © Coll. MIE

BIEN EN VUE



Au cœur de la salle, des abat-jour montés sur ampoule sont mis en scène pour vous rendre compte de l'effet lumineux produit. Si certains objets de l'exposition peuvent être manipulés, ce n'est pas le cas pour cette installation. Veuillez à ce que votre groupe reste à bonne distance, le papier est fragile...

L'OMBROMANIE

EN UN COUP D'ŒIL

Étymologie	Du latin <i>Umbra</i> signifiant « ombre » + du grec ancien <i>mania</i> signifiant « folie »
Origine / inspiration	Mythe de Pline l'ancien du 1 ^{er} s. + art de la silhouette au 18 ^e s. et spectacles d'ombromanie du 19 ^e s.
Éditeurs papier	Vagné (Jarville) seconde moitié du 19 ^e siècle
Diffusion	Achat en centres imagiers ou auprès de marchands ambulants
Effet attendu	Apparition d'une ombre provoquée par un jeu de lumière (jeu visuel)
Machine / outils	Source lumineuse, 2 mains, accessoires en carton en option
Mode d'emploi	Positionner ses mains selon le modèle proposé par la planche et les placer devant une source lumineuse
Sujets traités	Personnages humains et animaliers

À LA LOUPE

ORIGINE / Avant d'aborder l'ombromanie, il faut revenir au 1^{er} siècle de notre ère. Dans son *Histoire naturelle*, Pline l'Ancien raconte la légende de Dibutade, fille de potier : pour se souvenir du visage de son amoureux avant qu'il parte à la guerre, la jeune femme aurait tracé les contours de l'ombre du visage de son compagnon à l'aide d'un charbon de bois. Ainsi, la première image au monde serait née. Une image réalisée à partir d'une ombre projetée...

Bien plus tard, au 18^e siècle, on redessine toujours les ombres portées des corps et des visages dont on tire de petits portraits en noir, peints ou découpés, que l'on encadre. Toute l'Europe s'amuse de cet art de la silhouette (du nom d'Étienne de Silhouette, ministre des finances considéré comme pingre car il préférait décorer son château par des portraits en papier découpés qu'avec des gravures ou toiles de maîtres).

Sans doute née en même temps et sur le même continent que le théâtre d'ombres (Asie - 11^e siècle) et nourrie par l'art de la silhouette du 18^e siècle, la pratique de l'ombromanie se développe en Europe au 19^e siècle sous forme de petits spectacles de prestidigitation voire de complètes pièces de théâtre.

PRODUCTION & DIFFUSION / La mode prend de l'ampleur au cours de la seconde moitié du 19^e siècle : manuels, estampes et chromolithographies fournissent au plus grand nombre des exemples de figures à réaliser en famille ou entre amis, et peut-être à faire deviner... Vagné, à Jarville, est toutefois le seul imagier de l'Est à éditer des planches sur le sujet.

MÉCANISME / L'exercice consiste à placer ses mains entre une source lumineuse et un mur - ou un écran -, de manière à créer des figures identifiables. Une fois les postures des mains maîtrisées (certaines requièrent une grande habileté), il est possible de donner vie aux silhouettes, en leur faisant ouvrir et fermer la bouche, battre des ailes, etc. Tout comme dans la pratique traditionnelle asiatique, certains accessoires sont requis lorsque l'utilisation des mains seules ne suffit pas : un morceau de carton découpé fait office de barrette pour l'évêque, tandis qu'un autre se mue en mortier de magistrat.

SUJETS / Si les joueurs les plus imaginatifs peuvent mettre en scène leurs propres figures, les modèles d'ombromanie illustrés dans les images populaires restent très enfantins : les animaux et les bonshommes sont les uniques sujets proposés...

ZOOM SUR

Parmi les 20 objets et œuvres exposés sur le thème, découvrez :



[Figures d'ombromanie]

Chromolithographies publicitaires pour le magasin Au Bon Marché, Maison A. Boucicaut, Paris. Entre 1887 et 1914 © Coll. MIE



Ombres chinoises

Vagné, Jarville (éditeur). Après 1904. Lithographies coloriées au pochoir © Coll. Mudaac - dépôt MIE

BIEN EN VUE



Un espace d'expérimentation est proposé en salle. Regardez les ombromanies sur papier et tentez de reproduire la figure de votre choix en plaçant vos mains devant la source lumineuse. Une ombre apparaîtra sur le mur... Oui, mais de quel animal s'agira-t-il ? Aux autres de le deviner !

LES LANTERNES MAGIQUES

EN UN COUP D'ŒIL

Étymologie	∅
Origine / inspiration	Invention au 17 ^e siècle par C. Huygens
Éditeurs papier	Non – Adaptation en jouet du 19 ^e siècle par d'autres producteurs allemands puis français
Diffusion	Achat chez les marchands de jouets
Effet attendu	Apparition d'une image provoquée par une projection de lumière (jeu visuel)
Machine / outils	Lanterne magique, plaques de verres peintes, écran de projection ou mur
Mode d'emploi	Glisser la plaque de verre dans la machine éclairée de l'intérieur et laisser la magie opérer
Sujets traités	Identiques à ceux de l'imagerie populaire : contes traditionnels, romans, récits populaires, fables et Histoire de France

À LA LOUPE

ORIGINE / Mise au point au 17^e siècle par l'astronome Christian Huygens (certains la disent inventée par un savant arabe au 11^e siècle, d'autres l'attribuent à Léonard de Vinci au 15^e siècle), la lanterne magique est l'ancêtre de nos appareils actuels de projection d'images. Appelée tout d'abord « lanterne de peur » ou encore « cassette des illusions », elle permet pour la première fois de projeter une image. Les marchands ambulants et les montreurs d'images sillonnent alors le pays avec cet « instrument de magie et de sortilège » et éblouissent la population avec leurs images projetées à partir de plaques de verres peintes à la main.

PRODUCTION & DIFFUSION / Dès le début du 19^e siècle en Allemagne, puis en France à partir des années 1840, des lanternes magiques de plus petit format et des plaques de verre dessinées mécaniquement voient le jour. D'abord onéreuses, elles deviennent accessibles et sont mises en vente chez de nombreux marchands de jouets et dans les grands magasins. Auguste Lapiere est le premier à concevoir et vendre des lanternes magiques de façon industrielle, en métal. Il sera vite concurrencé par d'autres...

MÉCANISME / Techniquement parlant, les lanternes magiques sont des boîtes dans lesquelles se trouve une source lumineuse (lampe ou bougie alimentée en air par une cheminée). La lumière percute tout d'abord un réflecteur concave (sorte de miroir), traverse une première lentille qui la condense, vient ensuite frapper une plaque de verre peinte installée à l'envers et passe enfin par une seconde lentille servant d'objectif. Grâce à ce parcours, la lumière projette sur un mur (ou un drap) une image à l'endroit et en grand format.

Pour faire apparaître l'image de son choix, il faut faire glisser la plaque de verre dans le passe-vue prévu à cet effet. Les séances étaient-elles données par les enfants comme le laissent à penser de nombreuses représentations ? La manipulation de ces joujoux requérait sans doute la présence d'un adulte en réalité...

SUJETS / Appréciées et plébiscitées par le grand public, les lanternes magiques participent à la vulgarisation des connaissances. Les plaques de lanterne magique jouet sont assez proches des feuilles d'imagerie populaire. Elles partagent un répertoire semblable et sont utilisées aux mêmes fins de divertissement et d'édification : contes traditionnels, romans, récits populaires, fables et Histoire de France s'exposent tout à la fois sur papier et sur verre.

Surtout, les deux médias utilisent un mode de narration comparable. Déployant des saynètes successives accompagnées de légendes textuelles, l'historiette à cases est la grande spécialité de l'imagerie d'Épinal et devient le support privilégié pour narrer des récits aux enfants. Les verres utilisent le même mode de séquençage, avec des plaques à plusieurs vues séparées par des lignes ou des éléments de décor, ou des plaques à scène panoramique. Au cours du 19^e siècle, les cases des historiettes se multiplient et vont jusqu'à représenter des mouvements de plus en plus décomposés. L'évolution des plaques de lanterne magique va dans le même sens. L'image projetée semble s'animer !

ZOOM SUR

Parmi les 17 objets et œuvres exposés sur le thème, découvrez :



[Enfants et chat regardant une projection de lanterne magique]

Chromolithographie publicitaire à système pour le magasin Au Bon Marché, maison Aristide Boucicaut, Paris. Vers 1900. © Coll. MIE



Lanterne magique "Carrée"

Lapierre, Paris (fabricant). Vers 1880. Métal peint © Coll. particulière F. Hoch

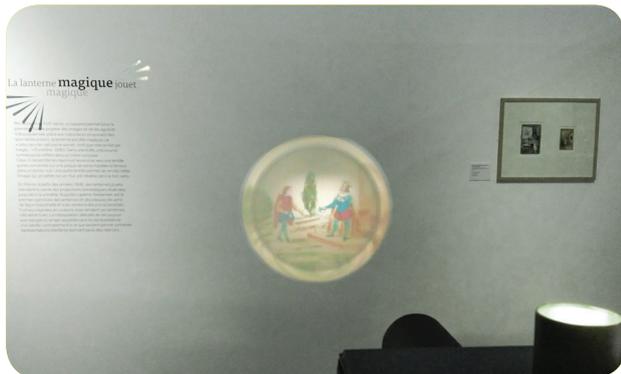


Touche à tout

Plaque n°2 sur 12. Attribuée à Lapierre, Paris (fabricant). Années 1840 ?

Plaque en verre imprimée en série par report d'une encre grasse et coloriées à la main, papier gommé vert © Coll. MIE

BIEN EN VUE



Une lanterne magique moderne est exposée en salle et en fonctionnement. Si la manipulation de la plaque de verre n'est pas possible pour des questions de sécurité, ce dispositif vous permet d'apercevoir comment les images étaient projetées !

// LES ATELIERS DE PRATIQUES

AU MUSÉE DE L'IMAGE POUR LE CYCLE 1 (ENFANTS DE 3 À 6 ANS)

L'OMBRE EST UNE IMAGE - Jouons avec la lumière, devinons les ombres et inventons des silhouettes... la découverte se termine par une lecture d'une drôle d'histoire où nagent des poissons !

OBJECTIFS /

Prendre conscience de l'existence de son ombre, observer son fonctionnement et les conditions de son apparition. Savoir distinguer les différences entre une ombre et son propriétaire. Aborder la notion de silhouettes (réelles ou imaginaires) et de théâtre d'ombres.

DÉROULEMENT /

5 min / Lecture d'image = Repérer ce qui est ombre sur une gravure, les conditions de son apparition et les jeux possibles (ombromanie + art de la silhouette)

10 min / Expérimentations = Jouer avec la lumière et l'ombre de sa main + Deviner ce qui se cache derrière une ombre + Inventer une silhouette extraordinaire

15 min / Théâtre d'ombres *Vaisseaux, Gondoles, etc* = Découvrir les éléments d'une planche d'ombres chinoises et assister au petit spectacle.

EN PROLONGEMENT EN CLASSE

PISTE 1 / Prends garde à ton ombre ?

De la mythologie égyptienne à la religion chrétienne en passant par l'histoire de Peter Pan, l'ombre est souvent considérée comme une partie indissociable de son propriétaire voire son âme. Alors à quelle ombre aimeriez-vous être rattaché ?

En travaillant sur la symbolique animale, proposez aux enfants de reproduire sur du carton la silhouette d'un ou plusieurs animaux représentant leur qualité et leur défaut. Projetez ensuite l'ombre de la silhouette sur un rideau blanc et faites poser l'enfant de l'autre côté. Une photographie pourra immortaliser ce portrait fait d'ombres et de lumière !



*Justine prend ici la pose devant l'ombre d'une silhouette chimérique : mélange d'un lapin peureux, d'un lézard paresseur et d'un ours grognon !
Photographie issue des ateliers " Le musée comme ma poche ".
Avril 2016 © MIE.*

Piste 2 / Une idée lumineuse !

Et si vous fabriquiez avec votre groupe des abat-jour ou des photophores pour jouer avec la lumière ? L'occasion de travailler des matières toute en transparence (papier de soie, papiers perforés, tissu, dentelle...) ou plus opaques (ficelles, marqueurs noirs, carton...) et de créer un bel objet personnalisé.

Les thèmes de création sont à adapter en fonction de vos objectifs pédagogiques : un événement du calendrier pour marquer la saison, l'illustration d'une histoire découverte en groupe (un objet lumineux par épisode par exemple), un travail sur la représentation de soi et/ou de son entourage...

Il vous faudra bien entendu définir la source lumineuse en fonction de votre public (bougie led à pile ou vraie lampe électrifiée) et prévoir le support de création en fonction de votre budget : bocaux en verre, feuilles de rhodoïde à rouler en cylindre, abat-jour du commerce (existe des versions à composer soi-même avec du polyphane)...

Une fois l'objet terminé, vous pouvez même imaginer l'installer sur un tourne-disque ou un tour de potier pour observer le mouvement des effets lumineux produits autour de vous.

IMAGES MOUVANTES, IMAGES QUI MENTENT

SALLE 3 / ÉTAGE

PARCOURS VISITE GUIDÉE (+ ATELIER) POUR LES CYCLES 2 ET 3



LES THAUMATROPEs

EN UN COUP D'ŒIL

Étymologie	Du grec ancien <i>thauma</i> signifiant « prodige » et de <i>tropion</i> signifiant « tourner »
Origine / inspiration	Rondelles paléolithique (17 à 14 000 avant J.C.) + (ré)invention vers 1820 par des scientifiques
Éditeurs papier	Éditeurs parisiens uniquement dans les années 1820
Diffusion	Achat chez les marchands de jouets
Effet attendu	Apparition d'une nouvelle image due à la persistance rétinienne (Illusion d'optique)
Machine / outils	∅
Mode d'emploi	Tourner rapidement le disque grâce à deux fils
Sujets traités	Scènes du quotidien

À LA LOUPE

ORIGINE / Des archéologues ont retrouvé récemment dans le sud de la France et au nord de l'Espagne de petites rondelles en os percées au centre et gravées des deux côtés. Datant de la période paléolithique, certaines représentaient un même animal dans une posture différente sur chaque face. Comme les deux images se superposaient parfaitement quand la rondelle pivotait, ils en concluent qu'ils se trouvaient devant le plus ancien jouet d'optique du monde ! L'enquête suit encore son cours... Plus généralement, on attribue l'invention des thaumatropes à l'astronome britannique John Hershel mais ce dispositif sera rendu populaire et commercialisé en 1825 par le physicien londonien John Ayrton Paris. Ces « roues des miracles » semblent ainsi être le résultat d'expériences scientifiques !

PRODUCTION & DIFFUSION / ∅

MÉCANISME / Le mécanisme est pourtant on ne peut plus simple : il s'agit d'un disque illustré sur ses deux faces avec deux petites ficelles fixées sur les bords opposés. En faisant tourner celles-ci entre le pouce et l'index, le disque pivote sur lui-même et, en fonction de l'impulsion donnée, les deux dessins se confondent. Cette fusion des deux images fait appel à un phénomène optique naturel bien connu : la persistance rétinienne.

Lorsque l'on regarde quelque chose, la rétine (membrane du fond du globe oculaire qui reçoit les signaux lumineux) est exposée à la lumière. Elle transmet ensuite au nerf optique les informations qui permettent à notre cerveau d'analyser et d'interpréter ce qu'il y a « à voir ». Mais comme tout organe photosensible, la rétine peut être « impressionnée », c'est à dire garder en mémoire la lumière qu'elle a captée durant un laps de temps très court, un dixième de seconde. Si une autre image est perçue par l'œil dans ce même laps de temps, notre cerveau aura l'impression de voir les deux images en même temps. Il s'agit bien là d'une illusion d'optique.

SUJETS / Les sujets proposés par les thaumatropes sont assez quotidiens : un oiseau à mettre en cage, une rencontre entre deux personnages, des fleurs allant dans un vase, un cavalier s'installant sur sa monture... L'intérêt de cet objet n'est pas tant dans les sujets qu'il traite que dans l'illusion d'optique qu'il génère, un divertissement pur !

ZOOM SUR

Parmi les 3 objets et œuvres exposés sur le thème, découvrez :



Trompe-l'oeil

Boîte et vues lithographiées avec ficelles. Watilliaux, Paris (éditeur). 1890 © Coll. particulière Binétruy

BIEN EN VUE



Sur la table centrale de la salle, proposez à votre groupe d'expérimenter ce petit jeu d'illusion. Différents thaumatropes attendent d'être manipulés. Si vous êtes peu nombreux, profitez-en également pour dessiner votre propre thaumatrope ! Des feuilles modèles sont à disposition...

LES ÉKONOSCPES

EN UN COUP D'ŒIL

Étymologie	Du grec ancien <i>eikona</i> signifiant « image » et de <i>skopeîn</i> signifiant « observer »
Origine / inspiration	Disque optique dit aussi phénakistiscope inventé en 1832 par J. Plateau, breveté par A. Giroux en 1833
Éditeurs papier	L'Imagerie Pellerin à partir de 1868 (Épinal)
Diffusion	Achat en centres imagiers ou en librairie
Effet attendu	Mise en mouvement d'une image due à la persistance rétinienne et à l'effet phi (illusion d'optique)
Machine / outils	Ciseaux, colle, tige de fer, carton noir + planche de construction pour fabriquer sa plateforme
Mode d'emploi	Découper et assembler les éléments en suivant les consignes de la planche et tourner le disque en regardant à travers l'une des fentes du disque obturateur.
Sujets traités	Personnages du cirque, motifs décoratifs

À LA LOUPE

ORIGINE / Du grec *phenakizein* qui signifie « tromper » et *skopeîn* « observer », le phénakistiscope est inventé par le physicien belge Joseph Plateau en 1832 mais c'est Alphonse Giroux qui dépose son brevet en 1833 et lui donne son nom. L'appareil optique est composé d'un disque percé de fentes et illustré au dos d'une série d'images placées en rond. L'observateur doit faire tourner le disque devant lui et observer à travers les fentes le reflet des images défilantes dans un miroir.

PRODUCTION & DIFFUSION / L'ékonoscope lancé par Pellerin en 1868 reprend le principe du phénakistiscope double mais sans le miroir pour en faciliter la fabrication. L'imagier spinalien justifie le nom de son appareil pour « laisser à ce jouet le caractère de l'imagerie qui lui est propre » et sans doute aussi pour se singulariser dans un marché de disques optiques où la concurrence fait rage jusqu'à la fin du 19^e siècle... Pellerin semble avoir commercialisé au moins vingt-deux disques d'ékonoscope à découper. Bien qu'édités à des milliers d'exemplaires, ils sont aujourd'hui des raretés conservés dans très peu de collections.

MÉCANISME / À l'époque, pour utiliser les disques d'ékonoscope, le client devait également acheter une seconde planche de construction permettant de monter le support des disques mais aussi fabriquer un disque obturateur à l'aide de carton. Une fois que tous les éléments étaient préparés et assemblés selon les consignes données par la planche imprimée, il ne restait qu'à tourner le disque illustré et à observer les illustrations à travers l'une des fentes du disque obturateur. L'image semble s'animer. Comment est-ce possible ? Là encore, notre œil et notre cerveau nous trompent : selon certains scientifiques (tous ne sont pas unanimes), cette illusion du mouvement se nommerait l'effet phi.

L'effet phi est provoqué par l'apparition d'images successives et ce, même si nous en regardons moins de 10 par seconde (pour une illusion parfaite du mouvement, comptez 24 images / seconde). Le cerveau comble alors l'absence de transition par celle qui lui semble la plus vraisemblable : il raccorde alors les images par un déplacement ou une transformation qui lui semble logique. La persistance rétinienne quant à elle servirait uniquement à atténuer l'impression de clignotement due à l'obturateur et/ou au changement d'image.

SUJETS / Les thématiques illustrées par Pellerin sont variées et ne sont pas sans évoquer celles des disques optiques qu'Alphonse Giroux commercialise dans les années 1830 et 1840 : des éléments géométriques, des rosaces ou encore des fleurs qui grandissent et rapetissent, se déplacent d'un bord à l'autre du cercle. Il existe également des versions où des visages aux traits grotesques s'animent. Les disques les plus originaux s'inspirent de l'univers du cirque ou proposent de petites scènes qui, incluses dans des cases, rappellent les traditionnelles planches d'historiettes à multiples vignettes.

ZOOM SUR

Parmi les 19 objets et œuvres exposés sur le thème, découvrez :



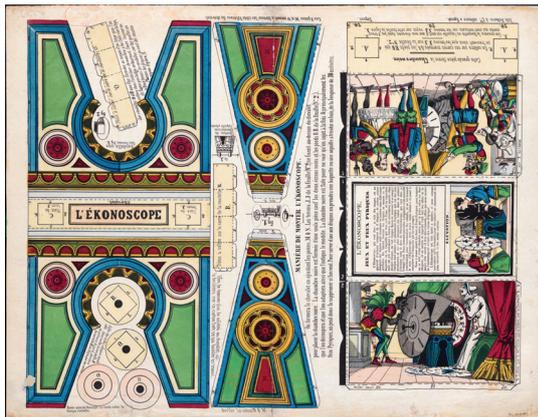
Le Phénakistiscope

Boîte avec manche, disques à animer et disque obturateur. Junin, Paris (éditeur) Entre 1849 et 1856. Lithographies coloriées, bois, métal
© Coll. particulière Binétry



La Bâtonniste

Disque découpé d'ékonoscope. P Pellerin, Épinal (éditeur). À partir de 1868
Lithographies coloriées au pochoir © Coll. particulière F. Hoch



Manière de monter l'ékonoscope

Planche des instructions et de l'appareil à découper. Pellerin, Épinal (éditeur) 1868. Lithographie coloriée au pochoir
© Coll. Archives départementales des Vosges, Épinal



BIEN EN VUE



Pour que tout votre groupe puisse collectivement apprécier l'effet produit par les ékonoscopes, le musée vous propose une vidéo simulant l'animation des images. Fixez votre regard sur un emplacement du disque et laissez-vous envouter !

LES ZOOTROPES

EN UN COUP D'ŒIL

Étymologie	Du grec ancien <i>zôon</i> signifiant « animal » ou « vie » et de <i>tropos</i> signifiant « tourner »
Origine / inspiration	Invention par W. G. Horner et Stampfer en 1834
Éditeurs papier	Imagerie de Wissembourg de 1889 à 1906
Diffusion	Achat en centres imagiers ou auprès de marchands ambulants
Effet attendu	Mise en mouvement d'une image due à la persistance rétinienne et à l'effet phi (illusion d'optique)
Machine / outils	Beaucoup trop !
Mode d'emploi	Tenter de suivre les instructions de montage. Si réussite, placer les bandes à motifs fournies sur les bords intérieurs du cylindre et le faire tourner
Sujets traités	Grimaces, cabrioles et acrobaties de personnages humains ou animaliers

À LA LOUPE

ORIGINE / Invention attribuée simultanément aux mathématiciens William G. Horner (Londres) et Stampfer (Vienne) en 1834, le zootrope est une version améliorée du phénakistiscope qui fait notamment disparaître l'utilisation d'un miroir. Les images ne sont plus disposées sur un disque mais sur une bande de papier qui s'apparente aux pellicules photographiques puis cinématographiques. À noter, Francis Ford Coppola et George Lucas ont baptisé leur société de production « American Zoetrope » en hommage à ce jeu d'optique.

PRODUCTION & DIFFUSION / Rapidement décliné en nombreux jouets domestiques, le zootrope n'intéresse pourtant l'imagerie de Wissembourg que tardivement. Ce n'est qu'entre 1889 et 1906 que sont éditées les planches nécessaires à la fabrication du *Lebensrad Zootrop*, au titre allemand signifiant « roue de la vie ». Ce sont au moins dix-huit feuilles contenant chacune deux bandes à découper qui sont commercialisées.

Si l'annexion du territoire à l'Allemagne en 1870 recentre les ventes sur la clientèle allemande et freine les exportations en France, le marché étranger n'en est pas pour autant totalement fermé. L'imagerie éditée ainsi des planches pour l'exportation, en témoignent les instructions rédigées à la fois en allemand, en néerlandais et en français.

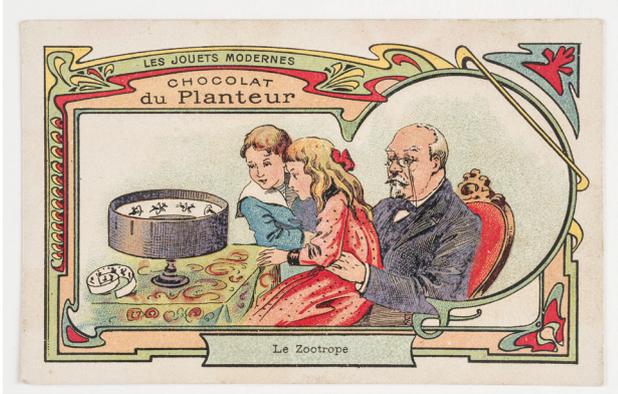
MÉCANISME / Pour fabriquer son zootrope de papier, le client doit acheter plusieurs planches imprimées à l'imager : une feuille de papier fort comprenant les instructions mais aussi les quatre pieds du zootrope à découper et une autre planche composée des deux bandes servant à construire le tambour du zootrope. L'imagerie a commercialisé ainsi des petits lots de démarrage vendus 50 pfennigs comprenant les deux planches citées auxquels étaient jointes quelques bandes de motifs à animer. D'apparence aisée, la construction du petit appareil optique se révèle en réalité assez ardue. Surtout, elle implique la fabrication d'éléments avec des outils non fournis... Si le joueur réussissait néanmoins cette étape de fabrication, il pouvait ensuite acquérir divers bandes à motifs et les placer le long de bords intérieurs du tambour de papier. En le faisant tourner, les images semblent s'animer en boucle.

Avec un principe optique strictement identique à celui des phénakistiscope ou de leur version spinalienne les ékonoscopes, l'animation se perçoit à travers une fente. Mais cette fois-ci, plusieurs observateurs peuvent se tenir autour et ainsi profiter de l'animation des images proposées.

SUJETS / L'iconographie des zootropes de papier privilégie les cabrioles d'animaux et plus encore les acrobaties de gymnastes, saltimbanques et autres danseurs. Certaines figures appartiennent au registre comique avec, par exemple, des têtes grotesques réalisant des grimaces. La gamme chromatique se limite essentiellement au noir, rouge et bleu. Dans leur majorité, les saynètes ont pour objet le pur plaisir de la recomposition du mouvement sous l'effet de la rotation du tambour. Plus rarement, un semblant de narration s'esquisse, par exemple lorsqu'une abeille se pose sur une part de gâteau et provoque une violente réaction chez le petit garçon en train de la déguster.

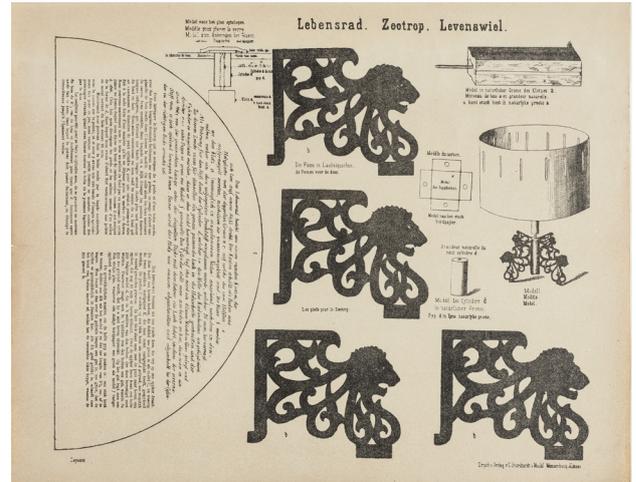
ZOOM SUR

Parmi les 17 objets et œuvres exposés sur le thème, découvrez :



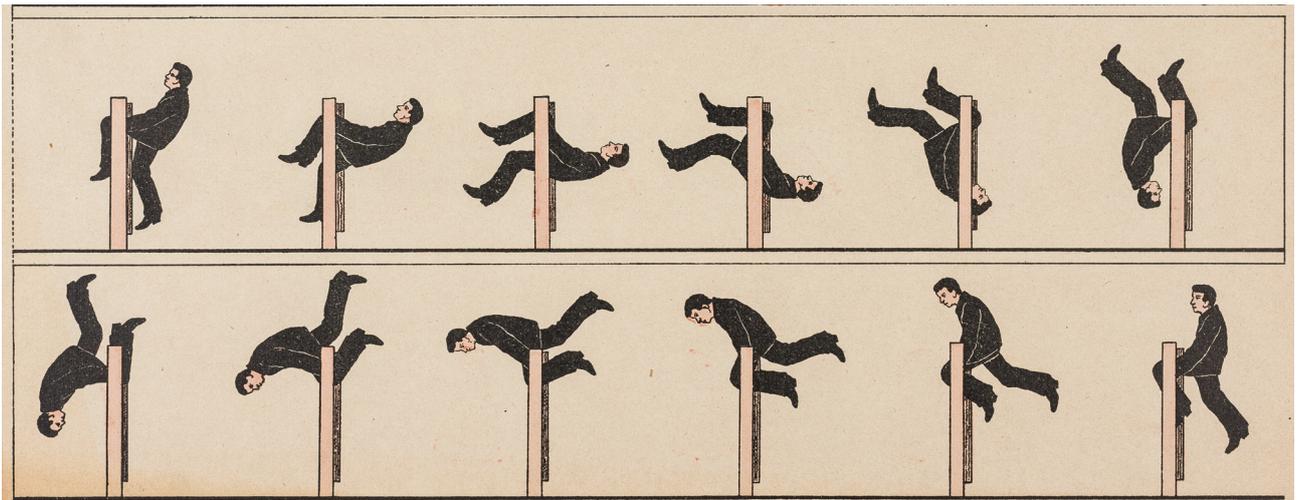
Les jouets modernes - Le zootrope

Pellerin, Épinal (éditeur). À partir de 1868. Lithographie coloriée au pochoir
© Coll. MIE



Lebensrad. Zootrop. Levenswiel

Hermann Jungck et Emil Schenck, Wissembourg (éditeurs). Entre 1889 et 1906
Lithographie © Coll. MIE



[Bandes de zootrope à découper] (détail)

Hermann Jungck et Emil Schenck, Wissembourg (éditeurs). Entre 1889 et 1906. Lithographie coloriée au pochoir © Coll. MIE

BIEN EN VUE



En plus du zootrope sur la table centrale de la salle, découvrez le praxinoscope, jeu inventé en 1877 par le français Émile Reynaud (instituteur). En tournant le tambour, le dessin s'anime sans que l'on ait à regarder à travers d'étroites fentes. Deux objets à manipuler avec une grande précaution et sous la surveillance d'une grande personne !

LES ANAMORPHOSES

EN UN COUP D'ŒIL

Étymologie	Du grec <i>anamorphoun</i> signifiant « retour à la forme »
Origine / inspiration	Peintures du 15 ^e siècle
Éditeurs papier	Les frères Walter à la fin du 19 ^e siècle (Paris)
Diffusion	Achat chez les marchands de jouets
Effet attendu	Recomposition d'une image (jeu visuel)
Machine / outils	Cylindre à surface spéculaire (qui réfléchit la lumière tel un miroir)
Mode d'emploi	Placer le miroir sur l'image et trouver le bon point de vue pour l'observer
Sujets traités	Personnages humains et animaliers

À LA LOUPE

ORIGINE / L'anamorphose désigne une image volontairement déformée et qui ne retrouve sa véritable apparence dans l'œil de l'observateur qu'à certaines conditions. Elle se développe en Italie pendant la Renaissance, en lien avec les réflexions sur la perspective. Le principe semble avoir été découvert par Léonard de Vinci. Dans la peinture, elle permet de multiplier les niveaux de lecture avec des sens cachés et des évocations du caractère éphémère et illusoire de la vie, à l'instar des peintures de vanités.

Une variante s'impose à partir du 17^e siècle : l'anamorphose catoptrique (relatif à la réflexion de la lumière). Rapportée en France par le peintre Simon Vouet de son voyage à Constantinople, elle s'y développe de façon remarquable. Gravées en grand nombre, les anamorphoses catoptriques sont également dessinées et aquarellées ou gouachées par des particuliers. Le Siècle des Lumières raffole du plaisir, étrange, de distordre un motif de manière à le rendre illisible et inquiétant...

PRODUCTION & DIFFUSION / Le goût de l'anamorphose catoptrique faiblit au siècle suivant. Toutefois quelques productions populaires touchent un large public. Un ensemble de vingt-quatre planches populaires parisiennes dessinées par Henri Emy, dit Telory, et lithographiées par les frères Walter, rencontre un grand succès dans le dernier tiers du 19^e siècle. En revanche, aucune anamorphose n'est sortie des presses des centres imagiers de province, c'est sans doute à cause de la nécessité de fournir un vrai miroir, difficilement réalisable en papier...

MÉCANISME / En effet, pour que le motif, étiré sur une grille en arc de cercle, se trouve rétabli dans ses justes proportions, il faut qu'il soit reflété par un miroir cylindrique posé au centre. Il faut également que l'observateur trouve le bon point de vue !

SUJETS / Vendues dans une boîte au couvercle décoré de figures grotesques, les anamorphoses catoptriques imprimées offrent un choix de figures variées et amusantes, parfois teintées d'humour et de grivoiserie : traditionnels personnages du Chat botté et de Pierrot, animaux divers, militaires, figures archétypales de l'artiste, de la danseuse de ballet, de l'ermite ou encore portraits de Napoléon III et de l'impératrice Eugénie... Vidée de sa dimension métaphysique et devenue objet de pure récréation optique, l'anamorphose continue, encore aujourd'hui de fasciner l'observateur.

ZOOM SUR

Parmi les 15 objets et œuvres exposés sur le thème, découvrez :



Format et illustrat (fac-similé)

D'après un tableau de Simon Vouet. Hans Troschel (graveur). Édition allemande Entre 1600 et 1628. Taille-douce. Reproduction © Coll. Rijksmuseum, Amsterdam



Les anamorphoses

Planches et miroir cylindrique. Henri Emy, dit Telory (dessinateur). Frères Walter (lithographes). Jullien, Paris (éditeur). Entre 1868 et 1877. Lithographies coloriées © Coll. particulière F. Hoch

BIEN EN VUE



Des anamorphoses catoptriques sont exposées en salle avec leur cylindre de réflexion mais certaines n'en n'ont pas ! Charge à vous alors d'imaginer l'image à reconstituer.

Au même endroit, ne manquez pas non plus les anamorphoses de type *Tabula scalata*, des gravures découpées en fines bandes qui, regardées de gauche à droite, nous donnent à voir plusieurs images...

LES DEVINETTES

EN UN COUP D'ŒIL

Étymologie	∅
Origine / inspiration	Peintures et images doubles du 15 ^e siècle
Éditeurs papier	Imagerie Pellerin de 1896 à 1920 mais pas seulement !
Diffusion	Achat en centres imagiers ou distribution par les commerçants
Effet attendu	Vision alternée d'une image double (illusion d'optique)
Machine / outils	∅
Mode d'emploi	Trouver le détail caché en tournant et retournant l'image (ou votre cerveau ?)
Sujets traités	Scènes du quotidien

À LA LOUPE

ORIGINE / L'histoire des devinettes (ou images-devinettes, devinettes en image, images-questions) est mal connue car il n'existe aucune étude approfondie à ce sujet. La seule certitude est qu'elles trouvent leurs antécédents dans la famille des images doubles de la Renaissance à l'instar des anamorphoses, paysages anthropomorphes ou autres têtes composées pratiquées entre artistes et pour un public restreint.

PRODUCTION & DIFFUSION / Cantonnées tout d'abord aux élites, les images-devinettes se diffusent ensuite à grande échelle dans la presse illustrée du 19^e siècle puis par les centres imagiers au tournant du 20^e siècle. Elles se destinent de façon de plus en plus exclusive aux enfants. Dans ce contexte, les planches de « questions-devinettes » de Pellerin rencontrent un grand succès : les commerçants en font des supports de réclame et des objets de collection. Elles deviennent même les productions emblématiques de l'imagerie spinalienne au point qu'on oublie parfois que d'autres centres imagiers en ont produites... Les images d'Épinal ont en effet marqué l'enfance de plusieurs générations autour de 1900 mais aussi celle des téléspectateurs de l'émission Récré A2 qui, dans les années 1980, les a revisités en dessin animé.

MÉCANISME / Quel en est le principe ? En légende, une question vous invite à trouver des personnages ou objets dans une petite scène illustrée, un portrait. Afin de dissimuler ces éléments dont la découverte constitue la solution de l'énigme, les dessinateurs recourent à diverses techniques d'ambiguïté : ils privilégient par exemple la représentation d'objets et de matières propices à la perception d'images accidentelles (tels que branches d'arbres et rochers). Ils ne respectent pas l'échelle ou la direction de l'image principale et/ou n'incluent qu'un fragment de la figure cachée... L'observateur doit alors mobiliser toute son attention pour trouver la seconde image dans la première. Et, une fois celle-ci apparue, son cerveau ne peut plus percevoir les deux images en même temps. C'est exactement pour cette raison que les devinettes sont considérées comme des illusions d'optique, une interprétation erronée de la réalité.

SUJETS / Si à l'origine, les images doubles dissimulaient parfois en elles des questionnements existentiels ou des messages politiques, les devinettes imprimées par les centres imagiers ne sont pas porteuses d'un sens aussi profond. On y voit essentiellement des scènes du quotidien, dans lesquelles chacun peut facilement se projeter : personnages, animaux et objets communs ne sont là que pour nous amuser !

ZOOM SUR

Parmi les 22 objets et œuvres exposés sur le thème, découvrez :



Questions-devinettes (groupes 1 à 4)

Pellerin, Épinal (éditeur). 1907 (réunion en une planche d'images parues par groupe à la fin du 19^e - début du 20^e siècle)
Lithographie coloriée au pochoir © Coll. Mudaac - dépôt MIE

BIEN EN VUE



Aux côtés des jeux optiques disposés sur la table centrale de la salle, quelques reproductions en grand format de planches de devinettes sont à votre disposition pour partir à la recherche des petits détails cachés !

// LES ATELIERS DE PRATIQUES

AU MUSÉE DE L'IMAGE POUR LE CYCLE 2-3 (ENFANTS DE 6 À 12 ANS)

SILENCE, ÇA TOURNE ! - Observez, manipulez puis fabriquez un phénakistiscope, jeux d'optique classés parmi les objets de pré-cinéma... Enfin, tournez le disque pour voir vos images s'animer !

OBJECTIFS /

Comprendre la décomposition du mouvement par l'observation et la manipulation d'images. Faire l'expérience de la fabrication d'un jouet d'optique. + pour le cycle 3 : prendre conscience de la temporalité de l'histoire du cinéma.

DÉROULEMENT /

5-10 min / Décomposition du mouvement (CP-CE2) = Observer des mouvements illustrés en plusieurs images fixes et remarquer leur différent degré de décomposition.

ou Jeu du cinéma (CM1-6^e) = Tenter de replacer sur une frise chronologique différentes cartes présentant des jeux d'optique et des inventions techniques en lien avec les débuts du cinéma.

5-10 min / Expérimentations = Jouer avec un phénakistiscope, premier objet de pré-cinéma

20-25 min / Création = Réaliser son propre jeu d'optique en décomposant et en illustrant un mouvement en 10 images fixes.

EN PROLONGEMENT EN CLASSE

PISTE 1 / Mon premier dessin animé ?

Connaissez-vous les flip-books ? Appelés également feuilletoscope un folioscope (du latin *folium* signifiant "la feuille" et du grec *skopein* signifiant "examiner"), ces livrets ont été inventés par le français Pierre-Hubert Desvignes puis brevetés en 1868 par le britannique John Barnes Linnett. Feuilletés rapidement, ils génèrent un effet d'animation.

Pour créer votre flip-book, l'essentiel est de décomposer une action (mouvement ou déplacement) en un minimum de 24 dessins (privilégiez un format allongé et horizontal). La différence entre chaque page doit être mince. Le plus simple alors est de commencer par dessiner la dernière feuille et de remonter le temps (et l'action) en s'aidant de la transparence du papier. Effet d'animation garanti !

Un exemple de réalisation est disponible sur la page youtube du musée de l'Image. À consulter en scannant :



Piste 2 / Un pantin bien agité

Du flip-book au film d'animation réalisé en stop-motion, il n'y a qu'un pas ! L'animation image par image consiste à prendre plusieurs photos d'une scène et, entre chaque prise de vue, d'en modifier très légèrement l'apparence (déplacer un objet, modifier un trait du dessin). Le premier film réalisé avec cette technique est *Humpty Dumpty Circus* (1897. James Stuart Blackton).

Pour créer votre vidéo en stop-motion, il faudra tout d'abord écrire le scénario, choisir le décor et les matériaux (personnages en papier, en pâte à modeler, jouets/objets du quotidien...) et surtout vous assurer que le cadrage est strictement le même d'une photo à l'autre. Ensuite, des logiciels gratuits de stop-motion sont disponibles sur le web. À défaut, un diaporama PowerPoint à lecture rapide fera l'affaire...

Vous souhaitez réaliser une vidéo stop-motion avec un de nos pantins ? Cette vidéo youtube du musée est faite pour vous :



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 lundi au vendredi
entre 9h30 et 12h et entre 14h et 18h.

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)