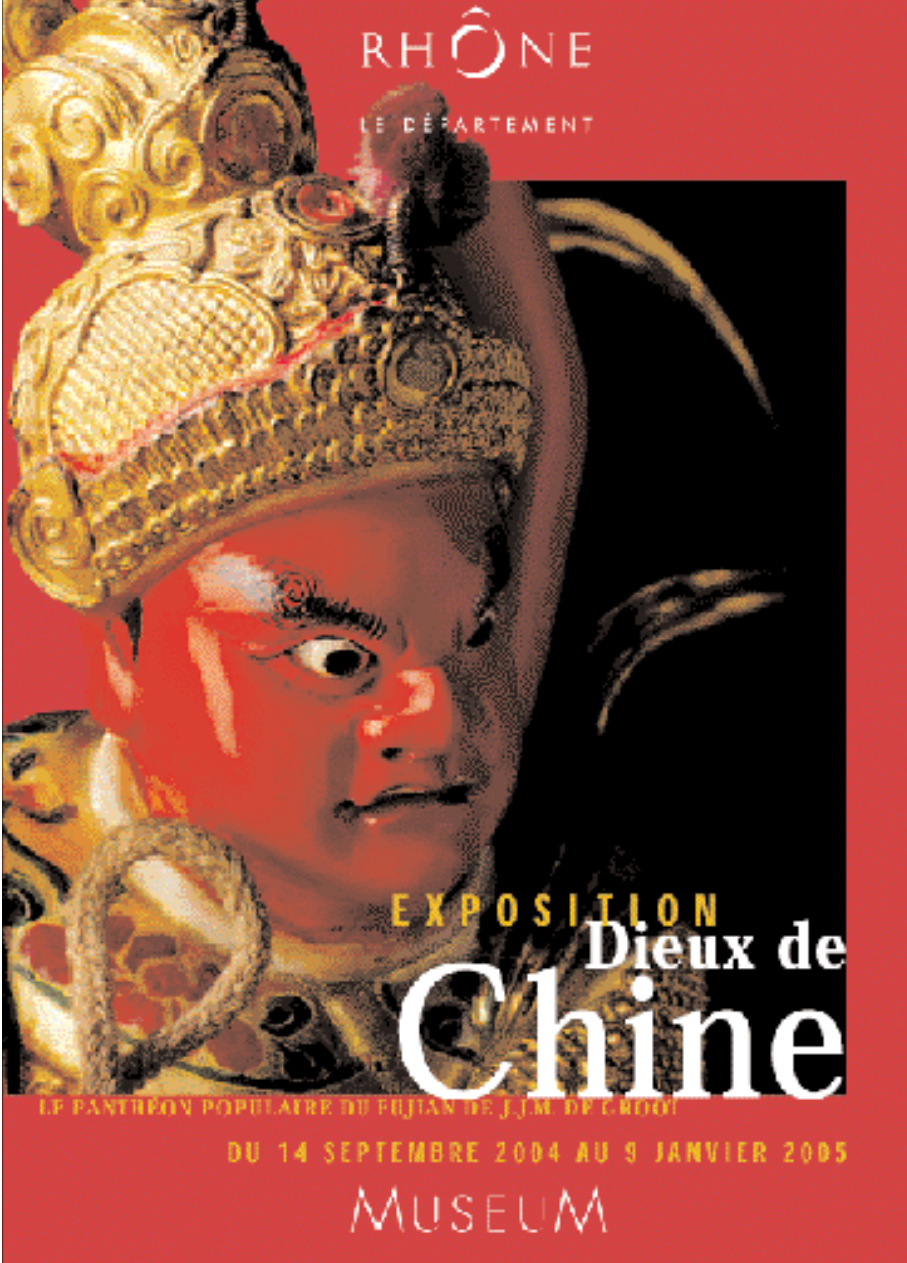


RHÔNE

LE DÉPARTEMENT

# DOSSIER CULTUREL

EXPOSITION DU 14 SEPTEMBRE 2004 AU 5 JANVIER 2005



RHÔNE  
LE DÉPARTEMENT

EXPOSITION  
Dieux de  
Chine

LE PATRIMOINE POPULAIRE DU FIJIAN DE J.J.M. DE C. MOUÏ

DU 14 SEPTEMBRE 2004 AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



MUSEUM



# "Dieux de Chine, le panthéon populaire du Fujian de JJM de Groot"

VOUS TROUVEREZ DANS CE DOSSIER CULTUREL

<b>I – L'EXPOSITION</b>	<b>3</b>
1. CONTENU DE L'EXPOSITION	3
2. FICHES ŒUVRES	7
● Shennong	8
● Guan Yü	10
● Guan Yin	12
● Shākṡyamuni, bouddha historique	14
● Lù Dongbin	16
<b>II – PAGES ENSEIGNANTS</b>	<b>18</b>
1. ACTIVITES "PUBLIC(S) SCOLAIRE(S)"	18
2. LIENS AVEC LES " PROGRAMMES SCOLAIRES "	21
3. RESSOURCES CULTURELLES	22
<b>III – ACTIVITÉS POUR GROUPES (GROUPES NON SCOLAIRES)</b>	<b>23</b>
<b>IV – PROGRAMMATION CULTURELLE</b>	<b>24</b>
<b>V – INFORMATIONS PRATIQUES</b>	<b>25</b>
<b>VI – BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>27</b>

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



"DIEUX DE CHINE,  
LE PANTHÉON POPULAIRE DU FUJIAN  
DE JJM DE GROOT"

## I – L'EXPOSITION

### 1 CONTENU DE L'EXPOSITION

Le panthéon populaire de Johannes Jacobus Maria de Groot, c'est l'histoire d'une rencontre entre un ethnologue et un muséologue visionnaire, Emile Guimet. C'est aussi celle d'une collecte et de l'univers religieux de la province chinoise du Fujian à la fin du XIXe siècle. Ces statuettes présentées, qui ne sont qu'un reflet des deux cent cinquante que comportent la collection, sont le résultat d'une recherche appliquée de quinze ans menée par le Pr. Zwi Werblowsky et d'une restauration lancée il y a plus de vingt ans. Conservées au Muséum à Lyon et mise en dépôt par le musée national des Arts asiatiques - Guimet à Paris en 1913, ces statuettes sont aujourd'hui l'objet d'une publication qui montre le lien entre science et collections, recherche et conservation.

#### ► Une rencontre

À l'occasion du Congrès des Orientalistes à Leyde en 1883, Emile Guimet, directeur de musée passionné par les religions orientales, rencontre J.J.M. de Groot sinologue hollandais s'adonnant à l'étude des cultes et des croyances populaires de la Chine. Leurs premiers contacts ont pour objet l'œuvre de J.J.M. de Groot, *Les fêtes annuellement célébrées à Emoui (Amoy), Etude concernant la religion des chinois*, qui sera traduite et publiée dans les Annales du Musée Guimet. Cette première collaboration ne s'arrête pas là puisque de Groot profite de son deuxième voyage en Chine pour proposer à Emile Guimet de constituer une collection religieuse chinoise pour le musée Guimet. De Groot étant l'unique chercheur qui peut se flatter d'avoir une connaissance intime de l'iconographie des cultes et rituels régionaux liés à la religion populaire, il convainc aisément Guimet de saisir cette occasion unique. C'est le point de départ de cette collection d'objets culturels conservés aujourd'hui au Muséum à Lyon.

#### ► La naissance d'une collection

J.J.M. de Groot est sans nul doute un parfait collectionneur car il cherche, trouve et acquiert des objets. Cependant, la valeur unique de sa collection, et plus particulièrement celle de son panthéon, tient justement au fait que ces objets n'ont pas été "collectés" à proprement parler. De Groot connaissait suffisamment la région, ses cultes et ses nombreux temples pour préférer une méthode plus efficace et plus satisfaisante sur le plan scientifique. Il se rend dans les ateliers des artisans et des "sculpteurs de divinités", qu'il connaît très bien, et commande les effigies des dieux qui sont couramment fabriquées à l'intention des temples et des autels domestiques. Guimet, au même titre que de Groot, sait pertinemment qu'à un certain niveau chaque copie est

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



"DIEUX DE CHINE,  
LE PANTHÉON POPULAIRE DU FUJIAN  
DE JJM DE GROOT"

un original, et chaque original une copie. Certes, la statuette de de Groot n'a pas la patine de ces œuvres qui, pendant des années, ont été exposées sur les autels et noircies par la fumée de l'encens mais leur fraîcheur et leur parfait état sont un atout indiscutable pour la collection.

### Trois grandes religions chinoises

On parle couramment des "trois religions", *sanjiao*, de la Chine : le confucianisme, le taoïsme et le bouddhisme. Le confucianisme, système moral et social, possède également des dimensions religieuses. Le taoïsme constitue un amalgame de traditions primitives magiques, chamaniques et de spéculations mystiques, philosophiques. D'ailleurs, l'usage distingue le taoïsme "philosophique" du taoïsme "religieux" qui lui, possède des aspects cultuels et rituels très élaborés. Contrairement aux deux premières, le bouddhisme venu de l'Inde du Nord n'est pas une religion indigène. Malgré un climat parfois hostile, ces trois traditions ont su coexister et s'influencer. Ainsi, pour de Groot, il n'y avait pas en Chine "trois courants spirituels séparés, voire hostiles, mais un système pan-chinois (...) à l'intérieur duquel se distinguent plusieurs courants complémentaires" (Anna Seidel). Si De Groot a mis l'accent sur cette unité, c'est précisément parce qu'il ne s'intéressait pas aux structures religieuses extrêmement organisées et élaborées mais bien aux pratiques d'une vaste majorité de la population chinoise. Les statuettes de la collection "Guimet/deGroot" témoignent de cet amalgame avec des éléments bouddhistes et taoïstes.

### Les Dieux chinois

La conception d'un Dieu unique des religions occidentales d'origine biblique ou celles de dieux multiples des religions de l'antiquité classique et de l'ancien proche orient (religions polythéistes) n'ont pas d'équivalents exacts dans la pensée et la langue chinoise. Comme en témoigne le vocabulaire occidental qui propose de catégoriser des êtres "plus qu'humains" en saints, anges, spectres, esprits ou encore démons, les Chinois parlent de *shen*, *gui*, *luohan* ("saints bouddhistes illuminés"), *baxian* ("immortels" taoïstes), *tianjiang* et *yuanshai* (généraux et maréchaux célestes dont la tâche est de défendre l'humanité contre les hordes démoniaques). Pour les Chinois, il y a continuité entre notre monde et le monde surnaturel. La diversité des dieux chinois s'explique ainsi : les phénomènes naturels et les constellations sont personnifiés et à l'inverse, des hommes déifiés sont assimilés ou associés à des corps célestes ; les créatures mythologiques, héros mythiques et créateurs cosmiques sont fréquemment "historicisés", alors que des figures historiques - empereurs et guerriers par exemple - se voient "mythologisées" et intégrées dans une sorte de système bureaucratique d'outre-monde.

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



"DIEUX DE CHINE,  
LE PANTHÉON POPULAIRE DU FUJIAN  
DE JJM DE GROOT"

S'il arrive qu'un dieu inspire différentes légendes, une légende identique peut se rapporter à plusieurs dieux. Les déités populaires ne sont pas confinées dans une fonction unique. Ainsi, une même divinité peut être dieu de la guerre, des marchands et de la richesse ; la déesse des marins est aussi la protectrice des femmes en couche. Une déité locale ou régionale sera indifféremment invoquée pour faire tomber la pluie, éloigner les épidémies, guérir les malades, chasser les démons et exorciser les mauvais esprits. Le système administratif chinois, dominé par la figure de l'Empereur, a son équivalent dans l'autre monde. Aussi, en conformité avec le caractère bureaucratique de l'au-delà, de nombreuses déités ont l'apparence de personnages officiels ou de mandarins, ce qui rend parfois leur identification difficile. Des accessoires (épée, pinceau, etc.) indiquent leur fonction. Ces êtres surnaturels et ces hommes déifiés - prêtres, moines, guerriers et hommes d'Etat -, ont inspiré une iconographie très variée.

### Les 36 Généraux célestes

Un grand nombre de "pourfendeurs" de démons sont des héros déifiés ou d'anciens démons convertis. A cet égard, un groupe de trente-six généraux ou maréchaux célestes est particulièrement remarquable. Selon la légende ou plutôt une de ses variantes, ils auraient été placés par l'Empereur Suprême du Ciel Noir à la tête des armées d'esprits qui combattent les hordes démoniaques. Cette série "lyonnaise" de guerriers divins est d'une qualité exceptionnelle.

Toutes les effigies de cette collection adoptent des formes fantastiques. Beaucoup chevauchent des montures imaginaires et non les traditionnels tigres, chevaux ou buffles. Toutes ont un second nom, secret ou animal, se référant en général à leur monture et dont la signification n'est pas toujours évidente. Les quatre derniers membres du groupe sont de sexe féminin et montés sur des oiseaux. Les trente-six généraux sont souvent sculptés sur les palanquins de cérémonie où sont transportées les statues de la divinité afin de protéger les processions rituelles des interférences démoniaques.

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

### L'histoire d'une restauration

L'objectif des restaurations était de rendre à ces statuette leur aspect originel afin de permettre aux savants de mieux les identifier, facilitant l'exposition de la collection et valorisant ainsi auprès du public les actions de sauvegarde et d'étude de ce patrimoine, en appui des publications.

Bien que par principe, au regard de la restauration, chaque objet constitue un cas d'espèce, la relative homogénéité de la collection et des conditions de conservation, a permis de dresser un bilan global de restauration.

L'ensemble des statuette traitées présente les mêmes caractéristiques matérielles, ce qui semble bien soutenir l'idée d'une origine commune de fabrication. Sculptées dans un bois tendre au



"DIEUX DE CHINE,  
LE PANTHÉON POPULAIRE DU FUJIAN  
DE JJM DE GROOT"

ciseau, elles sont toutes montées sur socle. Leur mode de construction consiste, en fait, en un assemblage de pièces rapportées sur une structure de base en bois qui constitue le corps des pièces. Toutes les parties saillantes des personnages (bras et jambes), des animaux (pattes et queues) et du mobilier attenant (bras des fauteuils, ...) ainsi que les insignes de fonction (armes, ...) sont façonnées avec un mélange de pâte à papier et d'argile très fine. Les attributs physiques des personnages (barbe) et des animaux (crinière, queue), quand ils sont encore présents, se révèlent être en crin. L'observation systématique fait apparaître la même stratigraphie dans la composition des matériaux constituant les figurines. Sur cette âme en bois, est tout d'abord posé un apprêt d'argile grise très fine puis un papier à longues fibres, une préparation de couleur beige constituée de poudre de calcaire, et enfin la couche pigmentaire proprement dite. Les couleurs utilisées comprennent le blanc, le jaune, le rose, l'orange, le rouge, le vert, le bleu (clair et sombre), l'or et le noir.

Le traitement utilisé pour la restauration a consisté d'abord à consolider la couche polychrome soulevée sur de nombreuses statuette. Le soulèvement a été causé par un retrait du bois provoquant une perte d'adhérence. La consolidation effectuée, on pouvait opérer un re-fixage des soulèvements, au dégrasage de la surface et, au final, apposer sur chaque statuette une très légère protection de surface totalement réversible.

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



"DIEUX DE CHINE,  
LE PANTHÉON POPULAIRE DU FUJIAN  
DE JJM DE GROOT"

## 2 FICHES ŒUVRES

### Cinq divinités chinoises...

Parmi les trente-sept statuets exposées, cinq fiches oeuvres présentent plus en détails cinq divinités. Le contenu de ces fiches suit une progression : la place de la statuette dans la collection " de Groot ", sa localisation dans l'exposition, une description sommaire, sa place dans le panthéon des divinités chinoises, sa signification religieuse et ses traits distinctifs. Des extraits de conte ou des légendes liés à cette divinité terminent cette présentation.

#### Les statuets choisis représentent un certains types de divinités chinoises:

- Parmi les dieux de la religion populaire du Fujian, **Shennong**, dieu de l'agriculture
- Parmi les héros historiques déifiés, **Guan Yu**, général de la dynastie des han orientaux
- Parmi les grandes déesses, **Guanyin**, déesse de la miséricorde
- **Shākyamuni**, le bouddha historique
- **Lü Dongbin**, Immortel, protecteur du Taoïsme

Toutes ces statuets peuvent être " lues " selon des attributs spécifiques. Chacune d'elles permet d'aborder un aspect de la culture ou de la religion en Chine. Voici quelques pistes possibles.

- **Shennong** : L'organisation de l'empire céleste (les empereurs célestes, la bureaucratie céleste..), l'agriculture, l'économie en Chine, la médecine chinoise, la pharmacopée, les contes.
- **Guan Yu** : L'histoire de Chine, le syncrétisme religieux en Chine, le culte populaire.
- **Guanyin** : La diffusion du bouddhisme, le culte populaire en Chine, les contes
- **Shākyamuni, bouddha originel** : le bouddhisme en Chine.
- **Lü Dongbin** : le Taoïsme, les arts martiaux, la calligraphie.

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



© Patrick Agneau

## SHENNONG

### Éléments de collection

*Dimension : 27,5 X17 X14 cm*

*Matériau : bois peint*

*Numéro d'inventaire : 70013407*

*Historique : Ramené lors du deuxième voyage de Mr De Groot, 1886-1887, en Chine, province du Fujian*

*Appartenance : Collection déposée au Muséum d'Histoire naturelle de Lyon, par le musée national des Arts asiatiques-Guimet, Paris, en 1913.*

### Présence dans l'exposition

Vitrine des Dieux de la religion populaire. Il est présenté aux côtés de Yudi, le grand Yu. Il est représenté assis sur un rocher, et tenant, semble-t-il, un épi de blé dans sa main droite. Il est vêtu d'une simple jupe de feuillages. Son visage est de couleur noir et l'on remarque deux petites cornes sur son crâne.

### Place dans le panthéon des divinités chinoises

Maître et fondateur mythique de la civilisation, Shennong, remonte au III<sup>e</sup> millénaire avant J.-C. Shennong appartient aux divinités cosmiques, Dieux de la Nature, des Eaux, des Rivières et du Temps. On lui attribue l'invention de l'agriculture à partir de la connaissance de " cent espèces de graminées " et des instruments agricoles (la charrue, la houe notamment). Shennong, " le divin laboureur ", ou " le divin fermier ", découvre aussi les vertus médicinales des herbes, fonda la médecine et devint ensuite membre du Premier Bureau du Ministère Céleste de la Santé.

### Signes distinctifs :

Shennong est né d'une jeune fille, Andeng et d'un dragon céleste qui avait pris forme humaine : l'enfant naquit donc avec deux cornes sur la tête. Il est présenté parfois sous l'aspect d'un sage avec un crâne bosselé et un système pileux fourni, ou bien avec une tête de bœuf ou de buffle, puisqu'il avait inventé le labour par la charrue tirée par un buffle. Son visage est habituellement représenté en noir, mais des statuettes de Shennong avec un visage rouge ou rose existent aussi. Il est à moitié nu puisque les vêtements ne sont apparus qu'ultérieurement à sa vie.

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM

### Un conte associé à Shennong

Né d'une jeune fille nommée Andeng et d'un dragon céleste qui avait pris forme humaine, Shennong était d'une grande intelligence. A cette époque, les hommes vivaient de chasse, de pêche et de cueillette. Ils étaient souvent victimes de bêtes féroces, et connaissaient souvent la faim.

Un jour, " Shennong vit voler un oiseau rouge qui tenait en son bec une tige garnie de neuf épis de céréales, dont les graines tombèrent sur le sol. " Plus tard il observa les jeunes pousses sortir de terre, grandir pour devenir un épi de grains de millet. Le grand oiseau revint les picorer, " Shennong comprit ce qui s'était passé, et il pensa : " j'ai devant moi l'aliment qui sauvera l'humanité ; grâce à ces graines, les hommes pourront survivre." Il fit pousser du millet et réussit à convaincre les hommes de le goûter. C'est ainsi que l'agriculture apparut sur terre. Les hommes apprirent à cultiver les plantes, le riz, le millet, le maïs, le blé, les haricots. Shennong inventa la charrue, les houes, les bêches pour faciliter ce travail. Trouver de la nourriture était plus facile, et les hommes se bâtirent des maisons.

Mais les maladies étaient fréquentes et Shennong voulut encore aider les hommes. " Un jour qu'il passait près d'une caverne, il entendit des plaintes de douleur. Un vieillard gémissait tant il avait mal au ventre. Shennong se souvint d'avoir eu mal lui aussi, et d'avoir été soulagé en mangeant des baies rouges, trouvées par hasard. Shennong retrouva les baies, les cueillit puis les apporta au vieillard, qui les avala et se sentit mieux. Shennong avait compris que parmi les plantes, les fruits, les fleurs et les feuilles, certains étaient nocifs, mais que d'autres pouvaient guérir les maux." Il goûta alors toutes les plantes afin d'en vérifier l'effet sur lui. Il les classa suivant leur goût (sucré, piquant, salé, amer, fade, acide). Parfois il s'empoisonnait, mais il trouvait dans ses récoltes des remèdes pour le sauver. L'Empereur céleste voulut le récompenser de son dévouement pour les hommes, et il transforma en fouet magique la perche de bambou dont Shennong se servait pour repousser les serpents qu'il rencontrait dans les herbes. " Lorsque Shennong touchait avec son fouet, une plante, celle-ci révélait ses vertus médicinales en prenant une couleur particulière. " Shennong continua tout de même à expérimenter les plantes lui-même avant de les donner aux hommes. Il inventa la conservation de ces plantes en les faisant sécher.

Shennong vit un jour une très belle fleur jaune qu'il n'avait encore jamais rencontrée. Il posa son fouet, grimpa la falaise pour l'attraper et la porta à sa bouche. Il fut pris de terribles maux de ventres et mourut empoisonné peu après. Les hommes nommèrent cette fleur " *Duanchang* ", la fleur qui détruit le ventre. " A chaque floraison, les hommes se souviennent du divin laboureur qui s'est dévoué et sacrifié pour eux. "

*(Sources : Mémoires de la cour céleste, Mythologie populaire Chinoise, de Jacques Pimpaneau, éditions Kwok On, 1997 ; extraits de La déesse Nüwa, de Guillaume Olive, Syros Jeunesse, Contes Chinois, 2002, pp31-39).*

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



© Patrick Ageneau

## GUAN YU

### Éléments de collection

*Dimension* : 21x13,5x11,5 cm

*Matériau* : bois peint

*Numéro d'inventaire* : 70013383

*Historique* : Ramené lors du deuxième voyage de Mr De Groot, 1886-1887, en Chine, province du Fujian

*Appartenance* : Collection déposée au Muséum d'Histoire naturelle de Lyon, par le musée national des Arts asiatiques- Guimet, Paris, en 1913

### Présence dans l'exposition

Vitrine des héros historiques déifiés. Il est entouré de ses deux écuyers, un militaire et un civil, qui arborent respectivement des chapeaux rouge et noir et qui tiennent chacun un cheval par les rennes. Guan Yu est représenté assis, le visage rouge, sa main gauche sur ses genoux et sa main droite tenant sa barbe.

### Place dans le panthéon des divinités chinoises

De nombreux héros historiques ou guerriers célèbres devinrent, grâce à leur bravoure et leur héroïsme, des divinités régionales et nationales. Guan Yu est le plus célèbre des héros historiques déifiés. Il vécut à la fin de la dynastie des Han (25-220). Le statut de divinité nationale lui fut accordé en 1594, et le titre de Guandi en 1615. Il est souvent cité en tant que dieu de la guerre. Il est un symbole de loyauté et accessoirement un dieu des Lettres, des marchands et de la richesse.

Il est l'un des dieux les plus populaires. De nombreuses légendes lui sont associées, ainsi qu'un célèbre roman du 16ème siècle et des représentations théâtrales. Au début du 20ème siècle on comptait 1500 temples et des milliers d'autels locaux en son honneur.

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM

## Histoires et légendes liées à Guan Yu

### Faits historiques

Guan Yu était un des généraux de Liu Bei pendant la période de troubles à la fin de la dynastie des Han et au début de l'époque des Trois royaumes (220-260). Il devint un officier qui fut un modèle de rectitude et de dévouement à son chef. Mais sa mort a montré qu'il n'était pas un soldat sans défaut, même si son erreur lui coûta la vie. Il avait été chargé de garder une place forte et avait reçu l'ordre de ne pas quitter son poste. A la suite de fausses informations, il décida de partir avec ses troupes en expédition contre l'ennemi. S'apercevant de la supercherie il tenta de revenir à son poste mais tomba dans une embuscade et fut tué.

*(Sources : Mémoires de la cour céleste, Mythologie populaire Chinoise, de Jacques pimpaneau, éditions Kwok On, 1997 ; L'encyclopédie des mythologies du monde, Casterman).*

### Légendes associées

La statuette de Guan Yu (ou Guandi) présentée dans l'exposition a le visage rouge, comme souvent dans ses représentations, en souvenir de l'un de ses exploits. Plusieurs légendes existent à ce propos. Une première explique qu'un dignitaire corrompu avait enlevé une jeune femme pour en faire sa maîtresse. Guan Yu vola au secours de la jeune captive et tua son ravisseur. Il se cacha ensuite dans un temple pour échapper à ses poursuivants, mais des soldats y mirent le feu. Il fut alors contraint de bondir sur eux et les massacra jusqu'au dernier. Les flammes lui ayant rougi le visage, il put quitter la ville incognito.

Une autre légende explique que la couleur de son visage lui vient directement de Guanyin. A la suite du meurtre d'un préfet qui avait enlevé une jeune fille, il fut recherché par la police. Là, il vit une vieille femme qui lui fit remarquer que son visage et ses mains étaient tachés de sang. Guan Yu se lava, puis fut rattrapé par les gendarmes mais ceux-ci ne le reconnurent pas et s'en allèrent. Etonné, il regarda son reflet dans l'eau et s'aperçut que son teint était devenu rouge brique (le rouge foncé des dattes de jujubier) et le rendait donc méconnaissable. Il chercha la vieille femme du regard mais elle avait disparu. Il comprit qu'elle était une incarnation de Guanyin, qui avait accompli ce miracle pour le sauver, car s'il avait tué, c'était animé par un sentiment de justice.

*(Sources : Mémoires de la cour céleste, Mythologie populaire Chinoise, de Jacques pimpaneau, éditions Kwok On, 1997 ; L'encyclopédie des mythologies du monde, Casterman).*

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



## GUANYIN

### Éléments de collection

*Dimension : 28,5 x18 x13,5 cm*

*Matériau : bois peint*

*Numéros d'inventaire : 70011862*

*Historique : Ramené lors du deuxième voyage de Mr De Groot, 1886-1887, en Chine, province du Fujian*

*Appartenance : Collection déposée au Muséum d'Histoire naturelle de Lyon, par le musée national des Arts asiatiques-Guimet, Paris, en 1913.*

### Présence dans l'exposition

Vitrine des grandes déesses. Elle est assise avec un enfant dans ses bras et entourée de deux serveurs Shancai et Longnü.

### Place dans le panthéon des divinités chinoises

La déesse Guanyin qui n'est pas d'origine chinoise mais indienne, est l'incarnation, d'un bodhisattva, c'est à dire d'un être qui renonce à entrer dans le nirvâna pour aider les hommes à cheminer vers cet état d'Eveil. En Inde son nom est Avalokiteçvara, mais arrivé en Chine, son nom fut traduit par Guanyin, "Celui qui Entend les Cris du Monde". Représenté sous les traits d'un moine bouddhiste, c'était un sauveur de première grandeur qui protégeait de la torture, de l'emprisonnement, de multiples autres dangers, et surtout de l'enfer. A un moment donné, le dieu se mua en déesse et devint un modèle de virginité, de piété, d'amour filial et de compassion illimitée.

Guanyin, la Déesse de la Miséricorde, est sans doute la déesse la plus vénérée en Chine. Elle entend toutes les prières, bénit les femmes ayant une descendance et œuvre en tant que protectrice des enfants en bas âge et patronne de la grossesse et de l'enfantement. On gratifie Guanyin de nombreux miracles.

### Des légendes liées à Guanyin

Guanyin intervient fréquemment dans les contes, et quels que soient les chemins qu'elle emprunte pour y parvenir elle est avant tout la salvatrice. On la retrouve dans la légende de Guan Yu l'aidant à se cacher des gendarmes.

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM

Dans un récit mythique, Guan Yin s'incarna comme troisième fille d'un prince mal-faisant. La jeune fille, Miaoshan, refusa de se marier. Sa sainteté lui inspira d'entrer dans un couvent bouddhiste, mais son père s'y opposa et voulut la tuer. Elle disparut alors dans un nuage et fut emmenée par un tigre blanc jusqu'aux enfers. Mais là, elle sauvait toutes les âmes, et le roi des enfers eut peur qu'elle ne vide son royaume et il la fit transporter sur le mont Xingshan. C'est ainsi que la vie lui fut rendue. Son père était tombé gravement malade, frappé de la peste et atteint de cécité. Guanyin offrit ses yeux pour qu'il recouvre la vue. Une fois guéri, il reconnut sa fille et fut si ému par la générosité, le désinté-

ressement de sa fille qu'il devint un saint homme. En retour, sa conversion rendit la vue à Guan Yin.

*(Sources : L'encyclopédie des mythologies du monde, Casterman ; Mémoires de la cour céleste, Mythologie populaire Chinoise, de Jacques Pimpaneau, éditions Kwok On, 1997).*

Guanyin est souvent entourée d'un adolescent à sa gauche et d'une jeune fille à sa droite. Une légende raconte que le garçon est le fils d'un premier ministre. Il étudia avec un maître qui était en fait une incarnation du Fonctionnaire Céleste de la Richesse et du Bonheur et qui lui donna le nom de Shancai, "celui qui s'y connaît en richesse". Ce maître voulut l'éprouver. Un jour, Shancai alla fêter l'anniversaire de son père. En chemin il entendit une jeune fille qui appelait au secours. Il se précipita pour l'aider, mais une fois libre, elle reprit sa forme originelle de python et voulut le dévorer." Guanyin survint, sauva Shancai qui devint son serviteur. Elle mit le serpent dans une bouteille, qu'elle déposa dans une grotte pour qu'il se purge du poison qu'il avait dans son cœur. Au bout de sept ans, le python devint une fille de roi-dragon, Longnü. C'est elle qui se tient au côté de la déesse, et la perle qu'elle présente est son cœur.

*(Sources : Mémoires de la cour céleste, Mythologie populaire Chinoise, de Jacques Pimpaneau, éditions Kwok On, 1997).*

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



© Patrick Ageneau

## SHÂKYAMUNI BOUDDHA HISTORIQUE

### Éléments de collection

**Dimension :** : 30X19,5X17 cm

**Matériau :** bois peint

**Numéro d'inventaire :** 70011690

**Historique :** Ramené lors du deuxième voyage de Mr De Groot, 1886-1887, en Chine, province du Fujian

**Appartenance :** Collection déposée au muséum d'Histoire naturelle de Lyon, par le musée national des Arts asiatiques-Guimet, Paris, en 1913.

### Présence dans l'exposition

Vitrine des groupes bouddhistes. Il est représenté au sein de la triade bouddhiste : Bouddha, Dharma et Sangha, les " trois trésors ", *sanbao en chinois*. Le bouddha est assis en *vajrāsana* (les deux plantes de pieds apparentes). Sa main droite levée évoque un geste rituel, un mudrā, qui exprime un passage de sa vie historique : le pouce et l'index joint évoque l'argumentation. L'art bouddhique représente souvent le Bouddha doté d'oreilles aux lobes allongés, afin de rappeler son origine princière. En effet en sa qualité de prince, Siddhārta Gautama pouvait porter de riches bijoux et de lourdes boucles d'oreille, dont le poids distendait le lobe. Les représentations de son habit, de sa coiffure varient aussi selon l'appartenance iconographique.

### Place dans le panthéon des divinités chinoises

Le Bouddhisme a pénétré en Chine dans les premiers siècles de notre ère, par l'Asie centrale et la route de la Soie. Il devint par la suite l'une des principales traditions de l'Empire chinois.

### Différents noms de la divinité

En Inde son nom est Siddhārtha Gautama. Il est issu du clan Kshtriya des Shākya et de la lignée des Gautama. Il est appelé Shākyamuni, " le Sage du clan des Shākya ". Quand il parvient à l'Eveil (Bodhi) il devient le Bouddha, " l'Eveillé ". Fo ou Foye est l'abréviation en chinois de Fo To, transcription du sanscrit Buddha.

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM

### Un conte associé à Bouddha

Il y a deux mille cinq cent ans, dans un petit royaume de l'Himalaya, à Kapilavastu, naquit le prince Siddhârtha. Il possédait tous les signes qui distinguent un être au destin exceptionnel. Un astrologue avait prédit qu'il serait soit un grand roi au règne marqué par la justice, soit le plus grand des sages s'il renonçait au trône. Après les festivités qui saluèrent sa naissance, sa mère, la reine Maya mourut. Il fut élevé par sa tante maternelle puis un maître l'instruisit dans les soixante-quatre arts traditionnellement enseignés aux princes. Il était brillant dans les apprentissages et manifestait des dispositions à la sagesse. Un jour il assista à des labours et vit les souffrances qu'endurent tous les êtres vivants et son cœur s'emplit de tristesse et de compassion. Alors, sur ordre du roi, le jeune prince ne connut que plaisirs et délices. A seize ans, il épousa la belle Gopâ, pareille au lotus, dont il eut un fils, Rahûla. Sa vie était un enchantement. Jusqu'au jour où, se promenant, il découvrit un vieillard, puis un malade, puis une famille en deuil. La découverte de la vieillesse, de la maladie et de la mort le remplit de tristesse. La rencontre d'un moine dont le visage était calme, le regard clair et serein, lui redonna espoir. Sa décision était prise : lui aussi chercherait le remède à la souffrance. Une nuit, il quitta le palais endormi. Il suivit l'enseignement de plusieurs maîtres, séjourna avec un sage, s'adonna à l'ascèse. Durant cinq ans, Siddhârtha se livra aux exercices les plus difficiles, notamment au jeûne. Un jour il comprit l'inutilité de ces excès, et il s'alimenta de nouveau. Il s'assit en méditation sous le *pippâl*, le figuier sacré. Il dû alors affronter les épreuves de Mâra, le maître des Ténèbres et de la Mort, qui dépêcha des armées monstrueuses et ses trois filles pour distraire le sage. Siddhârtha médita toute la nuit et quand l'aube pointa, il s'éveilla à la connaissance suprême et connut l'Eveil. Devenu le Bouddha, il commença à enseigner à ses compagnons les moyens de parvenir, comme lui, au détachement absolu. Puis, il retourna au palais de son père, qui comprit que la prophétie de l'astrologue s'était réalisée et que son fils était devenu le plus grand des Sages. Gopâ oublia son amertume et se prosterna aux pieds du Bouddha. Son fils Rahula suivit son père pour devenir moine. Le Bouddha parcourut la vallée du Gange, enseignant la Loi. Puis, comme tous les hommes, il vieillit. A 80 ans, il s'éteint, libéré des réincarnations, et entre dans la paix immuable du nirvâna.

(Sources : *Le prince qui se fit mendiant*, Amina Okada, Dominique Thibault, *les contes du ciel et de la terre*, Gallimard Jeunesse ; *Le Bouddhisme*, Jean-François Dufour, *Les Essentiels*, Milan)

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



© Patrick Agemeau

## LÜ DONGBIN

### Éléments de collection

*Dimension* : 28,5 x17 x15,5 cm

*Matériau* : bois peint

*Numéros d'inventaire* : 70011748

*Historique* : Ramené lors du deuxième voyage de Mr De Groot, 1886-1887, en Chine, province du Fujian

*Appartenance* : Collection déposée au muséum d'Histoire naturelle de Lyon, par le musée national des Arts asiatiques - Guimet, Paris, en 1913.

### Présence dans l'exposition

Vitrine consacrée aux Immortels. Les autres Immortels sont : Zhongli Quan ; Zhang Guolao ; Cao Guojiu ; Li Tieguai ; Lan Caihe ; Han Xiangzi ; He Xiangu. On reconnaît les huit immortels à leurs attributs spécifiques. Lü Dongbin est souvent représenté avec pour emblème une épée, qui lui sert à vaincre les forces du mal.

### Place dans le panthéon des divinités chinoises

Lü Dongbin appartient aux huit Immortels, protecteurs du Taoïsme. Après bon nombre d'aventures dans leur vie de mortels, ils parvinrent à ce statut particulier d'Immortels. Ils sont souvent représentés comme des vieillards heureux voyageant ou s'adonnant aux plaisirs de la table. Ils ne faisaient pas véritablement l'objet d'un culte mais étaient sollicités comme protecteurs. Les Immortels viennent tous en aide aux humains et sont aimés pour leur compassion, leur désinvolture et leur joie de vivre. Croire en des Immortels dépasse le cadre du taoïsme : elle appartient à la religion populaire en général.

Lü Dongbin, protégeant des maladies et des démons, est le plus complexe et le plus important des Huit Immortels. Il est celui auquel on associe le plus grand nombre de légendes. Lü Dongbin représente celui qui renonça à l'Immortalité supérieure pour rester parmi les humains, leur porter secours et les aider à accéder à leur tour à l'éveil, comme un bodhisattva.

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM

## L'Histoire de Lü Dongbin

Lü Dongbin est né le quatorzième jour de la quatrième lune dans une famille de grands mandarins, des hauts fonctionnaires. Sa naissance fut mystérieuse et les sages firent pour lui d'étranges prédictions.

" Un vieux sage, Mazu, qui avait appris la naissance de cet enfant extraordinaire, vint se pencher sur son berceau. Il se caressa longuement la barbe et prononça quelques paroles d'une voix feutrée, comme dans un rêve. Les parents de Lü Dongbin réussirent à comprendre ce qui suit : " cet enfant sort du commun. Tout dans son apparence laisse présager un être surnaturel. Plus tard il trouvera une hutte et y habitera. Il verra une cloche et la gardera. N'oubliez pas ! " Ce fut au tour du jeune père de se caresser la barbe d'un air perplexe. Que signifiait donc ce mystérieux rébus ? "

Il devint un jeune homme brillant, aimant plaire et se distraire. Un jour il rencontre sur le Mont Lushan, le Mont de la Hutte, un vieil ermite taoïste qui l'initie aux pouvoirs magiques des épées. A 64 ans, il est reçu aux concours impériaux et devient mandarin. Il fête sa réussite dans un cabaret où il rencontre un taoïste qui écrit trois poèmes sur le mur et qui l'invite à en faire autant. Lü Dongbin écrit qu'il ne veut plus rechercher la gloire et l'intérêt mais atteindre l'immortalité. Le taoïste se présente comme étant Zhong Lìquan (Zhong : cloche) et l'invite à le suivre pour diner. S'étant assoupi, Lü Dongbin fait un rêve qui lui révèle que tout est éphémère et inconsistant, le bonheur comme le malheur. A son réveil, il reconnaît son hôte comme un grand Immortel., mais celui-ci disparaît soudain... Lü Dongbin renonce alors à être mandarin et il décide d'atteindre lui aussi l'éveil qui mène à l'immortalité. Il doit pour cela, subir dix épreuves. Pour l'éprouver Zhong Lìquan lui tend les pièges les plus inattendus lui offrant même la tentation de transformer des pierres en or ! Lü Dongbin déjoue tous les pièges. Zhong Lìquan remonte au ciel, mais Lü Dongbin préfère rester sur terre pour sauver tous les humains et chasser les démons. Il veut bien rejoindre les Immortels mais en emmenant tous les humains avec lui ! A son tour il change d'apparences et provoque des situations incongrues pour amener les hommes à reconnaître la vraie réalité. Par exemple, il vend un jour un vieux peigne crasseux pour une fortune, et la vieille femme qui l'achète recouvre la jeunesse ! Une autre fois, il délivre l'empereur d'un démon qui le harcelait ; un autel fut élevé à Lü dongbin par cet empereur.

*(Sources : Comment Lü Dongbin devint immortel, Marie Holzman, Chen Chao-Pao, Les contes du ciel et de la terre, Gallimard Jeunesse ;Mémoires de la cour céleste, Mythologie populaire Chinoise, Jacques pimpaneau. Culture, éditions Kwok On, 1997).*

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



## II – PAGES ENSEIGNANTS

### 1. ACTIVITES "PUBLIC(S) SCOLAIRE(S)"

#### 1.1 Visite Découverte : "Objet Qui es-tu?"

Différents modes d'approche et d'appropriation des contenus et de la muséographie sont proposés.

Il est également possible de rencontrer un médiateur culturel et de concevoir en partenariat une visite ou un atelier spécifique, afin de mieux correspondre au projet de l'enseignant. Un cycle de visites peut permettre un projet d'approfondissement réparti sur plusieurs séances et élaboré en concertation entre l'enseignant et le médiateur culturel. Pour aider et favoriser leur mise en place, toutes les activités peuvent s'inscrire dans le cadre d'itinéraires de découverte (IDD) ou de classes à projet artistique et culturel (classe à PAC), dispositifs du Ministère de l'Education Nationale portés par le Rectorat et l'Inspection Académique.

Pour tous les projets et publics spécifiques, prendre contact avec le médiateur culturel chargé des relations avec l'Education Nationale au 04 72 69 11 93 ou [veronique.gouttenoire@rhone.fr](mailto:veronique.gouttenoire@rhone.fr)

#### Activités proposées autour de l'exposition " Dieux de Chine "

##### ► Visite autonome

La visite autonome permet à l'enseignant, qui est responsable de l'encadrement, de découvrir librement l'exposition avec sa classe. La présentation de l'exposition offerte aux enseignants ou une rencontre avec un médiateur culturel est fortement recommandée.

Durée variable en fonction du projet et à convenir au préalable au moment de la réservation.

##### ► Visite découverte - *Objet qui es-tu ?*

*Du cycle 2 au lycée, visite adaptée selon le niveau de la classe*

*Durée : environ 1H*

D'une durée approximative d'une heure et adaptée selon le niveau de la classe, cette visite permet de découvrir les grands axes de l'exposition en compagnie d'un médiateur culturel. Après un résumé de l'histoire de la constitution de cette collection, les élèves sont invités par l'observation des statuettes, par la lecture d'extraits de contes mythologiques et par une démarche déductive à dépasser l'impression d'uniformité de la collection et à découvrir l'identité et la place des dieux, des sages, des démons, des généraux et des créatures célestes au sein du panthéon.

##### ► Visite duo - *Casse-tête chinois*

*Du cycle 2 au lycée, visite adaptée selon le niveau de la classe*

*Durée : environ 1H30*

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



"DIEUX DE CHINE,  
LE PANTHÉON POPULAIRE DU FUJIAN  
DE JJM DE GROOT"

Visite-atelier thématique qui lie et croise des aspects spécifiques à deux expositions. En lien avec l'exposition A VOUS DE JOUER ! (présentée au Muséum du 12 octobre 2004 au 27 février 2005) Cette activité permet d'aborder l'exposition " Dieux de Chine " par l'intermédiaire d'une visite et d'un jeu. Inspiré du Shing K'un T'o, un jeu de parcours a été créé par le Service des Publics, afin de correspondre au contenu pédagogique et culturel de cette activité. Un premier temps en atelier est consacré à la pratique de cette nouvelle version du Shing K'un T'o, qui permet d'explorer le système administratif chinois. Dans un deuxième temps, une visite de l'exposition, permet la découverte de son corollaire, l'empire céleste.

**La promotion des officiels - SHING K'UN T'O**

Le Shing K'un T'o est un jeu traditionnel chinois, que l'on peut traduire par " jeu de la Promotion sociale " ou " jeu de la promotion des mandarins ". C'est un jeu du type jeu de l'oie où la marche des pions sur l'échiquier est déterminée par des coups de dés. Le plateau de jeu reproduit, sous forme d'un parcours, l'ascension administrative, et le coup de dés indique à quel nouveau poste le joueur est nommé.

Deux niveaux de jeu sont proposés selon l'âge des joueurs et le temps disponible.

**REGLE DU JEU**

**But du jeu**

Finir sa carrière au sein de l'administration impériale avec le poste le plus prestigieux et le plus d'argent.

**Matériel**

Un plateau de jeu, trois dés, un boulier (pour compter les tours de jeu), un pion par joueur, des sapèques (monnaie chinoise).

**Nombre de joueurs :** 8 maximum, 6 conseillé

**Durée de la partie :**

**NIVEAU 1**

5 Tours de jeu, soit l'ensemble d'une vie de travail au sein de l'Empire.

**NIVEAU 2**

8 Tours de jeu, soit l'ensemble d'une vie de travail au sein de l'Empire.

**Tableau des qualités**

Chaque double correspond à une qualité dont fait preuve le joueur. Les qualités sont classées par ordre de valeur décroissant.

Double 4 :	Vertu	Tak
Double 6 :	Génie	T'soi
Double 5 :	Talent	King
Double 3 :	Prévoyance	Léung
Double 2 :	Souplesse	Yau
Double 1 :	Stupidité	Chong

Suite page suivante



EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM


 "DIEUX DE CHINE,  
 LE PANTHÉON POPULAIRE DU FUJIAN  
 DE JJM DE GROOT"

**Mise en place**

Chaque joueur choisit un pion le représentant.

Chaque joueur lance les trois dés une seule fois. S'il ne fait pas de double, il commence son existence au sein des classes populaires. S'il fait un double, il consulte le tableau des qualités afin de trouver sa case de départ (la qualité correspondante est indiquée dans la colonne jaune à droite de la case, sur le plateau de jeu).

**Déroutement**

A chaque tour de jeu, les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur lance les trois dés. Il les relance jusqu'à réaliser un double. Il doit alors en appliquer le résultat. Le tableau des qualités (répété sur la case Empereur du plateau) lui indique la qualité correspondante. Il peut voir sur sa case actuelle si cette qualité lui permet ou non d'être promu. Il déplace alors son pion sur la case indiquée (ou reste en place le cas échéant) et son tour prend fin : le joueur suivant procède de même.

**NIVEAU 2**

Arrivé sur une case (même s'il ne bouge pas), le joueur touche le nombre de sapèques indiqué (son salaire)

**Corruption** : Un joueur disposant d'argent et obtenant un résultat de dés ne lui convenant pas peut payer un sapèque pour ajouter ou enlever un (et seulement un)

au résultat d'un dé (et d'un seul dé). Si à la suite de cela, les deux ne présentent pas de double, ils sont relancés. Si ils présentent un double, son résultat est appliqué.

**Prêts** : Un joueur ayant besoin d'argent peut tenter de trouver un généreux financeur. Il s'adresse aux autres joueurs et demande la somme qui lui est nécessaire. N'importe quel joueur disposant de la somme peut lui fournir. A partir de ce moment, chaque fois que le joueur ayant emprunté l'argent touchera un salaire, il reversera un sapèque à son financeur.

On ne peut avoir qu'un financeur mais celui-ci peut choisir de vous prêter à nouveau de l'argent si vous en avez besoin.

**L'examen provincial**

Tout joueur lançant les dés sur la case Examen provincial doit payer à la banque deux sapèques. Ces sapèques sont perdues quel que soit le résultat.

**Fin de partie**
**NIVEAU 1**

La partie prend fin lorsque le 5ème tour se termine.

Le gagnant est le joueur se trouvant sur la case figurant le plus de pièces (sapèques).

**NIVEAU 2**

La partie prend fin lorsque le 8ème tour se termine.

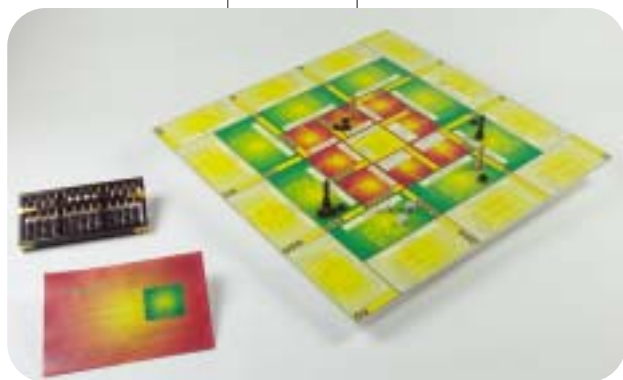
Il peut alors y avoir deux gagnants ou un seul grand gagnant.

Les deux gagnants sont :

Le joueur disposant de la plus grande somme d'argent.

Le joueur le plus proche du Trône : c'est-à-dire le joueur ayant accédé au titre le plus proche de Duc (en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

Il s'agit d'un grand gagnant si le même joueur cumule les deux conditions.



© Patrick Agnneau

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



## 2. LIENS AVEC LES "PROGRAMMES SCOLAIRES"

### Pistes pédagogiques en rapport avec les programmes d'histoire géographie

CHRISTIAN GAY

#### ● 4<sup>ème</sup> : Le partage du monde

- ▶ Découverte de l' autre, différences culturelles (au XIX<sup>ème</sup> l'Europe se laïcise et s'industrialise, tandis que l'Asie montre la permanence de croyances ancestrales).
- ▶ Des puissances et des valeurs différentes : comparatisme.

#### ● 1<sup>ère</sup> L ES : L'Europe et le Monde dominé

- ▶ Regard sur l'autre : comment la colonisation et le sentiment de supériorité conduisent les européens à considérer les autres civilisations (histoire de la constitution de la collection, acteurs).
- ▶ Deux conceptions du patrimoine : comment les occidentaux transforment en pièces de musée des objets du culte utilitaires (étude des contraintes de la conservation des statues).
- ▶ Constitution des identités

### Pistes pédagogiques en rapport avec les programmes de Lettres

NADINE DECOURT

- ▶ entrer dans l'imaginaire d'une autre culture (à travers des objets d'art porteurs de systèmes de valeurs, de représentations, de coutumes qui sont ressentis par la plupart comme étranges, exotiques)
- ▶ découvrir en particulier l'univers des mythes, légendes et croyances liés aux objets de cultes présentés dans l'exposition,
- ▶ mettre en oeuvre les ressources de la langue (du documentaire à la fiction) pour rendre compte de cette exposition comme événement d'une rencontre : dire ses émotions, observer et décrire tel ou tel objet, narrer, en particulier en 6<sup>e</sup>, dans une visée comparatiste (en lien avec la mythologie gréco-latine et les textes bibliques), argumenter ses choix, ses questionnements, notamment en 5<sup>e</sup> et en 4<sup>e</sup> (en lien avec les grandes découvertes) et en seconde (autour de la question de l'altérité)
- ▶ amorcer (dès la maternelle) l'élaboration de dispositifs de mises en mémoire s'appuyant sur la notion de collection (anthologie, musée de classe etc.)

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



"DIEUX DE CHINE,  
LE PANTHÉON POPULAIRE DU FUJIAN  
DE JJM DE GROOT"

### Pistes pédagogiques en rapport avec les programmes d'Art visuels

CORINNE IBORRA

- ▶ Observer et travailler la notion de collection en relation avec le musée personnel de l'élève ou le musée de classe.
- ▶ Observer, analyser la mise en exposition (muséographie) des objets.
- ▶ Observer, décrire les objets exposés selon un vocabulaire plastique précis. Faire émerger les constituants plastiques (formes, couleurs, matériaux, procédés de réalisation) en relation avec d'autres objets religieux dans d'autres cultures et époques (cycles 2 et 3).
- ▶ Travailler la symbolique des objets, le sens à partir de l'observation et de l'émotion ressentie. Faire des hypothèses, verbaliser.
- ▶ Etablir un bestiaire fantastique en relation avec les objets présentés, les comparer à d'autres œuvres d'art (spécificités, style, contexte, sens).
- ▶ Inventer à partir de l'exposition d'autres objets et discours (dieux imaginaires ou autres créatures) en fonction d'une intention. Justifier ses choix plastiques.

## 3. RESSOURCES CULTURELLES

### Dossier culturel

Conçu en collaboration avec des enseignants et des formateurs, le dossier culturel comprend des fiches d'information sur l'exposition : plan, contenu, pistes de travail, bibliographie. Il permet aux enseignants de préparer et de prolonger leur venue au Muséum avec leur classe.

Ce document est réalisé en partenariat avec l'IUFM de Lyon dans le cadre d'une convention.

### Site Internet / Espace enseignants

Le site Internet [www.museum-lyon.org](http://www.museum-lyon.org) informe de l'ensemble des activités et de l'actualité du Muséum. L'espace enseignants regroupe toutes les informations qui leur sont destinées.

Il présente les productions et les projets pédagogiques réalisés dans les établissements scolaires en partenariat avec le Muséum. Le forum sur [laclasse.com](http://laclasse.com) propose aux enseignants d'échanger sur leurs expériences et leurs projets.

### Présentation spécifique aux enseignants

Pour préparer la venue de la classe au Muséum, le service des publics organise une présentation spécifique aux enseignants pour chacune des expositions.

Sur inscription auprès du médiateur culturel chargé des relations avec l'éducation nationale au 04 72 69 11 93 ou [veronique.gouttenoire@rhone.fr](mailto:veronique.gouttenoire@rhone.fr)

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



"DIEUX DE CHINE,  
LE PANTHÉON POPULAIRE DU FUJIAN  
DE JJM DE GROOT"

- ▶ Programme d'activités de l'année et exposition Dieux de Chine : Mercredi 22 septembre à 14H30
- ▶ Exposition A vous de Jouer ! : Mercredi 20 octobre à 14 H30 – Samedi 23 Octobre à 11H
- ▶ Exposition Commerce Equitable : Mercredi 1er décembre à 14 H 30.

#### Réseau Education Nationale

##### ▶ Professeur Relais

Deux professeurs relais de la Délégation Académique à l'Action Culturelle (DAAC) du Rectorat de l'Académie de Lyon collaborent à la réalisation de ressources documentaires, à l'élaboration de stages de formation et à la structuration du réseau d'établissements. Ce sont des personnes ressources pour les enseignants qui souhaitent monter un projet.

##### ▶ Réseau de correspondants

Inauguré dernièrement, le réseau de correspondants regroupe une centaine d'enseignants, de documentalistes et de directeurs d'établissements scolaires. Ces correspondants s'impliquent dans la diffusion des activités du Muséum (expositions, activités publics scolaires, activités culturelles, formations...) auprès de leur établissement. Le Muséum réserve à ces interlocuteurs privilégiés des activités spécifiques.

Pour tout renseignement et inscription, s'adresser au médiateur culturel chargé des relations avec l'Education Nationale au 04 72 69 11 93 ou [veronique.gouttenoire@rhone.fr](mailto:veronique.gouttenoire@rhone.fr)

### III - ACTIVITES POUR GROUPES (GROUPES NON SCOLAIRES)

#### pour les adultes :

Visite commentée : découverte approfondie de l'exposition avec un médiateur, sur réservation

Durée : 1H30

Tarif : 1,50 euros par personne

#### Pour les associations, MJC, Centres de Loisirs, etc. :

Visite-atelier (à partir de 6 ans) : Jeu " Shing K'un T'o " et visite de l'exposition

Sur réservation

Durée : 1H15

Gratuit

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



"DIEUX DE CHINE,  
LE PANTHÉON POPULAIRE DU FUJIAN  
DE JJM DE GROOT"

Visite : des visites adaptées avec un médiateur sont possibles sur réservation

Durée : modulable

Gratuit

Pour tous renseignements concernant l'organisation d'une visite ou d'un atelier, contacter Jean-Baptiste Beudot : 04 72 69 11 83 ou [jean-baptiste.beudot@rhone.fr](mailto:jean-baptiste.beudot@rhone.fr)

**Pour les publics handicapés :**

► moteurs : pour des raisons de sécurité, l'accès à l'exposition n'est pas possible pour les groupes à mobilité réduite.

► déficience visuelle et mentale : une visite adaptée peut être proposée après une rencontre avec le médiateur.

Pour tous renseignements concernant l'organisation d'une visite, contacter Marie Boley : 04 72 69 11 93 ou [marie.boleym@rhone.fr](mailto:marie.boleym@rhone.fr) <<mailto:marie.boleym@rhone.fr>>

Inscriptions et réservations : Marlène Prost 04 72 69 05 05 ou [marlene.prost@rhone.fr](mailto:marlene.prost@rhone.fr)

#### IV – PROGRAMMATION CULTURELLE

Le Muséum propose une programmation culturelle autour de chaque exposition dont les informations détaillées se trouvent dans le programme des activités culturelles.

Les enseignants sont invités à le consulter et à participer, à titre individuel, aux différents événements annoncés. Il est possible d'organiser pour leurs élèves, en concertation avec le service des publics, une rencontre avec des artistes ou des scientifiques invités dans le cadre d'activités culturelles.

**Visite découverte en famille : Objet qui es-tu ?**

Découverte en famille avec un médiateur culturel de l'histoire de la collection, de l'identité et de la place des dieux, des sages, des démons, des généraux et des créatures célestes au sein du panthéon.

Durée : environ 45 minutes.

Du 14 septembre au 10 octobre 2004 : tous les mercredis, jeudis, samedis et dimanches à 14H30 et 16H.

*Activité offerte avec le billet d'entrée. L'accès est possible pour une personne à mobilité réduite.*

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM



"DIEUX DE CHINE,  
LE PANTHÉON POPULAIRE DU FUJIAN  
DE JJM DE GROOT"

### Contes Dieux de Chine

à partir de 6 ans

Pour animer les statuettes religieuses populaires chinoises de la Collection de Groot.

Brigitte Besos, conteuse, Le Cercle de Jade.

Samedi 25 et dimanche 26 septembre, à 15H et à 17H.

*Activité offerte avec le billet d'entrée.*

### Voix de Chine

Lecture à deux voix. Extraits d'œuvres littéraires d'hier et d'aujourd'hui.

Compagnie " de-ci de-là ", Estelle Feuvrier et Olivier Rougerie.

Samedi 2 et dimanche 3 octobre, à 17 H.

*Activité offerte avec le billet d'entrée.*

### Concert-rencontre

Musique classique chinoise. Poésie chinoise et fluidité des notes musicales sont au rendez-vous avec Shi Ying, artiste chinoise et Kuo Ying Chiang, artiste taiwanaise et son Cheng, grande cithare chinoise oblongue. A cette occasion, présentation de quelques belles pièces, instruments de musique datant du début et du milieu de XXe siècle.

Samedi 9 et dimanche 10 octobre à 17H, en partenariat avec Asiexpo.

*Activité offerte avec le billet d'entrée.*

Inscriptions au 04 72 69 05 05

Renseignements et réservations au 04 72 69 05 05

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

## V - INFORMATIONS PRATIQUES

### ► Groupes scolaires

Renseignements au 04 72 69 05 05, Fax 04 72 69 05 08 / marlene.prost@rhone.fr

Du mardi au vendredi de 9H à 12H30 et de 14H à 17H, le lundi de 14H à 17H.

### Consignes de réservation

Réservation par écrit obligatoire pour tout type de visite y compris la visite autonome, au moins cinq semaines à l'avance.

Bulletin de réservation téléchargeable sur [www.museum-lyon.org](http://www.museum-lyon.org) dans la rubrique Espace Enseignants. Par courrier : se reporter au bulletin de réservation de la plaquette intitulée " activités public(s) scolaire(s) ".



### Tarifs

Activités avec médiateur culturel

1,50 euros par élève, gratuit pour les enseignants et les accompagnateurs.

Entrée du musée / Visite autonome

Gratuit pour les élèves, les enseignants et les accompagnateurs.

### Consignes de visite

Encadrement

Quel que soit le type de visite, les professeurs et les accompagnateurs sont responsables de l'encadrement du groupe.

Téléphones mobiles

Dans les salles d'exposition, les téléphones mobiles doivent être éteints.

Captation d'images

Autorisée sur demande préalable et sous certaines conditions.

### Indications complémentaires

Le Muséum ne dispose pas de salle pique-nique.

Le vestiaire est gratuit.

#### ► Tout public

*Pour des raisons de sécurité, certaines salles ne se visitent plus.*

*Seules les expositions temporaires sont accessibles aux publics.*

► Horaires d'ouverture : de 10h à 18h sans interruption du mardi au dimanche.

► Fermetures exceptionnelles samedi 25 décembre 2004 et samedi 1er janvier 2005.

► Tarif entrée : 2,30 euros

► Tarif atelier : 1,50 euros

► Visite découverte et activités culturelles offertes avec le billet d'entrée.

► Gratuit pour les moins de 18 ans.

► Gratuit pour tous, le jeudi.

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005



"DIEUX DE CHINE,  
LE PANTHÉON POPULAIRE DU FUJIAN  
DE JJM DE GROOT"

## VI – BIBLIOGRAPHIE

- ▶ *Comment Lü Dongbin devint immortel*, Marie Holzman, Chen Chao-Pao, Les contes du ciel et de la terre, Gallimard Jeunesse, 1995
- ▶ *Contes des peuples de la Chine*, Files France, Aux origines du monde, traductions, notes et annexes par Maurice Coyaud, Paris, 2000
- ▶ *L'encyclopédie des mythologies du monde*, Casterman, Hong Kong, 1995
- ▶ *La déesse Nüwa*, Guillaume Olive, Syros Jeunesse, *Contes Chinois*, 2002
- ▶ *Le prince qui se fit mendiant*, Amina Okada, Dominique Thibault, *les contes du ciel et de la terre*, Gallimard Jeunesse, 1994
- ▶ *Mémoires de la cour céleste, Mythologie populaire Chinoise*, Jacques Pimpaneau. Culture, éditions Kwok On, 1997
- ▶ *Chine. Culture et traditions*, Jacques Pimpaneau, Editions Philippe Picquier, 2004

EXPOSITION

DU 14 SEPTEMBRE 2004

AU 5 JANVIER 2005

MUSEUM

CONCEPTION DU DOSSIER CULTUREL : Service des Publics

RÉALISATION GRAPHIQUE : Cécile Carretti, I.U.F.M. de Lyon,  
dans le cadre de la convention de partenariat.

RÉFÉRENT EXPOSITION DIEUX DE CHINE : Véronique Gouttenoire

L'ÉQUIPE DU SERVICE DES PUBLICS

RESPONSABLE : Yvan Mathevet

COORDINATION MÉDIATION CULTURELLE : Anne Mozzo

MÉDIATION CULTURELLE : Sandrine Berettoni, Jean-Baptiste Beudot, Séverine Blanchard Lebouter  
Marie Boley, Sylvie Boucherat, Sophie Chaumont, Xavier Gailhot, Véronique Gouttenoire  
Sébastien Hovart, Pauline Lachapelle, Camilla Meridja, Séverine Pradon

PROGRAMMATION CULTURELLE : Gaëlle Assier, Clotilde Sgard. ASSISTANTE : Karin Marechal

SECRETARIAT : Anne-Christine Berthelier

RÉSERVATIONS : Marlène Prost

DÉVELOPPEMENT DES PUBLICS : Aline Setrakian. ASSISTANTE : Marina Betan

ENSEIGNANTS-RELAIS DAAC : Elisabeth Talon, Karim Zahouani

RHÔNE  
LE DÉPARTEMENT  
MUSEUM



"DIEUX DE CHINE,  
LE PANTHÉON POPULAIRE DU FUJIAN  
DE JJM DE GROOT"

#### **EXPOSITIONS AU MUSÉUM – AUTOMNE 2004**

##### ***Dieux de Chine***

Exposition du 14 septembre 2004 au 9 janvier 2005

##### **A VOUS DE JOUER !**

Exposition du 12 octobre 2004 au 27 février 2005

##### **COMMERCE ÉQUITABLE**

Exposition du 16 novembre 2004 au 30 avril 2005

##### **LE PARADIS TERRESTRE**

Installation vidéo du 14 décembre 2004 au 9 janvier 2005