

LIVRET ENSEIGNANT

Mythes et statuaire



Vous venez aujourd'hui au musée avec un livret autonome proposé par le Service culturel pour enrichir votre projet pédagogique. **Nous sommes ravis de vous recevoir et vous proposons une règle du jeu partagée afin assurer le bien-être de tous les visiteurs.** En tant qu'enseignants, éducateurs ou parents d'élèves, vous êtes responsables des groupes que vous accompagnez, depuis votre arrivée au musée jusqu'à la sortie. Les agents d'accueil vous assistent dans votre visite et dans le respect des règles de visite.

Entrée gratuite pour les groupes
pédagogiques et leurs accompagnateurs.

Contacts

Service réservation : reservation.fourviere@grandlyon.com ou 04 72 38 81 91

Service culturel : Barbara Raynaud - braynaud@grandlyon.com

BIENVENUE

Votre arrivée au musée

Le service des réservations a convenu avec vous d'une heure d'arrivée. Nous vous remercions de la respecter au mieux. Si vous êtes en retard, contactez-nous au 04 72 38 81 91 pour nous en informer. À votre arrivée, les agents d'accueil peuvent vous demander de patienter afin de gérer au mieux le flux des groupes.

Vous avez plusieurs groupes ou classes ? Merci de répartir les élèves en groupes en fonction des activités à l'extérieur du musée et de vous assurer que chaque groupe est encadré par deux accompagnateurs.

Votre passage en billetterie

Pour régler les entrées ? Tandis que le groupe patiente devant les portes du musée, vous validez les modalités de réservation auprès de l'agent en billetterie.

Le premier accueil du groupe

Pour mettre les élèves en bonne disposition ? Dans le même temps, un agent d'accueil rassemble le groupe et rappelle les consignes principales de visite au musée. Il fait ensuite entrer le groupe et fait déposer sacs, vêtements, casquettes et bouteilles d'eau dans un bac. Les élèves peuvent garder un crayon à papier pour remplir les fiches pédagogiques, les stylos billes et encres étant proscrits.

À PAS DE VELOURS

Une visite sereine ?

Attention au bruit ! L'architecture du musée, en béton, est particulièrement sonore et favorise d'échos. Veillez à rester discret dans les déplacements. Rien ne sert de courir – tout vient à point pour qui prend le temps. Mettez aussi les téléphones portables en « sourdine ».

Les objets vous séduisent ?

Attention de toucher avec les yeux ! Les objets sont authentiques et fragiles. Souvenirs, souvenirs... les appareils photo sont autorisés mais sans flash.

Une rencontre interactive ?

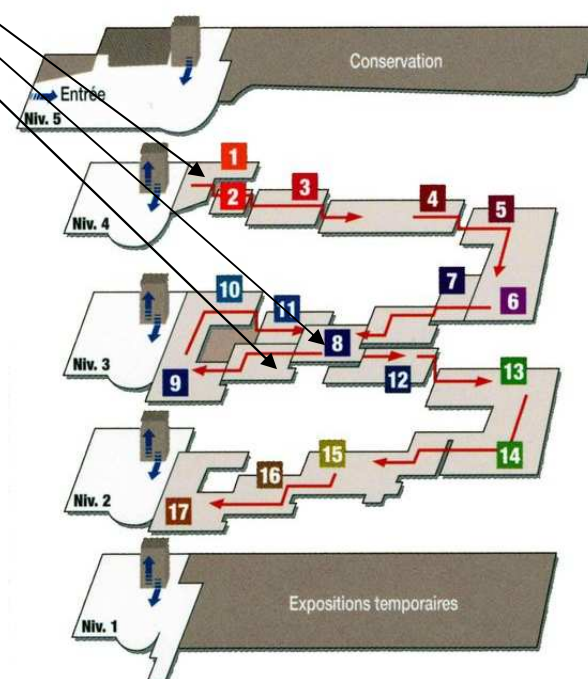
Difficile d'échanger la bouche pleine... Adieu chewing-gum, boissons et nourritures.

Se repérer dans le musée

Espaces où se déroule l'activité
Niveau 4 et 3
Salles 1, 8

- | | |
|--|--|
| 1 Préhistoire et Protohistoire | 9 Le théâtre et l'odéon |
| 2 La fondation de Lugdunum | 10 Le cirque |
| 3 L'urbanisme | 11 La vie économique : la céramique |
| 4 Le sanctuaire fédéral des Trois Gaules | 12 La vie économique : les artisans |
| 5 L'administration municipale | 13 La vie économique : les commerçants |
| 6 L'administration provinciale et le culte impérial | 14 La place de Lugdunum en Gaule et dans l'Empire |
| 7 L'armée | 15 La vie domestique |
| 8 La religion | 16 Le culte des morts |
| | 17 Le christianisme |

Parcours du visiteur



Vous venez de recevoir un exemplaire du livret autonome intitulé « mythes et statues », nous vous invitons à le photocopier pour que chaque élève ait son exemplaire.

Le livret autonome suit une progression par séquence. Tout le groupe se déplace ensemble, l'enseignant lance les recherches et anime les mises en commun.

Objectifs de la visite

- Appréhender l'art et la sculpture dans l'Antiquité et chez les Gallo-Romains en particulier, du concept à la technique.
- Apprendre à regarder une sculpture et connaître le vocabulaire.
- Appréhender la mythologie de manière imagée à partir des représentations antiques.
- Savoir dégager des éléments d'information sur les mythes et l'importance des personnages à partir d'une représentation sculptée.
- Susciter la curiosité des élèves pour les histoires de la mythologie gréco-romaine et sur la signification des détails qui peuvent paraître peu importants dans une sculpture.

Séquence 1 : regard sur un objet

Le triomphe indien de Dionysos.

Marbre

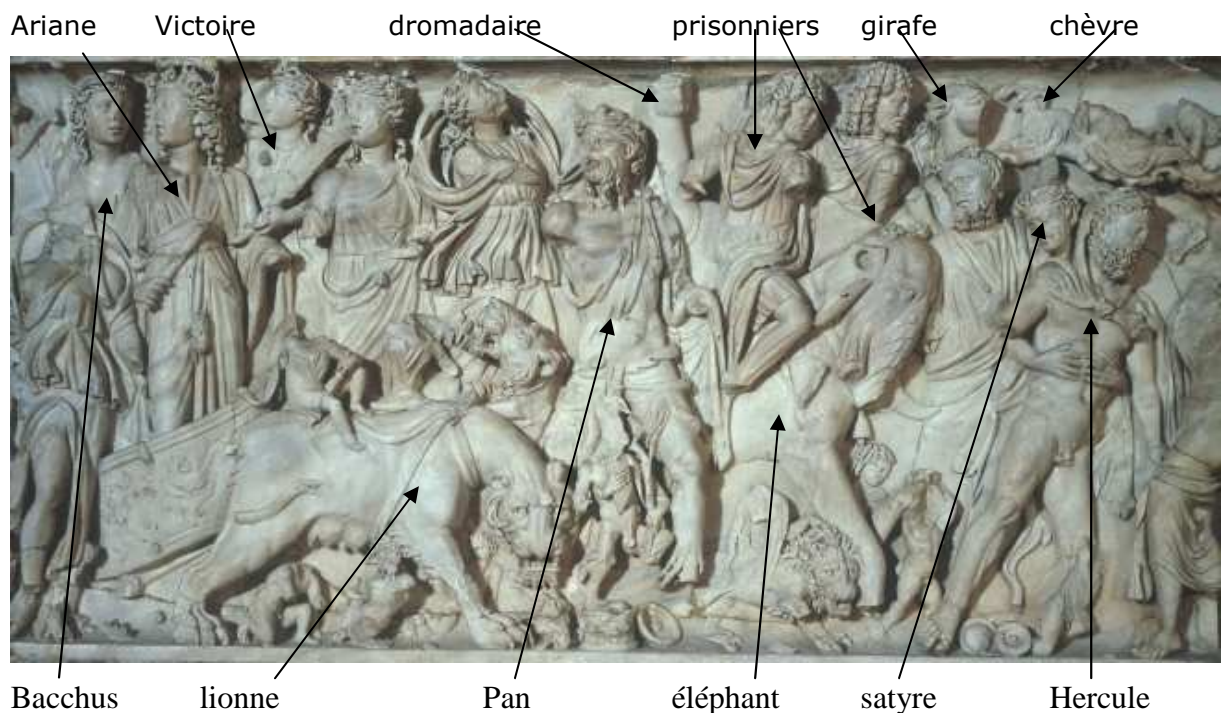
Dimensions : haut. 1,15 m ; long 2,28 m

Date : début III^e siècle après J.-C.

Mis au jour en 1845 sur la colline de Fourvière, près de l'église Saint-Irénée, Lyon 5^e

Le sarcophage de Bacchus est une cuve en marbre blanc réalisée dans un atelier italien, au début du III^e siècle. La datation de l'objet peut se faire précisément d'après l'étude stylistique de la sculpture, typique de cette période. Si l'objet peut sembler exceptionnel aujourd'hui, ce modèle de sarcophage était répandu à l'époque, et sans doute sculpté d'avance.

La lecture de la scène principale s'effectue de gauche à droite. Il s'agit du cortège triomphal de Bacchus, dieu romain de la vigne et du vin, qui a parcouru les pays du monde, ici évoqués par différents animaux. Bacchus rentre vainqueur d'Inde. Le char est tiré par des lionnes et conduit par Pan, au centre de la composition. Aux côtés de Bacchus se tient Ariane. Tous deux sont accompagnés par une victoire ailée qui tient une palme. À droite de la composition, Hercule ivre est soutenu par un satyre. Ce cortège évoque les entrées triomphales des empereurs à Rome et l'organisation de l'Empire. Pour le défunt, cette évocation de la victoire sur le chaos et la mort traduit l'espérance de survie dans l'au-delà.



Littéralement, le mot sarcophage signifie « qui consume les chairs ». À l'époque gallo-romaine, le sarcophage est un tombeau en pierre, en bois ou en métal, dans lequel on dépose le mort ; il est fermé par un couvercle. Le sarcophage peut être placé dans un mausolée, une petite construction, et accompagné d'épithètes, inscriptions gravées, qui évoquent la vie du défunt et font revivre sa mémoire. Ces mausolées bordent les routes en dehors de la ville et sont plus ou moins imposants en fonction du personnage qu'ils abritent. Ce rite funéraire est réservé à une élite.



Les satyres sont des êtres mythiques mi-hommes, mi-boucs, liés au culte de Dionysos/Bacchus dont ils sont les compagnons. Ces créatures des bois personnifient la fertilité spontanée de la nature sauvage, son énergie vitale. On les représente souvent avec les cheveux hirsutes, les oreilles pointues comme celles des boucs, le nez plutôt écrasé, le front paré de deux petites cornes, le corps velu prolongé par une queue de cheval ou de chèvre. Ils adorent boire du vin, jouer de la syrinx (flûte de pan) et danser avec les bacchantes. Leur chef est Silène, père nourricier de Bacchus.

Se rendre ensuite dans les espaces consacrés aux religions antiques de la salle 8.

Séquence 2 : La religion romaine

Dans le premier espace de la salle 8

À l'issue de la conquête romaine, aucune interdiction ne frappa les cultes indigènes. Les druides avaient déjà perdu de leur pouvoir dans les tribus gauloises au profit des chefs. La religion celtique, comme celle de la Grèce et de Rome, est caractérisée par un polythéisme aux mythes multiples, encore enrichi par des particularismes locaux. Cependant, le monde foisonnant des dieux celtes, reste en grande partie inconnu, du fait de la rareté des représentations figurées et de l'absence de textes.

Certaines divinités conservent leur nom, comme Sucellus. Mais il existe aussi de nombreux cas d'assimilation : un dieu gaulois prend désormais les traits d'une divinité romaine ayant des fonctions et des attributs proches et il se produit alors une véritable fusion de leurs caractères. Ainsi de nombreux dieux indigènes sont honorés sous les traits de Mercure.

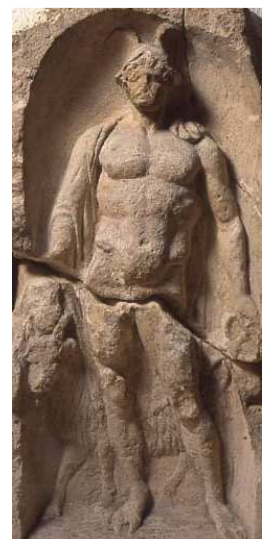


Sucellus - statuette bronze

- Dans la mythologie celtique, Sucellos ou **Sucellus** est l'équivalent gaulois du dieu-druide irlandais Dagda, sans en être l'exacte réplique. Il a plus tard été assimilé aux dieux romains Sylvain (surtout en Narbonnaise) ou Vulcain.

Comme le Dagda, il est le dieu qui tue et qui ressuscite avec son maillet, qu'il tient dans la main gauche. Il est aussi le détenteur de la prospérité, symbolisée par cet autre attribut qu'est l'*olla* (petit pot), dans sa main droite. On le décrit volontiers âgé et barbu, portant la tunique et les braies gauloises, chaussé de bottes. Il est dispensateur de richesse, protecteur de l'artisanat et de l'agriculture.

- **Mercure** est le dieu du commerce, des voyageurs et des voleurs et également le messenger des dieux. Il accompagne une âme et lui ouvre les portes du domaine des morts. Mercure est le fils de Jupiter et Maïa. Un de ses fils est le dieu Pan. Ses attributs sont le caducée, le pétase, chapeau à large bord, symbole des commerçants et des voyageurs et parfois aussi les sandales ailées qui rappellent qu'il est le messenger de Jupiter.



Bas relief de Mercure



Statue du Mars de Coligny - bronze

- Dieu de la guerre, **Mars** était le seul fils de Jupiter et de sa femme légitime, Junon, et bien que l'Illiade le peigne comme un guerrier violent et fanfaron, il figure parmi les douze plus grands dieux olympiens. Il est aussi le père des deux jumeaux, Romulus et Rémus, qui deviendront plus tard les fondateurs de la ville de Rome. Il s'est uni à la vestale Rhea Silvia, qui, pour sauver ses enfants de la jalousie d'Amulius, son oncle, les a déposés dans le Tibre. Une louve les a recueillis, puis allaités.

Dans le troisième espace de la salle 8

La statuette du satyre de Praxitèle

C'est une œuvre exceptionnelle : il s'agit de la copie d'une sculpture du célèbre sculpteur grec Praxitèle, qui vécut au IV^e siècle avant notre ère. Cette reproduction de petite taille est un travail de grande série qui daterait du II^e de notre ère.

Certaines parties amovibles du corps étaient rapportées par un système de tenons métalliques. L'arrière du corps, à peine ébauchée, montre que la statuette a été fabriquée pour être installée dans une niche.

Le satyre, jeune, prend ici une pose alanguie. Compagnon de Dionysos-Bacchus, il porte sur la poitrine une peau de panthère (pardalide), et s'abandonne à l'ivresse et la joie de vivre dionysiaque.

Cette statuette découverte lors du chantier du musée en 1971 devait décorer le théâtre antique.



Statue du satyre

Dans le deuxième espace de la salle 8

▪ **Neptune** était le dieu de la mer, des navires, des tremblements de terre et de la navigation. Avec Jupiter et Pluton, ils se partagèrent le monde de leur père, Saturne. Il reçut donc les eaux marines et douces. Ses attributs sont le trident, offert par ses fils les Cyclopes, le cheval qu'il avait domestiqué, le taureau et le dauphin (absent sur cette représentation). Il était très querelleur et souvent, armé de son trident, il parcourait son royaume sur un char tiré par des chevaux faits d'algues et d'écume, ou par des dauphins.

C'est sa chevelure plaquée par l'eau sur le sommet du crâne et avec des gouttes d'eau que l'on peut distinguer sur les boucles de ses cheveux et de sa barbe qui ont permis d'imaginer qu'il s'agit là de Neptune.



Statue du Neptune - bronze

Dans le troisième espace de la salle 8

Les divinités venues d'Orient sont nombreuses à avoir été honorées à Lugdunum, parmi elles :



Cybèle (en grec ancien Κυβέλη / *Kybélē*) est une divinité d'origine phrygienne (connue également sous le nom d'**Agdistis** en Phrygie, ancien pays d'Asie Mineure, situé entre la Lydie et la Cappadoce, sur la partie occidentale du plateau anatolien), importée en Grèce et à Rome, personnifiant la nature sauvage. Elle est présentée comme la Grande Mère, la Mère des dieux ou encore la Grande Déesse. Cybèle est sans doute l'une des plus grandes déesses de l'Antiquité au Proche-Orient.



Isis est le nom grec d'Aset (ou *Iset*), la déesse protectrice et salvatrice de la mythologie égyptienne. Isis semble avoir été aux temps anciens la personnification du trône ; son nom en hiéroglyphes *Iset*, signifie *le siège*. Dans les inscriptions, elle est représentée sous les traits d'une femme coiffée d'un siège (qui ressemble à un escabeau à trois marches).

Osiris est le nom grec d'un dieu de la mythologie égyptienne. C'est le dieu des morts et le garant de la survie du défunt dans le monde souterrain.

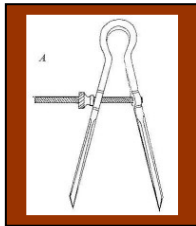


Mithra, dieu de la lumière, symbolisait la pureté, la chasteté et combattait contre les forces obscures. On fêtait le 25 décembre, pour le solstice d'hiver, la naissance de Mithra, le soleil vaincu (*Dies natalis solis invicti*) par le sacrifice d'un jeune taureau.

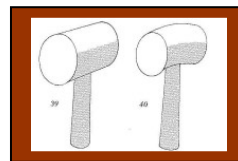
Un peu de technique

La pierre - les outils du sculpteur

Les Romains sculptent leurs statues principalement dans le marbre. Les marbres, blancs ou veinés de couleur, sont des roches dures. Le marbre blanc des carrières de Carrare, le plus réputé d'Italie, est composé de grains fins et homogènes. D'autres marbres ont été utilisés notamment des pierres venant de Grèce et d'Égypte.



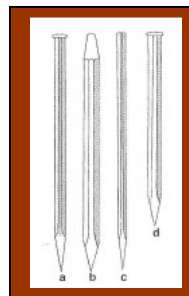
Compas : instrument de tracé ou de mesure composé de deux branches à pointes, mobiles, réunies à l'une de leurs extrémités par une charnière.



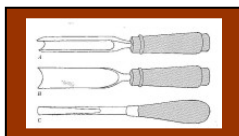
Maillet : sorte de marteau dont la tête est constituée par un gros billot de bois dur et dont le manche est cylindrique.



Ciseau : tige de fer terminée à l'une de ses extrémités par un tranchant qui sert à couper, creuser les matériaux durs.



Pointe : tige de fer de section carrée ou octogonale, terminée à l'une de ses extrémités par une pointe en forme de pyramide. On l'utilise à l'aide d'une masse pour ébaucher les sculptures.



Gouge : ciseau droit ou coudé en S. Elles sont employées pour dégrossir la matière.



Rifloir : sorte de lime qui sert à enlever les aspérités d'un matériau dur.

Le bronze - Technique de fabrication d'une statue en bronze, le coulage à cire perdue.

Le bronze est un alliage de cuivre et d'étain. Sa couleur est plutôt rouge s'il est riche en cuivre (plus de 90%), et jaune clair au dessous de 85%. Il verdit en s'oxydant à l'air. Une statue en bronze est réalisée en coulant le métal liquide dans un moule obtenu à partir d'un objet sculpté en plâtre. Comme le bronze est lourd et cher, seuls les petits objets sont entièrement en bronze ; les grandes statues sont creuses.

Voici les étapes de fabrication

- On commence par modeler une statue en cire.
- On moule la cire en l'enrobant d'un matériau réfractaire (de l'argile)
- On chauffe le tout pour faire s'écouler la cire par un orifice prévu à l'avance
- Le moule vide de cire est rempli de bronze liquide
- Après refroidissement et solidification on brise le moule
- Les finitions permettent d'achever le travail