



PARCOURS-JEU

ABRACADABRA!

MAGIE ET SORCELLERIE
AU MUSÉE



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

8 DÉFIS À RELEVER
AU FIL DES
COLLECTIONS



Dans le cadre du
Festival Européen Latin Grec
1^{re} édition
20-22 mars 2025



ABRACADABRA !

Censée attirer des forces supérieures, cette formule remonte à la plus haute Antiquité. Elle aurait été également utilisée par les adeptes des théories de Pythagore ou par les médecins romains désireux de soigner les accès de fièvre... Vous aussi, prononcez-la pour que la chance vous guide tout au long de ce parcours !

Aidez-vous des plans au dos du livret pour vous repérer.

Les solutions des énigmes se trouvent p. I I.

**Les œuvres du musée sont uniques et très fragiles.
Merci de ne pas les toucher.**

« Magie » vient du grec *μαγεία* qui signifie « pratique des Mages », prêtres de l'antique Perse spécialisés dans la divination.

« Sorcellerie » est apparenté au latin *sortiarius* qui signifie « diseur de sorts ».

À l'origine, magie et sorcellerie cherchent donc à prédire l'avenir, par-delà les capacités humaines et l'ordre naturel des choses.

De façon générale, on peut les définir comme des pratiques visant à atteindre des objectifs en faisant intervenir des forces surnaturelles.

Ce parcours a été proposé par Laurence Ghirardi, agrégée de lettres classiques, enseignante et présidente du Festival Européen Latin Grec, avec l'aide de Stéphanie Dermoncourt, chargée des événements, musée des Beaux-Arts de Lyon.
Conception du livret : Véronique Moreno-Lourtau, chargée des outils d'aide à l'interprétation, musée des Beaux-Arts de Lyon
Conception graphique : PerLuette & BeauFixe
© Musée des Beaux-Arts de Lyon, 2025
Image © Lyon MBA
p.3 : Photo Martial Couderette
p.4, 6, 7, 8, 9, 10, 11 : Photo Alain Basset
p.5 : Photo DR

LES AMULETTES EN ÉGYPTE ANTIQUE

1^{ER} ÉTAGE – ANTIQUITÉS – SALLE 101

Dans l'Égypte antique, on déposait de petits objets appelés **amulettes** entre les bandelettes des momies pour s'assurer de la conservation du corps et accompagner les défunts* dans leur voyage dans l'au-delà.



DÉFI 1

Trouvez une collection d'amulettes égyptiennes.



Empruntez l'escalier jusqu'au 1^{er} étage, puis entrez dans la salle 101, dans laquelle sont exposés des objets découverts dans des tombeaux. Cherchez une vitrine contenant de très petits objets.

Égypte, Amulette : Pilier-Djed, faïence égyptienne bleu-vert.

À VOUS DE JOUER !

Vous pouvez voir en haut à gauche plusieurs **piliers Djed**. Le pilier Djed, qui représenterait une partie du corps du dieu Osiris, était considéré comme un symbole de redressement et de stabilité dans l'au-delà. Quelle est cette partie du corps ? Observez bien !

- ◆ L'œil
- ◆ Le pied
- ◆ La colonne vertébrale

AVEZ-VOUS BIEN OBSERVÉ ?

Dissimulez les indications inscrites sur le cartel placé sous la vitrine pour solliciter pleinement votre sens de l'observation !

Les amulettes égyptiennes ont toutes un pouvoir protecteur d'origine divine. Mais elles présentent des tailles, des matières et des sujets très variés. Pouvez-vous repérer :

- ◆ Un ibis et un crocodile en métal ?
- ◆ Un scorpion et un hérisson en céramique* ?
- ◆ Un scarabée en pierre taillée ?
- ◆ Des dieux représentés avec des têtes d'animaux ?

* Défunts : morts

* Céramique : objet réalisé en argile cuite

LE MONDE DES MORTS EN GRÈCE ANTIQUE

1^{ER} ÉTAGE – ANTIQUITÉS – SALLE 112

Grecs et Romains faisaient parfois appel à des **devins** ou à des **sorcières** pour entrer en contact avec les défunts et leur demander de les aider ou d'attirer le malheur sur leurs ennemis. Mais ils craignaient par-dessus tout que les morts ne puissent trouver le repos aux Enfers*, et cherchaient à éviter cela en respectant strictement les **rites funéraires**.



DÉFI 2

Trouvez des vases que les Grecs utilisaient pour la toilette des morts.



Traversez toute la galerie jusqu'à la salle 112 (Grèce) et cherchez une vitrine contenant de longs vases recouverts d'un engobe* blanc.

Grèce, Athènes, Peintre du Triglyphe, Lécythe : Exposition du mort, 4^e quart du 5^e siècle av. J.-C., céramique peinte à fond blanc.



À VOUS DE JOUER !

Comment ces « vases des morts » sont-ils appelés ?

- ◇ Des amphores
- ◇ Des lécythes
- ◇ Des urnes



AVEZ-VOUS BIEN OBSERVÉ ?

L'un de ces vases représente un mort couché sur un lit devant une pleureuse. Pouvez-vous le repérer ?

Observez la finesse et la spontanéité des traits qui font penser à un dessin moderne. Regardez l'animal représenté sous le mort : il évoque Hermès Psychopompe, le dieu qui accompagnait les morts jusqu'aux régions marécageuses des Enfers. S'agit-il :

- ◇ D'un paon ?
- ◇ D'un canard ?
- ◇ D'une colombe ?

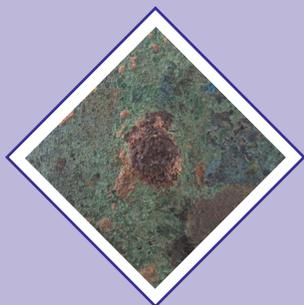
Enfin, pouvez-vous identifier l'objet représenté derrière le mort ?

* Enfers : selon les croyances des Grecs et des Romains, monde souterrain où se rendaient les âmes après la mort
* Engobe : enduit fait d'eau et de terre colorée dont les potiers couvrent les vases pour changer leur couleur

LA PROTECTION DES ENFANTS DANS LA ROME ANTIQUE

I^{ER} ÉTAGE – ANTIQUITÉS – SALLE I 14

Comme beaucoup de peuples antiques, les Romains portaient des amulettes, petits objets aux vertus magiques censés les protéger des maladies ou du malheur. Chez les enfants, ces amulettes étaient enfermées dans une *bullā* (bulle), pendentif en forme de boule aplatie.



DÉFI 3

Trouvez la *bullā* d'un enfant romain.



Entrez dans la salle I 13 (Rome et l'Empire), puis tournez à droite pour emprunter la galerie (salle I 14. Italie Méridionale).

Empire romain, Gaule, *Bulla d'enfant*, I^{er}-I^{er} moitié du 3^e siècle, bronze.



À VOUS DE JOUER !

La *bullā* que vous avez repérée est :

- En or
- En cuir
- En bronze (alliage de cuivre et d'étain)



AVEZ-VOUS BIEN OBSERVÉ ?

Cette *bullā* est-elle :

- Jaune ?
- Marron ?
- Verdâtre ?

Sa couleur caractéristique est celle du « vert-de-gris », qui se forme sur le cuivre au contact de l'humidité. Cette *bullā* a donc été fabriquée dans un métal contenant du cuivre, comme le bronze. Elle était portée par un enfant de la « classe moyenne » : en effet, les *bullae* des enfants riches étaient en métal précieux, et celles des pauvres en matériaux bon marché, comme le cuir.

ONGUENTS, PHILTRES, ÉLIXIRS ET POTIONS

1^{ER} ÉTAGE – OBJETS D'ART – SALLE 129

Les pratiques magiques reposent souvent sur l'élaboration de mystérieuses préparations qui, avec leurs livres de formules et leurs divers ustensiles, ne sont pas sans évoquer l'art du cuisinier, du chimiste ou du pharmacien... Comme ces derniers, magiciens et sorciers broient végétaux, animaux ou minéraux afin de concocter poudres, pommades et breuvages*...



DÉFI 4

Trouvez un ustensile indispensable à cette opération.



Traversez toute la galerie des sculptures anciennes, le Médailleur, puis la salle des Armes. Avancez jusqu'à la salle 129 (Objets d'art 16^e-18^e siècle), devant la vitrine située avant la 3^e fenêtre.

Chine, Mortier et pilon, dynastie Qing, règne de Kangxi (1661-1722), ivoire, traces de polychromie.

À VOUS DE JOUER!

L'objet que vous avez repéré est :

- ◇ Une marmite
- ◇ Un mixeur
- ◇ Un mortier et son pilon

AVEZ-VOUS BIEN OBSERVÉ?

Cet ustensile fabriqué en Chine il y a plus de trois siècles est en ivoire. Il était à l'origine rehaussé de couleurs : repérez-vous les traces de pigments rouges ? Des créatures fantastiques ornent sa partie supérieure. S'agit-il :

- ◇ De lions à tête de chien ?
- ◇ De tigres ailés ?
- ◇ De dragons ?

Un objet aussi travaillé était sans doute plus décoratif qu'utilitaire, et a peu de chances d'avoir appartenu à une sorcière ! Cependant, la créature que vous avez repérée n'évoque-t-elle pas une célèbre magicienne de la mythologie gréco-romaine ?

* Onguent : pommade

* Philtre, élixir, potion, breuvage :
boisson aux vertus magiques

LE BESTIAIRE DE LA SORCIÈRE (1/2)

1^{ER} ÉTAGE – OBJETS D'ART – SALLE 129

En raison de leurs caractéristiques ou de leurs modes de vie, certains animaux jouent un rôle privilégié dans les pratiques magiques. C'est le cas des reptiles et des batraciens : yeux globuleux ou sans paupières, peau écailleuse ou visqueuse, habitats souterrains ou enfouis près des marais, tout chez eux a de quoi inquiéter et leur conférer une nature et des pouvoirs surnaturels...



DÉFI 5

Trouvez des lézards, des grenouilles et des serpents.



Dirigez-vous vers Les grandes vitrines qui se trouvent derrière vous.

Bernard Palissy, Plat à décor de rustiques figulines, 2^{de} moitié du 16^e siècle, terre argileuse, glaçure plombifère.

À VOUS DE JOUER !

Les reptiles et les batraciens que vous avez repérés décorent :

- ◇ Deux petits vases en verre
- ◇ Deux grands plats allongés
- ◇ Trois tasses à café

AVEZ-VOUS BIEN OBSERVÉ ?

Avez-vous remarqué que poissons et coquillages se sont invités parmi nos reptiles et batraciens ? Impossible pourtant de voir cohabiter créatures terrestres et animaux aquatiques ! L'artiste n'a pas cherché à représenter une nature réaliste, mais une illusion de la réalité ; mieux, son travail illustre l'idée que l'homme peut remodeler, voire maîtriser la nature. Une vision toute propre aux artistes et aux savants de la Renaissance dont Bernard Palissy, homme d'art comme de sciences, est un illustre représentant ! À votre avis, ces objets étaient-ils destinés à :

- ◇ Servir de pièges à reptiles ?
- ◇ Être exposés sur des buffets ou des présentoirs ?
- ◇ Présenter aux convives des spécialités culinaires à base de grenouilles et de poissons ?

LE BESTIAIRE DE LA SORCIÈRE (2/2)

1^{ER} ÉTAGE – OBJETS D'ART – SALLE 134

Chouettes et hiboux sont des compagnons privilégiés des sorciers et des sorcières. Avec leurs hululements sinistres et leurs immenses pupilles, évoluant dans l'obscurité nocturne, ils semblent voir au-delà du monde visible et posséder des pouvoirs inquiétants...

Mettez-vous dans l'ambiance de ce défi en tapant « hululement du hibou » dans la barre de recherche de votre smartphone (utilisez votre casque afin de ne pas gêner les autres visiteurs, merci)!



DÉFI 6

Trouvez une chouette.



Rendez-vous dans la salle 134, après la chambre d'Hector Guimard, illustre représentant lyonnais de l'Art Nouveau, et rapprochez-vous d'une vitrine présentant des animaux.

François Pompon, Chouette, 1^{er} état, 1918-1923, plâtre.



À VOUS DE JOUER !

Cette chouette, comme presque tous ces animaux, a été modelée avec :

- ◇ Du plâtre*
- ◇ De l'argile*
- ◇ De la pâte à modeler

* Plâtre : matériau fait à base de roche pulvérisée (gypse), d'eau et de divers additifs

* Argile : terre qui, mélangée à de l'eau, forme une matière élastique utilisée par les potiers



AVEZ-VOUS BIEN OBSERVÉ ?

Observez les corps. Sont-ils :

- ◇ Représentés en détail avec plumes et poils ?
- ◇ Lisses et polis ?

Ces animaux ne sont guère fidèles à leurs modèles naturels. Pourtant ils semblent si vrais !

C'est que François Pompon, leur créateur, a rendu la vérité des corps en les simplifiant à l'extrême et en portant son attention sur la silhouette et le mouvement. Il ne connut la gloire que fort tard, à 65 ans, après l'immense succès remporté au Salon d'automne de 1922 par son gigantesque *Ours blanc* conservé au musée d'Orsay. Repérez un modèle réduit de cet ours dans la vitrine.

DANS L'ATELIER D'UN ALCHEMISTE

2^E ÉTAGE – PEINTURES ANCIENNES – SALLE 212

L'alchimie, à mi-chemin entre chimie et mysticisme*, est considérée comme une science occulte*. Née des connaissances développées dès l'Antiquité par les artisans (notamment métallurgistes), elle fut pratiquée jusqu'au 18^e siècle : ses adeptes cherchaient à transformer les métaux en or ou à rendre la vie éternelle !



DÉFI 7

Trouvez un alchimiste.



Quittez la galerie des Objets d'art, empruntez l'escalier jusqu'au 2^e étage, entrez par la porte qui se trouve face à vous et traversez 11 salles jusqu'à la salle 212 (Flandres - 17^e siècle).

David Téniers le Jeune, *Un Alchimiste*, 17^e siècle, huile sur toile.

🔑 À VOUS DE JOUER !

L'alchimiste que vous voyez au centre de son atelier :

- ◆ Choisit un vase pour y placer des fleurs.
- ◆ Observe une fiole contenant les urines d'une cliente venue le consulter pour savoir si elle était enceinte.
- ◆ Prépare un cocktail pour récompenser sa servante.

* Mysticisme : attitude qui fait prévaloir des croyances religieuses ou irrationnelles (au détriment de la raison)

* Occulte : qui est caché, mystérieux (Les sciences occultes désignent les croyances et pratiques secrètes liées à la magie.)

* Vanité : peinture cherchant à rappeler que la vie terrestre est courte et que les activités humaines sont vaines et futiles face à la mort qui guette

👁️ AVEZ-VOUS BIEN OBSERVÉ ?

Poussés par la curiosité scientifique, bien des savants pratiquèrent l'alchimie. Mais des charlatans l'exerçaient aussi pour s'enrichir aux dépens d'un public impressionné par leurs pseudo-connaissances. Le peintre David Teniers représente ici l'un d'eux. Repérez des indices qui permettent d'identifier un atelier d'alchimie :

- ◆ La salamandre (créature alchimique supposée survivre dans le feu) suspendue au plafond
- ◆ Un mortier et son pilon en métal doré (pour fabriquer onguents et potions)
- ◆ Deux alambics (pour chauffer et distiller les liquides)

Et les éléments affichant la réussite sociale de l'alchimiste :

- ◆ La fenêtre vitrée, véritable luxe au 17^e siècle
- ◆ Les employés s'affairant au fond de l'atelier
- ◆ La table couverte d'un précieux tapis et d'objets évoquant les vanités*, en vogue chez les élites du 17^e siècle

UN PAYSAN ROMAIN ACCUSÉ DE MAGIE

2^E ÉTAGE – PEINTURES ANCIENNES – SALLE 218

Les paysans romains cherchaient parfois à attirer le mauvais sort sur les champs d'autrui. Faute si grave qu'elle pouvait être punie de mort ! Au 2^e siècle avant J.-C., Caius Furius Cressinus fut ainsi accusé par ses riches voisins d'avoir « empoisonné magiquement » leurs récoltes pendant la nuit. Mais il s'agissait sans doute d'une calomnie*, destinée à nuire à un petit paysan prospère et qui avait surtout le tort d'avoir des origines grecques...



DÉFI 8

Trouvez Cressinus pour le soutenir au cours de son procès.



Rendez-vous dans la salle 218 (France – Italie – Angleterre – 18^e siècle) en passant par le Salon des Fleurs. Cherchez dans un coin un petit tableau aux teintes pastel*.

Nicolas Guy Brenet, *Caius Furius Cressinus*, vers 1775-1777, huile sur toile.

À VOUS DE JOUER !

Cressinus est représenté au premier plan à droite. Que tient-il dans sa main gauche ?

- ◆ Un bâton pour se défendre contre ses accusateurs
- ◆ Un fléau pour battre les céréales et séparer les grains
- ◆ Le manche de sa charrue

* Calomnie : accusation mensongère destinée à nuire

* Pastel : d'une couleur claire et douce (obtenue à partir d'une plante appelée « pastel » réduite en pâte)

* Sortilège : maléfice de sorcier

AVEZ-VOUS BIEN OBSERVÉ ?

Cette esquisse réalisée à la fin du 18^e siècle par Nicolas-Guy Brenet illustre avec précision le déroulement du procès tel que l'a raconté l'écrivain romain Pline l'Ancien : *Comme il craignait d'être reconnu coupable, quand vint le moment de rendre le verdict [...], il apporta au tribunal tous ses instruments agricoles et montra ses domestiques [...]* : « Voilà mes sortilèges*, citoyens, et je ne peux pas vous montrer ni présenter devant un tribunal mes travaux de nuit et mes levers matinaux, ni ma sueur et mon labeur. » Cela lui valut d'être acquitté par un verdict unanime.

Pouvez-vous repérer ◆ la vache, ◆ le vacher, ◆ le chien, ◆ la pelle que montre Cressinus à ses juges pour se disculper ? Avez-vous remarqué les colonnes que le peintre a représentées pour évoquer le Forum Romain où se déroulait le procès ?

SI VOUS AVEZ TERMINÉ LE PARCOURS EN MOINS D'UNE HEURE, RELEVEZ LE DÉFI BONUS !

2^E ÉTAGE – PEINTURES | 1850-1900 – SALLE 229



DÉFI BONUS +

Allez à la rencontre d'Hécate,
déesse grecque de la Lune et de la magie !

Traversez la galerie jusqu'à la salle du Poème de l'âme de Louis Janmot. Prenez les escaliers à gauche qui mènent au 3^e étage, traversez la salle de la Lanterne, puis descendez quelques marches. Traversez 5 salles jusqu'à la salle 229. Repérez la déesse Hécate dans une vitrine où sont exposées des sculptures.

Pierre Roche, Hécate, vers 1898, plâtre patiné.

🔑 À VOUS DE JOUER !

Hécate est représentée agenouillée sur :

- ◇ Argos, le chien d'Ulysse qui meurt en revoyant son maître revenu à Ithaque après 20 ans d'absence.
- ◇ Cerbère, le chien chargé de garder la porte des Enfers.
- ◇ Touffu, le chien à trois têtes chargé de garder la Pierre Philosophale.

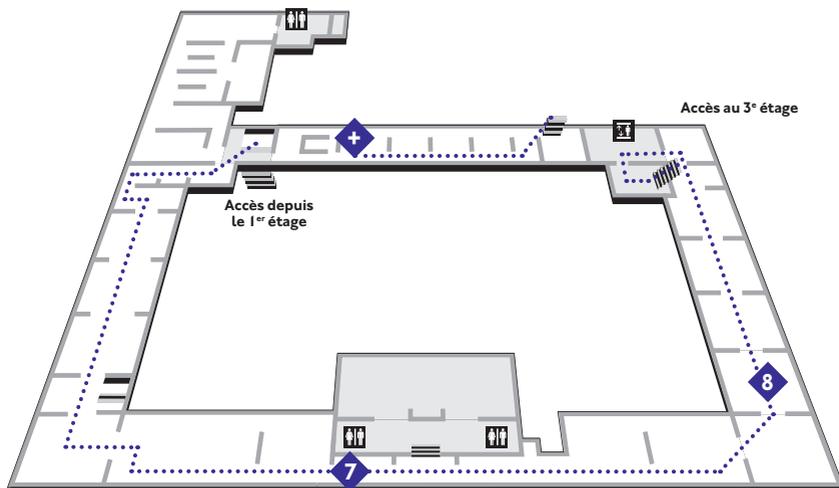
👁️ AVEZ-VOUS BIEN OBSERVÉ ?

La couleur et l'aspect de cette sculpture réalisée en 1898 par l'artiste Pierre Roche font penser à de la terre cuite. Mais observez bien : elle a été façonnée en plâtre, puis couverte d'une patine (peinture) imitant l'argile. Vous souvenez-vous du nom d'un célèbre sculpteur également spécialisé dans le travail du plâtre ? Dans l'Antiquité, des statues de la « Triple Hécate » à trois têtes ou trois corps étaient souvent dressées aux carrefours des chemins : on s'y adonnait au culte de la divinité et à des rituels magiques. C'est pourquoi Hécate est considérée comme la déesse de la magie. Elle est aussi associée à la mort, et parfois à la Lune : avez-vous remarqué la forme que l'artiste a représentée sur sa tête ?

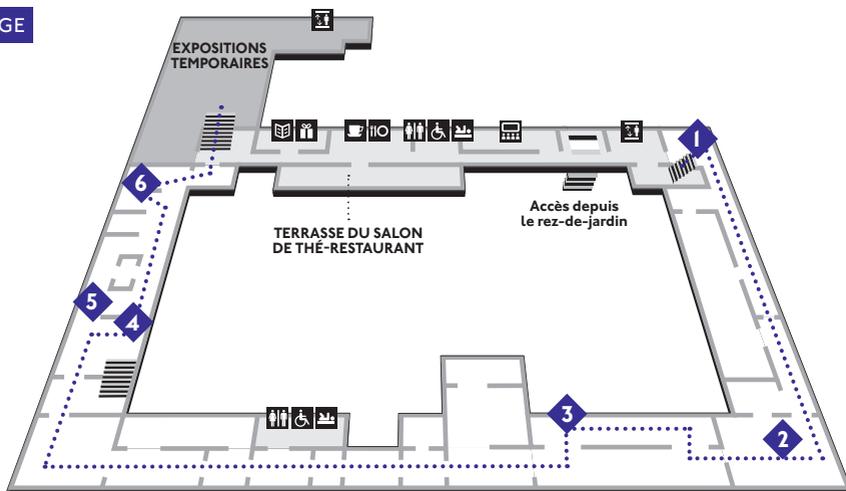
Solutions : p. 3 : la colonne vertébrale / p. 4 : des lécythes ; un canard ; un lécythe / p. 5 : bronze ; verdâtre / p. 6 : un mortier et son pilon ; des dragons ; Médée / p. 7 : deux grands plats allongés ; être exposés sur des buffets ou des présentoirs / p. 8 : du plâtre ; lisses et polis / p. 9 : il observe une fiole contenant les urines d'une cliente / p. 10 : Le manche de sa charue / p. 11 : Cerbère

PLANS DU MUSÉE

2^e ÉTAGE



1^{er} ÉTAGE



1 Les amulettes en Égypte antique, p.3

2 Le monde des morts en Grèce antique, p.4

3 La protection des enfants dans la Rome antique, p.5

4 Onguents, philtres, élixirs et potions, p.6

5 Le bestiaire de la sorcière (1/2), p.7

6 Le bestiaire de la sorcière (2/2), p.8

7 Dans l'atelier d'un alchimiste, p.9

8 Un paysan romain accusé de magie, p.10

+ Défi bonus, p.11