

Musée universitaire de Louvain

EN VISITE AU MUSÉE L

Carnet d'exploration



Bienvenue AU Musée !

Ce petit carnet est **à toi**, emmène-le pendant ta visite du musée.

Il mêle des pages blanches pour dessiner les œuvres qui t'impressionnent et une série d'activités qui te permettent de découvrir les collections.

Bon Amusement !



Respectons les règles DU Jeu...

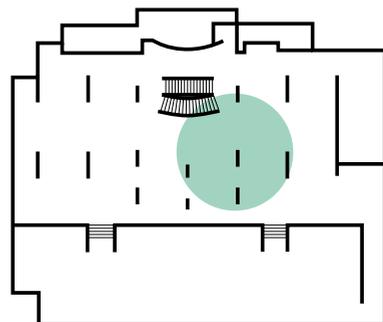
Le musée est un endroit **fantastique** où il y a plein de belles choses à découvrir. Mais attention, on n'y fait pas ce que l'on veut ! Quelques règles simples sont là pour garantir la tranquillité de chacun et la sécurité des œuvres.

À toi de Jouer! Voici 12 pictogrammes qui t'aideront à découvrir comment les choses se passent dans un musée. Décrypte-les et trouve **l'intrus** qui s'est glissé.



Autrement dit, au musée, on s'amuse calmement dans le respect des œuvres.

2^e étage



LA PASSION DES CHERCHEURS, LES INSECTES

Dans cet espace du musée, tu peux découvrir **une multitude d'insectes** de formes, de tailles et même de couleurs très variées.

Des **coléoptères** aux dimensions impressionnantes aux **papillons** flamboyants, en passant par les **libellules**, les **criquets** ou encore les **abeilles** productrices de miel, il y en a vraiment pour tous les goûts.

Prends le temps de bien **observer** toutes leurs caractéristiques !

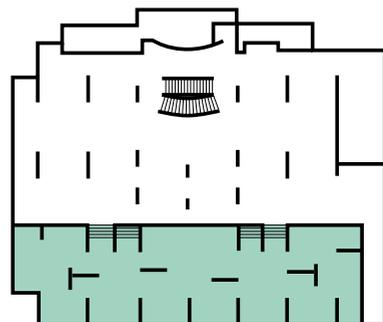


À toi de Jouer! À partir des trois **empreintes** de doigts ci-dessous (représentant les trois parties distinctes du corps d'un insecte : **la tête, le thorax et l'abdomen**), ajoute les éléments manquants pour en faire **un véritable insecte**. De retour à la maison, tu peux même t'amuser à créer des insectes à partir de tes propres empreintes digitales...



Les insectes ont toujours **six pattes** à l'état adulte, **deux paires d'ailes** pour les insectes volants et **une paire d'antennes**. Les pattes et les ailes sont toutes situées sur le thorax (soit la deuxième partie du corps de l'insecte).

3^e étage



Art moderne

Que de **peintures** et de **sculptures** exposées au 3^e étage du Musée L! Certaines de ces œuvres sont **figuratives** (l'artiste imitant les formes de la réalité), alors que les autres sont **abstraites** (l'artiste ne prenant pas modèle sur la réalité). Il y a des œuvres aux **couleurs vives** et d'autres aux **teintes plus sombres**; des créations avec des **lignes droites** et d'autres avec des **lignes courbes**; des personnages représentés d'une manière très détaillée ou de façon plus simple...

À toi de jouer! En te baladant dans l'espace, **choisis l'œuvre** qui te plaît le plus. Ensuite, devant celle-ci, **imagine** la réponse que tu pourrais apporter à l'une des questions suivantes... N'hésite pas à faire preuve d'imagination et d'originalité !

Enfin, demande à la personne qui t'accompagne d'en faire de même avec l'œuvre de son choix.



Une **musique** **accompagne** cette œuvre : **À quoi ressemble-t-elle?**

L'artiste et toi avez partagé un repas juste avant qu'il ne crée son œuvre : qu'a mangé l'artiste?

Le ou les personnages de cette œuvre sont en train de parler : que disent-ils?

Tu as assisté à la création de cette œuvre : quelle était l'humeur de l'artiste au moment où il a créé son chef-d'œuvre?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

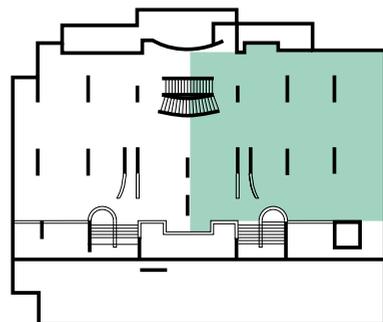
.....

Tu peux même inventer ta propre question ET ta propre réponse!

4^e étage

-

Antiquité &...

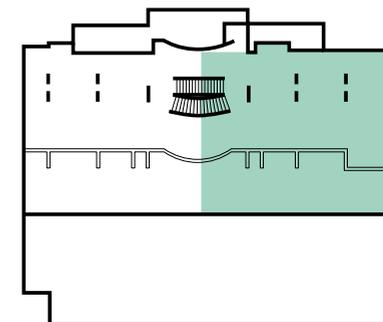


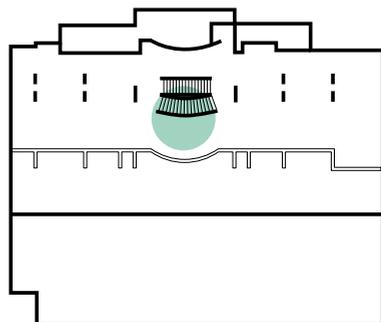
Dans ces deux parties du musée, laisse-toi guider par **tes émotions** et **tes goûts** et dessine l'œuvre **qui te plaît le plus**. Il peut y en avoir plusieurs, bien évidemment !

5^e étage

-

... Art POPULAIRE





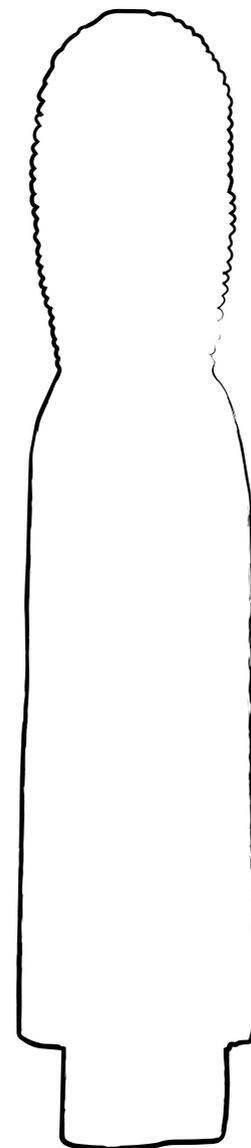
Le regard d'un Amateur, le tambour à fente

Te voici face à un **grand tambour** qui vient de l'archipel du **Vanuatu** (situé en Océanie). Prenant la forme d'un **personnage** au visage et au corps très schématiques, il a été sculpté dans un tronc, en veillant à bien évider l'intérieur afin de créer une **caisse de résonance**. Ces tambours étaient souvent rassemblés de manière à former un véritable **orchestre** !

À toi de jouer! Comme **nous ne pouvons plus frapper** sur le tambour du Musée L, imagine **le son** qu'il pourrait produire. À quoi celui-ci ressemble-t-il ?

Ensuite, dans ton carnet, **amuse-toi** à lui ajouter des bras, des pieds ou encore des accessoires comme un parapluie, un chapeau, des lunettes de natation ou encore un masque de protection !

Tambour à fente, Océanie, Vanuatu, milieu 20^e siècle, arbre à pain. NE72



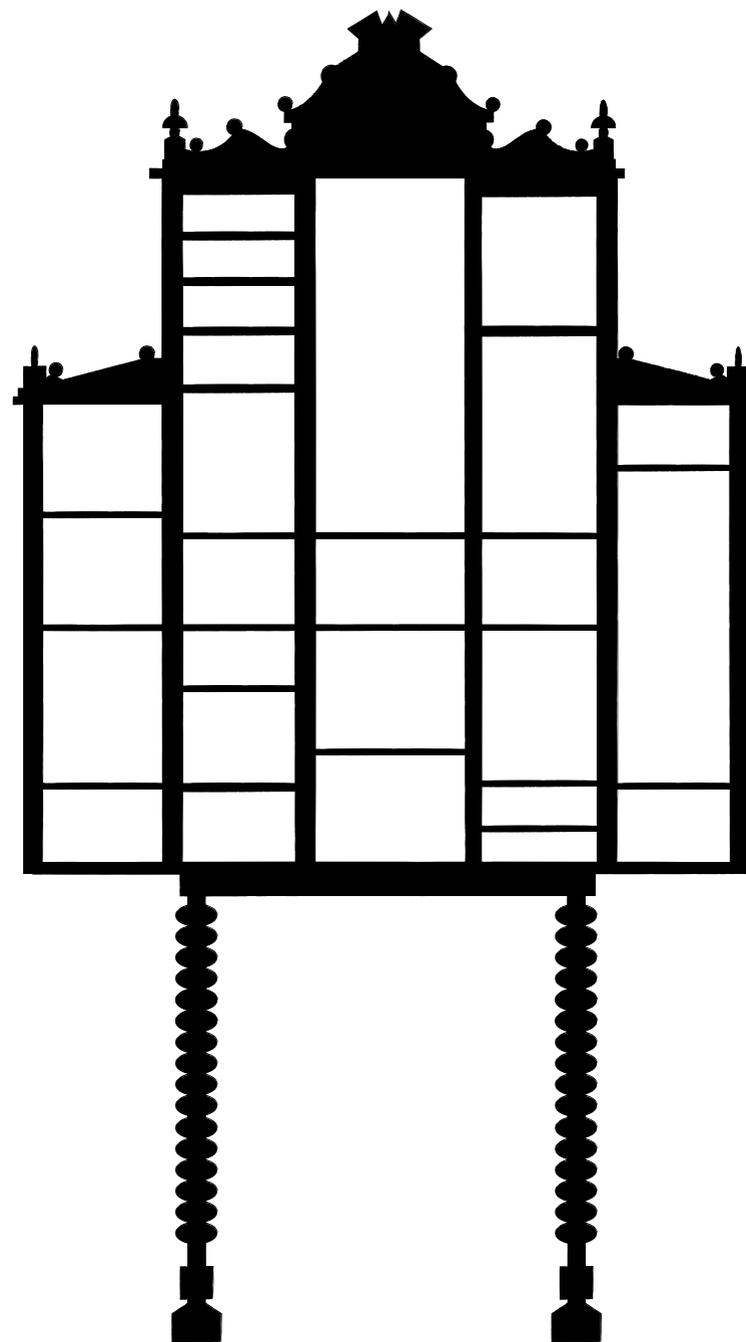
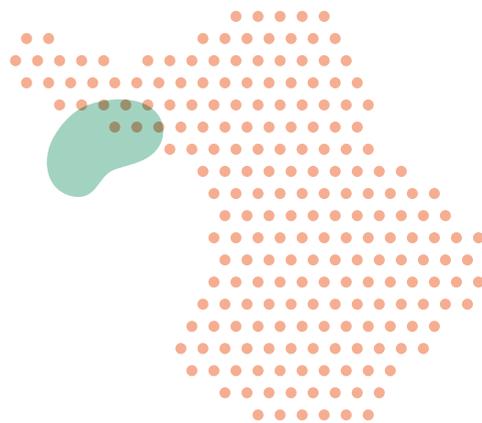
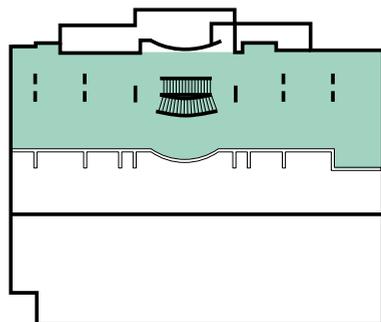
6^e étage

—

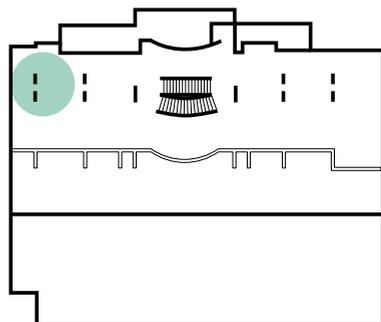
Le regard d'un Amateur

Beaucoup d'**œuvres** très différentes occupent cet étage... Peut-être aimerais-tu conserver le **souvenir** de certaines d'entre elles ?

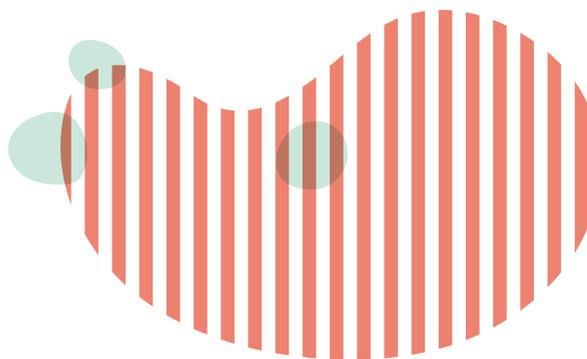
Voici la représentation d'un **cabinet de curiosités** (meuble pour exposer des objets, dont tu pourras découvrir un exemple au 2^e étage du musée). **Dessine sur les étagères** les œuvres qui te plaisent en essayant de respecter la taille de l'objet et l'espace que t'offre chaque étagère.



Afrique, LA STATUE DE CHEF NDENGESE



Cette **sculpture en bois** représente un chef du **peuple Ndengese** (établi en République démocratique du Congo). Représenté nu (à l'exception de bracelets et d'une coiffe), son corps et son visage sont couverts de **motifs géométriques** et répétitifs. Ceux-ci évoquent les vraies cicatrices (appelées scarifications) que le chef portait sur le corps. Chacune d'elles avait un **sens particulier** qui n'est malheureusement plus compris aujourd'hui.

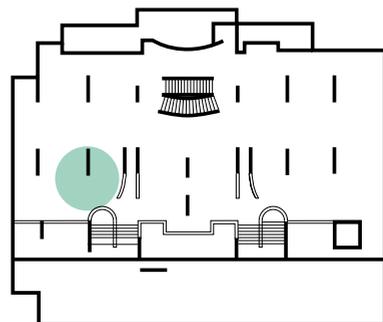


Statue de chef (peuple Ndengese), République démocratique du Congo, fin 19^e - début 20^e siècle, bois. A73



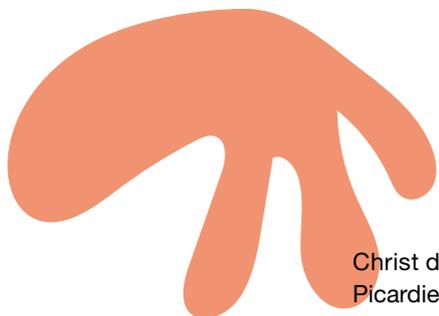
À toi de Jouer! Dessine et invente, à l'intérieur de la silhouette du chef, des **motifs géométriques** comme si tu créais de nouvelles scarifications.

4^e étage



Moyen Âge & Temps modernes, Le Christ des Rameaux

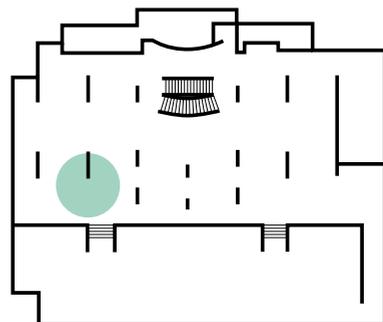
Dans cette section du musée, une **sculpture** représentant **Jésus-Christ assis sur une ânesse** est exposée. L'as-tu trouvée ? Montée sur un charriot, cette statue était autrefois emmenée en procession à travers les rues du village, lors du **dimanche des Rameaux**. Elle était alors entièrement peinte, ce qui la rendait encore plus réaliste.



Christ des Rameaux, France, Picardie (?), 16^e siècle, chêne. VH454

À toi de jouer! La **monture** de Jésus a disparu... En **observant** attentivement la sculpture, essaye de la **dessiner**. Regarde bien ses pattes, la position de ses oreilles, son museau...

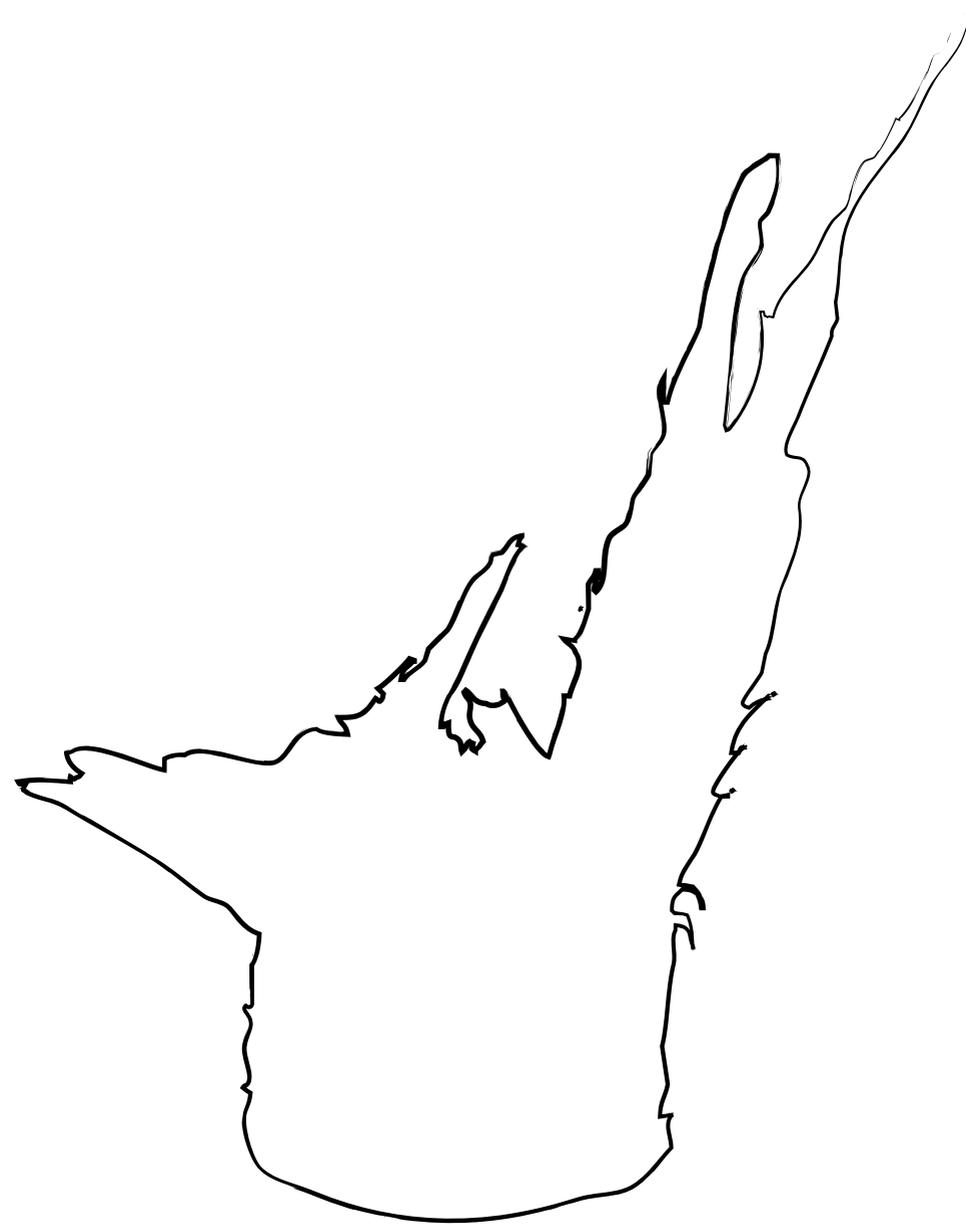




LA PASSION DES CHERCHEURS, LA COURONNE CHAPAWIK DE PRÊTRE SORCIER

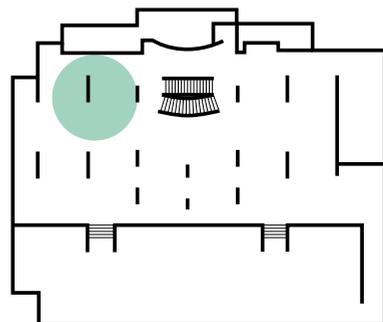
Cette **couronne** a été fabriquée avec des **plumes d'ara** (c'est un perroquet : tu peux d'ailleurs en observer un dans le cabinet de curiosités du musée) par le peuple Shuar. Elle était portée par les chamanes dont on redoutait la **puissance magique**. On raconte qu'ils pouvaient conserver, dans leur estomac, des flèches aux pouvoirs magiques invisibles qu'ils envoyaient contre leurs ennemis !

À toi de Jouer! Observe les plumes multicolores de la couronne exposée et redonne, à la coiffe dessinée ci-dessous, **toutes ses couleurs**.



Couronne *chapawik* de prêtre sorcier *uwishin* (peuple Shuar), Équateur, Archidonia, 1995, plumes d'ara. E1580

2^e étage



L'INCROYABLE Diversité DU monde

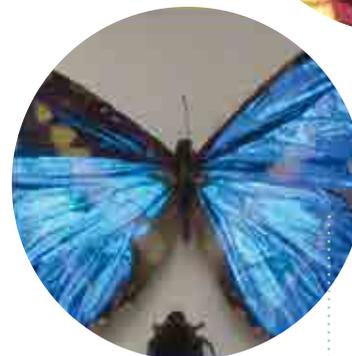
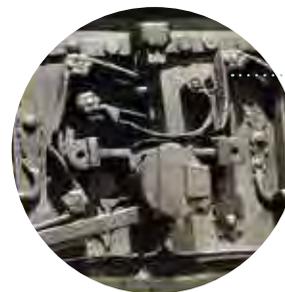
Ancêtre des musées modernes, le **cabinet de curiosités** apparaît en Europe au cours du 16^e siècle. Meuble ou pièce entière, il renfermait des **objets** généralement **étranges** et **insolites**, issus de la nature (*Naturalia*) ou créés par l'homme (*Artificialia*). Les visiteurs pouvaient ainsi **découvrir le monde** au travers des représentations de l'époque, transmises par les objets.



À toi de Jouer! Recherche, dans le cabinet de curiosités du musée, les **objets** auxquels appartiennent ces détails.

Les as-tu tous **retrouvés** ?

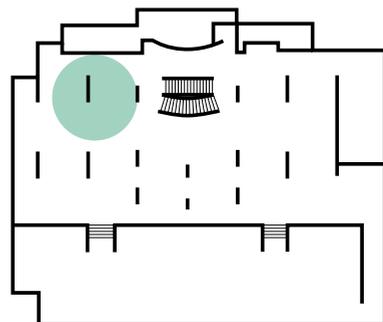
Si besoin, fais appel à l'équipe en demandant à la personne qui t'accompagne de les chercher avec toi.



95
50
69
75
30
10
Réponses

2^e étage

-



L'INCROYABLE DIVERSITÉ DU MONDE

Maintenant que tu as observé le **cabinet de curiosités** dans ses moindres recoins, certains objets ont sans doute **attirés ton attention**... Pour ne pas les oublier, n'hésite pas à les **dessiner** sur **cette page** !



C'était chouette?

Alors, n'hésite pas à partager tes expériences et à laisser commentaires, dessins et/ou photos sur la page Facebook et Instagram du musée!

Tu veux encore t'amuser? Le Musée L organise plein d'activités pour les enfants et les ados tout au long de l'année! Des ateliers créatifs le mercredi après-midi, des journées familles et des stages durant les vacances. Tu peux aussi venir avec ta classe et même y fêter ton anniversaire!

Tu veux revenir? L'entrée au musée est gratuite pour tous chaque premier week-end des mois de juin, juillet, août et septembre. Ensuite, elle sera gratuite chaque premier dimanche du mois.

Toutes les informations utiles sont sur le site internet
www.museel.be

Tu peux également contacter le Service aux publics
au 010 47 48 45 ou via publics@museel.be

N'hésite pas à suivre l'actualité du musée sur
Facebook et Instagram



Musée L
Musée universitaire de Louvain
www.museel.be

