

# Cahier d'activités



13 SEPTEMBRE 2017 - 15 JANVIER 2018

## MUSIQUES! ÉCHOS DE L'ANTIQUITÉ

EXPOSITION



Ce carnet appartient à



# AVANT DE COMMENCER LE VOYAGE...



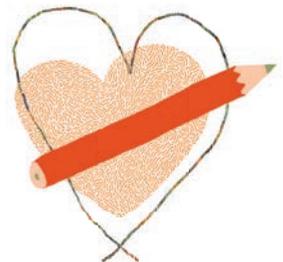
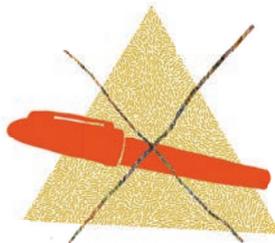
Aujourd'hui, la musique est partout... chez toi, dans les magasins, dans la rue !

Dans l'Antiquité, il y a plus de 5000 ans, elle avait déjà autant de succès. Mais pas d'électricité, pas d'enregistrements, pas de téléphones portables !

Alors comment savoir quelle était la musique des Romains, des Grecs, des Égyptiens ou des habitants de l'Orient ? En observant les vestiges d'instruments anciens retrouvés, les quelques notations musicales et les œuvres représentant des musiciens.

Prêt à commencer le voyage ?... En avant la musique !

## QUELQUES CONSIGNES !



# TES OUTILS DE VOYAGEUR

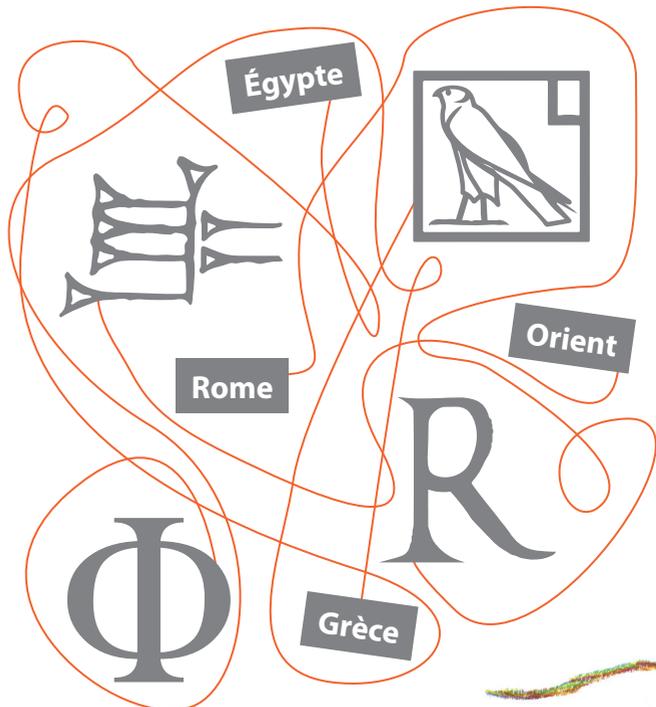
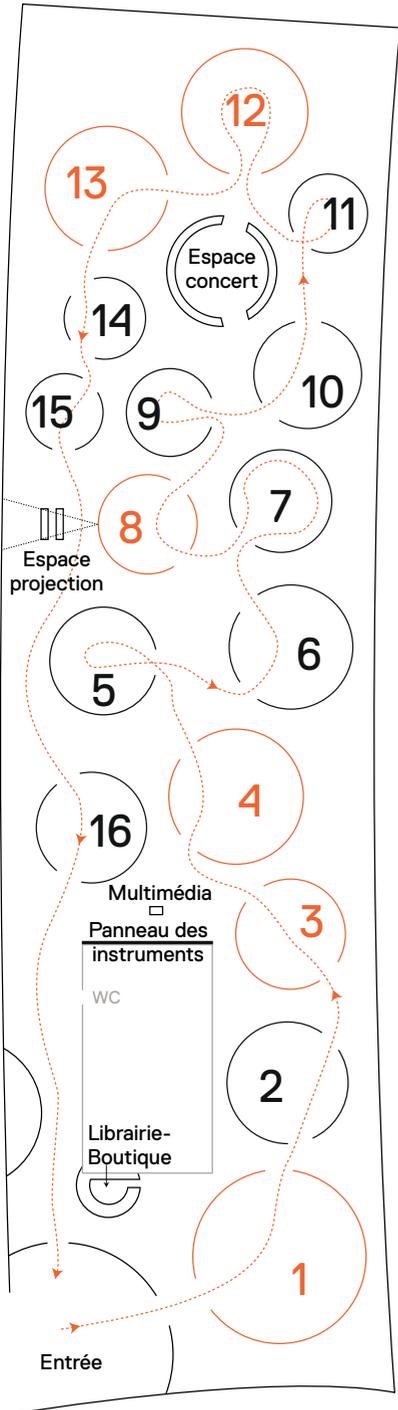
## LE PLAN DE L'EXPOSITION

Suis le fil coloré sur le plan pour retrouver les objets à observer lors du parcours.

## LE CODE SECRET DES SYMBOLES

Des **symboles** sont dessinés sur les cartels (petits panneaux) à côté des objets. Ils t'indiquent de quelle civilisation ou pays ils viennent.

Démêle la bobine de fil pour savoir ce que signifient ces symboles !



# Tambour 1

## La musique antique dans l'imaginaire occidental

Lorsque l'on a redécouvert la musique antique, les recherches des savants se sont mêlées à l'imaginaire des artistes, donnant parfois lieu à quelques fantaisies ! Regarde autour de toi les œuvres représentant des musiciens de l'Antiquité : ils sont vus à travers les yeux des artistes du 19<sup>e</sup> siècle.

Observe maintenant cette affiche du film hollywoodien *Quo Vadis*, sorti en 1951. C'est un péplum, un film dont l'action se passe dans l'Antiquité. Les projecteurs sont braqués sur les amoureux Marcus et Lygie !



**Le coup d'œil**  
Dans *Quo Vadis*,  
les aventures  
se vivent en  
musique, au son

des trompettes des soldats  
romains. Sur l'affiche, un  
personnage joue de la lyre,  
un instrument à cordes.  
L'as-tu repéré ? Entoure-le !



## Tambour 3

### Les vestiges des instruments de musique

Observe ces vestiges d'instruments anciens tout autour de toi. Ils ont été retrouvés lors de fouilles archéologiques. Parfois, il en manque des morceaux ! Pas toujours facile de comprendre à quoi ils ressemblaient à l'origine.

Ces instruments vont deux par deux.  
Reconstitue les bonnes paires en les reliant.

Indices :  
Il y en a 2...



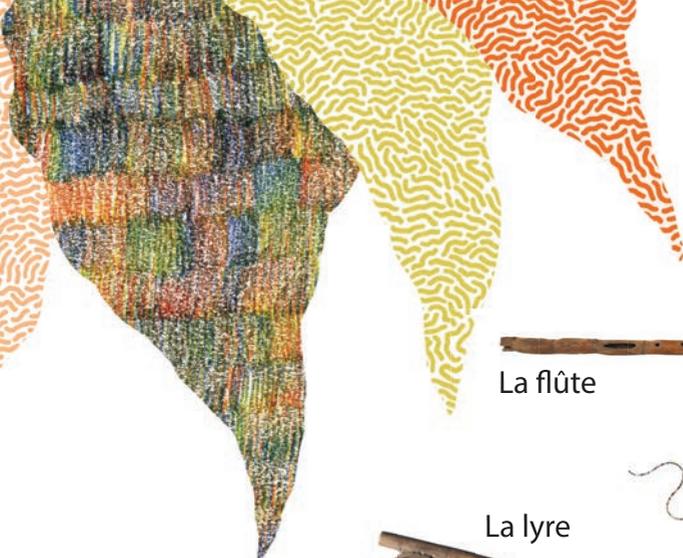
... dans lesquels on souffle, ils sont « à vent »



... qui ont perdu leurs cordes



... qui produisent un son grâce à un choc  
ou un coup (percussion)



Le luth



La flûte



La lyre



Les claquoirs



Le tambour



La trompette



### Le coup d'œil

En quel matériau sont fait le luth, la lyre et les claquoirs ?

.....

D'où viennent ces objets ? **Dessine** à côté de chacun d'entre eux le bon symbole. Aide-toi du code page 3 et des cartels !

Si tu veux en savoir plus sur les catégories d'instruments, utilise le dispositif multimédia à la sortie du tambour 3 !

## Tambour 4

### Dieux de la musique et dieux musiciens

Dans l'Antiquité, la musique fait partie de la religion. Chants, bruits d'instruments... tout est bon pour capter l'oreille des dieux et des déesses et attirer leur bienveillance !



La déesse égyptienne de la musique, Hathor, a perdu son sistre, un instrument avec de petits disques de métal qui s'entrechoquent.

Retrouve ce détail dans le tambour 4 et **rends-lui son instrument en le dessinant** !

#### Le coup d'œil

En Orient, le dieu Ea invente les incantations, des paroles ou chants utilisés pour combattre le mal. Dans un poème racontant la création du monde, Ea sauve de la mort de jeunes dieux en endormant celui qui voulait les tuer... avec une incantation magique !

À quoi ressemblaient les autres dieux musiciens en Mésopotamie ? Si tu retrouves cet objet, tu pourras en observer quelques-uns !



## Tambour 8

### La musique et la cité dans le monde classique

Dans la Grèce antique, on aime la compétition... en musique ! Les musiciens jouent pour célébrer les exploits des vainqueurs de concours sportifs. Pour devenir musicien de métier, il faut d'ailleurs s'entraîner aussi sérieusement qu'un athlète !

Ces musiciens se sont échappés de leurs coupes ou vases ! Retrouve-les dans les vitrines et relie chaque personnage à la silhouette noire de l'objet dont il est extrait.



1



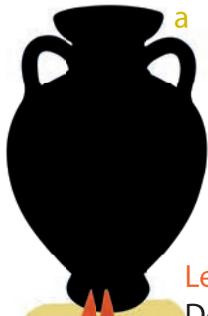
2



3



4



a



b



c



d

De quel instrument jouent ces quatre musiciens ?

- De la lyre
- Du tambour
- De l'aulos, un instrument à vent à deux tuyaux dans lequel on souffle

## Tambour 12

### *Les sons du deuil*



Dans l'Antiquité, lorsqu'une personne meurt, on joue de la musique ou on fait des sons pour l'honorer. La musique doit aussi l'aider à faire le voyage vers l'autre monde.

Sur ce sarcophage égyptien de la Dame Madja, le peintre a représenté des hommes transportant son corps vers le tombeau.

Mais qui sont ces deux femmes en blanc assises à gauche et que font-elles ?

**Déchiffre le message** codé envoyé par Dame Madja !  
Indice : Coupe le « SON »

SONCES PLEUSONREUSES CRIENT,  
SONSE FRAPSONPENT LA SONTETE ET LA POISONTRINE  
POURSON MONSONTRER LEURSON CHASONGRIN

# Tambour 13 Interpréter

Dans l'Antiquité, pas de photographie ! Alors, comment avoir une idée des gestes et des postures des musiciens jouant d'un instrument ? En observant les images laissées par les artistes !

De quel instrument jouent ces musiciennes et musiciens ?

Indices :

Pour jouer de la harpe ou de la cithare, il faut toucher les cordes de ses doigts ! Mais le joueur de harpe ne se tient pas debout.

L'aulos, un instrument à deux tuyaux, demande un bon souffle.

Pour jouer du tympanon, mieux vaut ne pas avoir mal au bras.

Pour un joueur de kroupeza, la musique c'est ... le pied !



1. Joueur de .....



2. Joueur de .....



3. Joueuse de .....



5. Joueur de .....

## Le coup d'œil

Choisis deux de ces personnages, observe-les bien et mime la position de leur corps, comme si tu étais toi-même un musicien !



4. Joueur de .....

## AVEC MES DIX DOIGTS

À la maison, fabrique ton instrument de musique inspiré de la syrinx en roseaux du tambour 3 ! La syrinx, selon la mythologie gréco-romaine, a été créée par la métamorphose de la belle Syrinx, se transformant en roseaux pour échapper à l'amour du dieu Pan.



**Devine quel est l'autre nom de la syrinx !**

C'est la flûte de .....



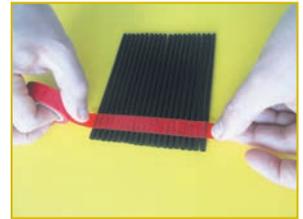
Matériel :

- Entre 15 et 20 pailles en plastique
- Du ruban adhésif assez épais qui colle bien
- Une paire de ciseaux



### Étape 1

Dispose les pailles côte à côte, bien serrées.



### Étape 2

Colle le ruban adhésif en haut, à un centimètre du bord. Retourne les pailles et colle aussi l'arrière.



### Étape 3

Avec une paire de ciseaux, découpe le bas des pailles en biais, en suivant le modèle !



Souffle dans l'instrument, côté ruban adhésif vers le haut. Le son des pailles les plus courtes n'est pas le même que le son des pailles plus longues !



Directrice de la publication : Marie Lavandier  
 Responsable éditorial : Luc Piralla  
 Rédaction et coordination : Gautier Verbeke, responsable de la  
 médiation, Marion Charneau, médiatrice culturelle  
 Graphisme et maquetage : Marie D'agostino  
 Iconographie : Charles-Hilaire Valentin  
 Illustrations : Waii-Waii (waii-waii.com)

P. 4 Affiche du film *Quo Vadis*, Charles Rau, Paris, La Cinémathèque française, 1951 © Paris, La Cinémathèque française - P. 6 *Luth*, bois, vers 700 av. J.-C., Paris, musée du Louvre © Musée du Louvre, dist. RMN-GP / H. Lewandowski - P. 6 *Flûte longue (à jeu oblique ?)*, roseau, Paris, musée du Louvre © Musée du Louvre, Dist. RMN-GP / C. Decamps - P. 6 *Lyre*, bois, vers 1450 av. J.-C., Paris, musée du Louvre © Musée du Louvre, Dist. RMN-GP / C. Decamps - P. 6 *Paire de claquoirs*, bois, Basse époque, Paris, musée du Louvre © Musée du Louvre, Dist. RMN-GP / C. Decamps - P. 6 *Tambour*, bois, cuir, Basse époque, Paris, musée du Louvre © Musée du Louvre, dist. RMN-GP/H. Lewandowski - P. 6 *Trompette*, or, vers 2200-1700 av. J.-C., Paris, musée du Louvre © Musée du Louvre, dist. RMN-GP / R. Chipault - P. 7 (haut) *Relief : Hathor jouant du sistre*, calcaire, Moyen Empire, Amenemhat III, 1843 – 1798 avant J.-C. Égypte, Licht © Musée du Louvre, Dist. RMN-GP / C. Decamps - P. 7 (bas) *Kudurrû inachévé* : dieux musiciens, calcaire, vers 1186-1172 av. J.-C., Paris, musée du Louvre © Musée du Louvre, dist. RMN-GP / P. Fuzeau - P. 8 (1) Peintre de Cassel, *Cratère en calice attique : Pyrrhique (détail)*, argile, vers 440-430 av. J.-C., Paris, musée du Louvre © RMN-GP (musée du Louvre) / H. Lewandowski - P. 8 (2) Peintre d'Eucharides, *Coupe attique : Pyrrhique (détail)*, argile, vers 490 av. J.-C., Paris, musée du Louvre © RMN-GP (musée du Louvre) / H. Lewandowski - P. 8 (3) *Canthare attique : Aulète et sportifs (détail)*, argile, vers 550-500 av. J.-C., Paris, BnF, Cabinet des médailles © BnF - P. 8 (4) *Amphore pseudo-panathénaïque : concours sportif (détail)*, argile, vers 550 av. J.-C., Paris, BnF, Cabinet des médailles © BnF - P. 9 *Sarcophage de la Dame Macja* : pleureuses, bois polychrome, vers 1450 av. J.-C. (18<sup>e</sup> dynastie), Paris, musée du Louvre © RMN-GP (musée du Louvre) / Les frères Chuzeville - P. 10 (1) *Ostracon : Harpiste*, calcaire polychrome, vers 661-610 av. J.-C. (Basse époque, règne de Psamétique I<sup>er</sup>), New York, Metropolitan Museum of Art © Metropolitan Museum of Art - P. 10 (2) *Fragment de stèle : joueur de tympanon*, calcaire, vers 2120 av. J.-C. (Époque néo-sumérienne), Paris, musée du Louvre © RMN-GP (musée du Louvre) / F. Raux - P. 10 (3) *Aquarelle*, Paris, musée du Louvre © Musée du Louvre, dist. RMN-GP / C. Decamps - P. 10 (4) *L'invitation à la danse : Satyre avec kroupezo*, marbre, 2<sup>e</sup> siècle ap. J.-C. (d'après un original du 2<sup>e</sup> siècle av. J.-C.), Paris, musée du Louvre © Musée du Louvre, Dist. RMN-GP / T. Olivier - P. 10 (5) *Fresque : Scène de concert*, enduit peint, 1<sup>er</sup> siècle ap. J.-C., Naples, Musée archéologique national © Musée archéologique de Naples - P. 11 *Syrinx*, roseau, Époque romano-byzantine, 30 av. J.-C. - 641 après J.-C., Égypte, Antinoé, Paris, musée du Louvre © Musée du Louvre, Dist. RMN-GP / G. Poncet



**Page 4**  
 Le personnage jouant de la lyre est contre la colonne à droite.

**Pages 5 et 6**

Flûte et tambour = instruments à vent.  
 Claquoirs et tambour = percussions.  
 Luth et lyre = instruments à cordes.  
 Les claquoirs, le luth et la lyre sont en bois.

**Page 8**

1 d ; 2 b ; 3 c ; 4 a  
 Les musiciens jouent de l'aulos.

**Page 9**

« Ces pleureuses crient, se frappent la tête et la poitrine pour monter leur chagrin. » Le métier des pleureuses consistait à suivre le mort en montant bruyamment leur tristesse.

**Page 10**

Le joueur 1, agenouillé, joue de la harpe, un gros instrument à cordes.  
 Le joueur 2 joue du tympanon, une sorte de tambourin fait d'une peau de bête tendue sur un cadre de bois avec des grelots.

Le joueur 3 souffle dans l'aulos.  
 Le joueur 4 sous le pied droit un instrument appelé kroupezo, il bat la mesure en faisant tinter deux petites cymbales fixées entre les deux semelles de bois.

Le joueur 5 a dans les mains une cithare, un instrument à cordes qu'il faut pincer.

**Page 11**

L'autre nom de la syrinx est la flûte de Pan.