

JOUET STAR

EXPO-LIEGE
18.11.2015 - 31.12.2016



DOSSIER DE PRESSE 17.11.2015
Musée de la Vie wallonne

SOMMAIRE



COMMUNIQUÉ DE PRESSE	02
JOUET STAR	03
LE PROPOS DE L'EXPOSITION	03
LES 5 THÉMATIQUES	04
LES PRÊTEURS	09
LES ANIMATIONS POUR GROUPES	10
LES ÉVÉNEMENTS POUR LE GRAND PUBLIC	11
DÉCOUVERTE DE L'EXPOSITION EN FAMILLE	11
LA FABULEUSE AVENTURE DES JOUETS MAGIQUES (BALADE CONTÉE)	11
LES CONFÉRENCES	12
VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE	13
VISITER L'EXPOSITION ET LE MUSÉE	14
LE MUSÉE DE LA VIE WALLONNE	15
CONTACTS PRESSE	16

JOUET STAR

EXPO-LIEGE
18.11.2015 - 31.12.2016

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

17 novembre 2015 - **JOUET STAR**, la nouvelle exposition du Musée de la Vie wallonne.

S'il existe un univers fantastique où tout est possible, c'est bien celui des jouets. La scénographie de l'exposition « Jouet Star » immerge le visiteur avec émotion et nostalgie au cœur de ce monde enchanté. Poupées, véhicules, figurines, robots ou miniatures, des centaines de jouets des 19^e, 20^e et 21^e siècles sont mis en action dans d'incroyables - voire d'improbables - mises en scène. Chacun y rencontrera inmanquablement les jouets de son enfance... qu'elle soit proche ou lointaine.

Adorés, oubliés, retrouvés, certains jouets traversent les âges de la vie à nos côtés. Mais derrière l'apparente innocence du jeu, les jouets sont-ils porteurs de messages, de croyances, de valeurs ou de stéréotypes ? L'exposition vous dit tout, et vous dévoile le « côté obscur » des jouets afin de porter un regard éclairant autant qu'interrogateur sur la société. Vous ne regarderez plus jamais les jouets de la même manière.

VISITER L'EXPOSITION

L'exposition est accessible du 18 novembre 2015 au 31 décembre 2016 du mardi au dimanche de 9h30 à 18h

Fermé du 01 au 11.01.2016, les 01.05 et 01.11

Tarif individuel (accès au Musée compris) : Adulte : 5 €, Etudiant-senior : 4 €, Enfant : 3 €

Catalogue : 10 €

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

CONTACTS PRESSE

Gaëlle DAERDEN

Chargée de Communication - Cabinet du Député Paul-Emile Mottard
gaelle.daerden@provincedeliege.be - Tél. +32 (0)4 237 97 04

Julie DEGRE

Commissaire de l'exposition JOUET STAR - Musée de la Vie wallonne
julie.degred@provincedeliege.be - Tél. +32 (0)4 237 90 57

Céline JADOT

Chargée de Communication - Musée de la Vie wallonne
celine.jadot@provincedeliege.be - Tél. +32 (0)4 237 90 83



Musée de la Vie wallonne

Cour des Mineurs 4000 LIEGE
Info : 04 237 90 50 www.viewallonne.be

AVEC LE SOUTIEN DE LA FONDATION D'UTILITE PUBLIQUE - MUSEE DE LA VIE WALLONNE



Province
de Liège

Culture

JOUET STAR



LE PROPOS DE L'EXPOSITION

Pour chacun de nous, le mot « jouet » véhicule une forte charge émotionnelle.

Il fait tout à la fois référence aux notions de plaisir, de joie, de possession, d'action et de liberté. Dans tous les cas, le jouet favorise l'ouverture au monde, en autorisant le développement de la personnalité. Disposer d'un jouet, c'est se révéler. Contrairement au jeu qui implique des règles à respecter, le jouet peut être utilisé sans contraintes, voire même à contre-emploi.

Le nombre de jouets, leur valeur, leurs caractéristiques techniques, leur qualité esthétique constituent des variations à l'infini. Qu'il s'agisse des stéréotypes liés au genre, à l'éducation, aux avancées technologiques ou à la consommation, le jouet livre cependant une réalité autre, une vision déformée de la société à laquelle l'enfant peut adhérer ou non, en fonction de son imagination.

Expression de la société qui le produit, le jouet en véhicule les profondes valeurs idéologiques, philosophiques ou religieuses dans une perspective très traditionnelle. Bien que s'appropriant avec célérité la notion de progrès et intégrant les avancées techniques, le jouet ne porte que rarement un discours avant-gardiste.



Poupée Barbie en tenue de pilote d'avion, vinyle et plastique, de marque MATTEL, vers 2000. Dans les années '60, Barbie était représentée dans le rôle de l'hôtesse de l'air.

LES 5 THÉMATIQUES

LES ENFANTS MODÈLES

Poser la question des valeurs véhiculées par la plupart des jouets destinés aux filles ou aux garçons, c'est y répondre. De fait, les stéréotypes sexistes sont omniprésents et récurrents. Ils correspondent à une vision dualiste de la société et traduisent, dans beaucoup de démocraties occidentales, une énorme discordance entre un discours officiel égalitaire et des représentations assez caricaturales.

Attirée au pays des poupées, entourée de performants ustensiles de cuisine ou plongée dans un doux univers rose bonbon, la petite fille se projette, tour à tour, en exemplaire mère au foyer, en ménagère modèle, en princesse romantique, en séduisante mondaine ou en femme futile. D'abord instrument d'initiation à la vie d'épouse et aux conventions sociales, la poupée va, peu à peu, canaliser l'instinct maternel d'une femme transformée ensuite en fée du logis. En 1959, Barbie débarque avec une forte charge symbolique.

Aux garçons, les fabricants de jouets dédient des activités qui demandent de la réflexion, ou de la haute technicité. Mais surtout un garçon, c'est fort et ça ne pleure jamais !

Ne reculant devant aucun défi, il quitte un quotidien, assez banal, pour arpenter d'autres univers, le plus souvent hostiles. Au cœur du discours, l'omniprésent thème de la conquête. Jouer à la guerre constitue un grand classique, malheureusement indémodable, incarné successivement par les soldats de plomb, les figurines en plastique, les véhicules militaires et les chars en métal...

Quand les frontières entre la fiction et la réalité s'estompent, les mondes imaginaires gagnent du terrain ; une thématique privilégiée par de très nombreuses activités ludiques. Dès lors que l'enfant est un héros, la poupée qui le représente et à laquelle il s'identifie se doit de refléter force et puissance : un corps bodybuildé présentant des pectoraux hypertrophiés, expression d'une virilité affirmée et d'une toute-puissance indiscutable. Autant de diktats anatomiques irréalistes qui entretiennent une vision sexiste de la société.



Figurines *Les maîtres de l'Univers* et forteresse *Château des ombres*, plastique, de marque Mattel, 1982, collection Retroludix asbl.

DE TOUT ET DE PEU

Depuis toujours, le jouet représente un objet qu'il est agréable d'offrir. Les occasions ne manquent pas : anniversaire, fêtes de la Saint Nicolas et de la Noël, réussite scolaire, communion... Fabricants et commerçants tout en privilégiant l'aspect ludique y associent souvent une notion d'éducation par le plaisir et soulignent l'importance du jouet en tant que facilitateur de relations entre parents et enfants.

Si par le passé jouer à consommer faisait partie d'un véritable rituel d'imitation de la vie, consommer pour jouer devient de nos jours la norme : des jouets prêts à jouer dotés d'une forte identité à dimension commerciale, se référant à un univers précis, constitué d'histoires toutes faites. Autre stratégie de vente très répandue, celle qui mise sur l'attrait d'une surprise, lovée dans un œuf en chocolat, noyée dans un baril de poudre à lessiver ou offerte avec un menu riche en calories, une technique de marketing qui transforme l'enfant en prescripteur d'achats.

Néanmoins, quel adulte ne s'est pas étonné de voir un bambin se divertir plus avec l'emballage qu'avec le cadeau ? Un de ces matériaux auxquels l'enfant donne vie sans limite. Résultats d'une créativité spontanée, purs produits nés de l'imagination de leurs concepteurs, les objets bricolés par les enfants, à partir de simples éléments, bouts de bois et ficelles résistent mal au temps. Perdus ou désarticulés, remisés dans une armoire, ces trésors, sans valeur marchande, reprennent vie de temps à autre.



Téléphone fabriqué à l'aide de deux cornets en fer blanc reliés par une corde à une membrane qui vibre avec le son, 1900.

EN JEUX

La plupart des jouets s'imposent comme des objets de transmission. De façon explicite ou subtile, ils portent des valeurs, inculquent une croyance ou distillent une idéologie. Rien de surprenant, dès lors, à ce que des religions ou certains régimes politiques les utilisent, avec plus ou moins de réussite, au service de leur cause.

Dans tous les cas, même innocemment, le jouet constitue un médium entre deux mondes, celui de l'enfance et celui de l'âge adulte, celui des dieux et celui des hommes, celui du sacré et celui du profane, celui du pouvoir et des citoyens.

Jouer c'est croire, parfois aveuglément : croire que le gâteau cuit dans le four de la cuisinière en plastique, croire que les dinosaures et les hommes ont vécu à la même époque, croire que la rampe d'escalier est un toboggan, croire que la poupée se marie avec nounours.

Parmi les jouets à connotation religieuse, on trouve les jeux de messe du temps passé ou la poupée Chifa qui, de nos jours, récite des sourates du Coran. Une pratique de transmission que l'on trouve aussi dans d'autres cultures où la frontière entre objet sacré et jouet d'imitation s'avère floue. Il n'est pas rare en effet que l'on dénomme « poupée » des représentations d'esprits, objets de culte anthropomorphes.

L'étude des relations entre les jouets et les régimes autoritaires recèle d'insoupçonnées cohabitations. Plutôt que de constituer des uniques expressions serviles du pouvoir en place, les jouets en révèlent bien souvent les incohérences et les contradictions. Dans bien des cas, les jouets reflètent, en fait, une véritable diversité insoupçonnée de pratiques culturelles, éducatives et sociales.



Poupée Chifa munie d'un dispositif sonore permettant l'apprentissage du Coran, plastique, produite par ORIENTICA PARIS, 2014.

DU RÉEL AU PIXEL

Les machines, étroitement liées à la notion de progrès, exercent, depuis longtemps, une véritable fascination sur les hommes. Elles leur donnent l'illusion du pouvoir et de la domination. Les enfants n'échappent pas à cette séduction. Non seulement le jouet copie fidèlement les découvertes et les inventions des hommes, au fur et à mesure de leur apparition, mais il intègre également des processus de fabrication inédits jusqu'alors et recourt à de nouveaux matériaux.

Les locomotives, monstres d'acier, produits types de la révolution industrielle dont ils favorisent le développement, inspirent très tôt les fabricants de jouets. Pendant des décennies, le train électrique constitue un grand classique indétronable. Autre thème qui s'avère porteur, celui de la machine à laquelle on insuffle une âme. Au premier rang de ces objets dotés d'une intelligence artificielle, le robot. Une apparition liée à la fois au développement de la science-fiction alimentée par la découverte de planètes lointaines, la conquête spatiale mais aussi le possible envahissement de la terre par des extra-terrestres. Ces premiers jouets mécaniques en annoncent bien d'autres comme les compagnons artificiels répondant aux noms de Tamagoshi, Aibo, Zhu zhu pets, Robosapiens et Digibirds. Aujourd'hui, avec Asimo le robot humanoïde de Honda, la réalité dépasse la fiction. Encore au stade expérimental, ce robot assistant est conçu en vue de seconder l'homme dans ses tâches quotidiennes.

Constituant la première industrie culturelle devant le cinéma, les jeux vidéo se généralisent dès la fin des années 1980. Leur influence va grandissante d'autant qu'ils s'imposent dans la vie de l'enfant à une période clé de son développement : la préadolescence. Mais quel est leur statut ? Ni jeux organisés selon des règles strictes, ni jouets d'invention stricto sensu, ils relèvent en fait des deux concepts. Les jeux vidéo vont engendrer bien des questionnements notamment sur l'addiction qu'ils génèrent et les valeurs qu'ils portent. Au centre de la polémique la confusion entre réel et virtuel, la violence et le passage à l'acte. Des interrogations qui reviennent périodiquement à l'occasion de faits divers sanglants.



Robot interactif télécommandé Robosapien, WOW WEE, 2005.

OUBLIÉS RETROUVÉS

Que deviennent nos anciens jouets ? Vont-ils être vendus, échangés, remisés à la cave ou au grenier, transmis à la génération future ? Rendus brièvement à la vie le temps d'un déménagement, vont-ils finir dans les mains d'adultes, collectionneurs passionnés de raretés ou dans celles d'un gestionnaire de musée soucieux de les mettre en valeur comme témoignages de l'évolution de la société ?

Chacun d'entre nous a le souvenir d'un jouet particulier, relique d'un temps d'insouciance. Une madeleine de Proust qui engendre émotion et nostalgie. Un sentiment que les fabricants entretiennent en rééditant périodiquement d'anciens produits.

Avec la disparition de la frontière entre enfance et âge adulte, les comportements changent. Fuir la réalité n'est pas rare. Un temps d'adulthood se matérialise, peuplé de kidultes, grands consommateurs de gadgets nourris de thématiques enfantines. Un comportement régressif qui se traduit par une pratique ludique intensive. Un trouble comportemental qualifié par le psychanalyste Dan Kiley de syndrome de Peter Pan en référence au héros de la pièce de James Matthew Barrie qui met en scène un garçon refusant de grandir.

Pour être dans le coup, il ne faut pas seulement rester jeune, mais aussi voir le monde avec des yeux d'enfant. Une philosophie qui répond, aujourd'hui, dans le monde occidental, à un besoin d'échapper à une réalité parfois difficile à supporter. Sous l'influence du design et de l'art contemporain, le jouet, jadis confiné dans la chambre de l'enfant, s'impose désormais, comme élément décoratif ou œuvre d'art, dans toutes les pièces d'habitation.



Robot Astronaut automatic actions, métal et plastique, de marque DAIYA (Japon), 1950-1960, Musée du Jouet de Ferrières.

Coordination générale : Annie Grzeskowiak, Directrice Musée de la Vie wallonne.

Commissariat : Julie Degré, Chargée de projet, Musée de la Vie wallonne.

Commissariat-adjoint : Bénédicte Lamine, Chargée de projet, Musée de la Vie wallonne.

Scénographie : Nicolas Perat, graphiste et scénographe, Musée de la Vie wallonne.

Remerciements : AMSAB, Gand, Musée du Jouet de Ferrières - Mesdames Sophie Racot et Marie-Claire Mathieu, Musée du Jouet de Bruxelles - Monsieur André Raemdonck, Musée du jouet de Moirans-en-Montagne (France) - Madame Mélanie Bessard, Musées royaux d'Art et d'Histoire - Monsieur Serge Lemaître, Museum aan de Stroom - Madame Els De Palmenaer, ASBL Retroludix, Institut d'Histoire Ouvrière, Economique et Sociale, Seraing - Monsieur Ludo Bettens et Madame Sylvie Moyse, Messieurs Paul Herman et André Nuyens, Hobby 2000 - Monsieur Joseph Pieltain.

LES PRÊTEURS

INSTITUTIONS BELGES

AMSAB - Institut d'Histoire Sociale - Gand

Institut d'Histoire Ouvrière, Economique et Sociale - Seraing

Musée du Jouet de Bruxelles

Musée du Jouet de Ferrières

Musées royaux d'Art et d'Histoire

Museum aan de Stroom

INSTITUTIONS ÉTRANGÈRES

Musée du jouet de Moirans- en- Montagne (France)

COLLABORATIONS

ASBL Retroludix

Hobby 2000



LES ANIMATIONS POUR GROUPES



LE MONDE DES JOUETS - DE 2,5 À 6 ANS

Poupées, voitures, ours en peluche et autres petits robots font le bonheur des enfants depuis des générations mais connaissent-ils vraiment les jouets et leur histoire ? En compagnie de notre animateur, ils entreront dans le monde fascinant des objets qui les accompagnent toute leur enfance et parfois au-delà.

A NOUS DE JOUER ! - DE 6 À 12 ANS

Le « jouet », un objet familier à tous les enfants et pourtant... Comment devient-il le « préféré » ? Qu'est-ce qu'un hôpital pour poupées ? Que sont les jouets d'initiation et de vocation ? Que cachent les publicités ? Autant de questions qui trouveront réponses lors de la découverte de l'exposition « Jouet Star ». L'activité se termine en apothéose quand la boîte à « camatches » s'ouvre et que les enfants peuvent enfin y farfouiller pour leur plus grand bonheur.

Groupe de 10 enfants minimum

Durée : 1h30

Tarif : 5 € par enfant

JOUET STAR - ADULTES

Cette activité s'adresse à tous les « grands enfants » ! Le jouet n'est pas réservé qu'aux petits, bien au contraire. Il est souvent préservé, collectionné voire même vénéré par les adultes. Détourné de sa fonction première, il devient héros de film d'horreur. Adulé, il devient une référence esthétique à tel point que certains ont recours à la chirurgie pour lui ressembler. Adorés, des petits cubes jaunes attirent des millions de personnes à une exposition de renommée internationale. Stéréotypé, nous l'associons plutôt aux filles ou aux garçons. Et si nous faisons le point ensemble ? Notre animateur vous testera pour savoir si, vous aussi, vous souffrez du « syndrome de Peter Pan » !

Activité destinée aux adultes (y compris les seniors et les étudiants)

Groupe de 10 personnes minimum

Durée : 1h30

Tarif : 5€ par personne

Toutes les activités en groupes se font sur réservation par téléphone au 04/237.90.50



LES ÉVÉNEMENTS POUR LE GRAND PUBLIC

DÉCOUVERTE DE L'EXPOSITION EN FAMILLE

Les mercredis 23 et 30 décembre à 11 h
5 € - sur réservation



Train en métal lithographié composé d'une locomotive à vapeur, d'un tender à charbon, de quatre wagons, et de rails métalliques, fabriqué par la société JOHANN ANDREAS ISSMAYER (Allemagne/Nuremberg), fin 19e, début 20e siècles.

LA FABULEUSE AVENTURE DES JOUETS MAGIQUES

Par la compagnie **Sandra Proes**

A l'occasion de l'ouverture de l'exposition « Jouet Star », le musée joue le jeu ! Le temps d'un soir, des personnages fantastiques connus de tous prennent vie dans les salles du musée... Super Mario, Barbie ou encore Dark Vador, ils ont tous une fabuleuse histoire à raconter. Embarquement pour un monde où les jouets sont rois !

En pratique

A partir de 4 ans

Dimanche 20 décembre de 17h à 19h30

Samedi 26 décembre de 17h à 19h30

Timing : 1h15 / visite (départ toutes les demi-heures)

Tarif : 7 € / adulte et 4 € / enfants (gratuit jusque 3 ans)

Réservation et paiement à l'avance obligatoires



LES CONFÉRENCES

LES JOUETS RELIGIEUX, UNE FORME DE CONDITIONNEMENT DES ENFANTS

par Anne MORELLI, Professeure et Directeure-adjointe du Centre Interdisciplinaire d'Étude des Religions et de la Laïcité de l'Université libre de Bruxelles.

16 mars 2016

LES JOUETS DE LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE

par Paul HERMAN, économiste de formation, collectionneur de jouets anciens et auteur de nombreux ouvrages sur l'industrie des jouets belges.

Séance de dédicaces de son nouveau livre « Les petits soldats de la grande guerre ».

20 avril 2016

JEUX VIDÉO, JEUX D'ENFANTS ?

par Thibaut PHILIPPETTE, doctorant de l'Université catholique de Louvain & Olivier SERVAIS, professeur au Laboratoire d'Anthropologie prospective de l'UCL

18 mai 2016

JOUETS ET STÉRÉOTYPES DE GENRE : CONSTRUCTION DU MASCULIN ET DU FÉMININ

par Mona ZEGAÏ, doctorante et enseignante à l'Université de Paris 8. Elle finalise actuellement une thèse intitulée « Performativité des discours sexués sur les jouets dans la socialisation de genre ».

14 septembre 2016

APPRENDRE PARCE QU'ON JOUE

par Michel VAN LANGENDONCKT, président de LUDO asbl (www.ludobel.be) et responsable du diplôme en sciences et techniques du jeu (HEB -HESpaak) et de la semaine «Jeu T'aime» organisée par Yapaka, le secteur ludo de la Cocof et LUDO asbl.

26 octobre 2016

SAINT NICOLAS. ENTRE CROYANCES, RITES ET TRADITIONS WALLONNES

par Anne Drechsel, Responsable des Archives multimédia au Musée de la Vie wallonne.

6 décembre 2016

Toutes les conférences se tiendront à l'Auditorium du Musée de la Vie wallonne à 19h30 - Tarif : 5 €



VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE

La reproduction de ces visuels est autorisée à titre gracieux dans le cadre de l'illustration d'articles concernant l'exposition JOUET STAR 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

Le catalogue de l'exposition est disponible gratuitement sur présentation d'une carte de presse (prix de vente 10 €).



Visuel JOUET STAR 1 – Atroce



Visuel JOUET STAR 2 - Bollos



Visuel JOUET STAR 3 - La PetiteMiss



Robot Astronaut automatic actions, métal et plastique, de marque DAIYA (Japon), 1950-1960, Musée du Jouet de Ferrières.



Robot interactif télécommandé Robosapien, WOW WEE, 2005.



Téléphone fabriqué à l'aide de deux cornets en fer blanc reliés par une corde à une membrane qui vibre avec le son, 1900.



Poupée Barbie en tenue de pilote d'avion, vinyle et plastique, de marque MATTTEL, vers 2000. Dans les années '60, Barbie était représentée dans le rôle de l'hôtesse de l'air.



Figurines Les maîtres de l'Univers et forteresse Château des ombres, plastique, de marque Mattel, 1982, collection Retroludix asbl.



Cloître de nuit, Musée de la Vie wallonne.

VISITER L'EXPOSITION ET LE MUSÉE



L'exposition est accessible du 18 novembre 2015 au 31 décembre 2016
Du mardi au dimanche de 9h30 à 18h
Fermé du 01 au 11.01.2016

Tarif individuel (accès au Musée compris)

Adulte : 5 €

Etudiant-senior : 4 €

Enfant : 3 €

Article 27 : 1,25 €

Tarif groupes (de 10 à 15 personnes)

Le monde des jouets (2,5 - 6 ans) - 5 € /enfant

A nous de jouer ! (6 à 12 ans) - 5 € /enfant

Jouet Star (adolescents et adultes) - 5 € /personne

Gratuité

Tous les 1ers dimanches du mois

Tous les autres motifs de gratuité sur demande

Le Musée et l'exposition sont accessibles aux personnes à mobilité réduite

Accès

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

Voiture : E40/E25 vers Liège centre

Train : gare du Palais

Le Musée de la Vie wallonne

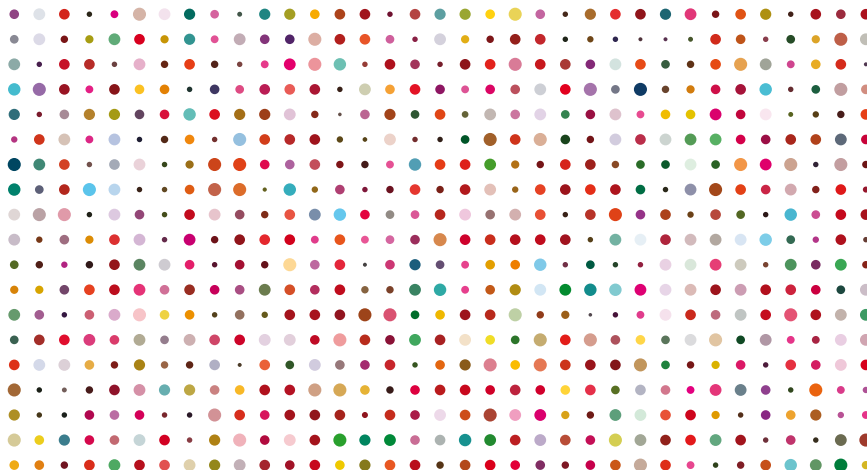
Cour des Mineurs – 4000 Liège

Tél. +32 (0)4 237 90 50 – Fax +32 (0)4 237 90 89

info@viewallonne.be – www.viewallonne.be



REJOIGNEZ NOTRE PAGE FACEBOOK
www.facebook.com/viewallonne



LE MUSÉE 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 19^e 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 nouvelle 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, l'**ESPACE SAVEURS**, le resto & bistrot du Musée 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.

CONTACTS PRESSE

Gaëlle DAERDEN

Chargée de Communication - Cabinet du Député Paul-Emile Mottard

gaelle.daerden@provincedeliege.be

Tél. +32 (0)4 237 97 04

Céline JADOT

Chargée de Communication - Musée de la Vie wallonne

celine.jadot@provincedeliege.be


Tél. +32 (0)4 237 90 83

Julie DEGRE

Commissaire de l'exposition - Musée de la Vie wallonne

julie.degred@provincedeliege.be

Tél. +32 (0)4 237 90 57

 REJOIGNEZ NOTRE PAGE FACEBOOK
www.facebook.com/viewallonne

AVEC LE SOUTIEN DE LA FONDATION D'UTILITE PUBLIQUE - MUSEE DE LA VIE WALLONNE

Musée de la Vie wallonne

Cour des Mineurs 4000 LIEGE

tél : 04 237 90 50 fax : 04 237 90 89

www.viewallonne.be info@viewallonne.be