

# SUPER MARIONNETTES

L' EXPO DONT TU ES LE SUPER

# HEROS

26.06 > 31.12  
2018



**DOSSIER DE PRESSE** 25.06.2018  
Musée de la Vie wallonne

# SOMMAIRE

01. Communiqué de presse	02
02. Le concept	03
03. Thématiques abordées	
Espace 1 : Start	05
Espace 2 : Choisis ton héros	06
Espace 3 : Level 1 - Chevalerie	07
Espace 4 : Level 2 - Féérie	08
Espace 5 : Bonus - Ravitaillement	09
Espace 6 : Level 3 - Laboratoire	10
Espace 7 : Level 4 - Ombres	11
Espace 8 : Level 5 - Ecrans	12
Espace 9 : Level 6 - Enfers	13
Conclusion	14
Colophon	15
04. Textes narratifs de l'exposition	17
Choisis ton héros	18
Histoire 1 : Bradamante	19
Histoire 2 : Ogier	26
05. Publication	34
06. Les animations pour groupes	40
07. Les événements	
Théâtre de marionnettes du musée – Programme de l'été	42
Festival de la marionnette – UNIMAGE	44
Colloque – La marionnette, objet de musée et patrimoine vivant	45
08. Visuels disponibles pour la presse	47
09. Visiter l'exposition	56
10. Le Musée de la Vie wallonne	57
11. Contacts presse	58

# 01. COMMUNIQUE DE PRESSE



C'est la panique dans le monde marionnettes ! Le diable a ouvert la porte des enfers et Nanesse a été enlevée par d'affreuses créatures. Pour sauver la situation, les marionnettes ont besoin de super héros pour aider Tchantchès dans sa mission.

**Et pourquoi pas toi ?** Pour y parvenir, il te faudra traverser 6 mondes étranges peuplés de marionnettes et gagner des épreuves de force et d'habileté. Comme dans un jeu vidéo, tu ne pourras accéder au monde suivant que si tu parviens à trouver l'indice caché.

Tu devras affronter la témérité de la Chevalerie, la magie de la Féerie, la folie du Laboratoire, l'envoûtement des Ombres, l'illusion des Ecrans et enfin, la peur des Enfers.

Si tu réussis toutes les épreuves, tu pourras délivrer Nanesse et renvoyer le diable d'où il est venu.

## L'EXPO

Conçue pour les petits et les grands enfants, « SUPER MARIONNETTES » est une expo-jeu où le visiteur- joueur apprend tout en s'amusant. Une manière originale de découvrir ce riche et hétéroclite patrimoine. L'exposition met en avant la collection de marionnettes du Musée de la Vie wallonne : à tringle, à gaine, d'ombres et à fils ainsi que des pièces d'autres institutions muséales comme les Musées Gadagne à Lyon, le Centre de la marionnette de Tournai, le Musée d'Histoire contemporaine à Paris, le Museum aan de Stroom d'Anvers...

## VISITER L'EXPOSITION

L'exposition est accessible du 26 juin au 31 décembre 2018 du mardi au dimanche de 9h30 à 18h00

Fermé le 1<sup>er</sup> novembre et le 25 décembre

Tarif (accès au Musée compris) : Adulte 5 €, étudiant-senior 4 €, enfants 3 €

Activités pour les visites en groupe :

Dans la tête de Tchantchès (2,5 - 5 ans) - 5 € / enfant

Brigade Tchantchès (6 à 12 ans) - 5 € / enfant

Super Marionnettes (adolescents et adultes) - 5 € / pers.

Infos et réservation au 04/279.20.16

Une initiative de la Province de Liège Culture et du Député Provincial-Président Paul-Emile Mottard

## 02. LE CONCEPT

### UNE EXPO-JEU

Au-delà d'un parcours classique, le Musée propose pour la première fois une « expo-jeu » où le public est immergé au cœur du monde des marionnettes et devient acteur de sa visite. Ce parcours permet de vivre une aventure, notamment grâce à des dispositifs ludiques, narratifs et pédagogiques. Cette exposition s'adresse principalement aux familles et au public scolaire.

Parallèlement à l'expérience de visite, l'exposition offre un regard inédit et original sur les marionnettes. En effet, les marionnettes ont bon nombre de points communs avec les super-héros et les personnages de jeux vidéo. C'est pourquoi, le parcours se construit comme celui d'un jeu vidéo et les marionnettes ne sont plus de simples objets de manipulation mais elles deviennent les personnages principaux.

Pour cela, en plus des textes informatifs à destination des adultes, l'exposition est rythmée par des textes pour enfants qui racontent une histoire. Ils sont accompagnés d'illustrations afin de faciliter la compréhension et rendre plus vivantes encore les marionnettes. Cela permet également d'intégrer l'humour et un certain esprit décalé.

### COLLECTIONS EXPOSEES

La collection du Musée sera amplement représentée avec une centaine de pièces. La part belle sera donnée aux marionnettes liégeoises à tringles mais également aux divers types de manipulation comme des marionnettes d'ombres, à gaines et à fils.

Des écrans montreront des extraits de pièces des différents répertoires traditionnels d'ici et d'ailleurs ainsi que de spectacles contemporains. Une salle sera consacrée à la projection d'interviews des montreurs liégeois, qui ont été rencontrés dans le cadre des enquêtes ethnographiques du Musée.

Des collaborations avec d'autres institutions muséales comme les Musées Gadagne à Lyon, le Centre de la marionnette de Tournai, le Musée d'Histoire contemporaine à Paris, le Museum aan de Stroom d'Anvers et de nombreux prêts privés complètent la sélection.

### UN PARALLÉLISME AVEC LE JEU VIDÉO

A l'image de jeux iconiques tels que Zelda ou Super Mario, le public sera amené à effectuer une quête au sein de l'exposition sur un mode « vidéo ludique ». Les références sont empruntées à l'univers des jeux vidéo des années 1980 et 1990 et au courant du « retrogaming ». Le décalage opéré entre le monde traditionnel de la marionnette et celui du jeu vidéo crée un contraste surprenant. Comme dit précédemment, les points communs entre les 2 univers sont nombreux, ce qui donne un souffle de modernité à la tradition.

Le visiteur/joueur doit parcourir différents mondes (dits « Levels »), habités par des marionnettes, pour récolter des indices qui le mèneront vers l'issue finale : libérer Nanèsse qui a été kidnappée. Les indices seront récoltés via des dispositifs interactifs (épreuves). Les mondes visités sont inspirés des répertoires (chevalerie et féerie), des techniques de fabrication (laboratoire) et de manipulation (ombres). Chaque monde est un prétexte pour expliquer les différences entre les répertoires, les manipulations et les modes de fabrication des marionnettes. Les thématiques abordées dans l'exposition sont donc en lien direct avec l'histoire à vivre par le visiteur.

Tchantchè sera le compagnon du visiteur tout au long de la visite.

## **PRINCIPE SCENOGRAPHIQUE**

La scénographie de l'exposition est donc conçue comme un parcours de jeu vidéo. Le visiteur traverse des mondes labyrinthiques avec leurs spécificités esthétiques.

De monde en monde, le visiteur est immergé dans chaque type de marionnette, tant au niveau de la manipulation que de leurs caractéristiques esthétiques et du répertoire.

Des vidéos sont diffusées dans chaque monde, afin d'illustrer le propos : pièces traditionnelles et contemporaines, d'ici et d'ailleurs.

Deux niveaux de lecture sont systématiquement proposés : des panneaux informatifs à hauteur d'adultes et des panneaux avec une intrigue sous forme d'une histoire à hauteur d'enfants. Des dispositifs de manipulation sont installés dans chaque espace.

## **PRINCIPE GENERAL DES MODULES DE MANIPULATION**

Dans chaque monde, un module permettra aux visiteurs individuels et en groupe de manipuler un type différent de marionnette (à tringle, à gaine, à ombre). L'objectif étant de trouver les 5 indices de la quête, qui se présentent sous forme de lettre pour former le mot « OUFIT ». Ce code devra être retranscrit à la fin de l'exposition pour délivrer Nanèsse des griffes du diable.

Il y a un ou deux modules par espace, sauf dans l'espace « média » où l'indice sera donné sous format vidéo :

- 2 modules dans le monde des chevaliers
- 1 module dans le monde de la féerie
- 1 module dans le monde du laboratoire
- 2 modules dans le monde des ombres

Ces modules seront accessibles à tous au niveau de la hauteur, le public cible principal de l'exposition étant les enfants et les familles.

## 03. THEMATIQUES ABORDEES

### ESPACE 1 : START

Le premier espace met le visiteur en condition et le plonge dans le récit.

Vous souvenez-vous de votre premier spectacle de marionnettes ? De la musique et des chuchotements avant la représentation ? De la joie et de l'émotion mais aussi parfois de la peur ressenties qui nous emportent dans un autre monde. Le montreur de marionnettes est un magicien. Il crée l'illusion de la vie avec du bois, du métal, du tissu et quelques bouts de ficelles. Les gentils, les méchants, les rigolos, les « pas beaux » : ils existent réellement lorsque nous nous laissons transporter dans un spectacle. Entraînés dans le jeu, nous acceptons de faire « comme si »... de laisser parler notre âme d'enfant, de crier, de rire et d'applaudir.

Accepterez-vous de jouer le jeu avec nous ? Que le spectacle commence !

Les enfants sont accueillis avec un texte spécialement créé pour eux et placé à leur hauteur.

Dans cette introduction, les personnages populaires traditionnels liégeois sont exposés aux côtés de Tchantchès et de Nanesse. La véritable légende de Tchantchès est relatée ici afin que les visiteurs fassent la connaissance du personnage qui va les accompagner tout au long de leur visite-aventure.



La Boule et Tchantchès - Musée de la Vie wallonne

## ESPACE 2 : CHOISIS TON HÉROS

Pour suivre la présentation de l'univers de Tchanchès, cet espace présente les « cousins » de Tchanchès à travers le monde.

Ces héros, résolument populaires, ont de nombreux points communs : ils n'hésitent pas à se moquer des puissants et à leur « rentrer dans le lard ». La transgression et la subversion sont leurs maîtres mots. Ils disent bien haut ce que le peuple pense tout bas. Ils font aussi pas mal de bêtises mais se sont assagis avec le temps. Leurs spectacles, autrefois destinés aux adultes, sont aujourd'hui un régal pour tout âge.

Ce deuxième espace est aussi l'occasion d'expliquer le fonctionnement des marionnettes à fils car plusieurs « cousins » de Tchanchès sont des marionnettes de ce type. Le visiteur entre ici dans le vif du sujet avec les « REGLES DU JEU ». C'est le moment de choisir le personnage-avatar avec lequel il va faire sa visite-aventure. Il est amené à choisir parmi deux marionnettes chevaliers :

- Bradamante est une femme-chevalier de caractère, extrêmement courageuse.
- Ogier est un chevalier un peu « tête brûlée », prêt à toutes les aventures.

Les marionnettes sont exposées dans des vitrines rondes et tourneront sur elles-mêmes, afin d'évoquer le mode visuel des personnages de jeux vidéo.



## ESPACE 3 : LEVEL 1 – CHEVALERIE

Le « Level 1 » aborde le répertoire de la chevalerie : son origine, ses codes et ses grands héros.

La région liégeoise regorge de fables moyenâgeuses et merveilleuses issues de la collection de la Bibliothèque Bleue au 19e siècle. A cette époque, la chevalerie est un genre incontournable à grand succès. Le public apprécie les exploits et les valeurs chevaleresques qui sont véhiculées par Charlemagne et ses vassaux.

Dans le théâtre, les grandes périodes historiques s'entrechoquent joyeusement. Au niveau des costumes, beaucoup de marionnettes sont habillées dans un style « renaissance » alors que l'action est sensée se dérouler au Moyen Age. Cette poésie comique fait tout le charme du répertoire de chevalerie.

La taille de la marionnette est de la plus haute importance dans les spectacles de marionnettes liégeoises. Si une marionnette est belle, grande et lourde, elle fait sans aucun doute partie des classes privilégiées : en général, les chevaliers.

Cet espace explique aussi le maniement de la marionnette à tringle ainsi que le processus de fabrication de ces marionnettes.



Les 4 fils Aymon - Musée de la Vie wallonne

## ESPACE 4 : LEVEL 2 - FÉÉRIE

Le renouveau de la tradition est évoqué dans cet espace au travers du répertoire féérique. C'est l'occasion de découvrir la manipulation de marionnettes à gaine, via des textes et un module interactif.

A Liège après 1930, le public adulte déserte les théâtres de marionnettes, attiré par les charmes d'autres distractions comme le cinéma ou d'autres activités de détente. Les montreurs ont alors une idée pour continuer à attirer le public : puiser leur inspiration dans les contes traditionnels remis au goût du jour par Walt Disney. En effet, si les parents préfèrent les salles obscures, les enfants eux, sont toujours émerveillés par la magie du théâtre. Les spectateurs en herbe sont alors emmenés dans un monde féérique nouveau, tout droit sorti des récits des Frères Grimm et de Perrault, mais aussi des légendes populaires régionales.

Le répertoire féérique est le plus favorable à la créativité dans les dialogues et aux « effets spéciaux », ce qui ajoute une touche de magie surprenante au spectacle. Les personnages surnaturels malveillants tournent en même temps que le héros en évitant d'être vus par celui-ci. Cela occasionne des scènes de délire enfantin.

Les marionnettes diaboliques entrent et repartent en scène par le haut accompagnés d'un grand fracas comme si elles provenaient du ciel qui se déchaine. Les princesses et d'autres personnages féminins glissent à quelques centimètres du sol, tout n'est qu'élégance discrète et distinction dans leurs déplacements.



Blanche-neige et les 7 nains - Musée de la Vie wallonne

## ESPACE 5 : BONUS - RAVITAILLEMENT

Cet espace explique l'histoire du théâtre de marionnettes liégeoises du 17<sup>e</sup> siècle à nos jours. En effet, dès le 17<sup>e</sup> siècle, Liège attire de nombreux bonimenteurs, pantomimes et montreurs de marionnettes. À l'époque déjà, les spectacles se moquent et parodient les puissants. La censure veille et sanctionne les contrevenants ! Au 19<sup>e</sup> siècle, on voit apparaître des théâtres itinérants.

Les témoignages les plus sûrs font naître les premières marionnettes à tringles à Liège vers 1860. Le succès est tel qu'on dénombre une cinquantaine de théâtre vers 1900 dans Liège et sa banlieue. Dans les années 30, les temps sont durs pour les marionnettes liégeoises. Des montreurs disparaissent et il n'y a plus grand monde pour reprendre le flambeau. Certains irréductibles, comme le théâtre du Musée de la vie wallonne continuent malgré tout à donner vie aux petits êtres au cœur de bois. En tant que patrimoine vivant et évolutif, le théâtre de marionnette liégeoise perpétue une tradition intergénérationnelle chère au cœur des liégeois.

Dispositifs de médiation :

Dans l'espace « Bonus », les visiteurs sont invités à devenir eux-mêmes marionnettistes. Ce lieu est agrémenté de castelets afin que le public puisse jouer ses propres pièces avec des marionnettes à tringle et à gaine. Une bibliothèque invite le visiteur à s'inspirer des contes de fées pour se créer sa propre histoire.



## ESPACE 6 : LEVEL 3 - LABORATOIRE

Cet espace aborde avec humour le personnage de Tchanchès sous l'angle de ses valeurs et de son ADN : d'où vient-il ? que dit-il ? comment pense-t-il ?

Une incroyable machine à cloner est installée dans l'espace afin de présenter une dizaine de Tchanchès de manière inattendue.

Cet espace aborde aussi les techniques de fabrication et de conservation des marionnettes, et le rôle d'un musée dans la vie d'une marionnette. Des marionnettes en cours fabrication et de restauration sont exposées ici.



## ESPACE 7 : LEVEL 4 - OMBRES

Les marionnettes d'ombres font partie d'un genre répandu dans divers pays du monde, principalement en Asie.

Le noir ça ne fait pas toujours peur, ça peut aussi faire voyager... Qui n'a jamais joué, une fois la nuit tombée, à former des ombres avec ses mains, sous la couette, à la lumière d'une lampe de poche ? Le théâtre d'ombres est fascinant par sa poésie et son étrangeté. Les spectateurs sont ici plongés dans une obscurité envoûtante, pour mieux voir le jeu entre le noir et le blanc, entre le bien et le mal, entre le ciel et la terre.

Les marionnettes Wayang Kulit de Java en Indonésie sont des figurines finement ouvragées et peintes, manipulées par un seul marionnettiste, sorte d'homme-orchestre flamboyant. Les histoires qu'elles racontent font vivre de grandes épopées issues de la mythologie hindoue.

Avec le théâtre d'ombres turc, c'est toujours un voyage au cœur des cités ottomanes cosmopolites et bruyantes. Les marionnettes sont réalisées en peau, colorées et transparentes, ce qui donne un air de dessin animé au spectacle en deux dimensions ! Le spectacle met en scène un héros, Karagöz – œil noir en turc - un homme populaire qui fait les 400 coups avec son compagnon, le prétentieux Hacivat.

Les pièces s'écoutent davantage qu'elles ne se regardent car les marionnettes ne se battent pas à coups de bâton ou de pied mais bien avec des bons mots et le sens de la répartie.



Marionnette translucide figurant Tuzsuz Deli Bekir, Turquie, 1957, MVW



Marionnettes à tiges du type Wayang-Golek, Java, Indonésie, 20<sup>e</sup> siècle, Musée de la Vie wallonne.

## ESPACE 8 : LEVEL 5 - ECRANS

Avec la télévision et le cinéma, les amateurs de marionnettes troquent les bancs en bois des théâtres, parfois peu confortables, contre des fauteuils bien moelleux du salon ou du cinéma.

Un nouveau genre fait alors son apparition : les marionnettes de télévision.

Comme les autres marionnettes, elles ont des super pouvoirs. Un d'entre eux, commun à beaucoup, est de se moquer des puissants et notamment des dirigeants politiques. L'émission phare de ce genre est « Les Guignols de l'info ».

Avec beaucoup d'humour et d'espièglerie, elles tapent juste où ça fait mal. Parodiés, transformés en animaux ou en personnages de fiction, les hommes politiques acceptent bon gré, mal gré ce passage à la télé, devenu désormais un baromètre de leur popularité.

Des marionnettes à destination des enfants envahissent également les écrans, avec grands succès : Téléchat, Bonhomme et Tilapin, Bébé Antoine...

Une dizaine de marionnettes célèbres auprès des enfants et des adultes sont ici exposées dont Groucha et Lola l'autruche de l'émission Téléchat ; Pencassine et Black Jack, marionnettes de l'émission « Bébête Show » représentant respectivement Jean-Marie Le Pen et Jacques Chirac ou encore Blabla.

Des écrans diffusent des extraits d'émissions et de films où apparaissent des personnages marionnettes (Gremlins, Harry Potter, L'étrange Noël de Monsieur Jack...).



Groucha, Blabla et Fourchette - ©CMFWB/DGNP

## ESPACE 9 : LEVEL 6 - ENFERS

C'est l'espace du dénouement, où le visiteur peut vérifier s'il a bien récupéré tous les indices pour former le mot magique qui lui permet de libérer Nanesse.

Lorsque le visiteur fait un mauvais choix, la marionnette du diable, exposée devant lui, se met à ricaner de manière terrifiante. Par contre, s'il réussit, le diable se retourne pour faire place à Nanesse, sous les applaudissements d'une foule en délire.

La mission prend donc fin pour le héros-visiteur mais le jeu ne fait que commencer. Il restera toujours de nouveaux niveaux à parcourir, des personnages inédits à rencontrer et autant de territoires à explorer.



Diable - Musée de la Vie wallonne

## CONCLUSION

Regardez autour de vous, les marionnettes traditionnelles du monde reflètent l'immense diversité des cultures.

Profondément ancrées dans une tradition, elles sont un patrimoine susceptible de se transformer au gré des évolutions de la vie en société. La marionnette contemporaine est l'œuvre d'une inventivité extraordinaire. Tous les jours, de nouvelles créatures prennent vie sous les yeux des spectateurs. Elles suscitent en nous de l'étonnement, de l'émerveillement mais aussi des questionnements essentiels.

Pourquoi la marionnette nous fascine-t-elle tant ? Comme un personnage de jeu vidéo, elle est un peu notre double, notre « avatar ». On peut la faire sauter, danser, chanter, affronter de périlleux défis. Nous lui prêtons des sentiments que nous ressentons : joie, peur, amour voire conscience.

La frontière n'est entre le monde des humains et celui des marionnettes n'est pas grande. Ne rêvons-nous pas tous de devenir des super-marionnettes ?

## **COLOPHON**

### **Coordination générale**

Céline Jadot

### **Gestion des collections**

Cécile Quoilin

### **Coordination administrative**

Marc Gabriel

### **Médiation culturelle**

Julie Degré, Vladi Dominguez, Anthony Ficarrotta, Alexandre Lambrette, William Ramacciotti

### **Coordination événements et communication**

Jérôme Closset, Grégoire Fouillien, Ludovic Modave, Jean-Michel Stockem

### **Régie des collections**

Manon Collignon, Françoise Delvaux, Aurélie Lemaire, Aurélien Vanderveck

### **Régie technique et scénographique**

Jean-Luc Beaumont, Eddy Colinet, Pascal Minetti

### **Recherches**

Julie, Degré, Carine Filiber, Baptiste Frankinet, Jean-Louis Postula

### **Restaurations et préparation des objets**

Marie-Josée Derikum, Martine Drigo, Virginie Duverger, Marie-Jeanne Sanglan

### **Rédaction et relectures**

Julie Degré, Alexandre Lambrette, Anthony Ficarrotta, William Ramacciotti

### **Scénario**

Anthony Ficarrotta

### **Graphisme et mise en page**

Gilles Destexhe, Nicolas Perat, Martin Maréchal

### **Illustrations**

Fabrice Bovy

### **Dispositifs audiovisuels**

Dominique Crosset, Martin Maréchal, Nicolas Perat

### **Montage de l'exposition**

Jean-Luc Beaumont, Jérémy Desonay, Sébastien Duchêne, Nicolas Halleux, Pascal Minetti, Thierry Son, Michel Zientarski

### **Administration**

Raphael Bauwens, Mireille Canton, Jean-Guy Lizin

**La mise en œuvre d'une exposition est une entreprise collective. Que tous ceux qui y ont participé soient ici chaleureusement remerciés.**

#### Institutions :

Musées Gadagne de Lyon  
Museum aan de Stroom d'Anvers  
La Contemporaine – Musée d'Histoire contemporaine de Paris  
Centre de la marionnette de Tournai  
Musée Tchantchès de Liège  
Libération Film  
Théâtre National de Bruxelles

#### Prêteurs privés :

Pedrolino Theater de Gand, Monsieur Erwin Penning  
Théâtre de Toone de Bruxelles, Monsieur Victor José Géal  
Théâtre à Denis de Liège, Monsieur Denis Fauconnier  
Théâtre Noilaudra de Liège, Monsieur Arnaud Lion  
Théâtre Les Royales marionnettes de Thorembais-les-Béguines, Monsieur Didier Balsaux  
Théâtre à Matthi de Liège, Monsieur Matthieu de Brogniez  
Magasin Toys Planet de Liège, Monsieur Julien Lardinois  
Arno Fabre  
Professor Glyn Edwards

#### **Le Musée de la Vie wallonne remercie ses partenaires :**

Logos du dépliant :

CEMIS - SONUMA - WBI - FWB....

Avec le soutien de la Fondation d'Utilité publique – Musée de la Vie wallonne

## 04. TEXTES NARRATIFS DE L'EXPOSITION

Nanesse a disparu ! Mais où peut-elle bien être ? Peut-être que Tchantchès saura nous expliquer ce qu'il se passe.

- C'est terriiiiible, Nanesse a croisé le diable ! Cette laide bièsse a ouvert la porte des enfers et tous les monstres se sont échappés. Ça n'a pas trop plu à Nanesse, elle a dit ses quatre vérités au diable ! Ça l'a énervé, il n'était pas content du tout. Pour se venger, il a décidé de l'emmener avec lui et maintenant, elle est sa prisonnière ! Il faut que tu viennes avec moi pour la libérer. On va d'abord passer voir mes cousins pour qu'ils nous expliquent comment faire pour se débarrasser du diable une bonne fois pour toute. Allez, évôye !



## CHOISIS TON HEROS

Un événement terrible est en train de se produire dans l'univers des marionnettes. Comme te l'a expliqué Tchantchès, le diable a décidé d'ouvrir la porte des enfers afin de relâcher les plus horribles monstres. Des marionnettes ont bien tenté de l'arrêter mais sans succès.

Nous sommes donc à la recherche des élus, des héros au coeur pur, capables de fermer la porte des enfers. Ces élus, ce sont les chevaliers Bradamante et Ogier.

Il te faut choisir le personnage que tu souhaites incarner afin d'accomplir cette mission et parcourir les 5 mondes des marionnettes. Dans chacun d'entre eux, se trouve une lettre sacrée qui permet de former le mot magique nécessaire qui ferme la porte des enfers. Le temps t'est compté, d'ici quelques heures, l'univers des marionnettes sera totalement envahi par les monstres. Va élu, ramène la paix et libère Nanesse !



## HISTOIRE 1 : BRADAMANTE





Le monde de la chevalerie est l'endroit où vivent les forts et courageux chevaliers de l'univers des marionnettes. Le plus célèbre d'entre tous est le sage et puissant empereur Charlemagne. Reconnaissable à sa belle barbe fleurie, sa couronne impériale et sa cape rouge, c'est lui qui dirige le monde de la chevalerie.

Il tient un conseil avec ses plus nobles sujets. Bradamante et Tchantchès se rapprochent pour écouter et comprennent que l'empereur prépare un plan de défense contre les créatures des enfers... Bradamante interrompt Charlemagne.

- Qui êtes-vous pour oser interrompre mon conseil ?, râle Charlemagne.
- Je suis l'élue, chargée de refermer la porte des enfers.
- Et libérer Nanesse aussi ! ajoute Tchantchès.
- Pour accomplir cette mission, j'ai besoin de la lettre sacrée.
- Et libérer Nanesse aussi ! ajoute Tchantchès.

A ces mots, les chevaliers rassemblés autour de Charlemagne éclatent de rire :

- Hahaha, une femme pour nous sauver ? Et puis quoi encore ? Qu'elle retourne à sa vaisselle ! Hahaha!
- Bande de goujats ! Vos remarques sont injustes et déplacées ! Je vous fais remarquer qu'une femme est tout aussi compétente qu'un homme !
- Compétente ? Pour quoi faire ? Prendre les poussières ! Hahaha !
- Silence ! leur crie Charlemagne. Courageuse Bradamante, s'il est vrai que tu es l'élue, pour nous montrer ta valeur il te faudra réussir la terrible épreuve de la force.



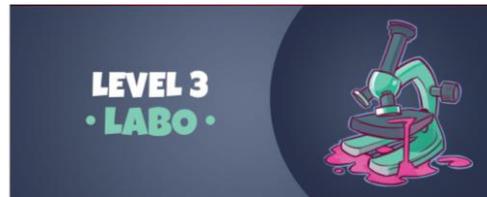


Le monde féérique est peuplé de personnages fantastiques comme le chat botté, Blanche-Neige et les sept nains, le petit chaperon rouge, le loup-garou et bien d'autres. C'est ici que naissent les plus beaux contes, les blagues les plus drôles et les légendes les plus étonnantes.

Bradamante aperçoit un vieil homme avec une grosse barbe penché sur un cercueil. C'est Atlan, le grand enchanteur, qui veille sur le corps de Blanche-Neige.

- Grand enchanteur Atlan, je suis à la recherche de la lettre sacrée du monde féérique. Sais-tu où elle se trouve ?
- Bradamante, c'est donc toi l'élue. En ce monde, seule Blanche-Neige connaît la lettre sacrée...
- C'est terrible ! Elle ne pourra jamais nous la confier...
- Rassure-toi, Blanche-Neige n'est pas morte. Elle est simplement endormie après avoir croqué une pomme empoisonnée achetée à la vilaine sorcière. J'attends le prince charmant pour la réveiller, comme à chaque fois... Blanche-Neige est bien trop naïve, c'est déjà la cinquième fois ce mois-ci qu'elle se fait empoisonner...
- Mais comment faire pour trouver la lettre sacrée ? Je n'ai pas le temps d'attendre l'arrivée d'un prince charmant !
- Je connais peut-être un moyen de découvrir la lettre sacrée : entrer dans le rêve de Blanche-Neige. Grâce à mes pouvoirs d'enchanteur, je peux envoyer l'un d'entre vous dans son esprit, l'autre n'aura qu'à le guider.
- Ouf, carrément ! Je suis volontaire. Tu peux m'envoyer dans sa tête ! Je suis prêt à tout pour libérer Nanesse !





Le laboratoire est un monde bien particulier où sont menées des expériences de toutes sortes. C'est ici également que sont réparées les marionnettes les plus abîmées afin de leur donner une seconde vie. Bradamante regarde autour d'elle et réalise qu'elle est entourée de Tchanchès, tous différents les uns des autres !

- C'est impossible ! Comment se peut-il qu'il y ait autant de Tchanchès ?

Un personnage farfelu se tient face à une machine étrange. Il porte une longue blouse blanche, peut-être pourra-t-il la renseigner ?

- C'est la catastrophe ! Si je mélange ce produit-ci avec celui-là... Non, non, non, ça ne peut pas marcher.

- Professeur ? Je suis à la recherche de la lettre sacrée de ce monde pour refermer la porte des enfers.

- La lettre sacrée ? C'est bien ça, le problème ! En vous attendant, je la gardais ici, près de moi.

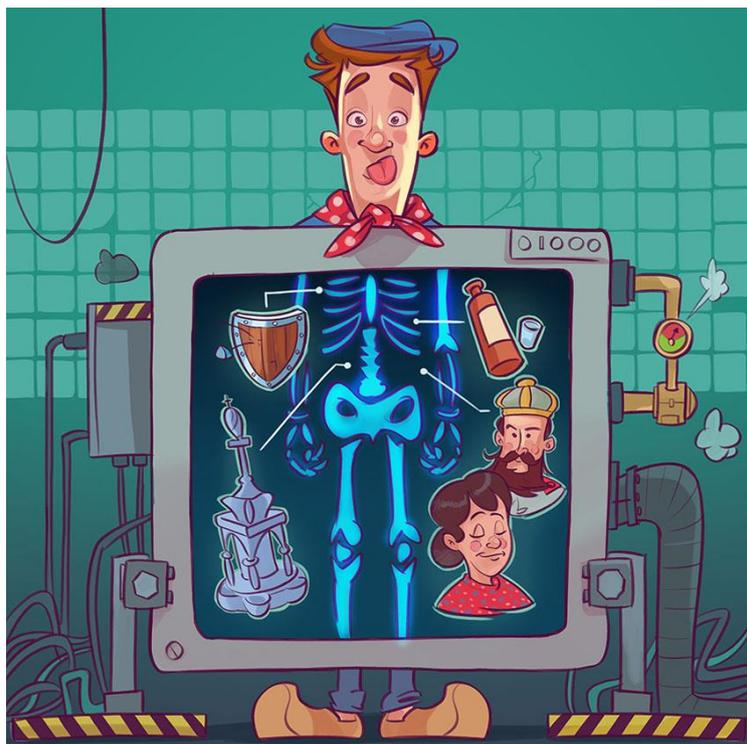
Malheureusement, le diable a profité d'un moment d'inattention pour s'en emparer et la jeter dans la machine à cloner ! Le mécanisme s'est alors emballé et a créé beaucoup trop de Tchanchès !

- Mais, pourquoi fabriquer des Tchanchès ?

- Tchanchès est un personnage exceptionnel, qui n'a peur de rien. C'est le spécimen parfait pour être cloné ! Le monde se porterait mieux s'il y avait plus de Tchanchès.

- C'est une noble cause de vouloir rendre le monde meilleur. Comment faire pour récupérer la lettre ?

- Elle n'a pas pu disparaître... Mais oui, je sais ! Elle doit se trouver sur l'un des Tchanchès ! Il faut chercher sur chacun d'entre eux.





Dans le monde des ombres, rien n'est vraiment réel, l'esprit de chacun peut imaginer les rêves les plus doux et leur donner vie.

Hypnotisés par le spectacle des ombres qui dansent avec élégance autour d'eux, Bradamante et Tchantchès ne voient pas la marionnette venant à leur rencontre. Il s'agit de Karagoz, l'un des habitants les plus populaires de ce monde. Il aime se bagarrer, faire la fête et surtout, faire la cour à de belles demoiselles.

- Bonsoir, jeune fille. Comment vous appelez-vous ?

- Je suis Bradamante et je...

- Bradamante ?! C'est un charmant prénom pour une très charmante demoiselle. Et si nous faisons plus ample connaissance autour d'un verre... Je vous invite !

Tchantchès ne dirait pas non à un godet, surtout si c'est du pékèt. Mais, Bradamante refuse poliment la proposition de Karagoz. Notre héroïne explique à Karagoz qu'elle est ici pour la lettre sacrée qui permet de fermer la porte des enfers et de libérer Nanesse.

- La porte des enfers est ouverte ? Hum, ceci explique cela !

- Que voulez-vous dire ?

- Depuis quelques temps, le monde des ombres est envahi par des monstres étranges. Ils doivent venir des enfers ! Il faut absolument refermer cette porte. Une vieille légende raconte que la lettre sacrée apparaît lorsque l'on fait bouger les bras du pantin.

- Où se trouve ce pantin ?

- Bonne question... Nous en avons beaucoup et je ne sais pas lequel est le bon. Le mieux, c'est de tous les essayer.

- Oufi, on est encore là demain...

- Allons, Tchantchès, il ne faut pas désespérer. N'oublie pas que nous faisons aussi cela pour libérer Nanesse.

- Awè ! Allez, on se met au travail !





Le célèbre monde des écrans, l'endroit où vivent toutes « les marionnettes stars » du petit écran. Entre deux émissions, elles se reposent dans leur loge, à l'abri des regards indiscrets.

- À part des écrans de télévision, il n'y a pas grand-chose ici..

Tchantchès apparaît alors sur un écran, puis disparaît d'un coup. Bradamante s'approche et soudain, Tchantchès apparaît sur un autre écran.

- Fève ! Je suis tellement pressé de retrouver ma Nanesse que j'ai pris de l'avance sur toi. Je me suis dit que j'allais chercher la lettre sacrée de mon côté et devine quoi ?

Il disparaît avant d'avoir terminé. Bradamante l'appelle, le cherche sur chaque écran mais rien n'y fait. Où a-t-il disparu ?

- Hé ! Désolé, ça coupe tout le temps.

- Tu aurais pu m'attendre Tchantchès. Je te rappelle que nous devons mener cette quête à deux !

-Ça va, pas besoin de monter sur tes grands chevaux. En plus, tu vas être contente, j'ai trouvé la lettre sacrée. Mets vite le casque pour l'entendre avant que je ne dispa...

Et Tchantchès disparaît de nouveau. Bradamante décide donc de mettre le casque et d'attendre qu'il réapparaisse pour récupérer la lettre sacrée.



## HISTOIRE 2 : OGIER





Le monde de la chevalerie est l'endroit où vivent les forts et courageux chevaliers de l'univers des marionnettes. Le plus célèbre d'entre tous est le sage et puissant empereur Charlemagne. Reconnaisable à sa belle barbe fleurie, sa couronne impériale et sa cape rouge, c'est lui qui dirige le monde de la chevalerie.

Etant chevalier, Ogier connaît bien ce monde et s'est même souvent disputé avec l'empereur Charlemagne.

- J'espère qu'il n'est plus fâché contre toi, s'inquiète Tchanchès. Comme ça il nous donne la lettre et on libère ma Nanesse.

- Je ne sais pas mon ami. J'espère que l'empereur comprendra l'urgence de la situation.

Arrivés auprès de l'empereur, Ogier et Tchanchès se rendent compte qu'il tient un grand conseil de guerre. L'empereur, informé de l'ouverture de la porte des enfers, a décidé de riposter le plus vite possible. Ogier décide de l'interrompre.

- Eh bien Ogier, de quel droit perturbez-vous mon conseil ?, s'énerve Charlemagne.

- Sire, je sais comment mettre fin à tout cela. J'ai été choisi pour refermer la porte des enfers et libérer la pauvre Nanesse, je suis l' élu.

- L' élu ? Vous ? J'ai bien du mal à vous croire ! Si vous voulez obtenir la lettre sacrée, il vous faudra réussir l'épreuve de la force. Une épreuve difficile mais, si vous êtes vraiment celui que vous prétendez, cela ne devrait pas vous poser problème.





Le monde féérique est peuplé de personnages fantastiques comme le chat botté, Blanche-Neige et les sept nains, le petit chaperon rouge, le loup-garou et bien d'autres. C'est ici que naissent les plus beaux contes, les blagues les plus drôles et les légendes les plus étonnantes.

Ogier aperçoit un vieil homme. C'est Atlan, le grand enchanteur, qui veille sur le corps de Blanche-Neige. Ogier s'approche de lui.

- Enfin ! Un prince charmant ! Vite, il faut la réveiller !

Ogier et Tchantchès ne comprennent pas... il doit se tromper. Ogier explique qu'il n'est pas un prince charmant mais l' élu devant refermer la porte des enfers et libérer Nanesse.

- J'ai donc besoin de la lettre sacrée du monde féérique pour accomplir ma mission.

- Hélas, une seule personne connaît la lettre sacrée : Blanche-Neige.

- Blanche-Neige ? Ouf si il faut attendre qu'elle se réveille je ne reverrai jamais Nanesse !

- Elle est endormie depuis qu'elle a croqué une pomme empoisonnée achetée à la vilaine sorcière.

J'attends le prince charmant pour la réveiller. C'est déjà la cinquième fois ce mois-ci qu'elle se fait empoisonner...

- C'est embêtant... Du coup, nous allons être obligés de l'inventer... Je sais pas pourquoi mais je vois bien un « K » moi ou un « W »...

- Nul besoin d'inventer, l'interrompt Atlan. Grâce à mes pouvoirs d'enchanteur, je peux envoyer l'un d'entre vous dans l'esprit de Blanche-Neige pendant que l'autre le guidera. Peut-être que la lettre se cache dans un recoin de son rêve.

- Tu peux m'envoyer je n'ai peur de rien et je ferai tout pour libérer ma Nanesse !





Le laboratoire est un monde bien particulier où sont menées des expériences de toutes sortes. C'est ici également que sont réparées les marionnettes les plus abîmées afin de leur donner une seconde vie. Ogier regarde autour de lui et réalise qu'il est entouré de nombreux Tchantchès, tous différents les uns des autres !

- Mais quel est cet endroit ? C'est satanique !

Un personnage farfelu se tient face à une machine. Ogier se dirige vers lui d'un pas décidé.

- Ola vilain, que veut dire cette diablerie ? C'est toi qui es responsable de cela ? Réponds, vil sorcier!

- Je ne suis pas sorcier, je suis un scientifique ! C'est pas de ma faute, c'est la lettre sacrée.

- La lettre sacrée ?

Le professeur explique à Ogier qu'il gardait la lettre sacrée près de lui mais que le diable a profité d'un moment d'inattention pour s'en emparer et la jeter dans la machine à cloner. Le mécanisme s'est emballé et a créé beaucoup trop de Tchantchès !

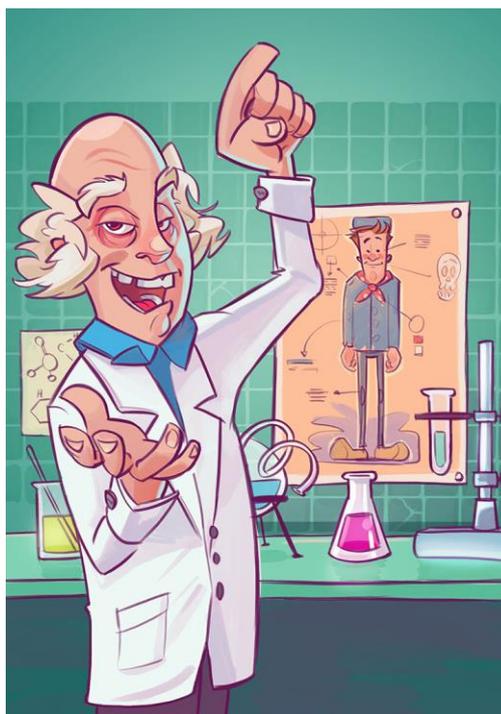
- Mais, pourquoi clonez-vous Tchantchès ?

- Tchantchès est un personnage exceptionnel, qui n'a peur de rien. C'est le spécimen parfait pour être cloné ! Le monde se porterait mieux s'il y avait plus de Tchantchès, non ?

- Oui, enfin, dans le genre sauveur du monde, j'aurais pu faire l'affaire aussi... Enfin, si tu pouvais me dire où est la lettre sacrée, cela me serait de la plus grande aide.

- Justement, je ne sais pas. Peut-être sur l'un des Tchantchès que la machine a créé ?

- Il va falloir tous les inspecter ? C'est bien ma veine... Bon, je n'ai plus qu'à chercher sur chacun d'entre eux...





Dans le monde des ombres, rien n'est vraiment réel, l'esprit de chacun peut imaginer les rêves les plus doux et leur donner vie.

- Qu'est-ce donc que cette mascarade ? Pourquoi fait-il si noir ? Restons aux aguets Tchanchès, le danger peut surgir à tout moment.

A cause de l'obscurité, Ogier et Tchanchès ne voient pas la marionnette qui vient à leur rencontre. Il s'agit de Karagoz, l'un des habitants les plus populaires de ce monde. Ses passe-temps favoris sont la bagarre et la fête.

- Ola chevalier ! Que faites-vous ici ? Ne savez-vous pas que ces contrées sont infestées de monstres ?

Surpris, Ogier se jette sur Karagoz.

- Ah ah, gredin, tu pensais m'avoir par trahison. Tu te repentiras de ta félonie !

- M'enfin, calmez-vous, je ne voulais pas vous attaquer. Je voulais vous mettre en garde contre les monstres !

- Ah bon ? Et bien mille excuses et merci pour l'avertissement.

- Qui êtes-vous d'ailleurs ?

Notre héros explique à Karagoz qu'il est ici afin de trouver la lettre sacrée qui permettrait de fermer la porte des enfers et de libérer Nanesse.

- La porte des enfers est ouverte ? Cela explique que le monde des ombres soit envahi par d'affreuses créatures...

- C'est terrible ! Il me faut la lettre pour refermer la porte des enfers et vous débarrasser de ces monstres ! Où se trouve-t-elle ?

- Une vieille légende raconte que la lettre sacrée apparaît lorsque l'on fait bouger les bras du pantin.

- Un pantin ? Mais y en a partout !

- Oui, c'est vrai... Le mieux, c'est de tous les essayer.





Le célèbre monde des écrans est l'endroit où vivent toutes « les marionnettes stars » du petit écran. Entre deux émissions, elles se reposent dans leur loge, à l'abri des regards indiscrets.

- Quel est encore ce lieu étrange ? Jamais de ma vie je n'avais vu pareil endroit.

Tchantchès apparaît soudain sur un écran, surprenant Ogier. Mais il disparaît aussitôt.

- Quel est donc ce maléfice ? Tchantchès, mon ami, que veut dire tout ceci ?

Alors qu'Ogier s'approche, Tchantchès apparaît tout à coup sur un autre écran.

- Hé m'fi ! Comme j'ai pris de l'avance sur toi, je me suis dit que j'allais chercher la lettre sacrée pour libérer Nanesse le plus vite possible ! Devine quoi ?

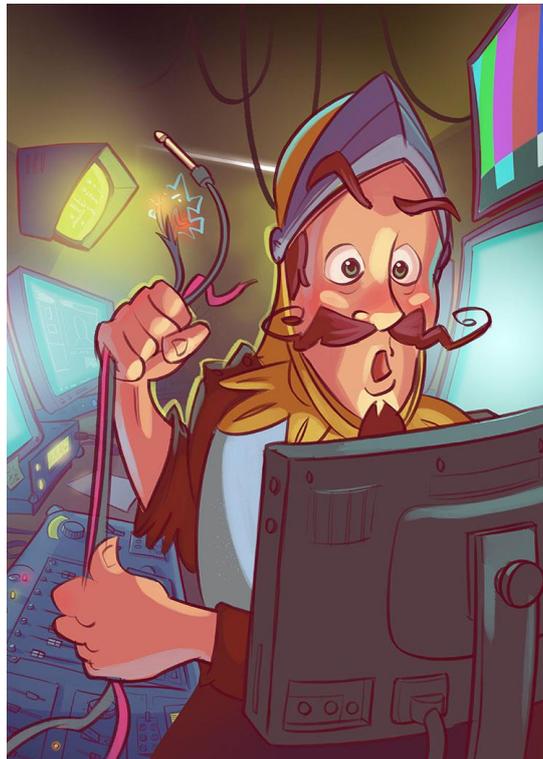
Il n'a pas le temps de finir sa phrase qu'il disparaît à nouveau.

- Malheur ! Tchantchès est prisonnier de cette machine infernale. Ne crains rien, brave compagnon, je vais te libérer à la force de mes poings.

Ogier commence à frapper sur les écrans quand Tchantchès réapparaît enfin.

- Arrête tes bièst'rèyes ! Je ne suis pas prisonnier et si je disparaissais, c'est juste parce que ça coupe tout le temps. Tu vas être content, j'ai trouvé la lettre sacrée. Mets vite le casque pour l'entendre. Avant que je ne dispa...

- Encore disparu... Allons, je vais suivre son conseil et mettre ce casque. J'espère que je ne vais pas disparaître à mon tour.





- Oufti ! On y est arrivé m'fi ! On a fermé la porte des enfers et moi, j'ai retrouvé ma Nanesse.
- Tchanchès, j'ai eu peur moi avec l'autre laide bièsse. Il a dit qu'il allait me piquer les fesses avec sa fourche.
- Ne te tracasse pas mi p'tit poyon, je laisserai personne te faire du mal.
- Oh Tchanchès, t'es le plus courageux césse.
- Nanesse... Viens donc me faire une grosse bise à picete.

## PLAY AGAIN ?

C'est ainsi que ce termine cette histoire. Ta quête est maintenant accomplie. Grâce à toi, la porte des enfers est fermée. Tchanchès a retrouvé sa chère et tendre Nanesse. Ogier a prouvé sa valeur à l'empereur Charlemagne et peut maintenant retourner dans le monde de la chevalerie. Quant à Bradamante, elle est enfin reconnue à sa juste valeur, plus personne n'ose se moquer d'elle. Chacun est retourné à ses activités : le professeur va continuer à fabriquer des Tchanchès ; Karagoz va pouvoir recommencer à faire la fête ; le prince charmant pourra réveiller Blanche-Neige autant de fois que nécessaire. La paix et la tranquillité sont de retour dans l'univers des marionnettes... Jusqu'à la prochaine aventure !



## 05. PUBLICATION

« **Marionnettes - Collections du Musée de la Vie wallonne** » est le premier ouvrage d'une série sur la mise en valeur des collections muséales. Edité à l'occasion des activités sur les marionnettes qui jalonnent l'année 2018 au Musée, la sortie de l'ouvrage est prévue le 24 août. Plus de 180 pages richement illustrées font de cette publication un ouvrage de référence.

Les liens qui unissent le Musée de la Vie wallonne aux marionnettes traditionnelles liégeoises sont multiples. En effet, le musée recèle en ses murs un théâtre de marionnettes liégeoises actif depuis les années '30. Ce formidable outil de médiation et de transmission permet de faire perdurer la tradition et d'en assurer la continuité. D'un point de vue scientifique, l'institution muséale conserve dans ses réserves plus d'un millier de marionnettes liégeoises et a mené bon nombre d'enquêtes ethnographiques sur le sujet. Consacrer un ouvrage à la collection conservée au musée et à l'art du théâtre de marionnettes semblait donc incontournable.

La marionnette est pourtant éloignée de l'objet de musée tel que l'on conçoit habituellement. Elle fait partie d'un spectacle vivant qui se joue dans un contexte précis où l'objet prend vie par l'art de son manipulateur devant un public. La présence de marionnettes au sein des collections d'un musée ne va donc pas de soi. Pourtant, en Belgique comme ailleurs, de nombreuses institutions muséales conservent et exposent des traces matérielles ou numérisées de ce patrimoine immatériel, qu'il s'agisse de marionnettes, de décors, d'enregistrements sonores ou filmés, de photographies, voire même de témoignages ou de récits de vie.

Universelles et profondément humaines, à la fois traditionnelles et ancrées dans le contemporain, les marionnettes constituent un champ d'études passionnant.

L'ouvrage est édité aux Editions de la Province de Liège, prix annoncé 29,99 €.

### **Coordination générale**

Céline Jadot, Directrice du Musée de la Vie wallonne

### **Coordination scientifique**

Cécile Quoilin, Conservatrice du Musée de la Vie wallonne

### **Coordination éditoriale**

Primaëlle Vertenoel, Responsable éditoriale aux Éditions de la Province de Liège

### **Auteurs**

Françoise Delvaux, Collaboratrice scientifique au département Objets-Réserve – Musée de la Vie wallonne

Baptiste Frankinet, Responsable Bibliothèque et Fonds dialectal wallon – Musée de la Vie wallonne

Jean-Louis Postula, Responsable Études ethnographiques - POI – Musée de la Vie wallonne

### **Photographies**

Gilles Destexhe - Musée de la Vie wallonne

### **Design graphique**

Eddy Colinet - Musée de la Vie wallonne

## **TABLE DES MATIÈRES**

### **La marionnette, un patrimoine matériel et immatériel**

#### **La marionnette traditionnelle liégeoise**

- Les caractéristiques des personnages
- La fabrication de la marionnette
- Les coulisses d'une représentation
- Brève histoire des théâtres de marionnettes à Liège
- Une implantation progressive
- Les premiers théâtres permanents
- Une passion liégeoise qui se transmet
- Aujourd'hui, une communauté bien vivante

#### **Les marionnettes du Musée de la Vie wallonne**

Présentation de la collection

#### Catalogue stylistique

- Léopold Leloup
- Lambert Boussart
- Jean Lassaux
- Joseph Crits
- Oscar Danthinne
- Alphonse et Antoine Houbiers
- André Hosman
- Denis Bisscheroux
- La famille Pinet
- François Boucha
- La famille Verrées
- Joseph Ficarrotta

#### Catalogue typologique

- Les pièces et héros de chevalerie
- Les pièces et personnages religieux
- Les personnages historiques
- Les adaptations littéraires et théâtrales
- Les contes et personnages de féerie
- Les personnages-types
- Les gens du peuple

#### Bibliographie



MARIONNETTES Collections du Musée de la Vie wallonne



## Présentation de la collection

Plus de mille marionnettes sont conservées au Musée de la Vie wallonne, ainsi que des suites de décor de castells, divers objets parfois réalisés par des monteurs, des archives comme des textes de pièces annotés par les marionnettistes, des livres et des photos, couvrant une période allant de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle à nos jours. L'ensemble est majoritairement constitué de marionnettes traditionnelles liégeoises, complété d'un nombre beaucoup plus restreint de pièces boraines, montolises, françaises, anglaises, turques et indonésiennes.

La collection de marionnettes s'est constituée progressivement, dès la création du Musée, grâce à des dons ou des legs de la part de monteurs liégeois actifs dans divers théâtres. Certaines autres sont entrées dans les collections par achat, en fonction de leur intérêt historique et artistique, tandis qu'un grand nombre d'entre elles ont été fabriquées, à partir des années 1930, au sein même du théâtre de marionnettes du Musée de la Vie wallonne, par les différents monteurs qui s'y sont produits.

À quelques exceptions près, il est très difficile de dater les marionnettes anciennes conservées au Musée. Les registres d'inventaire mentionnent simplement « fin du XIX<sup>e</sup> siècle » ou « début du XX<sup>e</sup> siècle ». Comme les monteurs avaient l'habitude de racheter des pantins à leurs collègues, de modifier les personnages, et d'associer des têtes et des corps d'époques et d'auteurs différents, la datation est d'autant plus ardue. Les productions récentes sont plus susceptibles de bénéficier d'une fiche d'inventaire indiquant leur année de création.

Environ trois cents marionnettes, dites « de joue », sont exposées dans les couloirs du théâtre du Musée et régulièrement utilisées lors des spectacles proposés au public tout au long de l'année. Le reste de la collection prend quant à lui place dans les réserves, avec un statut patrimonial différent : d'objets utilitaires, ces marionnettes sont devenues de véritables objets de musée, définitivement séparés de leur contexte original de création ou d'usage. Les marionnettes de joue souffrent régulièrement pendant les spectacles, notamment lors des batailles. Nez, mains, pieds, tout élément en relief est

18

Collections du Musée de la Vie wallonne MARIONNETTES



Les couloirs d'une représentation Théâtre du Musée de la Vie wallonne (sept. 2016)

fragilisé ; des éclats dans la couche picturale et dans l'enduit se forment, voire des fentes dans le bois. Les vêtements sont également mis à rude épreuve.

Pantins et costumes doivent donc être régulièrement restaurés pour les maintenir dans un état optimal.

Les marionnettes de collection subissent également des dommages, car les matières organiques qui les composent sont extrêmement sensibles aux variations de température et d'humidité. Le bois a « travaillé », les tissus ont terni, la rouille due au contact avec le métal (clous, agrafes, chaînettes) les

19

MARIONNETTES Collections du Musée de la Vie wallonne



## Les marionnettes à tiges

Articulée grâce à des petites tiges de bois ou de métal attachées aux parties du corps que l'on souhaite animer, la marionnette à tiges est une marionnette perfectionnée. Ses mouvements sont limités, mais gracieux.



Wayang Golek (détail)  
Indonésie, XIX<sup>e</sup> siècle  
S20020

—  
Wayang Golek  
Indonésie, XIX<sup>e</sup> siècle  
S20020

20

Collections du Musée de la Vie wallonne MARIONNETTES



21

MARIONNETTES - Collections du Musée de la Vie wallonne

## Présentation de la collection

Plus de mille marionnettes sont conservées au Musée de la Vie wallonne, ainsi que des toiles de décor de casselets, divers objets parfois réalisés par des montreurs, des archives comme des textes de pièces annotés par les marionnettistes, des livres et des photos, couvrant une période allant de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle à nos jours. L'ensemble est majoritairement constitué de marionnettes traditionnelles liégeoises, complété d'un nombre beaucoup plus restreint de pièces boraines, montoises, françaises, anglaises, turques et indonésiennes. La collection de marionnettes s'est constituée progressivement, dès la création du Musée, grâce à des dons ou des legs de la part de montreurs liégeois actifs dans divers théâtres. Certaines autres sont entrées dans les collections par achat, en fonction de leur intérêt historique et artistique, tandis qu'un grand nombre d'entre elles ont été fabriquées, à partir des années 1930, au sein même du théâtre de marionnettes du Musée de la Vie wallonne, par les différents montreurs qui s'y sont produits. À quelques exceptions près, il est très difficile de dater les marionnettes anciennes conservées au Musée. Les registres d'inventaire mentionnent simplement « fin du XIX<sup>e</sup> siècle » ou « début du XX<sup>e</sup> siècle ». Comme les montreurs avaient l'habitude de racheter des pantins à leurs collègues, de modifier les personnages, et d'associer des têtes et des corps d'époques et d'auteurs différents, la datation est d'autant plus ardue. Les productions récentes sont plus susceptibles de bénéficier d'une fiche d'inventaire indiquant leur année de création.

Environ trois cents marionnettes, dites « de joue », sont exposées dans les coulisses du théâtre du Musée et régulièrement utilisées lors des spectacles proposés au public tout au long de l'année. Le reste de la collection prend quant à lui place dans les réserves, avec un statut patrimonial différent : d'objets utilitaires, ces marionnettes sont devenues véritables objets de musée, définitivement séparés de leur contexte original de création ou d'usage. Les marionnettes de joue souffrent régulièrement pendant les spectacles, notamment lors des batailles. Nez, mains, pieds, tout élément en relief est

16

Collections du Musée de la Vie wallonne - MARIONNETTES



Les coulisses d'une représentation  
Théâtre du Musée de la Vie wallonne  
Léger, 2016

fragilisé ; des éclats dans la couche picturale et dans l'enduit se forment, voire des fentes dans le bois. Les vêtements sont également mis à rude épreuve. Pantins et costumes doivent donc être régulièrement restaurés pour les maintenir dans un état optimal. Les marionnettes de collection subissent également des dommages, car les matières organiques qui les composent sont extrêmement sensibles aux variations de température et d'humidité. Le bois a « travaillé », les tissus ont terni, la rouille due au contact avec le métal (clous, agrafes, chaînettes) les

17

MARIONNETTES - Collections du Musée de la Vie wallonne

## Les adaptations littéraires et théâtrales

Ces adaptations s'appuient sur des histoires préalablement publiées, ce qui n'interdit aucunement au marionnettiste de s'inspirer de la version originelle en lui imprimant sa patte. Certaines pièces de théâtre wallon servent à l'occasion de références, surtout lorsqu'elles ont connu un grand succès populaire : *Panache et Chirifou* de Louis Weslhal, *Wazou-astoune* de Jean Bury, *le diable de Homoye* de Constant Dehousse. La pièce de théâtre *Titi l'perruquier* (Gauthier le perruquier), écrite en 1885 par le dramaturge liégeois Edouard Remouchamps, est sans aucun doute un succès souvent repris. Elle dépeint avec verve l'histoire d'un modeste perruquier, millionnaire imaginaire à la loterie, qui adopte un comportement condescendant de grand bourgeois ridicule, jusqu'à ce qu'il découvre que son billet n'est pas gagnant. Dès les années 1930, le répertoire va s'enrichir d'autres romans à succès, comme *Notre-Dame de Paris* de Victor Hugo ou *Le Tour du monde en quatre-vingt jours* de Jules Verne. Au fil du temps, le public devenant de plus en plus enfantine, des histoires comme *Blanche-Neige et les Sept Nains*, ou *Alibaba et les quarante voleurs* deviennent des incontournables des saisons théâtrales.



Titi l'perruquier  
Jean-Benoît Remouchamps  
Léger, 2008  
200802  
→ →  
Alphonse l'enchanteur  
Léger, Versées  
Léger, fin du XIX<sup>e</sup> siècle  
200802  
→ → →  
Troïlan de Lécassio  
François Lécassio  
Léger, fin du XIX<sup>e</sup> siècle  
200802

18



MARIONNETTES - Collections de Musée de la Ville wallonne

## Les contes et personnages de féerie

Ces récits ont été transmis oralement, notamment lors des veillées, pour narrer des aventures imaginaires, mettant en scène tantôt des amours romantiques et souvent mélodramatiques, tantôt des aventures terribles dans lesquelles interviennent des héros et des êtres fantastiques. L'œuvre de Perrault et des frères Grimm constitue une source d'inspiration privilégiée : *Le Petit Chaperon rouge*, *La Belle au bois dormant*, *Le Petit Poucet*, *Blanche-Neige*, *Le Chat botté* et bien d'autres font toujours le ravissement des enfants.

En mettant en exergue des valeurs de tolérance, de sagesse et de solidarité, les contes constituent un apport essentiel dans le développement de la personnalité de l'enfant. Le bien et le mal sont clairement identifiés et la victoire du premier sur le second est évidente, ce qui permet à l'enfant d'acquiescer une forme de morale personnelle, non imposée, tout en s'émerveillant.

Blanche-Neige  
Joseph Foccart  
Liège, après 1950  
S045381

Sept nains  
Joseph Foccart  
Liège, après 1950  
S045382



177



Petit Poucet  
Joseph Foccart  
Liège, 2000  
S045383

Chat botté  
Joseph Foccart  
Liège, après 1950  
S045384

Frère Noël  
Joseph Foccart  
Liège, 1954  
S045385

Émile  
Jean Verhees  
Liège, début du 19<sup>e</sup> siècle  
S045386

MARIONNETTES - Collections de Musée de la Ville wallonne

## Tchantchès

La marionnette de *Tchantchès* aurait été inventée vers 1875 par Léopold Leloup, au Théâtre Royal ex-impérial de la rue Rotonde.

Parmi les spectateurs réguliers se trouvait un groupe d'étudiants en médecine de l'hôpital de Bavière. Il se peut que le petit personnage soit un autoportrait de Leloup, vêtu d'une grande blouse blanche. Le nommé *Tchantchès* commence à parler aux étudiants. Il discute, leur raconte des blagues, présente les pièces et assure la transition entre les scènes. De ce fait, les étudiants viennent de plus en plus nombreux et le prennent en affection. Léopold Leloup en vient à intégrer *Tchantchès* dans les pièces en lui confiant de petits rôles. Les autres théâtres du quartier, voyant le succès de leur collègue, l'imitent et c'est sans doute ainsi que *Tchantchès* se propage dans tous les théâtres de la ville. Il devient une sorte de vedette. Il échappe à son créateur pour devenir une image collective. À l'origine, son caractère et son physique ne sont pas encore fixés ; chaque montreur y met ses propres ingrédients. Chez l'un, *Tchantchès* est un peureux un peu lâche, chez l'autre, un courageux qui délivre les princesses prisonnières, ou encore un paysan un peu bête. L'identité de *Tchantchès* se crée au fil du temps pour devenir un personnage insoumis, bouillant, vantard et finfaron.

Certains assurent que son prénom est une déformation enfantine de *François* (Français en wallon). Deux autres propositions coexistent. La première voudrait que, dans le théâtre créé à Liège par Conti au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, un personnage nommé *Cécio*, diminutif de *François*, intervienne dans les entre-scènes. Le public liégeois aurait bien vite déformé son nom en *Tchitcho*, puis en *Tchitchet* et finalement en *Tchantchès*.

La seconde explique que *Tchantchès* viendrait de « le petit Jean », en néerlandais *'s Janje*. Ce nom, difficile à prononcer par les Wallons, serait devenu progressivement « *Tchantche* », et enfin « *Tchantchès* ». Pendant longtemps en effet, des ouvriers flamands mis au chômage sont venus chercher du travail en Wallonie, d'où la présence de nombreux « *'s Janje* » ou « *Tchantche* » dans le bassin industriel liégeois.

De nombreuses versions du prénom ont existé (*Chanchet*, *Tchantchis*, *Tchantchis*, *Jantchis*,...) avant que l'orthographe wallonne se fixe et que la forme *Tchantchès* soit la seule admise.

De gauche à droite :  
Tchantchès  
Liège, début du 19<sup>e</sup> siècle  
S045387  
Tchantchès  
Liège, début du 19<sup>e</sup> siècle  
S045388  
Tchantchès Fauts-Bite  
Barthelemy Fauts  
Liège, fin du 19<sup>e</sup> siècle  
S045389  
Tchantchès  
Antoine Theubert  
Liège, vers 1900  
S045390  
Tchantchès Patsaraz  
Liège, début du 19<sup>e</sup> siècle  
S045391  
Tchantchès  
Liège, après 1950  
S045392

178



## 06. LES ANIMATIONS POUR GROUPES

### **Dans la tête de Tchantchès - de 2,5 à 5 ans (1h30)**

Tchantchès est amnésique, il ne sait plus qui il est ! Une incroyable aventure dans l'exposition SUPER MARIONNETTES attend les enfants. Ils sont mis à contribution pour aider notre célèbre héros liégeois à retrouver la mémoire. Au travers de cette quête, ils découvrent les différentes matières composant une marionnette ou encore sa manipulation en comparaison avec leur propre corps. Une première expérience ludique et amusante pour aborder cet univers fascinant !

Compétences abordées : développement de l'imaginaire - apprentissage par les sens - renforcement de la psychomotricité

### **Brigade Tchantchès - de 6 à 12 ans (2h00)**

Un roi au caractère bien trempé, une princesse magnifique, une lettre énigmatique... Il n'en faut pas plus pour plonger les enfants dans une enquête palpitante au cœur de l'exposition SUPER MERIONNETTES. Une série d'activités originales permettent la découverte de l'univers de la marionnette, de la fabrication à la manipulation avant un spectacle final au théâtre du musée. Les petits détectives doivent prouver leur valeur et leur soif de connaissance pour mener à bien leur enquête !

Compétences abordées : sensibilisation à la recherche - développement de la créativité - autonomie et curiosité

### **« Super Marionnettes » - Ado & adultes (1h30)**

Si vous en doutiez encore, cette activité démontre que l'univers de la marionnette est riche et multiple. Entre manipulations, origines, fabrications et symboliques, l'exposition SUPER MARIONNETTES invite le public à découvrir les nombreuses facettes de cet art millénaire avec pour mots d'ordre : humour et dérision. En effet, qui peut déranger avec finesse et légèreté les grands de ce monde sans en payer le prix ? Ce sont les marionnettes bien sûr ! Les visiteurs peuvent exercer leur esprit frondeur en compagnie du célèbre héros liégeois Tchantchès. Ils sont aussi amenés à développer leur imagination en créant leur propre histoire au fil des espaces de cette exposition pas comme les autres !

Compétences abordées : développement de l'esprit critique, créativité

**INFOS - Tarif : 5 € par personne - De 10 à 20 personnes par groupe**

**Une fiche pédagogique est disponible pour chaque activité**

**Toutes les activités en groupe se font sur réservation par téléphone au 04/279.20.16**

## **Séances privées pour groupes au théâtre de marionnettes**

Pour une activité originale, découvrez le théâtre de marionnettes du musée avec une pièce au choix parmi le répertoire traditionnel, pièces de chevalerie, contes, féeries et créations contemporaines. En bonus, vous pourrez visiter l'envers du décor.

Forfait de 40 € + 3 € par personne

Disponible toute l'année sur réservation au 04/279.20.16

## **Ton anniversaire au Musée**

Pour fêter ton anniversaire de manière originale, pense au Musée de la Vie wallonne !

On te propose de passer un après-midi de folie dans un cadre sympa. Un programme sur mesure est concocté spécialement pour toi avec un spectacle de marionnettes. Une salle que tu pourras décorer t'est spécialement réservée pour l'occasion.

Un chouette moment en perspective !

Mercredi, samedi et dimanche de 14h30 à 17h

A partir de 5 ans - Gratuit pour l'enfant fêté et ses parents

Forfait de 50 € pour 10 enfants et 5 € par enfant supplémentaire (Maximum 20 enfants)

Le goûter est à charge des parents

Le local est accessible à partir de 14h et jusque 17h

Les enfants sont sous la responsabilité d'un animateur de 14h30 à 17h

Réservations au 04/279.20.16

## 07. LES EVENEMENTS

### Théâtre de marionnettes du musée - Programme de l'été

Petits et grands enfants, en avant pour un moment de détente en famille ! En juillet et en août, l'indémoudable théâtre de marionnettes du Musée propose des séances publiques chaque mardi, mercredi, jeudi et dimanche.

Le théâtre met en scène les illustres « incontournables » tels que l'empereur Charlemagne, personnage phare du théâtre traditionnel liégeois, les seigneurs, chevaliers et gentes dames mais aussi les roturiers dont fait partie le célèbre Tchantchès ! Ce héros populaire au grand cœur est le symbole de l'esprit frondeur liégeois. Aucune sorcière, aucun gredin ni aucun traître ne lui résiste... Son secret : le fameux *côp d'tiesse èpwezonèye* (coup de tête empoisonné) ! Venez vivre avec nous ses aventures mémorables !

Les mardis, mercredis et jeudis à 14h30

Les dimanches à 10h30

Le restaurant est accessible pendant la pause

Entrée : 2 €

Pour le confort et le plaisir des enfants, la réservation est obligatoire au 04/279.20.16

#### Juillet 2018 :

1/07 : Le chevalier errant

3/07 : Feragos d'Espagne

4/07 : Le chevalier errant

5/07 : Feragos d'Espagne

8/07 : Le prince foll'amour

10/07 : Richard le félon

11/07 : Le prince foll'amour

12/07 : Richard le félon

15/07 : Le défi du roi Marsile

17/07 : La vengeance de Charlemagne

18/07 : Le défi du roi Marsile

19/07 : La vengeance de Charlemagne

22/07 : Bertrand le Noir

24/07 : Nanouk le sorcier

25/07 : Bertrand le Noir

26/07 : Nanouk le sorcier

29/07 : Les chevaliers de la table ronde

31/07 : Les chevaliers de la table ronde

**Août 2018 :**

1/08 : Qui a peur du loup-garou ?  
2/08 : Les nutons de Soiron  
5/08 : Qui a peur du loup-garou ?  
7/08 : La chasse au trésor  
8/08 : Tchantchès et la lampe merveilleuse  
9/08 : La chasse au trésor  
12/08 : Tchantchès et la lampe merveilleuse  
14/08 : Le défi du roi Marsile  
16/08 : Le défi du roi Marsile  
19/08 : Chevaleresse  
21/08 : L'homme dragon  
22/08 : Robin des bois  
23/08 : L'homme dragon  
26/08 : Robin des bois  
28/08 : Richard le félon  
29/08 : Les chevaliers de la table ronde  
30/08 : Richard le félon



Théâtre du Musée de la Vie wallonne - 2018

## Festival de la marionnette - UNIMAGE

Les 25 et 26 août, le Musée accueille un grand festival consacré aux marionnettes. Unimage, c'est le rendez-vous incontournable pour découvrir différentes sortes de spectacles de marionnettes.

Au programme :

- Une découverte des marionnettes traditionnelles liégeoises, marionnettes à fils, à gaine ou théâtre d'ombres
- Une immersion dans les ateliers de sculptures
- Une découverte des coulisses d'un spectacle
- Des rencontres avec les montreurs

Le festival est aussi l'occasion de montrer le travail des compagnies partenaires de la section belge francophone de l'UNIMA (Union Internationale de la marionnette).

Parmi les compagnies invitées, on retrouve :

- Le Musée de la Vie Wallonne
- Le Théâtre du Mirage
- Le Théâtre à Denis
- La Compagnie Fouch'tra
- Le Théâtre Impérial
- La Compagnie des Six Faux Nez
- Al Vîle roûwale dè coq
- Le Théâtre Zanni
- La Compagnie Bug
- Vlinders et Co
- Le Théâtre du Tchantchès qui rèye
- La Compagnie Jordi Vidal
- Le Théâtre des Paladins
- Le Théâtre à Matti
- La Troupe de Florian le Magnifique
- Le Théâtre des Tièsses di bwès
- Le Dwish Théâtre

Tarifs : bracelet à 10 € par personne (ou 30 € par famille) donnant accès à tous les spectacles et activités d'une journée avec accès au Musée de la Vie wallonne.

Horaires : le samedi 25 août de 10h00 à 19h30 et le dimanche 26 août de 10h00 à 18h00

Réservations souhaitées. Infos et réservations au 04/279.20.16

## Colloque - LA MARIONNETTE, OBJET DE MUSEE ET PATRIMOINE VIVANT

Le musée organise un colloque intitulé « La marionnette, objet de musée et patrimoine vivant » les jeudi 8 et vendredi 9 novembre 2018.

### Pourquoi un tel colloque ?

Il y a 5 ans, l'art de la marionnette à tringle s'est vu reconnaître en tant que chef-d'œuvre du Patrimoine oral et immatériel de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Depuis des décennies, à Liège comme en d'autres villes, cette pratique populaire se transmet de génération de marionnettistes en génération de marionnettistes qui constituent dès lors une communauté, selon les termes de la Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel de l'UNESCO (2003). Héritiers et détenteurs d'un grand nombre de savoirs et de savoir-faire particulièrement spécialisés en matière de procédés de fabrication, de style de jeu, de manipulation ou encore de répertoire, c'est aux marionnettistes eux-mêmes qu'incombe le soin de la perpétuation de cette tradition vivante.

Cependant, en Belgique et ailleurs, de nombreuses institutions muséales conservent et exposent des traces matérielles ou numérisées de ce patrimoine immatériel : marionnettes, décors, enregistrements sonores ou filmés, photographies, voire plus récemment témoignages ou récits de vie. La question se pose dès lors bien légitimement sur la nature des relations entre le monde muséal, centré sur la documentation, la recherche et l'éducation, et l'art de la marionnette qui évolue, se transforme et se transmet sans cesse, en dehors de toute supervision institutionnelle ou administrative.

### Sur quoi porte le colloque ?

La première session du jeudi 8 novembre concernera le statut de l'objet-marionnette au musée.

En tant que manifestation matérielle d'un phénomène largement immatériel, l'intégration de la marionnette dans les collections d'un musée entraîne un questionnement lié à son processus de muséalisation : quitte-t-elle définitivement son milieu d'origine – le monde du spectacle – pour devenir un objet de musée, ou au contraire obtient-elle un statut hybride, à la fois musealia et objet utilitaire, à l'instar du patrimoine processionné conservé dans les trésors d'église ? Incorporée aux collections d'un musée, la marionnette peut-elle être encore manipulée, rhabillée, mise au goût du jour pour être partie prenante de représentations théâtrales, qu'elles soient régulières ou exceptionnelles ?

A travers les interventions de différents spécialistes, chercheurs et professionnels de musées qui témoigneront de leurs expériences, l'objet-marionnette sera passé au crible de l'ensemble des fonctions muséales : sa collecte, son étude, ses modes de conservation et de restauration, sa mise en exposition et enfin la communication de ces contenus auprès du public.

### **Modérateur :**

André **Gob**, Uliège - Département des Sciences historiques - Séminaire de muséologie

### **Intervenants :**

Noémie **Drouguet**, ESA Saint-Luc

Aurélié **Mouton-Rezzouk**, Université Paris 3, Institut d'études théâtrales

Xavier **de la Selle**, Musées Gadagne

Françoise **Houtteman-Flabat**, Centre de la marionnette de Tournai

Emmanuelle **Nsunda**, Restauratrice d'œuvres d'art

Cécile **Quoilin**, Conservatrice du Musée de la Vie wallonne

Linda **Wullus**, Collections ethnologie européenne - Musées royaux d'Art et d'Histoire

Veerle **Wallebroek**, Het Firmament – Malines

La deuxième journée sera consacrée aux formes de la transmission actuelle de l'art de la marionnette, à la fois dans ses aspects traditionnels et de création contemporaine.

L'une des particularités de la pratique marionnettique est qu'elle s'inscrit dans une grande variété de domaines retenus par l'UNESCO comme constitutifs du patrimoine immatériel : non seulement les arts du spectacle, mais aussi les pratiques sociales et festives, les savoir-faire artisanaux et les traditions orales. De quelle(s) manière(s) ces différents éléments sont-ils transmis au sein de la communauté des sculpteurs et des montreurs ? Comment le public du théâtre de marionnettes, acteur essentiel de la représentation, se renouvelle-t-il ? La présence de plus en plus fréquente de la marionnette dans d'autres médias comme le cinéma ou la télévision change-t-elle la donne pour les théâtres traditionnels ? Ces questions seront le point de départ de ce deuxième jour de réflexion.

**Modérateur :**

Françoise **Lempereur**, Uliège - Département Médias, Culture et Communication - Transmission du PCI

**Intervenants :**

Jean-Louis **Postula**, Musée de la Vie wallonne

Ronan **Maquestiau**, Unima

Dick **Tomasovic**, Uliège - Département Médias, Culture et Communication

Anaëlle **Impe**, Université Saint-Louis

Franco **Laera**, Change Performing Arts

Et demain ?

En guise de conclusion, une table-ronde sera organisée sur le thème de l'avenir de la marionnette et la viabilité de la transmission de ce patrimoine. Sociologues, représentants d'associations, marionnettistes et enseignants débattront avec le public autour de notions telles que l'institutionnalisation de l'apprentissage, la professionnalisation du métier ou encore les dangers et avantages d'une éventuelle reconnaissance par l'UNESCO.

**Modérateur :**

Laura **Beuker**, Uliège - Maison des Sciences de l'homme

**Intervenants :**

Mallorie **Duploux**, Représentant de l'Administration du Patrimoine en FWB

Philippe **Sax**, Président de l'Unima Belgique

Raphaèle **Fleury**, Institut international de la Marionnette à Charleville-Mézières

Pierre **Tual**, Comédien et marionnettiste, compagnon

Sylvie **Baillon**, Directrice de la compagnie Le Tas de sable.

Denis **Fauconnier**, Marionnettiste liégeois

# 08. VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE

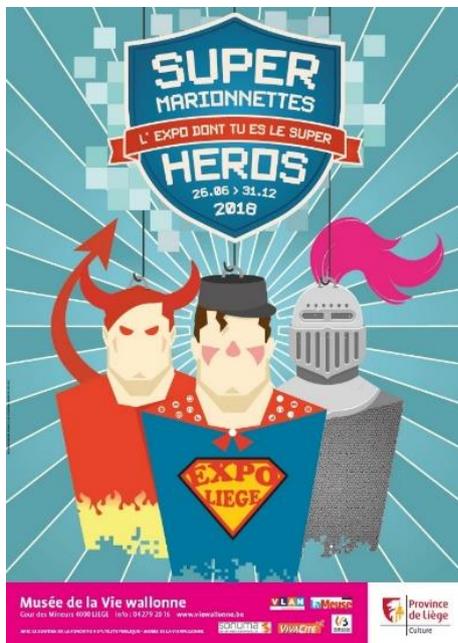
La reproduction de ces visuels est autorisée à titre gracieux dans le cadre de l'illustration s'articles concernant l'exposition SUPER MARIONNETTES et le Musée de la Vie wallonne.

Droits réservés pour toute autre utilisation :

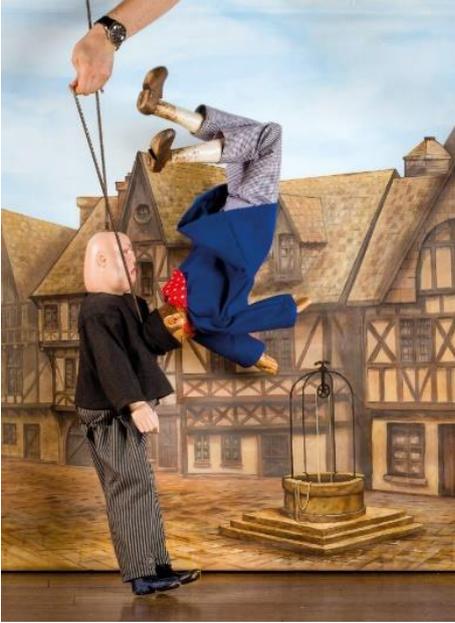
« © Province de Liège – Musée de la Vie wallonne » ou autre copyright précisé



Blason SUPER MARIONNETTES



Visuel SUPER MARIONNETTES



La Boule et Tchanchès - Musée de la Vie wallonne



Combat des armées – Musée de la Vie wallonne



Dans les coulisses du théâtre de marionnettes



Tchanchès et Nanesse – Musée de la Vie wallonne



Les 4 fils Aymon – Musée de la Vie wallonne



Guignol – Musée de la Vie wallonne



Marionnette javanaise à tiges du type Wayang-Golek – Musée de la Vie wallonne



Marionnettes à gaine diverses – Musée de la Vie wallonne



Dragon - Marionnette à gaine – Musée de la Vie wallonne



Roi – Marionnette à gaine – Musée de la vie wallonne



Personnage féminin turc - Marionnette à ombre – Musée de la Vie wallonne



Marionnette à ombre - Femme et enfants de Karagöz – Musée de la Vie wallonne



Marionnette à ombre - Wayang Kulit – Musée de la Vie wallonne



Femme papillon - ©CMFWB/DGNP



Grouchat - ©CMFWB/DGNP



Blabla - ©CMFWB/DGNP



Daomadan, jeune femme guerrière - ©CMFWB/DGNP



Moitié de visage d'une jeune femme - ©CMFWB/DGNP

# 09. VISITER L'EXPOSITION

## HORAIRE

Ouvert du mardi au dimanche de 9h30 à 18h et le lundi sur réservation pour les groupes  
Ferme le 1<sup>er</sup> novembre et le 25 décembre

## TARIF

*Individuels*

Adulte : 5 €

Etudiant-senior : 4 €

Enfant : 3 €

Article 27 : 1,50 €

## Groupes (des 10 personnes)

Infos et réservation au 04/279.20.16

## GRATUITÉ

Le 1er dimanche du mois

Tous les autres motifs de gratuite sur demande

## ACCÈS

Bus : TEC Liege-Verviers vers la Place Saint-Lambert

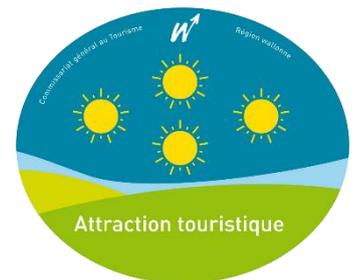
Voiture : E40/E25 vers Liege centre

Train : gare du Palais

Le Musée et les expositions sont accessibles aux personnes à mobilité réduite.

## LABEL ATTRACTION TOURISTIQUE

Le Musée de la Vie wallonne a reçu le label « 4 soleils » par le Commissariat General au Tourisme (CGT) de la Région wallonne, sur un maximum de 5 possibles. Ce gage de qualité accorde aux sites touristiques en Wallonie permet au visiteur de bénéficier d'une information fiable sur la qualité des infrastructures et de l'accueil. Grace à l'attribution de ce label, le Musée de la Vie wallonne est aussi autorisé à utiliser la dénomination d'« Attraction touristique », une appellation protégée par décret.



Rejoignez la page Facebook du Musée sur [www.facebook.com/museevie-wallonne](http://www.facebook.com/museevie-wallonne)

# 10. LE MUSEE DE LA VIE WALLONNE

**« Un musée de la vie populaire doit s’enrichir tous les jours et ne jamais être considéré comme une chose terminée. Tous les jours, nous fabriquons du passé pour demain ».**

*Devise des fondateurs du Musée de la Vie wallonne*

Installé au cœur de Liège, dans le couvent des Frères mineurs, le Musée de la Vie wallonne porte un regard original et entier sur la Wallonie du 19e siècle à nos jours : de l’histoire politique et sociale à l’économie en passant par la littérature et l’artisanat, ou encore les fêtes et croyances populaires.

Rénové dans son intégralité en 2008, le parcours muséal s’est transformé en un véritable chemin de vie. La scénographie exploite les documents d’archives, les photographies et les films autant que les objets, sélectionnés parmi les collections du Musée. Les thématiques qui construisent le parcours de référence révèlent une Wallonie moderne, ouverte sur le monde en puisant dans ses racines.

Le CENTRE DE DOCUMENTATION, situé dans la maison Chamart qui jouxte le Musée, se met au service des scientifiques autant que des chercheurs amateurs. L’institution muséale gère également le Fonds d’Histoire du Mouvement wallon et la Bibliothèque des Dialectes de Wallonie dont les archives sont accessibles sur demande au Centre de documentation.

Le Musée est réputé pour son THÉÂTRE DE MARIONNETTES liégeoises, véritable conservatoire de la tradition populaire. Depuis 1931, le théâtre du Musée perpétue ce patrimoine dans un cadre authentique. Son succès grandit chaque année grâce à la qualité et à la variété des spectacles proposés aux petits et aux adultes.

Toute l’année, les groupes autant que les visiteurs individuels bénéficient d’un large choix d’activités et de visites, adaptées à tous les publics et à tous les âges.

Le Musée propose aussi une pause gourmande et agréable au centre-ville, loin du bruit et de l’agitation. Géré par l’asbl Work’inn, le restaurant LE CLOITRE offre une carte composée de mets régionaux à prix très doux dans un cadre unique. Cet espace convivial est accessible à tous, sans visite du parcours muséal ou des expositions.

Le Musée de la Vie wallonne offre aussi une riche programmation culturelle toute l’année.



Cloître de nuit – Musée de la Vie wallonne

# 11. CONTACTS PRESSE

**Quentin HEYLEN**

Attaché de presse de Paul-Émile Mottard, Député provincial - Président en charge de la Culture

[quentin.heylen@provincedeliege.be](mailto:quentin.heylen@provincedeliege.be) - 04 237 97 05

**Jérôme Closset**

Collaborateur Communication, Accueil des Publics, Events (médias-presse)

[jerome.closset@provincedeliege.be](mailto:jerome.closset@provincedeliege.be) - 04 279 20 28