



MUSÉE
DES BEAUX-ARTS
DE LYON
MBA-LYON.FR

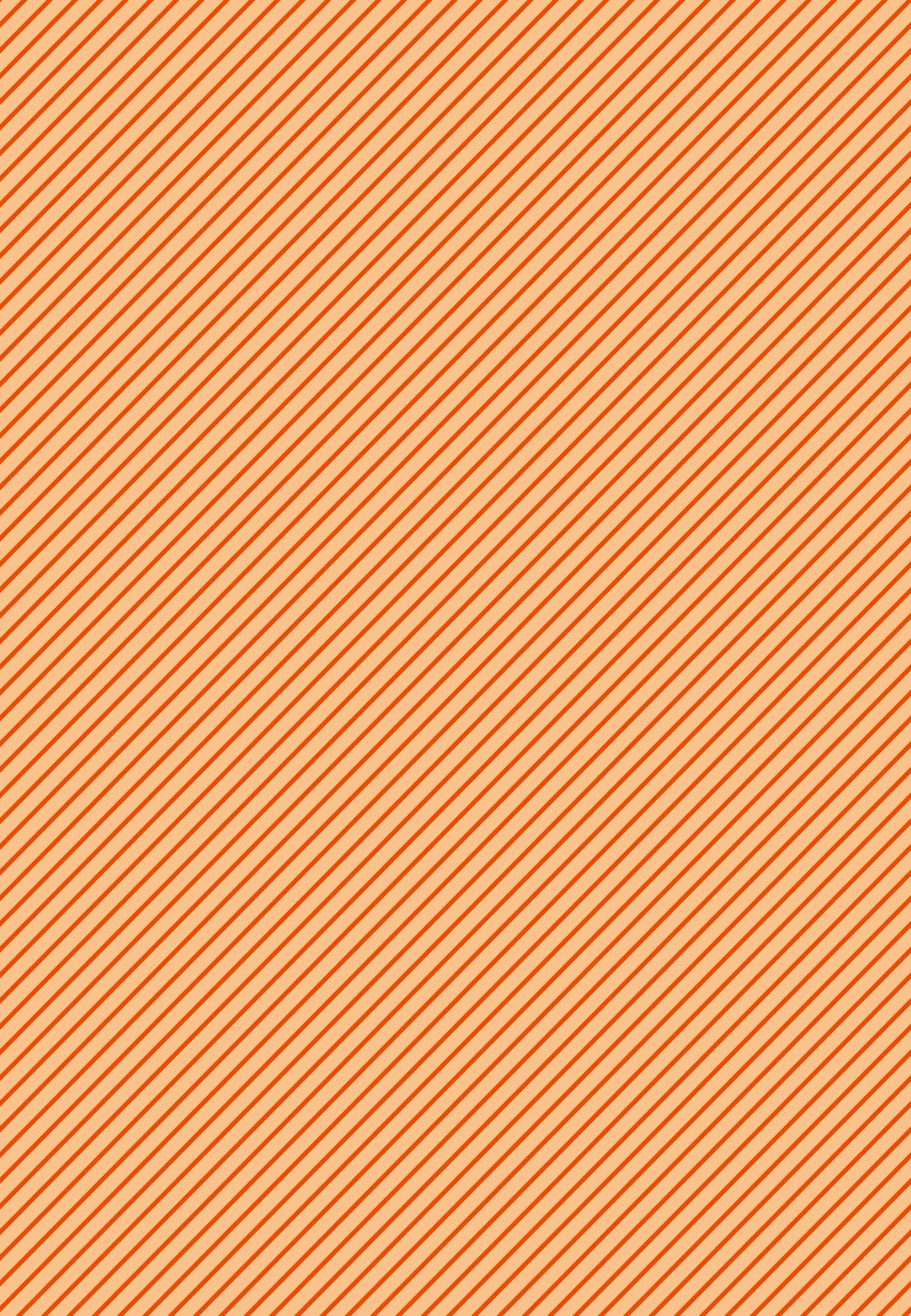
LE BESTIAIRE DU MUSÉE



Un parcours-jeu sur
livret et tablette à
l'attention des enfants
et de leurs parents pour
découvrir les collections
du musée en s'amusant!

ECOLE
EMILE
COHL

crhi
Centre de Recherche &
d'Histoire Inter-médias



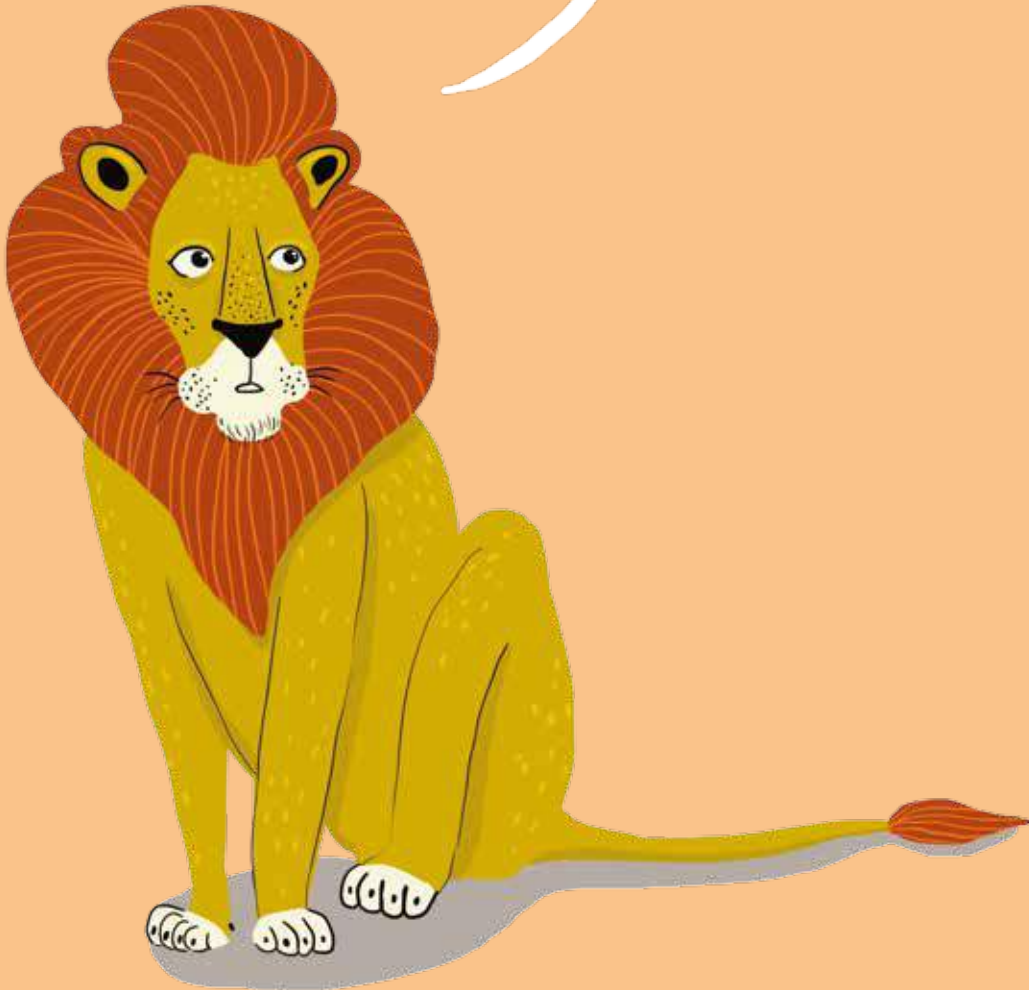
BIENVENUE!

En tant que roi des animaux, je t'invite à m'accompagner dans les collections pour découvrir le bestiaire du musée.

À chaque étape du parcours, je te proposerai des jeux et des énigmes, à la fois dans ce livret et sur la tablette numérique qu'on t'a remise à l'accueil du musée. Sers-toi du plan pour repérer les œuvres dans les salles.

Certaines se trouvent dans des vitrines.

Tu pourras aussi suivre mes aventures en bas de chaque page. Bonne visite!



BIENVENUE AU MUSÉE



Lorsque voici 40 ans, jeune professeur nommé aux beaux-arts de Lyon, j'ai franchi, pour faire connaissance avec la ville, la porte du musée des Beaux-Arts je me suis trouvé en face du tableau de Philippe Rousseau, *Le rat qui s'est retiré du monde!* Ce n'était pas que je me fusse reconnu comme un parent proche de ce sous-estimé rongeur, mais le premier effet de cette composition sur ma situation de travailleur immigré dans une ville que je ne connaissais pas a été de me réconcilier avec l'espèce en sollicitant ainsi de cocasse manière ma jeune conscience écologique et philosophique.

Voici, en quelque sorte, le sens et la fonction de la peinture: ouvrir le champ de conscience des hommes, à commencer par celui des enfants. Et, à cet égard, quoi de plus important pour des parents responsables de leur devenir, de partir de la nature et de ses animaux pour éveiller nos petits (et nos grands) à notre condition humaine mais qui est aussi animale? Nos artistes le savent bien, eux dont la plupart ont anthropomorphisé de tout temps le royaume des bêtes pour faire voir à leurs semblables la beauté et la fragilité de l'existence.

Que ce parcours vivant et raisonné dans les toiles amène nos enfants à aimer et respecter et la Nature et la Peinture!

Philippe Rivière, directeur de l'école Émile Cohl



Les étudiants de l'École Émile Cohl, sollicités par le musée, ont été invités à créer les étapes d'un parcours, avec pour thème unique les animaux. En respectant et valorisant la variété des univers graphiques, ce parcours, qui associe livret et application numérique, reflète la diversité des approches possibles pour les enfants. Les meilleurs projets ont été sélectionnés pour leur pertinence et leur esthétique propre. Les meilleures propositions créent un parcours ponctué d'univers singuliers, comme autant de voies possibles vers la découverte des œuvres.

Sophie Onimus-Carras, conservateur du patrimoine et responsable du service culturel au musée des Beaux-Arts de Lyon

PLAN DU PARCOURS



Lampe à huile en forme de panthère, Rome, 1^{er} siècle avant ou après J.-C., bronze



Vases canopes contenant les organes du prêtre divin, Shepesestah, Égypte, 26^e dynastie (entre 660 et 525 av. J.-C.)



Chien danois, Georges Gardet, 1894, marbre



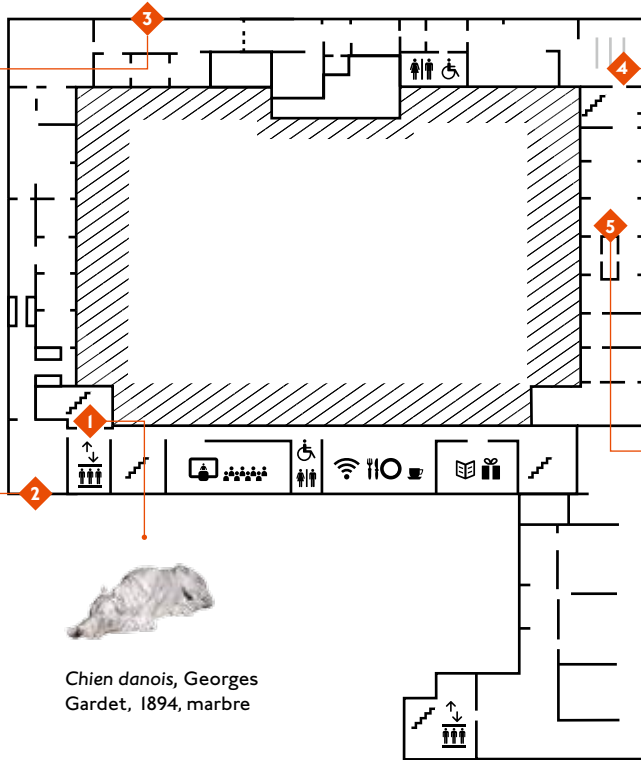
Nature morte au paon, François Desportes, 1714, huile sur toile



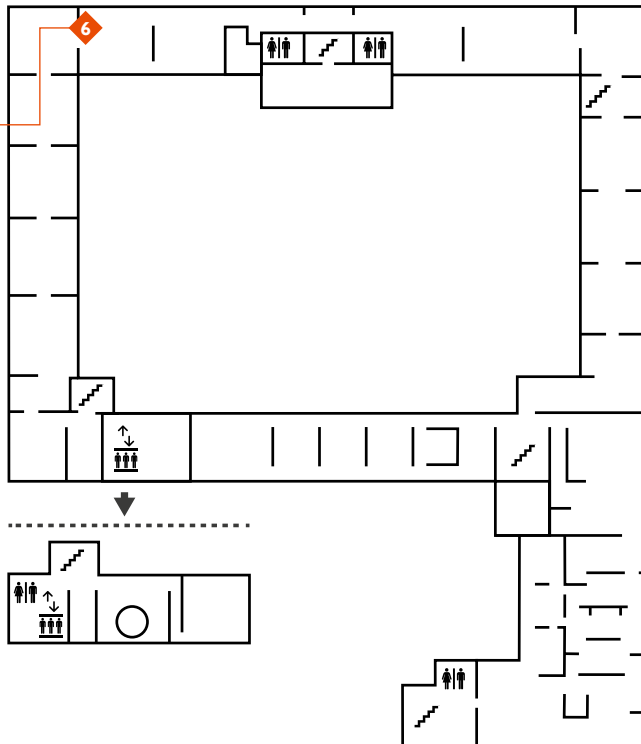
Monnaie romaine, 49-48 av. J.-C.
Monnaie grecque, 455-449 av. J.-C.



Bouteille à décor de dragon, Chine, début du XVII^e siècle, céramique



1^{er} ÉTAGE



2^e ÉTAGE

LE CHIEN DANOIS

Georges Gardet



TE VOICI FACE AU CHIEN DANOIS.

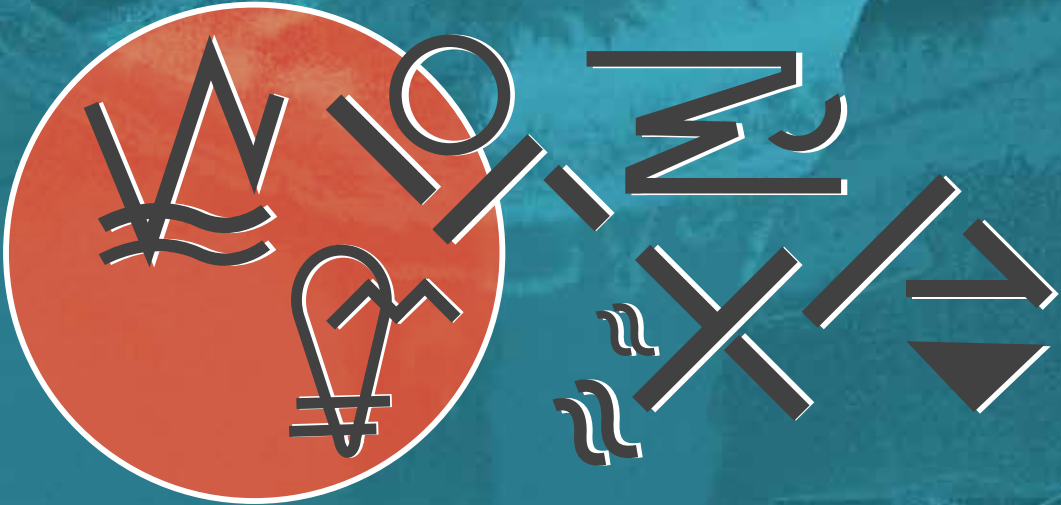
Victime d'une malédiction, celui-ci est prisonnier de cette salle. Libère-le en déchiffrant le code, à la page ci-contre. Pour cela, il te faudra répondre aux questions posées dans l'application intitulée *Le chien*. Mais prends garde : si tu n'as pas le bon code, tu pourrais toi aussi être changé en pierre...

À TOI DE JOUER !

Lance maintenant l'application *Le chien* sur la tablette.



LE CODE



☉ = ♁ = Z = ⚡ = ✂ = ↕ =

Quand tu auras déchiffré le code, entre-le dans la tablette pour délivrer le chien danois.



L'Égypte

Salut à toi aventurier!
 J'ai découvert jadis ce tombeau, et tu tiens entre tes mains mon carnet d'exploration et ma tablette magique. Ils sont maintenant tiens. J'ai remarqué que quelque chose n'allait pas avec les vases canopes portant le numéro 19 dans cette grande vitrine. Sauras-tu résoudre ce mystère? Lance l'application intitulée Les énigmes sur la tablette et suis les instructions. Bonne chance!



les Vases Canopes

Pour t'aider, voici ce que j'ai découvert durant ma quête:

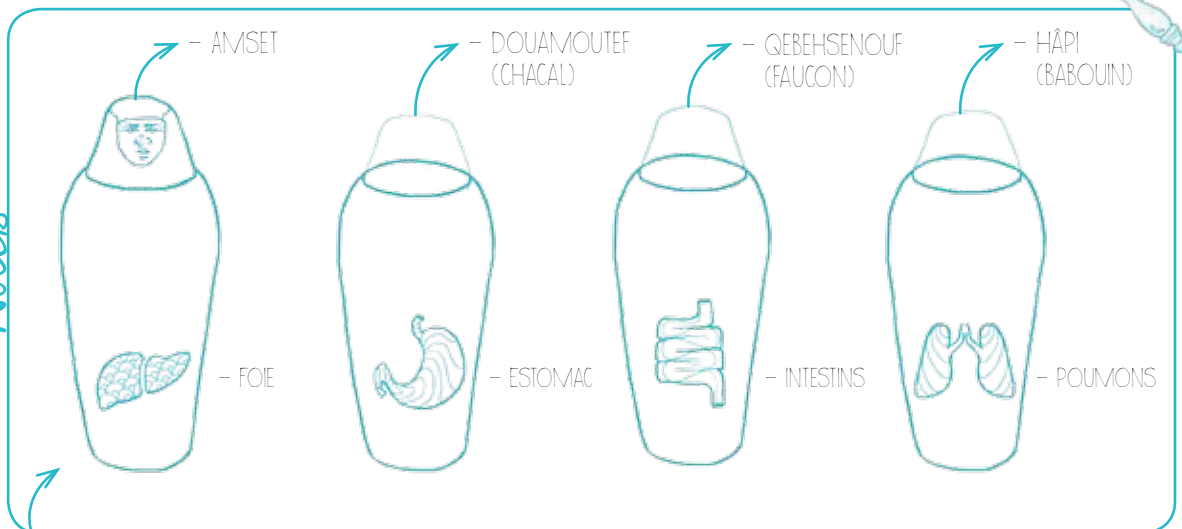
LES ÉGYPTIENS DE L'ANTIQUITÉ CROYAIENT QUE LA MORT ÉTAIT LE DÉBUT D'UNE AUTRE VIE. POUR Y ACCÉDER, IL FALLAIT CENDANT QUE LE CORPS SOIT CONSERVÉ. AINSI, LES ORGANES ÉTAIENT ENLEVÉS DU CORPS DU DÉFUNT, MOMIFIÉS PUIS DÉPOSÉS DANS LES VASES CANOPES. CEUX-CI ÉTAIENT ENSUITE PLACÉS PRÈS DE LA MOMIE DU DÉFUNT.

CHAQUE VASE CANOPE CONTENAIT UN OU PLUSIEURS ORGANES. CEUX-CI ÉTAIENT PLACÉS SOUS LA PROTECTION DE QUATRE DIVINITÉS, LES «FILS D'HORUS», REPRÉSENTÉS SUR LES COUVERCLES. D'ABORD À FIGURE HUMAINE, C'EST À PARTIR DE LA 18^E DYNASTIE (AU 14^E SIÈCLE AVANT J.-C.), QUE CES DIVINITÉS ONT PRIS LA FORME D'UNE TÊTE HUMAINE ET DE TROIS TÊTES ANIMALES.

MAINTENANT QUE TU AS RÉSOULU LES ÉNIGMES, TU PEUX DESSINER CI-DESSOUS LES TÊTES DANIMAUX REPRÉSENTÉS SUR LES VASES CANOPES.



Notes



ORGANE

Les énigmes

Énigme 1

QUELLES PARTIES DU CORPS HUMAIN SONT PEINTES SUR LES DEUX CERCUEILS SITUÉS À GAUCHE DE LA VITRINE ?

1. DES OREILLES
2. DES YEUX
3. DES MAINS

DONNE LE NUMÉRO DE LA BONNE RÉPONSE AU GÉNIE !

Énigme 2

OBSERVE LES VASES CANOPES DANS LA VITRINE. QUELLES TÊTES D'ANIMAUX POSSÈDENT LES TROIS FRÈRES D'AMSET, LA DIVINITÉ À TÊTE HUMAINE ?

ENTOURE LES BONNES RÉPONSES CI-DESSOUS, PUIS TAPE LES CHIFFRES CORRESPONDANTS SUR LA TABLETTE :

- | | |
|-----------------|--------------|
| 1. LE BABOUIN | 4. LE CHACAL |
| 2. LE CROCODILE | 5. LE FAUCON |
| 3. L'HIPPOTAME | 6. LE LION |

MON 1^{ER} EST LE NOMBRE QUE L'ON EST QUAND ON EST SEUL.
MON 2^E DÉSIGNE UN EXAMEN OU UNE MISE À L'ÉPREUVE.
MON 3^E EST AUSSI MON 1^{ER}.
MON TOUT EST LE PLUS LONG ORGANES DU CORPS HUMAIN.
DONNE LA RÉPONSE AU GÉNIE !

Énigme 3



LA LAMPE PANTHÈRE

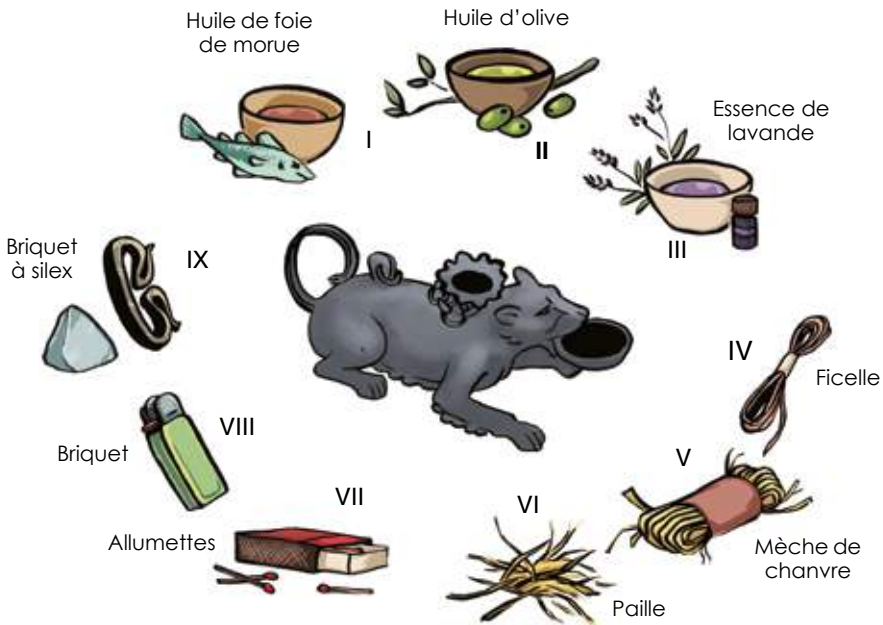


BRAVO, TU AS TROUVÉ LA LAMPE!



Maintenant, il faut l'allumer.

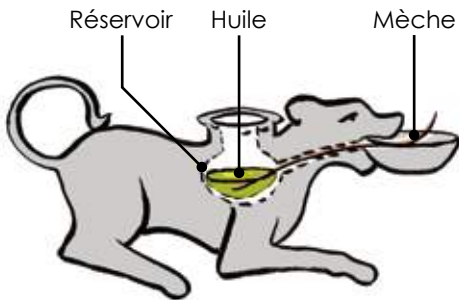
Trouve les trois composants nécessaires à son fonctionnement, puis entre les chiffres romains correspondants dans l'application.



Aide : Il faut rentrer les ingrédients dans l'ordre suivant :
 Une huile, une mèche et un ustensile pour allumer le feu.



Lampe à huile en forme de panthère, 1^{er} siècle après J.-C., bronze et patine noire.



BON À SAVOIR!

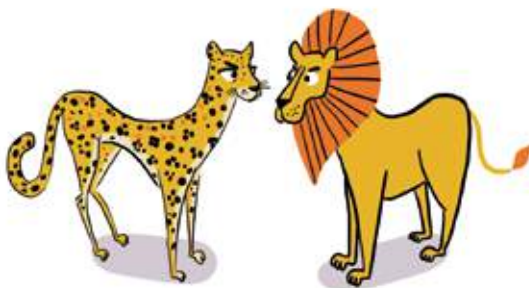
La lampe a un fonctionnement très simple. On verse l'huile dans un réservoir. L'une des extrémités de la mèche trempe dans l'huile. L'autre extrémité, dépassant du bec, permet de l'allumer.



TU AS DÉSORMAIS DÉCOUVERT TOUS LES SECRETS DE LA LAMPE À HUILE EN FORME DE PANTHÈRE.



LAISSE TOI GUIDER JUSQU'À LA PROCHAINE ÉTAPE ET DÉCOUVRE DE NOUVEAUX TRÉSORS !



LE TÉTRADRACHME ATHÉNIEN

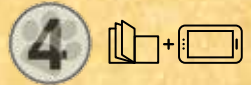


Salutations, jeune apprenti!
Moi, c'est Aiolos, l'artisan qui frappe des pièces de monnaie. Aide-moi à fabriquer un tétradrachme, la monnaie d'Athènes!



LE SAVIEZ-VOUS? La légende raconte qu'au moment de la fondation d'Athènes, Athéna et Poséidon s'affrontèrent pour savoir qui serait le dieu protecteur de la ville. Athéna offrit la culture de l'olivier, et Poséidon un magnifique cheval. La population choisit le don d'Athéna : la ville prit ainsi le nom d'Athènes en hommage à la déesse.

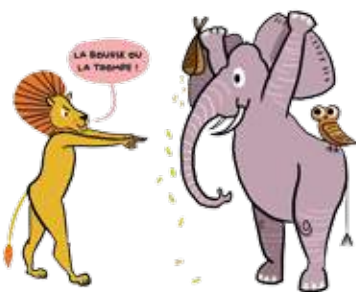
ÉTAPE 1 : LANCE L'APPLICATION ET AIDE ATHÉNA À GAGNER CONTRE POSÉIDON, EN FAISANT S'ÉLÉVER SA COLONNE LE PLUS VITE POSSIBLE.



ÉTAPE 2 : DÉCHIFFRE LE CODE SECRET À L'AIDE DE L'ALPHABET, PUIS TAPÉ-LE SUR LA TABLETTE!

WLFERBXD WED ΔEW ΔXBΞ47Ξ4W

A=Δ B=Δ C=1 D=Δ E=Ξ F=Υ G=1 H=⊞ I=7
J=Δ K=κ L=∟ M=ω N=4 O=○ P=∩ Q=φ R=4
S=w T=x U=Υ V=∩ W=⊗ X=≠ Y=Υ Z=I



LE SAVIEZ-VOUS?



L'inscription grecque ΑΘΕ est l'abréviation d'Athènes en alphabet grec. Le tétradrachme est une monnaie créée vers la fin du 6^e siècle avant Jésus-Christ.

ÉTAPE 3 : SUR LA TABLETTE, RELIE CHAQUE DIEU À L'ANIMAL QUI LUI EST ASSOCIÉ.



Apollon

Dieu du soleil et de la musique, mais aussi Dieu guérisseur, il est doté d'une grande beauté.



Hades

Dieu du monde souterrain et des Enfers



Zeus

Dieu des Dieux, maître de l'Olympe



Poséidon

Dieu des océans



Athéna

Déesse de la sagesse, de la stratégie militaire, fille de Zeus, elle est la protectrice d'Athènes.

ÉTAPE 4 :

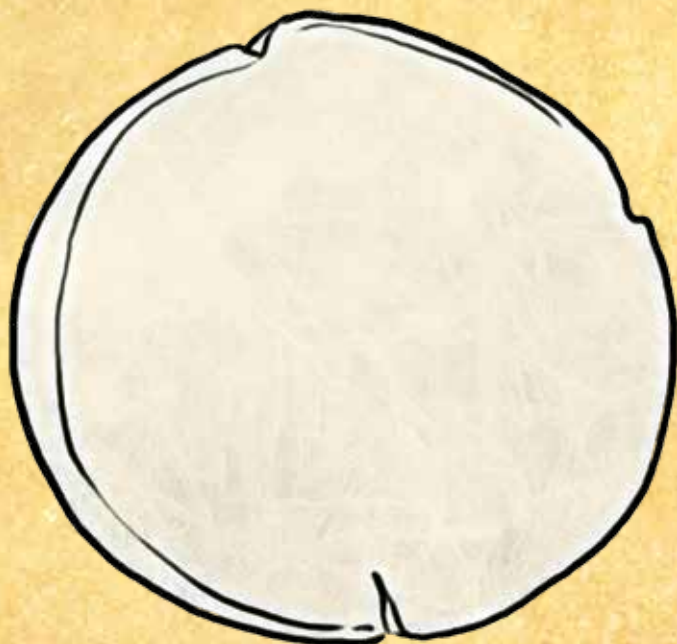
SAURAS-TU DÉCHIFFRER CE RÉBUS ?



ÉTAPE 5 : MAINTENANT, TU PEUX DESSINER TA PROPRE PIÈCE DE MONNAIE.

Choisis un objet et un animal, puis ajoute ton nom.

Tu peux t'inspirer des monnaies présentées dans les vitrines de cette salle.



LE LÉGENDAIRE DRAGON ROUGE

Sais-tu que cet animal est très important dans la culture chinoise ?



Cette gourde précieuse, en porcelaine décorée d'un dragon volant dans les airs au-dessus des vagues, a été réalisée en Chine au 18^e siècle.



AUX PORTES DES RÊVES

Rêver que le dragon mange la perle apporterait chance au travail et bonheur en amour.

GARDIEN DE LA SAGESSE

Regarde au centre du vase : il y a une perle de feu ! Celle-ci représente le savoir : le dragon en est le gardien.



SYMBOLE IMPÉRIAL

Lorsqu'il est représenté avec cinq griffes à chaque patte, le dragon est associé à l'empereur. Cet animal légendaire est le protecteur de la famille impériale.



MAÎTRE DES ÉLÉMENTS

Cet animal puissant a de nombreux pouvoirs : il peut faire tomber la pluie, soulever les vagues ou même provoquer des tornades !





HOROSCOPE

Dans l'horoscope chinois, les signes du zodiaque sont répartis en années et non pas en mois. Si tu es né(e) en 2000 ou en 2012, tu es du signe du dragon.

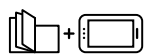
LÉGENDE

En Chine, plusieurs chutes d'eau et cascades sont nommées "Porte du dragon".

On raconte que si une carpe parvient à remonter ce courant, elle se change en dragon.



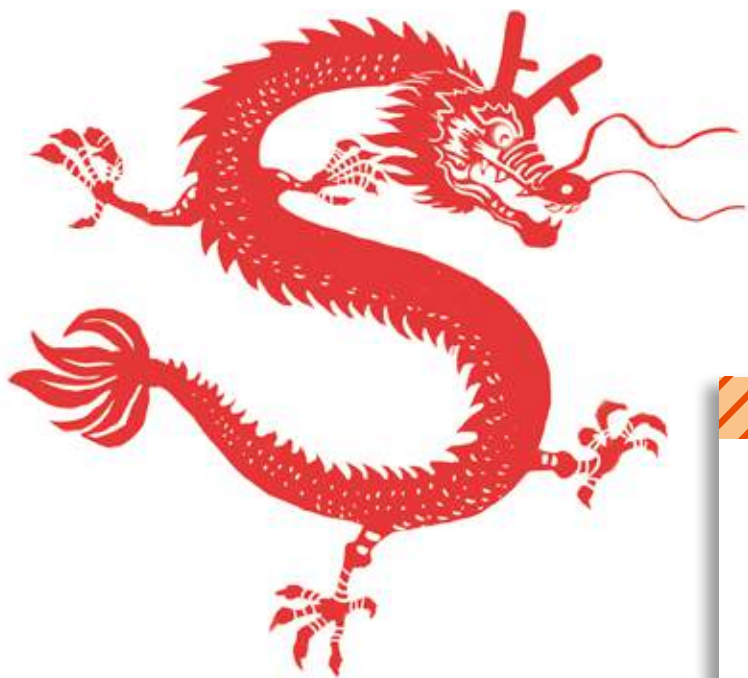
À TOI DE JOUER!



5

Le dragon est composé de neuf animaux différents !
Essaie d'en trouver quatre, et note leurs noms ci-dessous.

Lance maintenant l'application intitulée *Le dragon* sur la tablette :
en combinant plusieurs animaux, tu pourras créer ton propre dragon.



Bois de : _____

Crinière de : _____

Corps de : _____

Serres d' : _____



Nature morte au paon

Alexandre-Francois Desportes



Bienvenue dans mon tableau!

Pour t'aider à découvrir le sens que le peintre a caché dans son œuvre, réponds à chacune des questions et entoure la bonne réponse.



1. Quelle créature mythologique décore la balustrade sur laquelle est perché le paon?

- A. Un satyre. (mi-homme, mi-bouc) B. Un sphinx. (mi-homme, mi-lion) C. Un centaure. (mi-homme, mi-cheval)

2. Quel animal est orné de motifs rappelant des yeux?

- A. Le paon. B. Le singe. C. Le perroquet.

3. Quelle divinité grecque est représentée assise sur le toit du temple?

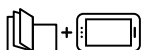
- A. Athéna. B. Zeus. C. Aphrodite.

4. Quand le tableau a-t-il été peint?

- A. 1714. B. 1905. C. 1346.

5. À quelle boisson le raisin est-il associé?

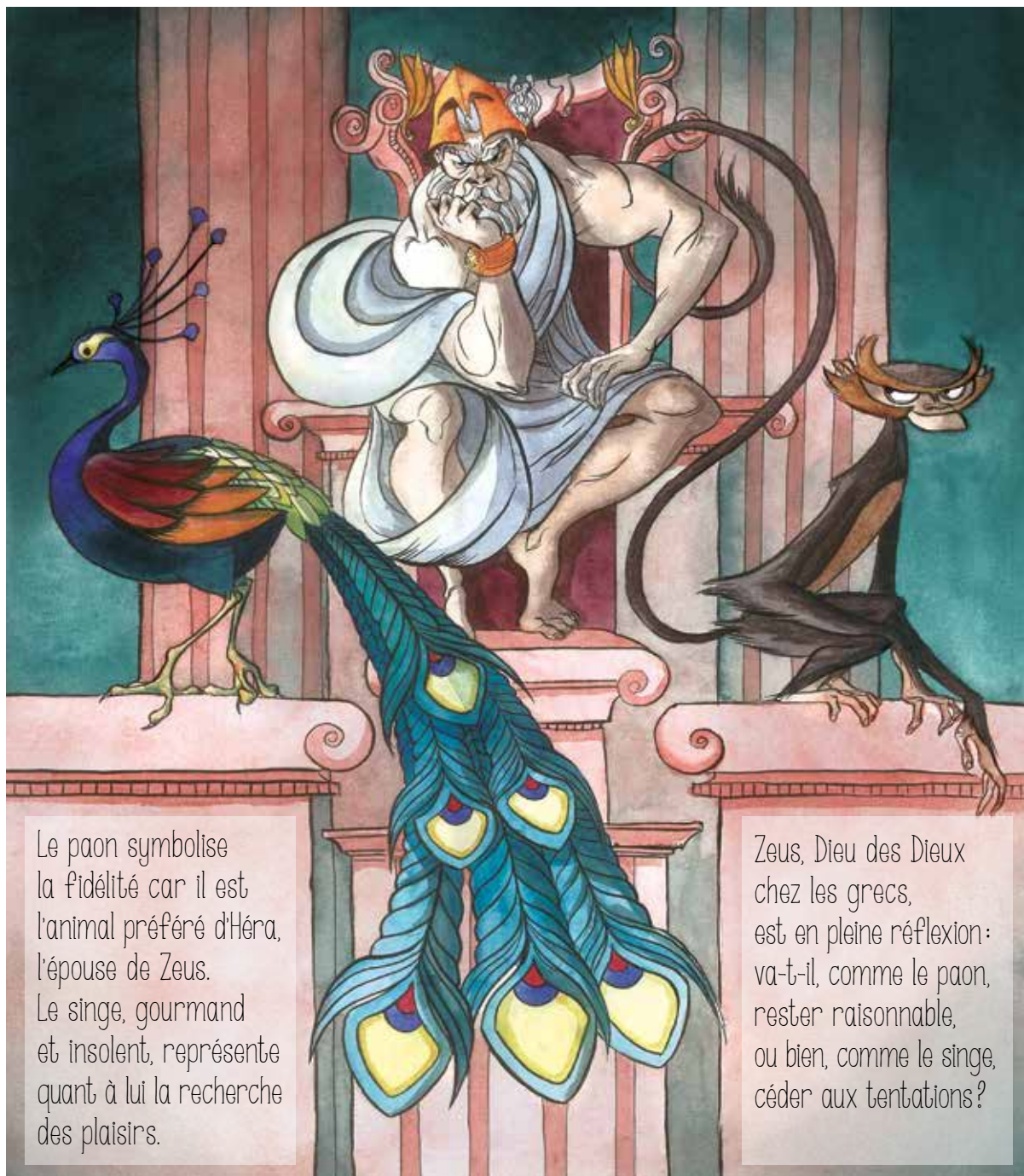
- A. Le cidre. B. Le vin. C. Le lait.



6

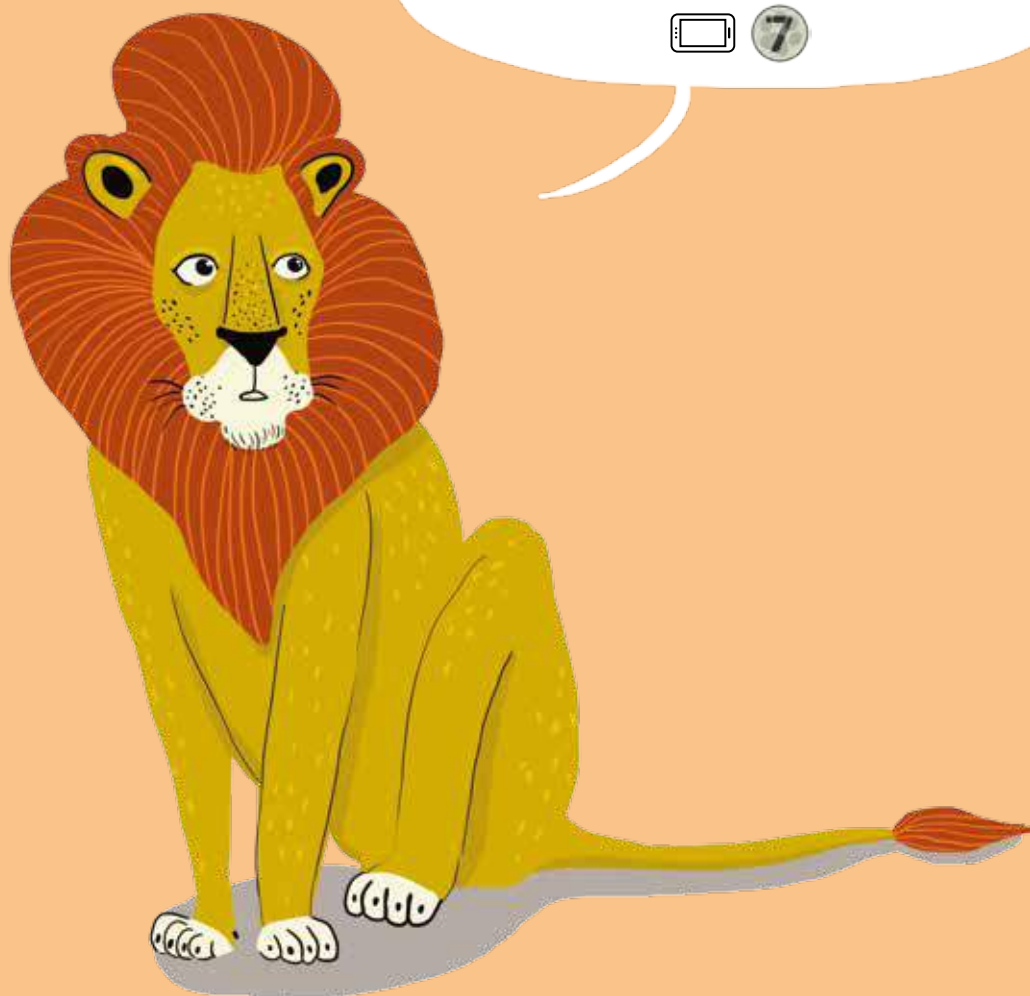
À TOI DE JOUER! Inscris ci-dessous les lettres correspondant à tes réponses, puis lance l'application intitulée *Le paon* et tape ce code pour pouvoir jouer.

--	--	--	--	--



BRAVO!

Tu as terminé le parcours.
Avant de terminer ta visite, n'oublie pas de
lancer l'application *Le lion* sur la tablette :
une surprise t'attend!





SOLUTION DES JEUX

1 Le chien danois

Le code est « GARDET ».

2 Les énigmes

Énigme 1 : réponse 2.

Énigme 2 : réponses 1, 4, 5.

Énigme 3 : intestin.

3 La lampe panthère

Pour allumer la lampe,
il faut entrer les chiffres
romains suivants : II, IV, IX.

4 Le tétradrachme athénien

Étape 2 : le code secret est
« Monnaie des Athéniens ».

Étape 3 : Apollon est associé au
cygne, Hadès au cerbère (un chien
à trois têtes), Zeus à l'aigle, Poséidon
au cheval et Athéna à la chouette.

Étape 4 : le mot à trouver est
« Croissant de lune ».

5 Le dragon

Le dragon est composé de bois
de cerf, d'une crinière de lion,
d'un corps de serpent,
de serres d'aigle.

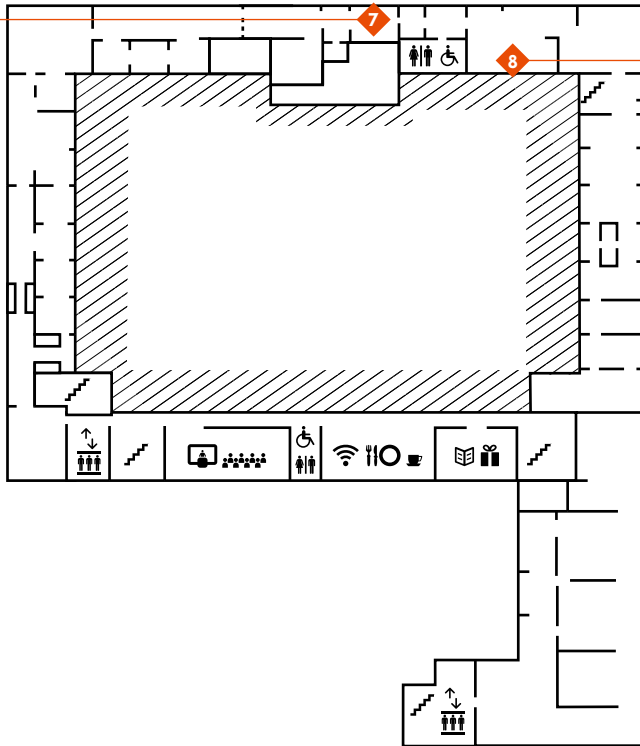
6 Le paon

Le code est « CABAB ».

Si tu souhaites continuer la visite, voici d'autres animaux à découvrir dans les collections du musée :



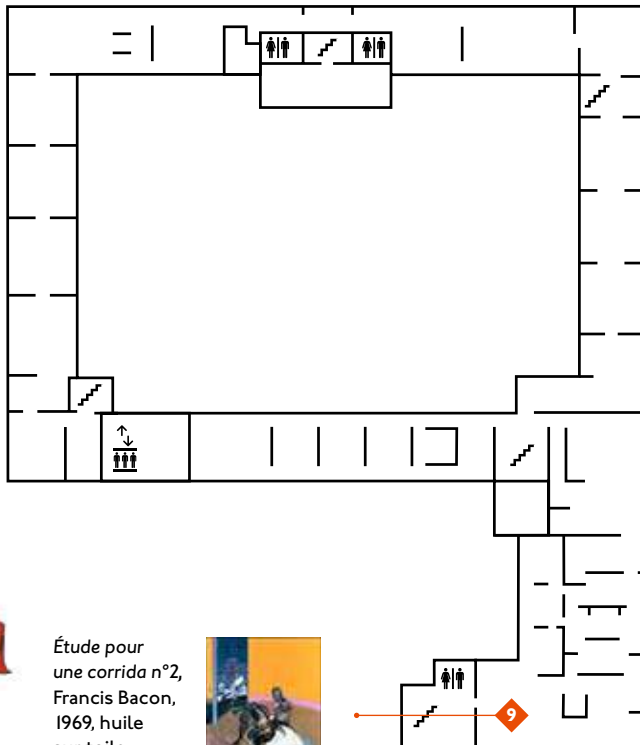
Médaille de coffre, Limoges, vers 1240, cuivre champlevé, émaillé et doré



Plaque de revêtement, Iran, XIX^e siècle, céramique à pâte silicieuse



1^{ER} ÉTAGE

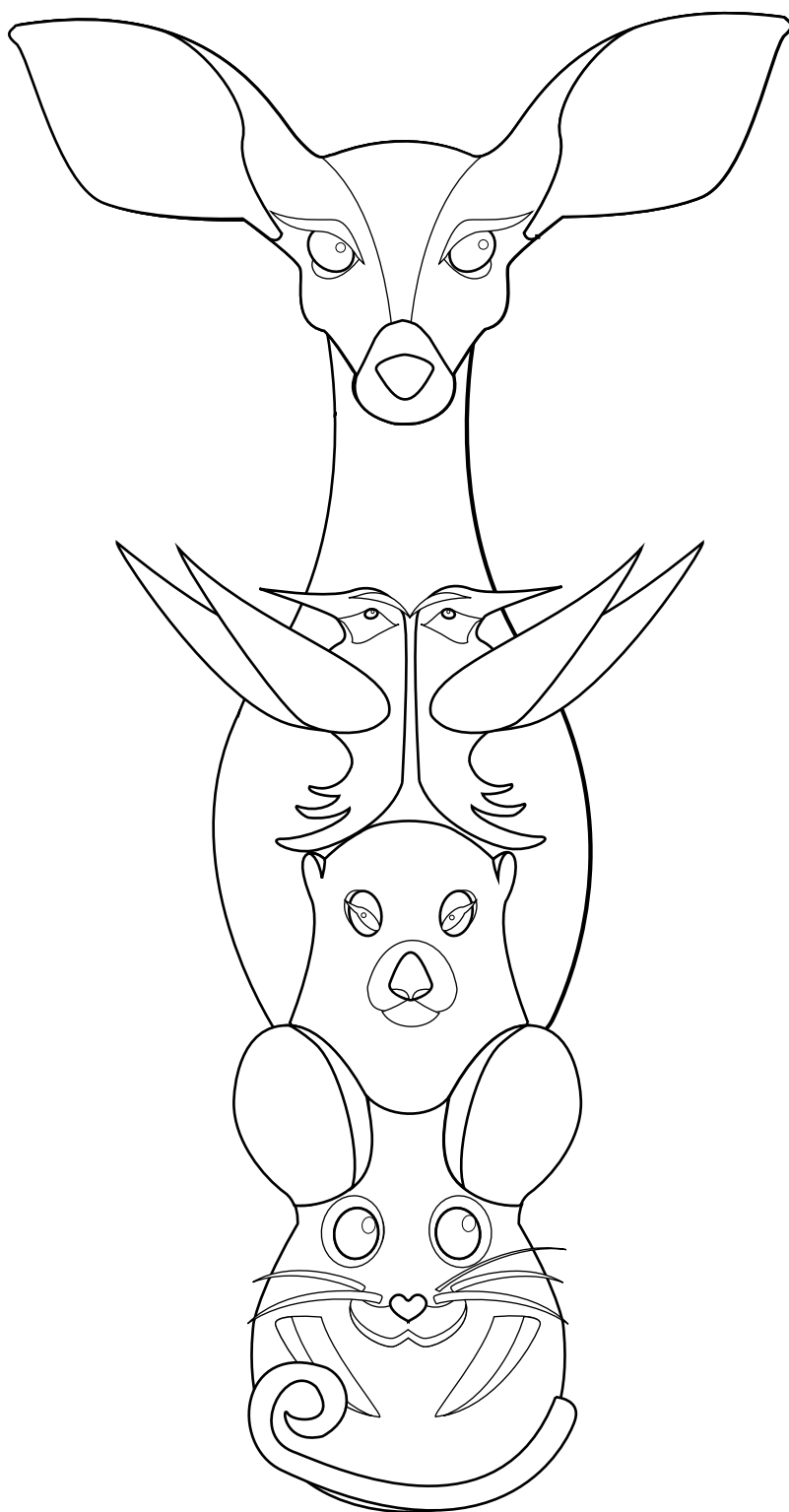


Étude pour une corrida n°2, Francis Bacon, 1969, huile sur toile



2^{ES} ÉTAGE

De retour chez toi, imagine de nouveaux pelages et plumages pour ces animaux.
Toutes les couleurs sont permises!





Ce livret a été conçu par :

**pour le musée
des Beaux-Arts :**

Véronique Moreno-Lourtau, chargée des outils d'aide à l'interprétation ;
Claire Beyssac et Florence Comte, médiatrices culturelles ;
Sophie Onimus-Carrias, responsable du service culturel

pour l'École Émile Cohl :

suivi pédagogique et coordination de projet :
Isabelle-Anne Chatellard,
Patrice Cervellin, Cyril Devès, Fabien Roule

illustration de couverture :
Isabelle Aulas - ÉCohlCité

conception, réalisation
du parcours, design
graphique et illustration :
École Émile Cohl

Le lion - BD parcours
général et application
finale : Auriane Bui,
Nicolas Duboc, Lou
Guettet

Le chien : Théo Margery,
Louise Nelson, Victor
Tissot

Les énigmes : Sophia
Athanassi, Lola El Koubi,
Anna Maria Riccobono

La lampe panthère :
Sarah Duhterian, Manon
Le Feuvre, Jordan Pauchet

Le tétradrachme athénien :
Mathilde Eysseric, Claire
Prot, Anthéa Wojcik

Le dragon : Pierre Chabosy,
Pauline Giacobi, Zhiyuan
Zhou

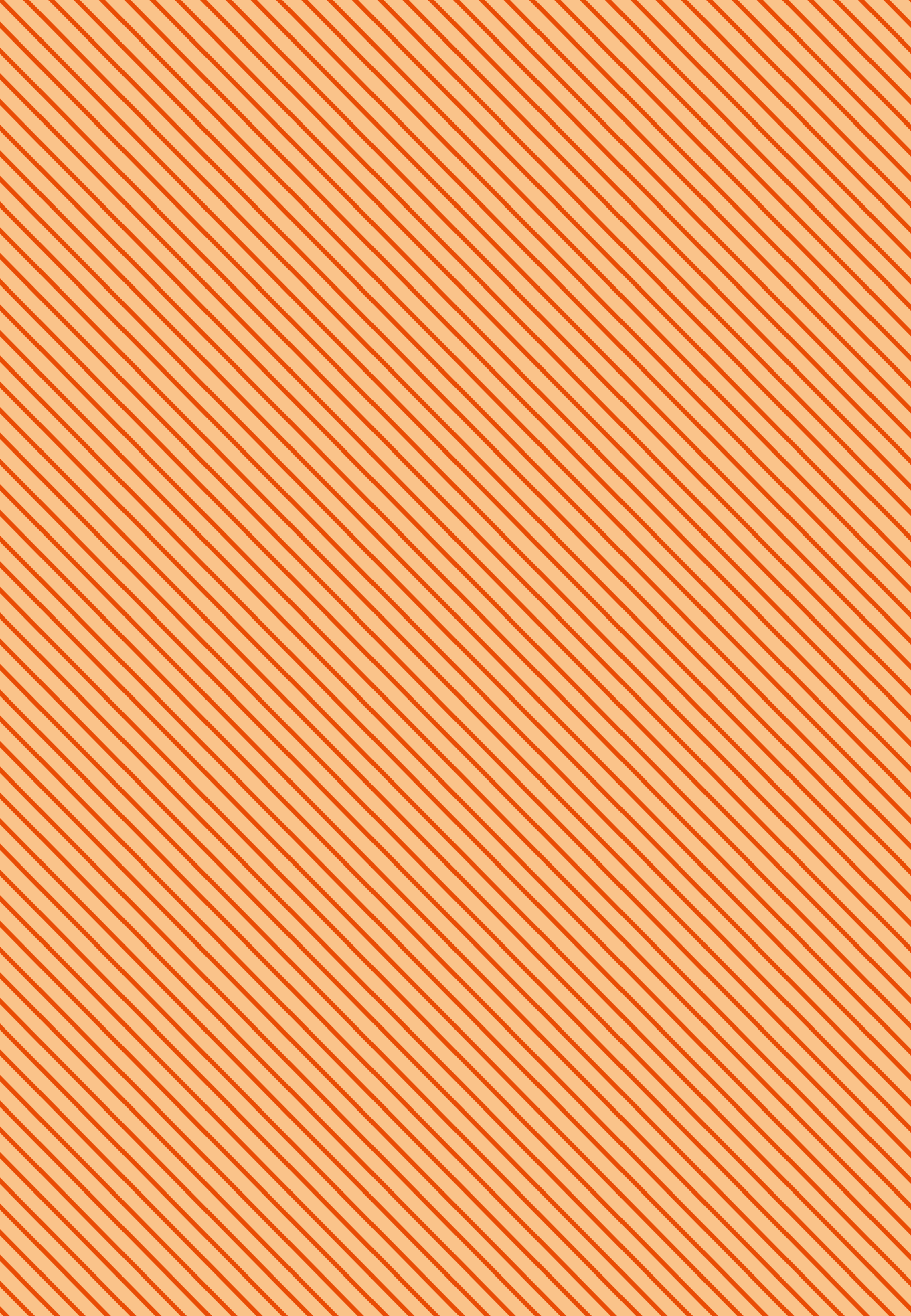
Le paon : Justine Louvet,
Juan Pablo Machado,
Claire Martin

© service culturel,
musée des Beaux-Arts
de Lyon, 2017

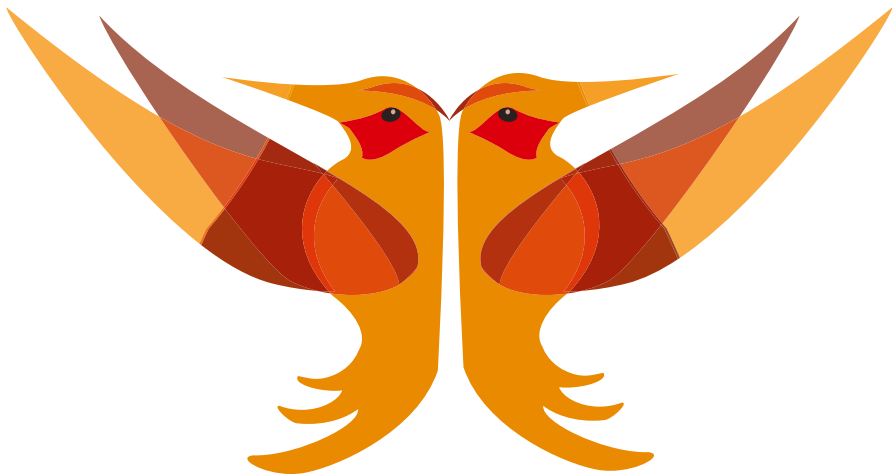
© école Émile Cohl, 2017

graphisme du livret :
Perluette & BeauFixe

© photos :
image © Lyon MBA –
photo RMN / René-
Gabriel Ojéda
image © Lyon MBA –
photo RMN / Ojéda –
Le Mage
image © Lyon MBA –
photo Alain Basset
Pour Étude pour une
corrida n°2, Francis Bacon,
1969, huile sur toile :
© The Estate of Francis
Bacon / All rights
reserved / ADAGP, Paris
and DACS, London 2017



MUSÉE
DES BEAUX-ARTS
de LYON
MBA-LYON.FR



Musée des Beaux-Arts de Lyon
20 place des Terreaux - 69001 Lyon
tél. +33 (0) 4 72 10 17 40