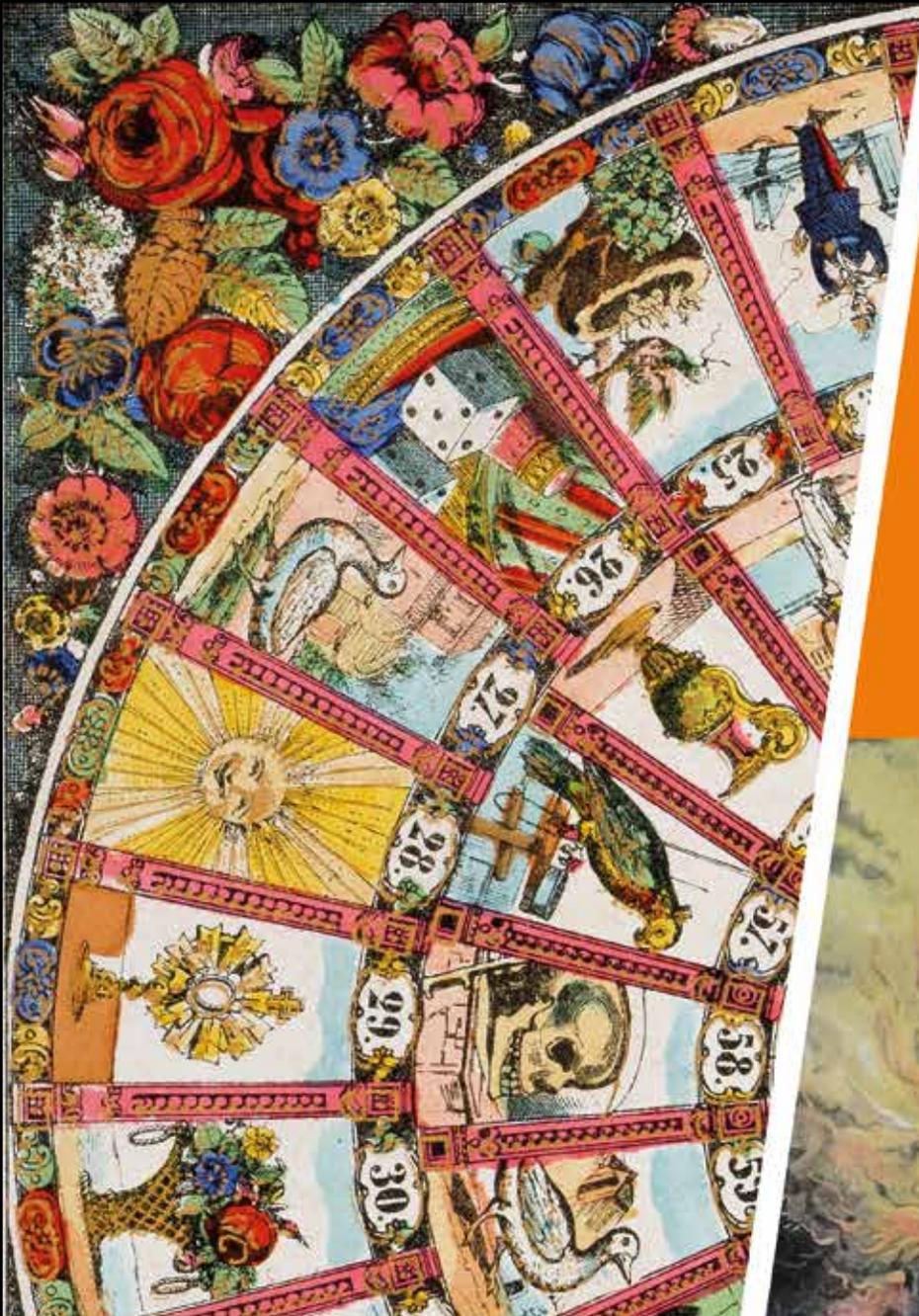
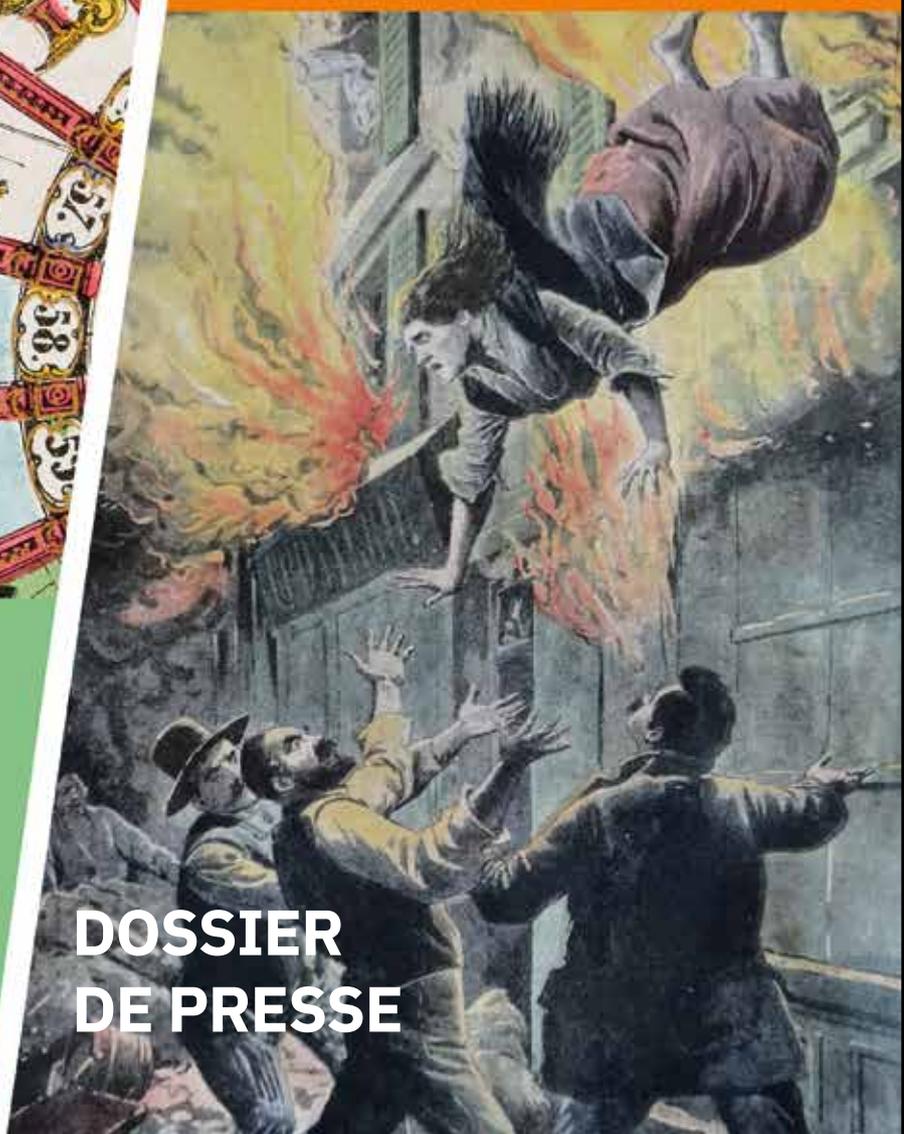




Images & faits divers



Jeux de l'oie



DOSSIER
DE PRESSE

EXPOSITIONS

du
5 nov.
2022

au
21 mai
2023

**musée
de l'Image**
Ville d'Épinal



DU 5 NOVEMBRE 2022
AU 21 MAI 2023

Deux expositions proposées
par le musée de l'Image
/ Ville d'Épinal

IMAGES ET FAITS DIVERS

Commissariat
Christelle Rochette,
directrice du musée de l'Image

JEUX DE L'OIE. RETOUR À LA CASE DÉPART

Commissariat
Jennifer Heim, chargée des
collections au musée de l'Image

PRÊTEURS

Conseil départemental des
Vosges, collection du site de Grand

Musée des Beaux-Arts,
Chartres

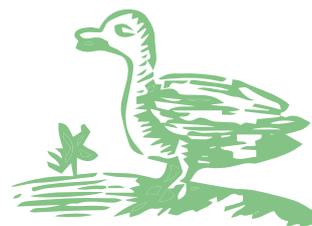
Musée du Jouet,
Moirans-en-Montagne

Musée Pierre-Noël,
Saint-Dié des Vosges

Collection privée

CONTACTS PRESSE

musee.image@epinal.fr



Couverture :

Le Petit Journal - supplément illustré (détail)

13 mars 1910
Coll. musée de l'Image, Épinal

Règle du jeu de l'oie (détail)

Olivier-Pinot, Épinal (éditeur)
Entre 1875 et 1888
Lithographie dorée et coloriée au pochoir
Coll. musée de l'Image, Épinal

Tous les visuels présents
dans ce dossier peuvent
vous être envoyés par mail
sur simple demande

SOMMAIRE



Images et faits divers	p.4
Jeux de l'oie. Retour à la case départ	p.9
Autour des expositions	p.15
Programmation culturelle associée	p.16
Mini-exposition « Dans la Forêt »	p.17
Atelier Jean-Paul Marchal	p.18
Le musée de l'Image	p.19
Informations pratiques	p.20

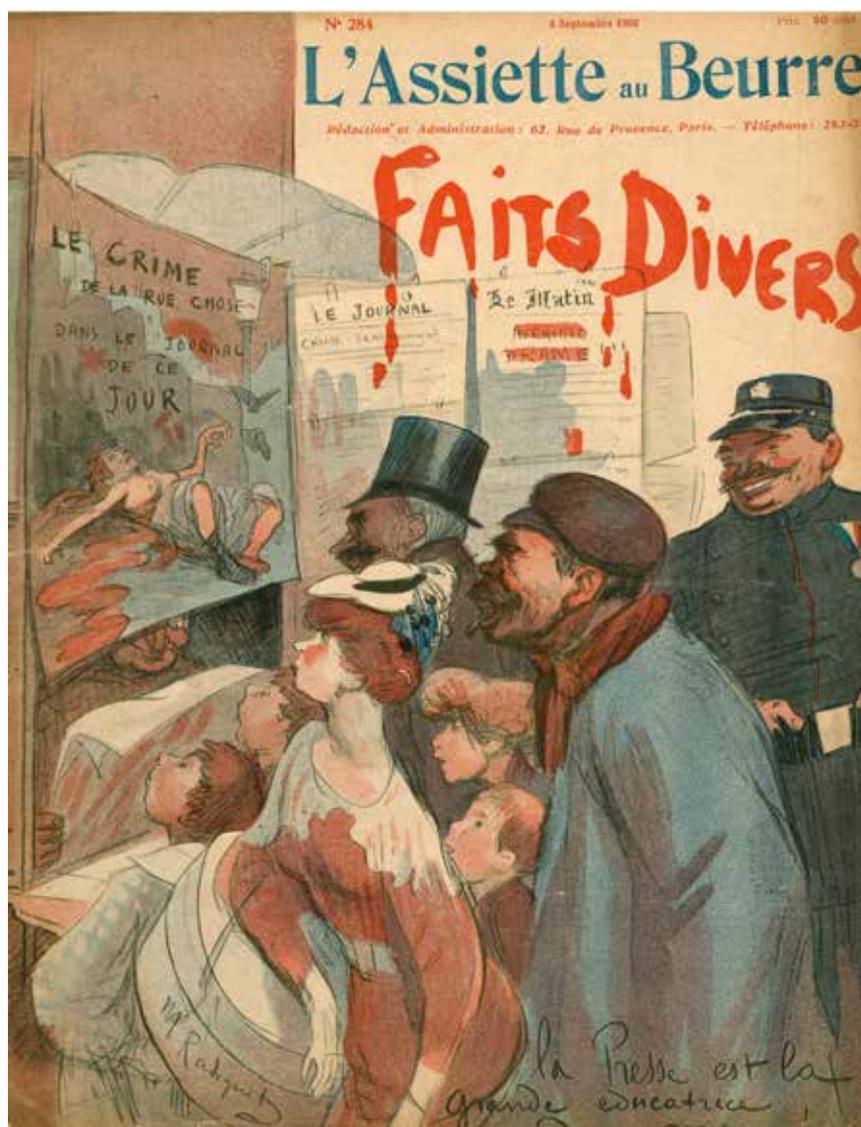


IMAGES & FAITS DIVERS

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

DÉTAILS CURIEUX, NOUVELLES SINGULIÈRES, DRAMES AFFREUX...

Apparu pour la première fois en 1863 dans *Le Petit Journal*, le terme « fait divers » désigne à la fois une rubrique journalistique et les événements qui la constituent. Considérés avec condescendance voire mépris, les faits divers ont de tout temps passionné le public. Dramatiques ou étranges, ils sont l'extraordinaire qui surgit dans une vie ordinaire. Tout un chacun peut en être le protagoniste ou le témoin. Dès l'invention de l'imprimerie, différents supports d'information permettent d'en prendre connaissance : livrets, almanachs, imagerie populaire, canards...



L'Assiette au Beurre
Septembre 1906
Coll. privée

OCCASIONNELS ET CANARDS

Depuis le XV^e siècle, des feuilles d'actualité circulent ponctuellement, en fonction des événements. Ces « occasionnels », imprimés rapidement sur un papier de médiocre qualité et vendus à un prix modique, sont le plus souvent illustrés de gravures sur bois non colorées. À partir des années 1830, ils prennent le nom de « canards », terme qui désignait jusque-là des fausses nouvelles. Le mot s'applique également à la personne qui vend ces feuilles à la criée.

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, les canards sont d'abord un phénomène urbain, mais ils sont également colportés dans les bourgs et les campagnes.

À l'instar de l'imagerie populaire, des almanachs et autres livrets de colportage, les canards traitent de différents sujets d'actualité, privilégiant toutefois les faits divers étonnants ou sordides, toujours vendeurs auprès d'un public avide de sensationnel.



Le Canard

J.J. Grandville (dessinateur), 1841
Gravure sur bois coloriée au pinceau
Coll. musée de l'Image, Épinal



Relation de l'attaque et de la prise de deux monstres marins (...)

J. Hussenot (dessinateur)
Gangel, Metz (éditeur), 1839
Gravure sur bois coloriée au pochoir
Coll. Mudaac, dépôt au musée de l'Image, Épinal

INFO/INTOX

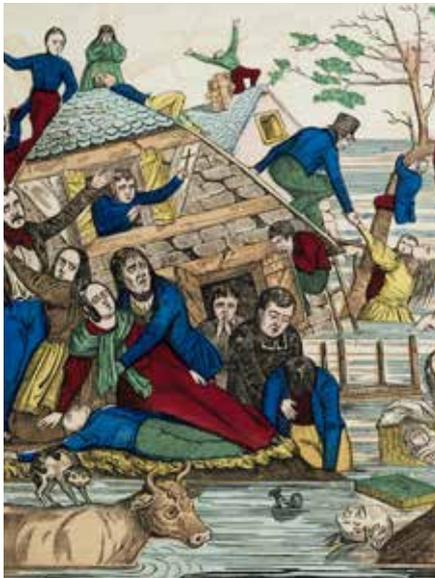
Dans le domaine du fait divers, canards et imageries populaires oscillent entre vérité et invention, actualité réelle et fausse nouvelle. La crédulité du public, feinte ou non, est indispensable pour bien vendre l'information, à grands renfort de détails prétendument vrais. Le fait divers illustré révèle les peurs et les fantasmes de l'humanité.

Le passage d'une comète est suffisamment extraordinaire pour être exploité. Mais que penser des circonstances rocambolesques de la mort d'un avare ?

D'autres faits rapportés, plus étranges, trouvent leurs origines dans des récits séculaires, si répétés et réinterprétés, que l'in vraisemblable paraît plausible.

Les monstres et nouvelles extravagantes du temps passé trouvent leurs héritiers au XX^e siècle dans le Yéti, le monstre du Loch Ness et dans les légendes urbaines.

LES ÉLÉMENTS SE DÉCHAINENT



Inondations de la Loire : 2 juin 1856

Gangel, Metz (éditeur)
Gravure sur bois coloriée au pochoir (détail)
Coll. musée de l'Image, Épinal

Séismes, éruptions volcaniques, inondations, incendies et naufrages sont parmi les fléaux qui affectent collectivement les populations et dont les canards, les imageries puis les journaux s'emparent massivement. Ces catastrophes naturelles ou accidentelles pouvaient anciennement être perçues comme des châtiments ou des avertissements divins. Au XIX^e siècle, croyances et superstitions sont battues en brèche par le progrès des connaissances sur les causes de tels cataclysmes.

Canardiers et imagiers relatent les calamités survenues en France et dans le monde, par des textes détaillés soulignant les souffrances subies et exaltant le courage, servis par la dramaturgie des images stéréotypées. Les mêmes recettes seront appliquées par la presse à sensation dès les années 1870.

CANARDS SANGLANTS



Jugement et exécution (...)

A. J. Garson (graveur)
Gambin, Paris (éditeur)
1835
Gravure sur bois, caractères typographiques
Coll. musée de l'Image, Épinal

Le canard tient à la fois de l'imagerie et de la presse. Alliant texte et image, il se caractérise par un titre en gros caractères, destiné à être crié par le vendeur de rue. Un résumé des faits suit généralement avant que prenne place l'image. Le choix des mots garantit le succès du canard : ils doivent frapper l'imagination, provoquer le frisson. Le texte, écrit par le canardier ou repris directement de la presse, est rédigé le plus souvent de façon narrative, à la manière d'un feuilleton (genre à la mode dans les journaux au XIX^e siècle). Certains canards proposent enfin une complainte à chanter sur un air populaire. Le vocabulaire employé est hyperbolique, insistant sur les détails sordides tout en étant moralisateur.

L'AFFAIRE TROPPMANN OU LE CRIME MÉDIATISÉ

Le crime de Pantin est le fait criminel le plus retentissant du Second Empire. Relayée dans le moindre détail par la presse, illustrée par les imagiers, l'affaire Troppmann défraye la chronique entre septembre 1869 et janvier 1870.

Par cupidité, Jean-Baptiste Troppmann, 20 ans, aurait assassiné les huit membres de la famille Kinck. La mère et les six enfants sont retrouvés dans un champ de Pantin. 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. L'affaire est suivie 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 d'Épinal font de même. 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.

Avec l'affaire Troppmann, la surmédiatisation des faits criminels s'installe définitivement.

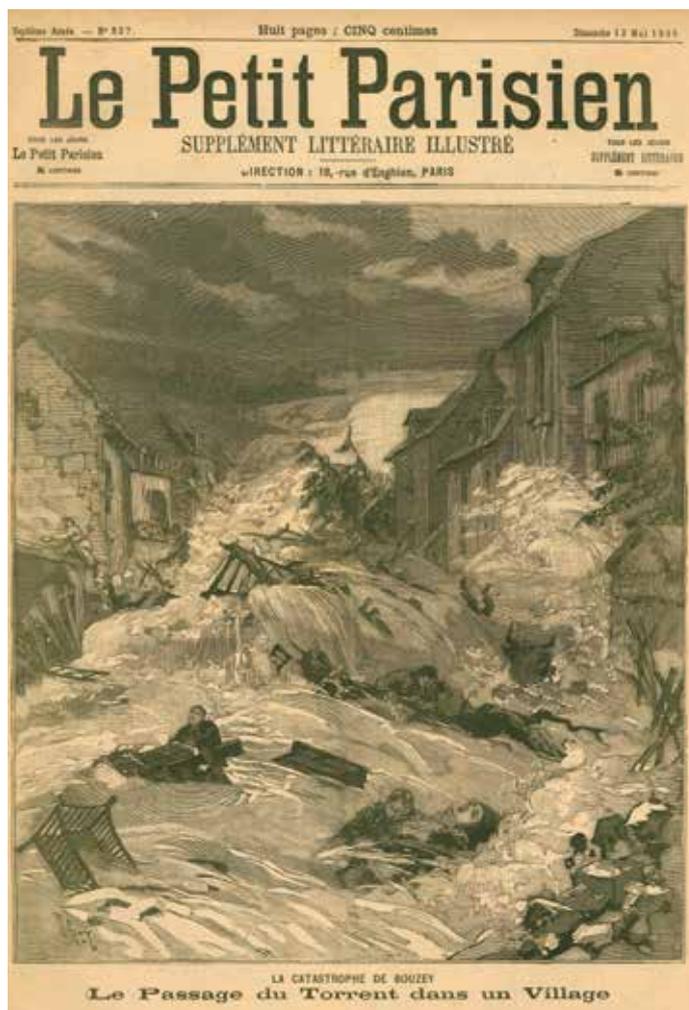
Le Crime de Pantin - Assassinat de la famille Kinck de Roubaix

Pellerin & Cie, Épinal (éditeur)
1869
Lithographie coloriée au pochoir
Coll. musée de l'Image, Epinal



LE TRIOMPHE DE LA PRESSE

Avec l'incroyable essor de la presse à partir des années 1870, tant à Paris qu'en province, c'est la médiatisation du monde qui s'opère. Les faits divers, aussi insignifiants soient-ils, témoignent d'une société et de ses dérèglements. Des publications comme *Le Petit Journal* dès 1863, ou *Le Petit Parisien*, son concurrent à partir de 1876, s'adressent à toute la population et non plus à quelques catégories. Leur influence sur l'opinion publique s'accroît, celle-ci pesant de plus en plus sur le traitement-même des faits divers qui se concentrent désormais sur la délinquance, les accidents et les suicides. La vague des suppléments illustrés renouvellent la représentation des faits divers. L'image, dont la crudité dramatique 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.



Le Petit Parisien - supplément littéraire illustré

La catastrophe de Bouzey
12 mai 1895
Coll. privée

Le Petit Journal - supplément illustré

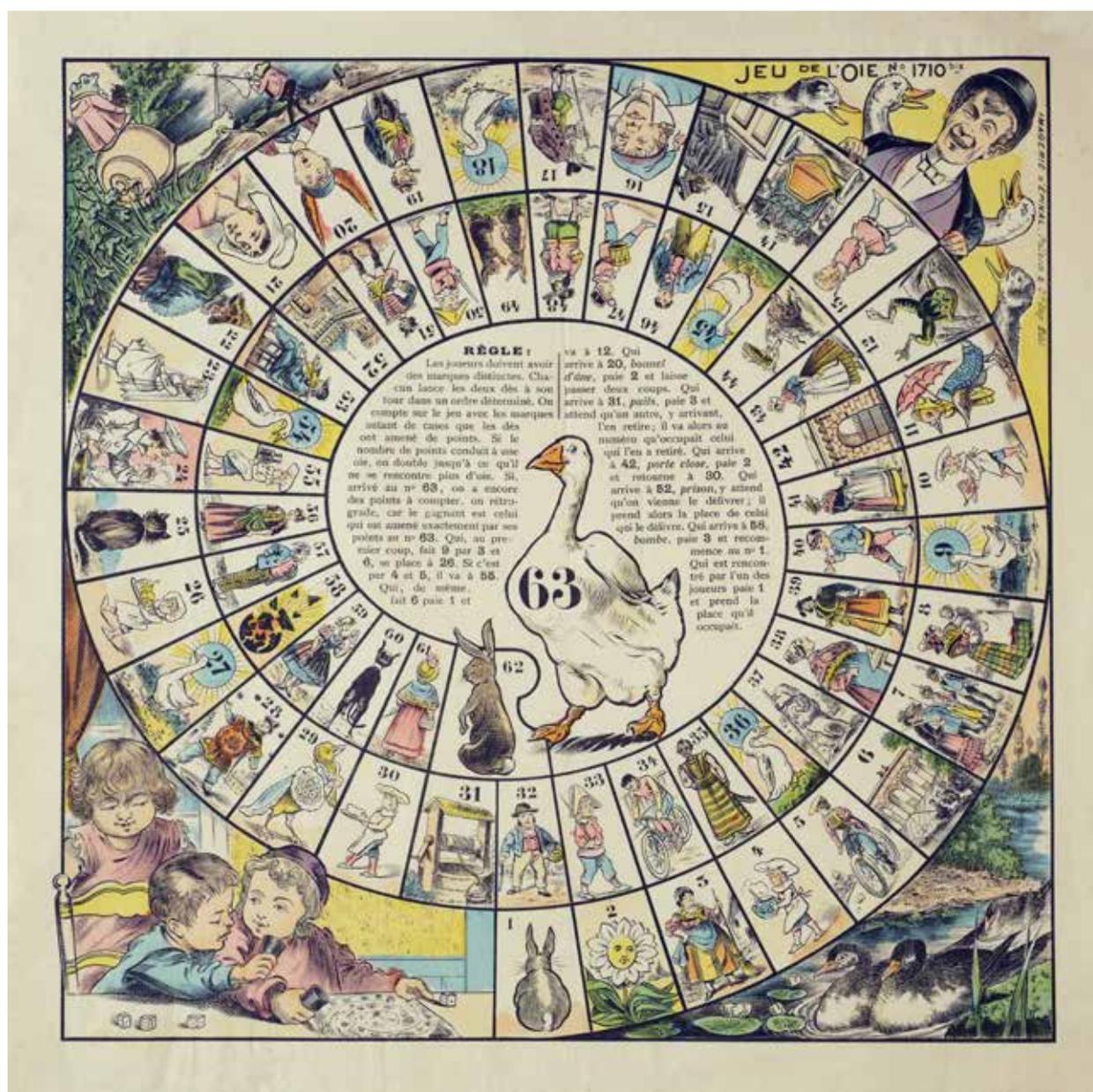
12 mai 1907
Coll. musée de l'Image, Épinal

JEUX DE L'OIE.

RETOUR À LA CASE DÉPART



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.

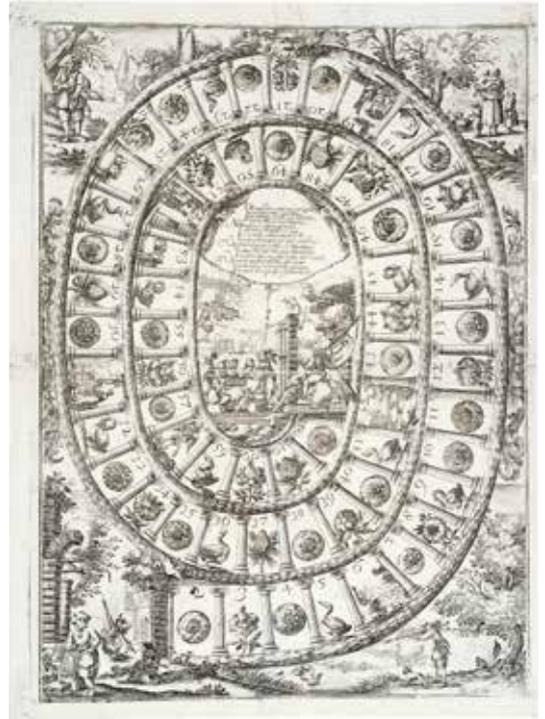


Jeu de l'oie n°1710 bis

Pellerin, Épinal (éditeur), 1905
Lithographie coloriée au pochoir
Coll. Mudaac, dépôt au musée de l'Image, Épinal

UN JEU « DE GRAND PLAISIR ET DE RÉCRÉATION »

Ce jeu serait né en Italie, à Florence, à la fin du XVI^e siècle. Les jeux de l'oie, conçus dans des matériaux nobles, divertissent alors les seigneurs et constituent des cadeaux diplomatiques entre les cours européennes. Le jeu, dont les règles sont simples et n'ont guère changé depuis, devient à la mode et pénètre rapidement toutes les catégories sociales grâce à l'apparition de versions imprimées sur papier dès le début du XVII^e siècle. La circulation des estampes 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, dans les Flandres, 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.



[Jeu de l'oie]

Valerio Spada (graveur), Bologne

Vers 1650

Taille-douce

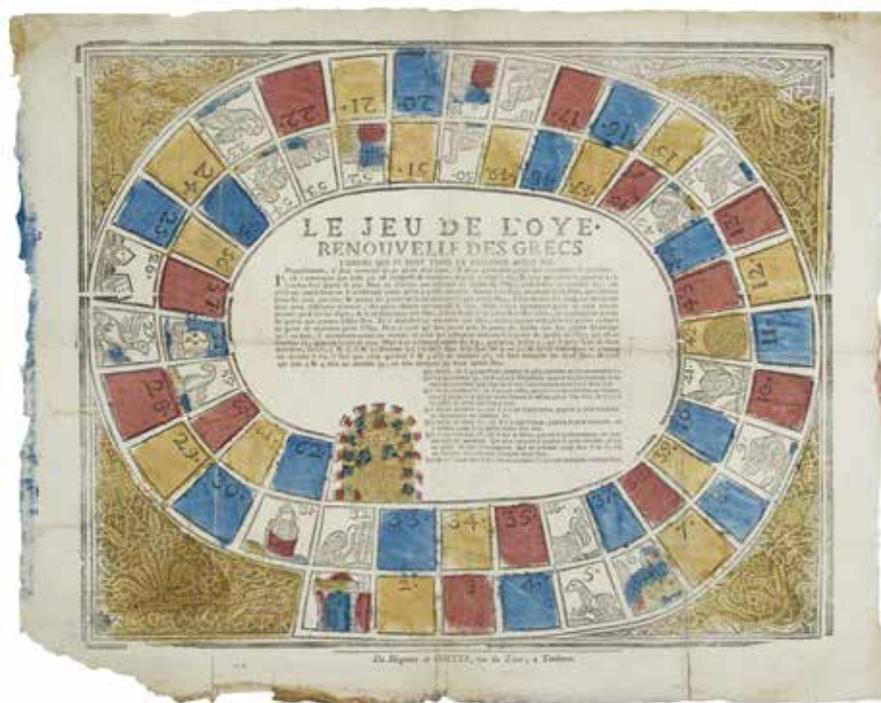
Coll. Mudaac, dépôt au musée de l'Image, Épinal

« L'ORDRE QUI SE DOIT TENIR ET OBSERVER AUDIT JEU »

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 : chacun fait évoluer son pion tout au long d'un parcours composé de cases dites passives ou actives. Seules les cases actives bouleversent le cours de la partie, les cases passives étant vides ou illustrées de motifs décoratifs. 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.

LE JEU DE L'OIE FRANÇAIS, « RENOUELÉ DES GRECS »

En France, les jeux de l'oie traditionnels se réfèrent immuablement aux « Grecs » et s'inscrivent ainsi dans une lignée prestigieuse et auréolée de mystère. Dans les provinces, un modèle canonique s'impose du XVII^e au début du XIX^e siècle. Vers 1600, les héritiers de Benoît Rigaud à Lyon impriment un *Jeu de l'oye renouvelé des Grecs*, le plus ancien exemplaire de jeu de l'oie français connu à ce jour. Il est copié jusqu'au début du XIX^e siècle par les éditeurs d'Alençon, Chartres, Orléans, Rouen, Toulouse, etc. La production des jeux de l'oie permet de comprendre la circulation des motifs entre les différents centres imagiers, entre héritages, inspirations et copies.



Le Jeu de l'oye. Renouvelé des Grecs

Costes, Toulouse (éditeur)
Entre 1800 et 1830
Gravure sur bois colorée au pochoir (?)
Coll. Mudaac, dépôt au musée de l'Image,
Épinal

UN NOBLE JEU DE PAPIER

Jusqu'à la fin du XVIII^e siècle, ce jeu est une des distractions les plus courantes dans tous les milieux. Considéré comme un passe-temps innocent, il est même pratiqué dans les milieux religieux. Les aristocrates et les bourgeois le pratiquent dans des cercles de jeux ou chez les particuliers. S'ils font confectionner des jeux en matériaux nobles, ils semblent aussi jouer sur des plateaux en papier qui ne sont pas l'apanage des milieux modestes. De fait, les éditeurs proposent des gravures plus ou moins raffinées en fonction du budget de leurs clients.

« UN JEU PLAISANT, QUOIQUE DES PLUS FUTILE »

Au cours du XIX^e siècle, la mode du jeu de l'oie, considéré comme un divertissement un peu trop naïf, finit par passer chez les adultes dans les milieux d'élite. Sa pratique se cantonne désormais surtout à la sphère enfantine. Le jeu de l'oie devient le jeu familial tel qu'il est pratiqué encore aujourd'hui. Les imageries de l'Est de la France qui, à partir des années 1840, développent des gammes d'images spécifiques pour les enfants, commercialisent de nombreux jeux de l'oie aux coloris vifs conçus pour le divertissement.



Règle du jeu de l'oie

Olivier-Pinot, Épinal (éditeur)
 Entre 1875 et 1888
 Lithographie dorée et coloriée au pochoir
 Coll. musée de l'Image, Épinal

OYEZ, OYEZ !

Souffrant d'une mauvaise réputation en France, 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. L'oie incarnerait ainsi la transition. De fait, les oies permettent d'avancer sur le parcours. 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. 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 supérieur de conscience.

« UN JEU PLAISANT, INSTRUCTIF, AMUSANT »

Dans son principe même, le jeu de l'oie a des vertus éducatives. La simplicité du jeu, qui ne demande ni réflexion ni agilité, permet aux plus jeunes de faire leurs premiers apprentissages : lire, compter, reconnaître les images, attendre son tour, patienter... Avec son parcours évolutif et ses cases vacantes, le jeu est utilisé pour instruire et transmettre des savoirs presque dès ses origines. Les règles sont alors adaptées à ces variations. Les jeux pédagogiques, dont l'utilité est reconnue, se développent au cours des XVII^e et XVIII^e siècles. Au XIX^e siècle, la relative démocratisation des images et le rôle qui leur est accordé dans l'éducation des enfants entraînent l'édition d'une multitude de jeux de l'oie pédagogiques.



Jeu instructif des fables de La Fontaine

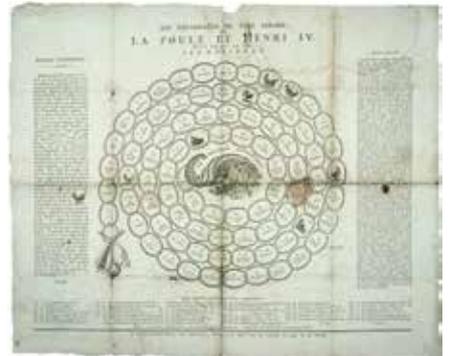
Basset, Paris (éditeur)
Après 1805
Taille-douce
Coll. Mudaac, dépôt au musée de l'Image,
Épinal

UN JEU DE PROPAGANDE

Avec ses cases permettant le développement d'idées, le jeu de l'oie se prête parfaitement à la propagation d'opinions politiques. Les messages ont d'autant plus d'impact que l'attention des joueurs est focalisée sur l'action du jeu : le sens critique s'en trouve, de fait, amoindri. En France, dès le XVII^e siècle adepte de la satire et du pamphlet, de nombreux jeux idéologiques voient le jour. Ils se développent particulièrement sous la Révolution française. Alors que les jeux de l'oie traditionnels et pédagogiques deviennent l'apanage des enfants à partir de la seconde moitié du XIX^e siècle, les adultes s'amuse des jeux politiques satiriques. Le terreau de la III^e République leur est particulièrement favorable car l'image devient un média de masse, la liberté d'expression est forte et la situation politique est instable. Le genre se renouvelle en détournant de manière humoristique les affaires scandaleuses du moment.

SENSIBILISER ET VENDRE

La publicité, qui connaît une forte croissance à la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e siècle grâce à des coûts de fabrication des images réduits, ne pouvait manquer non plus d'exploiter le potentiel du jeu de l'oie. En offrant des planches aux enfants, les grands magasins et le secteur de la pharmacie, principalement, espèrent toucher les adultes. De nombreuses marques continuent encore aujourd'hui à faire leur publicité en proposant des jeux de l'oie en guise de cadeaux.



Les Délassements du père Gérard ou la poule de Henri IV. Mise au pot en 1792. Jeu national

Treuttel, Strasbourg (éditeur)
1792
Gravure sur bois
Coll. Mudaac, dépôt au musée de l'Image, Épinal



Le Jeu du lapin de la Grande Thérèse

Fernand Fau (dessinateur),
Vignerot et Demoulin (graveurs)
Charaire, Sceaux (imprimeur)
1903
Chromolithographie
Coll. musée de l'Image, Épinal



Nouveau jeu de l'oie illustré par Benjamin Rabier

Benjamin Rabier (dessinateur)
Devambez, Paris (éditeur)
1906
Chromolithographie
Coll. musée de l'Image, Épinal

AUTOUR DES EXPOSITIONS



UN ESPACE PÉDAGOGIQUE

Pensé comme une mini-exposition à hauteur d'enfant, l'espace « Amusez-vous en famille » profite des thèmes des deux expositions temporaires pour s'amuser avec les canards (Images et faits divers) et les oies (Jeux de l'oie). Des accrochages, des explications adaptées et des jeux sont proposés tout au long du parcours pour en savoir plus sur ces deux palmipèdes...

DES OUTILS DE VISITE

Dédiée aux 12-16 ans, une fiche d'activités ludiques permet de résoudre un meurtre au travers des indices présents dans les œuvres de l'exposition « Images et faits divers ». Au sein de l'exposition « Jeux de l'oie », le hasard des dés propose aux 6-12 ans de relever différents défis au fil du parcours.

LES OFFRES DE VISITE

Visite libre, visite guidée adaptée, visite guidée suivie d'un atelier pédagogique, le musée de l'Image propose différentes formules d'accueil sur réservation.

LES DISPOSITIFS D'ACCOMPAGNEMENT

Afin de faciliter la découverte de chaque nouvelle exposition, un dossier pédagogique est mis à disposition des encadrants de groupes sur le site internet du musée ou envoyé sur demande. Grâce aux informations contenues, le référent pédagogique peut préparer sa visite, développer éventuellement son propre circuit en toute autonomie et/ou prolonger la découverte des œuvres sélectionnées en classe.

UNE BOUTIQUE

Une série de produits dérivés spécialement réalisés pour l'exposition est proposée à la vente.

Plus d'infos sur
www.museedelimage.fr

PROGRAMMATION CULTURELLE ASSOCIÉE

> NOVEMBRE 2022 > MAI 2023

Regards artistiques ou décalés portés sur les thèmes de l'exposition, le musée de l'Image met en place une programmation culturelle variée à destination de différents types de publics.

LES DIMANCHES AU MUSÉE

(visites guidées et parcours-jeu)

De novembre à mai, chaque premier et troisième dimanche du mois, découvrez le musée de l'Image autrement. Entre 10h et 12h, découvrez l'atelier Jean-Paul Marchal et imprimez la Une de votre journal. À 14h30, réservez votre séance entre amis ou en famille et choisissez entre : une visite guidée des expositions, un escape box, un parcours jeu de l'oie, un conte animé... à chacun son rendez-vous ! À 16h, visite guidée du parcours permanent.

Accès avec le billet d'entrée sans supplément. Réservation obligatoire pour les séances de 14h30.

LES RENDEZ-VOUS DES VISITEURS

(visites guidées et parcours-jeu)

Pendant les vacances de Noël (du 20 au 30 décembre) et de février (du 14 au 24 février), du mardi au vendredi, laissez-vous guider au cœur de nos expositions par les médiateurs du musée à 11h et 16h.

À 14h30, réservez votre séance en famille ou entre amis (plusieurs parcours disponibles).

Accès avec le billet d'entrée sans supplément. Réservation obligatoire pour les séances de 14h30.

CARTES DE VŒUX

(atelier d'impression)

Les 20, 21, 22, 23 et les 27, 28, 29,30 décembre, en continu entre 14h et 17h (durée 15-20min).

Venez imprimer et décorer votre carte de fin d'année dans l'atelier Jean-Paul Marchal, situé sous le préau du musée de l'Image. Le tout, en accès libre et sans réservation.

LE MUSÉE COMME MA POCHE

(ateliers jeune public)

Les 18, 19, 20 et 25, 26, 27 avril de 14h à 17h30 (vacances scolaires)

Le rendez-vous des vacances des 6-12 ans. Soit 3 demi-journées d'atelier par semaine pour créer et s'amuser autour des expositions temporaires ! À chaque jour, son thème et sa technique.

Réservation obligatoire.

LA MAIN DANS LE SAC

(atelier d'impression)

Le dimanche 26 février, de 10h à 17h.

En compagnie de l'équipe du musée, initiez-vous à la linogravure, à la typographie et repartez avec votre tote bag personnalisé.

Réservation obligatoire dès 2023.

QUELQUES JOURS AVEC...

**(conférences, spectacles...
programme à venir)**

En mars 2023, le temps d'un week-end, le musée vous concocte différents événements en lien avec les thèmes d'exposition en cours. Affaire à suivre.

Programme complet à retrouver dès 2023 sur www.museedelimage.fr.

LA NUIT DES MUSÉES

(événement national)

Ce rendez-vous incontournable du mois de mai est une occasion idéale pour (re) découvrir la collection et l'ensemble du musée, avec quelques animations en plus prévues pour la soirée...

Entrée libre.

LA FÊTE DE L'ESTAMPE

(événement national)

Comme chaque année à la fin du mois de mai, le musée de l'Image participe à ce rendez-vous dédié aux arts imprimés et invite un artiste à intervenir dans l'atelier Jean-Paul Marchal.

Réservation obligatoire.

*Tarifs, réservations et informations sur
www.museedelimage.fr*

MINI-EXPOSITION

DU 5 NOVEMBRE 2022 AU 21 MAI 2023

La forêt est un élément central de l'environnement de l'homme, à la fois naturel et culturel. Les images populaires représentent la forêt des contes et des légendes ; elles rendent hommage à sa beauté ou encore témoignent de l'exploitation de ses ressources par les hommes... Et si la forêt était bien plus que cela ? Si elle représentait tellement qu'on ne la voyait plus vraiment, tel un arbre qui cache la forêt !

Exposition conçue par la Maison de l'environnement et du développement durable de la Ville d'Épinal qui a eu carte blanche pour s'emparer des collections d'images populaires, avec l'aide du personnel du musée.

La Maison de l'environnement et du développement durable de la Ville d'Épinal a pour objectifs de sensibiliser les publics aux thématiques liées à l'environnement, de promouvoir les transitions au sein de la collectivité et auprès du grand public, ainsi que de mettre en œuvre des projets de valorisation et de préservation du patrimoine naturel.



Sangliers / renards

Phosty (dessinateur)
Pellerin & Cie, Épinal (éditeur), 1903
Lithographie coloriée au pochoir
Coll. Mudaac, dépôt au musée de l'Image,
Épinal

ATELIER JEAN-PAUL MARCHAL

Inauguré en décembre 2021, cet atelier de gravure et de typographie a pour vocation de valoriser le patrimoine transmis par l'imagier spinalien Jean-Paul Marchal (1928-2016), tout en promouvant la création contemporaine autour de l'estampe et de la typographie.

Il accueille des actions d'éducation artistique et culturelle : ateliers de démonstrations lors d'événements programmés (projets pédagogiques, journées du patrimoine, fête de l'estampe...).

En lien avec la Maison Romaine (Pôle Culture et Patrimoine de la Ville d'Épinal), l'atelier est aussi amené à être utilisé dans le cadre de résidences d'artistes, en formation ou confirmés.



© musée de l'Image

Caractères typographiques en bois

de l'Atelier du Moulin
©Ville d'Épinal / Cliché E. Erfani

LE MUSÉE DE L'IMAGE VILLE D'ÉPINAL

UNE COLLECTION UNIQUE ...

Créé en 2003 et géré par la Ville d'Épinal, le musée de l'Image abrite l'une des plus importantes collections d'images populaires imprimées à Épinal mais aussi par d'autres imageries françaises ou étrangères, du XVII^e au XXI^e siècle. Cette collection de plus de 110 000 images est unique en Europe.



Images pour enfants, devinettes, feuilles de saints, images de Napoléon ou guerre de 14-18, l'imagerie populaire a tout illustré et le musée vous invite à découvrir dans ses expositions la richesse de ces productions.

Il apporte ainsi un éclairage sur la société qui a produit ou acheté ces images et vous fait comprendre son histoire, ses goûts ou ses usages.

Depuis son ouverture, le musée de l'Image a aussi constitué une collection d'art contemporain : les œuvres d'artistes comme Karen Knorr, Paola de Pietri, Clark et Pougnaud ainsi que de jeunes illustrateurs issus des écoles d'art du Grand Est comme Mathilde Lemiesle, Zoé Thouron, Sébastien Gouju font désormais partie de ses collections et sont régulièrement présentées au fil du parcours de l'exposition permanente ou à l'occasion d'expositions temporaires.



... ET UN CONCEPT ORIGINAL

En confrontant les images populaires avec d'autres œuvres — photographie contemporaine, peinture mais aussi œuvres musicales ou littéraires — le musée s'est donné aussi pour objectif de questionner les rapports, parfois étonnants mais souvent plus évidents qu'il ne semble, entre les images d'hier et d'aujourd'hui. Avec des expositions inventives et variées, mêlant art ancien et contemporain, le musée de l'Image vous emmène dans un voyage dans le temps et à travers notre histoire.

SCÉNOGRAPHIE DE L'EXPOSITION PERMANENTE

© musée de l'Image, cliché H. Rouyer

INFORMATIONS PRATIQUES

CE QU'IL FAUT SAVOIR AVANT DE VENIR...

Expositions, événements,
conférences, animations enfants
mais aussi visites virtuelles,
collections en ligne...
sont sur le site internet du musée
www.museedelimage.fr

Et sur notre page Facebook
www.facebook.com/museedelimage

Suivez-nous également
sur Instagram @museedelimage

COORDONNÉES

Musée de l'Image
VILLE D'ÉPINAL

42 quai de Dogneville
88000 Épinal
Tél: 03 29 81 48 30
musee.image@epinal.fr

HORAIRES

Du 1^{er} septembre au 30 juin

tous les jours de 9h30 à 12h et de 14h
à 18h, fermé le lundi matin, ouverture
à 10h les dimanches et jours fériés

En juillet et août

tous les jours de 10h à 12h30 et de
13h30 à 18h, sauf lundi 14h-18h
(fermé le matin)

Fermeture les 25 décembre
et 1^{er} janvier

TARIFS

Tarif normal : 6 €
Tarif réduit : 4,50 €
Gratuité jusqu'à 18 ans et
étudiants - de 26 ans
Billet Famille 10 € (valable pour 2
adultes + 1 à 3 enfants)

Tarifs groupe sur demande.
Paiement par chèque-vacances
accepté.



VUE EXTÉRIEURE

© musée de l'Image, cliché H. Rouyer

CONTACTS PRESSE

Musée de l'Image
musee.image@epinal.fr
03 29 81 48 38