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

MON CARNET DE CRÉATURES FANTASTIQUES

Un livret-jeu à l'attention des enfants et de leur famille pour découvrir les collections du musée en s'amusant

LIVRET-JEU

Je suis Aglaopé, l'une des sirènes de la mythologie grecque. J'ai un corps mi-femme mi-oiseau. Mon chant est magnifique mais dangereux : il ensorcelle les marins et les mène parfois jusqu'au naufrage.
Tu peux me découvrir dans la salle 112 – Grèce.

Je suis Triton, fils du dieu de la mer Poséidon et de la nymphe marine Amphitrite. J'ai un corps mi-homme mi-poisson. Je souffle dans ma conque, une sorte de trompette, pour annoncer la venue de mon père.
Tu peux me découvrir dans la salle 124 - Sculptures Italie 15e-16e siècle.

BIENVENUE AU MUSÉE !

Ce livret va t'accompagner dans ta découverte des créatures fantastiques qui peuplent les salles du musée. Prends avec toi un crayon à papier et des crayons de couleurs. Et maintenant, à toi de jouer !

Les œuvres exposées sont anciennes, uniques et très fragiles.
Merci de faire attention à ne pas les toucher pour ne pas les abîmer.

Il est possible que certains objets soient absents des salles au moment de ta visite. Ils peuvent avoir été prêtés à d'autres musées pour des expositions temporaires ou sont en train d'être restaurés par des spécialistes.

La chapelle, où sont exposées certaines sculptures, peut être fermée le jour de ta visite. Nous te prions de nous en excuser.

Les solutions des jeux se trouvent à la page 27. Pour t'aider à te repérer, tu trouveras au dos de ce livret un plan des salles du musée.

CRÉATURES FANTASTIQUES, QUI ÊTES-VOUS ?

Les créatures fantastiques sont des êtres imaginaires, avec un corps souvent composé de différentes parties d'animaux. Elles possèdent parfois d'incroyables pouvoirs magiques ! Tu peux les retrouver dans de nombreux contes et légendes, livres et films.

GLOSSAIRE DES CRÉATURES FANTASTIQUES

Voici quelques-unes des fabuleuses créatures que tu vas rencontrer pendant ta visite au musée :

Des chevaux ailés

Des tritons

Des phénix

Des sirènes

Des griffons

Des dragons

Des sphinges

Des chevaux marins

Des centaures

C'est parti ! Monte l'escalier jusqu'au 1er étage. Tourne à droite et traverse toute la galerie, en passant devant le café-restaurant et la librairie-boutique. Tourne à gauche (département des Objets d'art) puis traverse 4 salles pour te rendre dans la **salle 132**. N'hésite pas à t'aider du plan au dos de ton livret !

ATTENTION, DRAGON !

Cet objet est un vitrail. Il est composé de nombreux petits morceaux de verres colorés, placés les uns à côté des autres et reliés par du plomb. Ce vitrail représente l'histoire de saint Georges et du **dragon**.
Près de la ville de Silène, en Lybie, un affreux dragon sème la terreur. Pour apaiser sa fureur, les habitants lui offrent chaque jour deux brebis à dévorer. Mais un jour, il n'y a plus d'animaux. On tire alors au sort un humain destiné à être sacrifié : c'est la princesse (en robe bleue sur le vitrail) qui est désignée. Heureusement, Georges, un soldat romain, croise son chemin et la sauve en tuant le dragon avec sa lance. Le héros est ici représenté en plein combat, sur son cheval blanc.

OUVRE L'ŒIL !

Observe attentivement ce dragon : de quelles **parties d'animaux** est composé son corps ?

Tête de .....

Pattes de .....

Ailes d' .....

Queue de .....

Avance jusqu'à la vitrine qui se trouve juste à droite du vitrail **(salle 132)**.

LE JEU DES 7 ERREURS DES CRÉATURES MARINES

Le plateau de cette petite table ronde du 19e siècle, appelée guéridon, est décorée de plusieurs créatures fantastiques. Au centre, un **centaure marin**, à la fois homme, cheval et poisson, porte une jeune femme sur son dos. Tout autour, tu peux voir quatre animaux étranges avec des ailes et une queue de poisson.

Rends-toi dans la **salle 131**.

UNE AUTRE CRÉATURE MAGIQUE

Salle 131 – *La Vengeance d'Hécube*, tenture brodée, Chine

LE GRIFFON
Lion ou aigle ?
Les deux, mon capitaine !

Aspect : aigle (tête, ailes et serres) et lion (corps, pattes et queue)
Origine : Iran, Égypte ancienne, Grèce antique
Pouvoirs : redoutable chasseur, il vole à des hauteurs vertigineuses et guide les morts dans l'Autre monde.

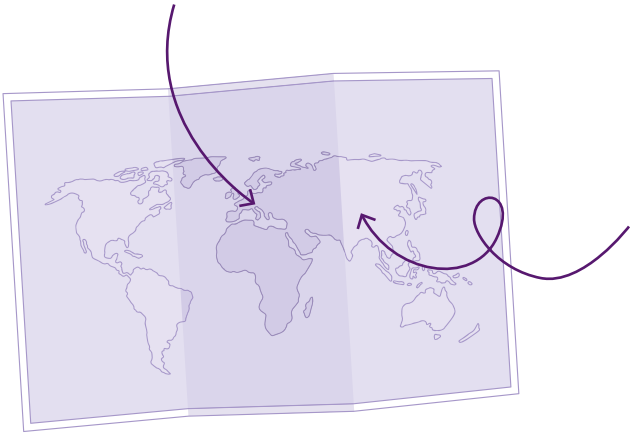
OUVRE L'ŒIL !

Observe bien le guéridon dans la vitrine.
7 erreurs se sont glissées sur l'image ci-dessous.
Quand tu les auras trouvées, entoure-les.

Rends-toi dans la **salle 130**.

CHASSE AUX DRAGONS !

Les représentations du **dragon** sont très différentes selon les pays et les cultures. En **Occident** (Europe), le dragon ressemble à un reptile ailé. On l'imagine souvent cruel et maléfique, gardant des trésors et crachant du feu.



En **Orient**, dans des pays comme la Chine, le dragon a un corps très allongé mais sans ailes. Considéré comme un animal bienveillant et porte-bonheur, il représente la puissance et la sagesse, guide les humains et protège l'empereur et sa famille.

LE LION DE FÔ
Un dragon ? Non, un lion !

UNE AUTRE CRÉATURE MAGIQUE

Salle 130 – Brûle-parfum « Lion de Fô », Chine

Aspect : corps de lion ou de chien. Il a la patte posée sur une boule qui représente le pouvoir de l'empereur de Chine sur le monde.
Origine : Chine
Pouvoirs : il garde et protège les palais et les tombes de la famille impériale.

À TOI DE JOUER !

Dans cette salle se cachent **4 dragons**.
Ouvre l'œil et retrouve-les tous !
Relie chaque dragon au nom de l'objet sur lequel il est représenté.

a **GOURDE**

b **BOÎTE**

c **ASSIETTE**

d **MORTIER ET PILON**

Traverse la salle suivante pour te rendre devant les vitrines des armes (**salle 127**).

DE BIEN BELLES ARMES !

ÉNIGME

Dans ces vitrines, tu peux voir des armes et des armures. Parmi elles, il y a **3 arquebuses**, des armes à feu du 17e siècle qui ressemblent à des fusils. Sur leur crosse, de somptueux décors en ivoire représentent d'étranges créatures. Ces créatures fantastiques vont te révéler un mot secret ! Observe bien les objets et résous les **3 énigmes** pour le découvrir.

1RE ÉNIGME

Cherche l'arquebuse dans la grande vitrine qui se trouve sur ta droite.
Que crache le cheval marin ?

Des _ _ _ _ _ _

2E ÉNIGME

Regarde maintenant la petite vitrine à ta gauche, devant l'escalier. Queue de poisson, ailes de chauve-souris, oreilles de chèvre… Cette créature est bien mystérieuse !
De quoi est recouverte sa queue ?

Des _ _ _ _ _ _ _

3E ÉNIGME

Monte l'escalier qui se trouve derrière la vitrine jusqu'à te trouver devant la 3e arquebuse.
Ces créatures sont à la fois des poissons et…

Des _ _ _ _ _ _ _

Pour trouver le mot secret, écris la **1re lettre** de la 1re énigme, la **7e lettre** de la 2e énigme et la **6e lettre** de la 3e énigme :

_ _ _ !

Indice : Ce mot peut être crié sur le champ de bataille.

Redescends les marches. Traverse la salle suivante **(Médaillier)** et rends-toi dans la **salle 124** (Sculptures Italie 15e–16e siècle).

TRITON, OÙ ES-TU ?

Le temps est enfin venu de me découvrir « en vrai », moi, **Triton** !
Vivant sous l'eau, j'ai une queue de poisson, comme les sirènes. Je souffle dans ma conque pour annoncer l'arrivée de mon père Poséidon, dieu de la mer. Je suis représenté sur l'une des sculptures de cette salle : à toi de me retrouver. As-tu vu le petit dauphin qui se cache à mes côtés ?

À TOI DE JOUER !

Redessine la queue de poisson de Triton en observant la sculpture dans la salle ou en te laissant guider par ton inspiration.

Entre dans la galerie qui se trouve à droite de la sculpture de Triton (**salle 125** – galerie des arts de l'Islam) et installe-toi confortablement sur un banc pour réaliser l'activité suivante.

MES CRÉATURES FANTASTIQUES

À TOI DE JOUER !

Ailes de dragon, queue de poisson, crinière de lion, cornes de bélier ou serres d'aigle : grâce aux stickers agrafés au centre de ton carnet, **imagine 2 créatures fabuleuses** tout droit sorties de ton imagination. N'oublie pas de noter leur nom et leurs pouvoirs magiques.

Ma créature fantastique s'appelle

. . . . . .

. . . . . .

Ses pouvoirs magiques sont

. . . . . .

. . . . . .

Ma créature fantastique s'appelle

. . . . . .

. . . . . .

Ses pouvoirs magiques sont

. . . . . .

. . . . . .

Reste dans la salle des arts de l'Islam et avance jusqu'au centre de la grande vitrine qui se trouve côté jardin.

L'OISEAU AUX MILLE COULEURS

Dans la partie centrale de cette vitrine, tout en haut à gauche, tu peux découvrir un carreau en céramique en forme d'étoile qui représente un **Simurgh.** Cet oiseau de la mythologie perse (l'actuel Iran), fabuleux et gigantesque, possède de longues plumes multicolores. D'après la légende, il vit depuis si longtemps qu'il a déjà vu trois fois la destruction du monde ! Il possède donc un très grand savoir. Lorsqu'il est très âgé, il s'enflamme, brûle puis renaît de ses cendres… En Europe, on le compare souvent au phénix.

UNE AUTRE CRÉATURE MAGIQUE

Salle 125 – Carreau de revêtement en forme d'étoile, Iran

LE PHÉNIX

Un cousin du Simurgh aux ailes couleurs de feu !

Aspect : grand aigle au plumage rouge et or
Origine : Grèce
Pouvoirs : il peut vivre très longtemps, puis brûler et renaître de ses cendres.

À TOI DE JOUER !

Redonne des couleurs au Simurgh !

Sors de la galerie des arts de l'Islam, tourne à gauche et traverse toute la galerie jusqu'à la **salle 112** (Grèce).

CRÉATURES DE LÉGENDE

La **mythologie grecque** est un ensemble de récits et légendes, qui se sont transmis de génération en génération et qui reflètent les croyances des Grecs anciens. D'étranges créatures aux fabuleux pouvoirs peuplent ces histoires. Certaines, monstrueuses, doivent être combattues par les héros, d'autres, plus sympathiques, sont proches des hommes.

1

2

3

a

Cerbère

Terrible chien à trois têtes, je suis le gardien des Enfers, le royaume des morts des Grecs anciens. J'empêche les vivants d'entrer et les morts de sortir ! Seul Orphée a déjoué ma vigilance en me charmant avec sa musique. Le puissant Héraklès a réussi à me capturer.

b

La Sirène

Même si on me connait surtout avec une queue de poisson, pour les Grecs, je suis une créature marine à corps d'oiseau et à tête de femme. Cruelle, j'envoûte les marins grâce à mon chant mélodieux, les menant au naufrage avant de les dévorer. J'ai été vaincue par Ulysse.

c

La Gorgone

Terrifiante, j'ai un visage grimaçant et mes grands yeux ont le pouvoir de changer en pierre celui ou celle qui me regarde ! On me représente parfois avec des défenses de sanglier et des cheveux de serpent. J'ai été vaincue par Persée.

À TOI DE JOUER !

Des **créatures mythologiques** sont représentées sur certains objets de cette salle. À toi de les retrouver en t'aidant des images ci-dessous. Puis relie les images à leur nom et leur description.

4

5

6

d

La Sphinge

J'ai une tête et un buste de femme, un corps de lion et des ailes d'aigle. Attention à toi si tu croises ma route ! Je connais une énigme et te tuerai si tu n'arrives pas à la résoudre. J'ai été vaincue par Œdipe.

e

Le Satyre

Je suis une divinité sauvage liée aux forêts, avec un corps à la fois d'homme et de bouc. Je suis l'un des compagnons de Dionysos, le dieu de l'ivresse et du vin, avec qui je bois beaucoup, danse et joue de la musique lors de banquets.

f

L'Hydre de Lerne

Je suis un serpent monstrueux à neuf têtes, dont l'une est immortelle. Vivant dans les marais de Lerne, je ravage le pays et détruis les troupeaux. Lorsqu'on coupe l'une de mes têtes, deux autres repoussent en même temps. J'ai été vaincu par Héraklès.

Traverse toute la galerie d'antiquités égyptiennes. Lorsque tu arrives sur le palier de l'escalier Thomas Blanchet, tourne à gauche pour te rendre dans une petite salle carrée qui donne sur le jardin.

GARDIEN DES ENFERS

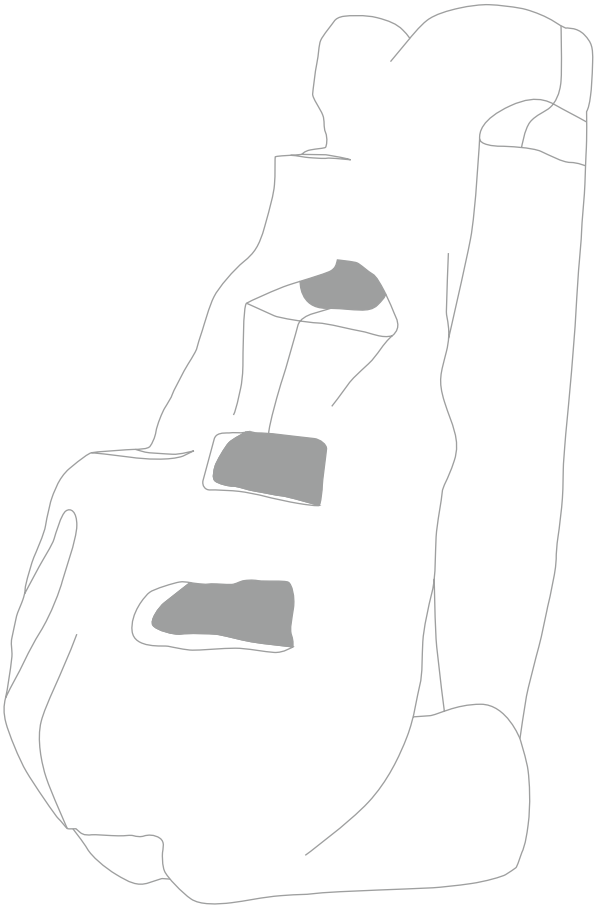
Dans la salle des Antiquités grecques, tu as pu découvrir **Cerbère**, le chien à trois têtes gardien des Enfers. Te voici maintenant devant un **Cerbère** bien différent !

Étienne-Martin a sculpté cette œuvre dans un énorme tronc de châtaignier, en 1977. Elle ne représente pas précisément un animal, mais il l'a appelé *Cerbère*… Il a suivi les nœuds et les lignes du bois et fait apparaitre des creux qui font penser à une créature un peu monstrueuse.

En tournant autour de la sculpture, tu peux imaginer les têtes et le corps de cette créature légendaire.

À TOI DE JOUER !

Crée ton propre Cerbère
en t'inspirant des formes de
la sculpture d'Étienne-Martin.



Redescends la moitié de l'escalier, puis tourne à droite pour te rendre dans la **Chapelle - Sculptures 1780-1930 (salle 4)**. Une fois dans la Chapelle, quand tu auras descendu toutes les marches, tourne à gauche, avance puis tourne encore une fois à gauche jusqu'à la grande sculpture en bronze d'Antoine Bourdelle, *Héraklès tue les oiseaux du lac Stymphale.*

TUEUR DE MONSTRES

Héraklès (Hercule chez les Romains) est l'un des plus célèbres héros de la mythologie grecque. Sa force est légendaire. Ce héros doit accomplir 12 travaux, réputés impossibles. Il est notamment envoyé au lac Stymphale pour éliminer de monstrueux **oiseaux** qui dévorent les humains. Héraklès les effraie en faisant du bruit puis les tue en plein vol avec ses flèches trempées dans le sang empoisonné de l'Hydre de Lerne, qu'il a vaincue.

Tu peux dessiner ici l'un de ces oiseaux.

LE LION DE NÉMÉE

Un lion à la peau dure !

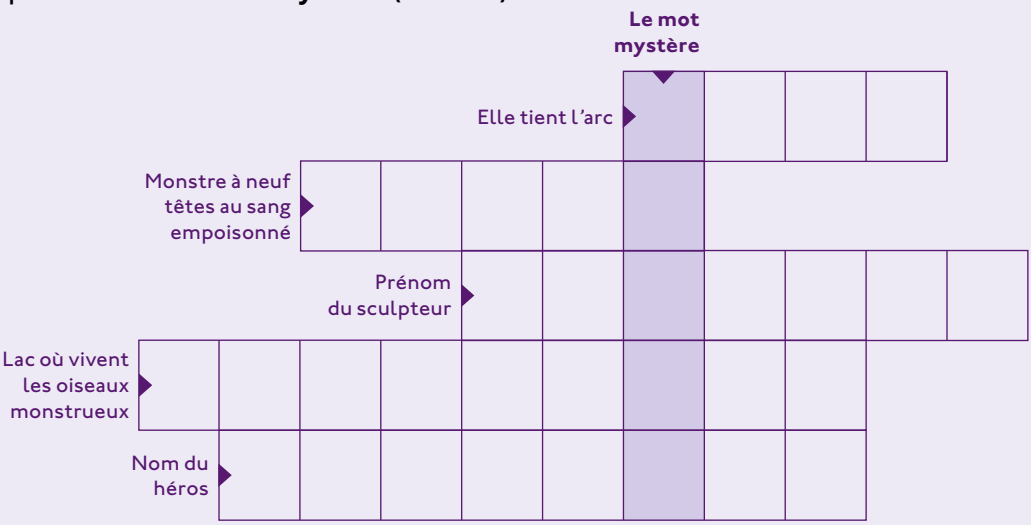
UNE AUTRE CRÉATURE MAGIQUE

Salle 4 – Antoine Bourdelle, détail sur la statue
Héraklès tue les oiseaux du lac Stymphale

Aspect : lion gigantesque et féroce (il dévore les habitants de la région de Némée)
Origine : Grèce
Pouvoirs : il a une force extraordinaire et une peau qu'aucune arme ne peut transpercer.

ÉNIGME

Observe attentivement la sculpture, puis complète les 5 mots (horizontaux) ci-dessous pour trouver le **mot mystère** (vertical).



Ce mot te permettra de résoudre cette énigme :

Les oiseaux du lac Stymphale ont des plumes, un bec et des griffes en __ __ __ __ __

Reviens sur tes pas jusqu'à l'allée centrale, puis monte les 3 marches pour accéder au chœur de la Chapelle.

LES AVENTURES DE PERSÉE

Regarde attentivement cette sculpture. Qu'a le personnage féminin à la place des cheveux ? Ce sont des

. . . . . .

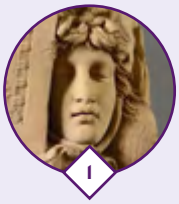
C'est **Méduse**, l'une des trois Gorgones de la mythologie grecque ! C'était autrefois une jeune femme, mais elle a osé prétendre que sa beauté était supérieure à celle de la déesse Athéna… Et celle-ci s'est vengée : elle a transformé les cheveux de Méduse en serpents et modifié son regard, qui change désormais en pierre quiconque le croise.

C'est le héros **Persée** qui, avec l'aide des dieux (qui lui offrent des sandales ailées et un casque qui rend invisible), va vaincre Méduse. Le sculpteur Laurent Marqueste les a ici représentés en plein combat : Méduse hurle d'effroi et tente de se retourner pour pétrifier Persée, qui s'apprête à lui trancher la tête avec son épée (aujourd'hui disparue).

Pour connaître la suite des aventures de Persée, traverse toute la chapelle, puis passe derrière le grand tableau de Victor Orsel, *Moïse enfant présenté à Pharaon*, qui se déroule en Égypte.

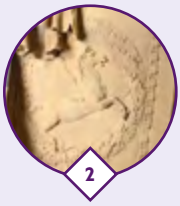
OUVRE L'ŒIL !

Observe cette sculpture de Joseph Chinard, *Persée délivrant Andromède*, en faisant attention de ne pas trop t'approcher car elle est très fragile. Pour en savoir plus sur les extraordinaires aventures de Persée, cherche et trouve ces **6 détails**.



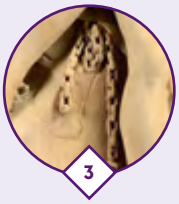
Méduse

Après avoir décapité Méduse, Persée conserve sa tête dans une besace pour l'offrir à Athéna.



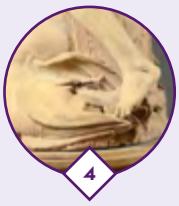
Pégase

De la tête tranchée de Méduse naît Pégase. Ce fabuleux cheval ailé va transporter Persée sur son dos. Il est ici représenté sur le bouclier offert au héros par la déesse Athéna.



Les chaînes d'Andromède

Ces chaînes retenaient prisonnière Andromède, sacrifiée à un monstre envoyé par le dieu Poséidon pour punir sa mère, la reine Cassiopée, qui avait osé comparer sa beauté à celle des nymphes marines.



Le monstre marin

Alors qu'il vole sur le dos de Pégase, Persée voit Andromède enchaînée à un rocher. Il tombe amoureux d'elle et tue le monstre marin pour la sauver.

La Victoire

Cette divinité ailée sonne la victoire de Persée dans ses trompettes.

Athéna

La déesse de la guerre et de la sagesse est reconnaissable à son casque et à la tête de Méduse, offerte par Persée, dont elle se sert pour pétrifier ses ennemis.

LE CENTAURE

Sage… ou sauvage !

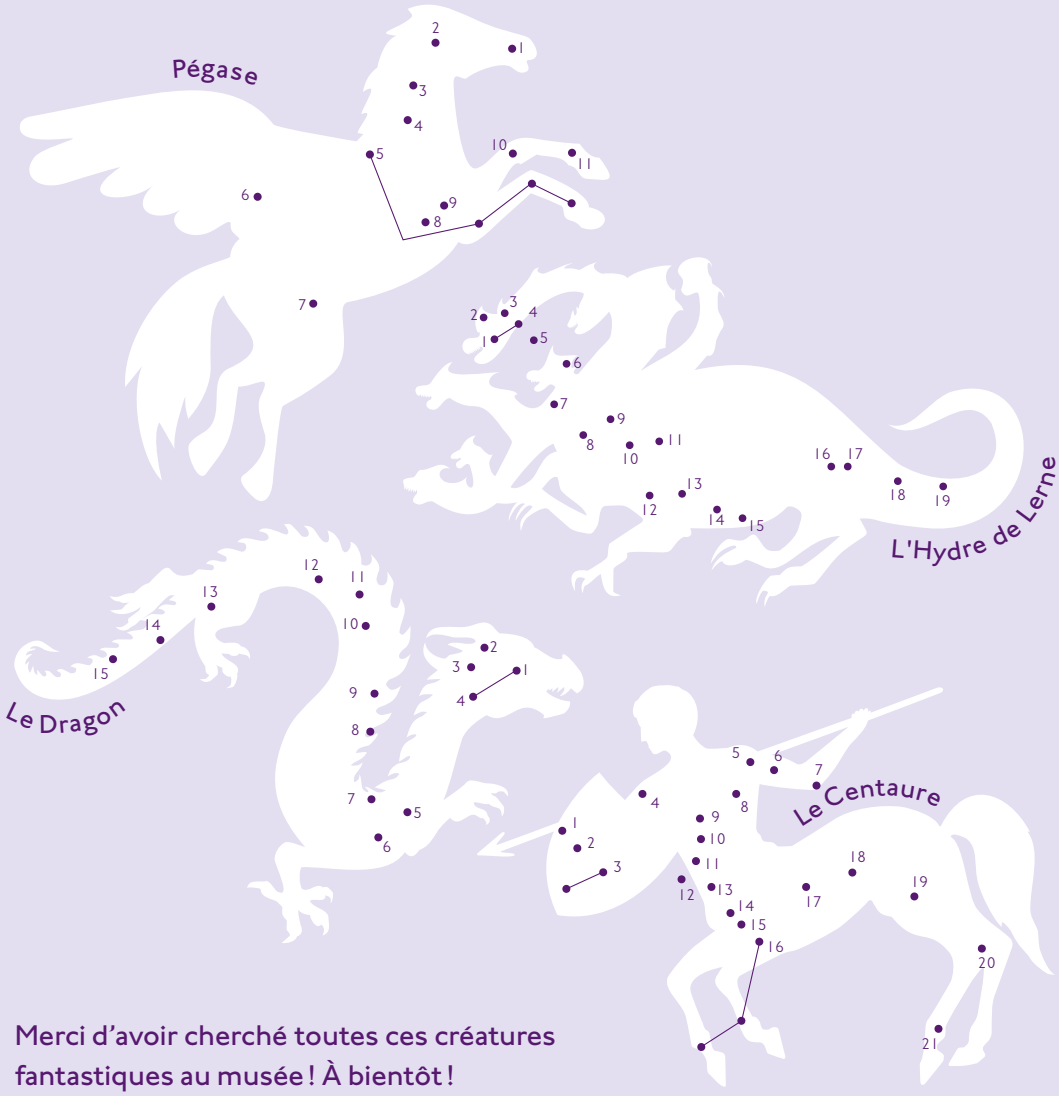
UNE AUTRE CRÉATURE MAGIQUE

Salle 4 – Joseph Chinard, *Centaure dompté par l'Amour*

Aspect : Tête et buste d'homme, corps de cheval.
Origine : Grèce
Pouvoirs : Il a une force et une endurance exceptionnelle, il est le plus souvent sauvage et violent. Certains centaures sont immortels et réputés pour leur sagesse.

DE RETOUR CHEZ TOI… LA TÊTE DANS LES ÉTOILES !

En regardant le ciel de nuit, tu peux voir de nombreuses **constellations**, des ensembles d'étoiles que les hommes ont regroupés de manière à former des dessins. Certaines constellations portent le nom de créatures fantastiques que tu as découvertes au musée. Retrouve la forme de ces **4 constellations** en reliant les points entre eux, dans le bon ordre. Tu pourras ensuite les colorier si tu le souhaites… et les repérer dans le ciel !



Merci d'avoir cherché toutes ces créatures fantastiques au musée ! À bientôt !

SOLUTIONS DES JEUX

p.5 : Le dragon a une tête de **lézard**, des pattes de **crocodile**, des ailes d'**oiseau** et une queue de **serpent**.

p.6 :

p.8-9 : 1.c / 2.a / 3.d / 4.b

p.10-11 : Le mot secret est **FEU !**
(1re énigme : **F**leurs / 2e énigme : Écaill**e**s / 3e énigme : Chev**au**x)

p.18-19 : 1.d / 2.a / 3.b / 4.f / 5.c / 6.e

p.22-23 : Le mot mystère est : **Métal**
1. **M**ain / 2. Hydr**e** / 3. An**t**oine / 4. Stymph**a**le / 5. Hérak**l**ès

p.24-25 : Les cheveux de Méduse sont des **serpents**.

LÉGENDES ET CRÉDITS

Images © Lyon MBA

p. 2 :
Grèce, Milo, Sirène (détail), 5e siècle av. J.-C., terre cuite (et p. 18-19)
Italie, Fragment de frise décoré d'un triton (détail), 16e siècle, marbre (et p. 13)
Photos Alain Basset

p. 4 :
Grèce, Corinthe, Peintre de Lyon, Pyxide à protomé (détail), 590-580 av. J.-C., céramique à figures noires (et p. 18)
Chine, Gourde (détail), 18e siècle, porcelaine peinte et métal incisé (et p. 9)
Photos Alain Basset
Chine, Macao ? *La Vengeance d'Hécube* (détail), début du 17e siècle, fils de coton, fils métallique et satin de soie (et p. 6)
Allemagne, Arquebuse à rouet (détail), vers 1630, acier, bois incrusté d'ivoire et de nacre (et p. 10-11)
Photos Martial Couderette
Joseph Chinard, *Centaure dompté par l'Amour* (détail), 1789, marbre (et p. 25)
Joseph Chinard, *Persée délivrant Andromède* (détail), 1791, terre cuite (et p. 25)
Iran, Carreau de revêtement en forme d'étoile à décor de phénix (détail), fin 13e-1er quart du 14e siècle, céramique à pâte siliceuse, à décor peint au lustre métallique sur émail stannifère et glaçure bleu cobalt rehaussée de turquoise (et p. 16)
Photos Alain Basset

p. 5 :
Eugène Grasset, Lucien Bégule, *Saint Georges terrassant le dragon,* 1889, verre teinté, verre américain, grisaille, plomb
Photo Alain Basset

p. 6-7 :
France, Guéridon, 1er quart du 19e siècle, technique mixte de peinture sous verre avec feuilles métalliques et de fixé sous verre (peinture sur toile marouflée), bois, bronze (et p. 27)
Photos Martial Couderette

p. 8-9 :
Chine, Brûle-parfum « Lion de Fô », 17e siècle, bronze à patine brune
Adriaen Pynacker, Assiette à motif de dragon (détail), début 18e siècle, faïence
Chine, Mortier et pilon (détail), 1661-1722, ivoire, traces de polychromie
Chine, Boîte (détail), 15e siècle, laque de cinabre sculptée
Photos Alain Basset

p. 10-11 :
Allemagne, arquebuse à rouet (détail), début 17e siècle, métal, ivoire et bois sculptés
Allemagne, arquebuse à rouet (détail), 1590-1600, bois et métal incrusté d'os et de corne
Photos Martial Couderette

p. 16-17 :
Iran, Carreau de revêtement en forme d'étoile à décor de Simurgh, fin 12e-début 13e siècle, céramique à pâte siliceuse, à décor peint au lustre métallique sur émail stannifère et glaçure bleu cobalt rehaussée de turquoise
Photos Alain Basset

p. 18-19 :
Grèce, Peintre d'Antiménès et son cercle, Hydrie (détail), 2e moitié du 6e siècle av. J.-C., céramique à figures noires (et p. 20)
Photos Martial Couderette (détail), Alain Basset (vase)
Grèce, Peintre d'Antiménès et son cercle, Hydrie (détail), 530-510 av. J.-C., céramique à figures noires
Photo Alain Basset
Grèce, Atelier chalcidien, Anse d'une hydrie, vers 550 av. J.-C., bronze
Photo Martial Couderette

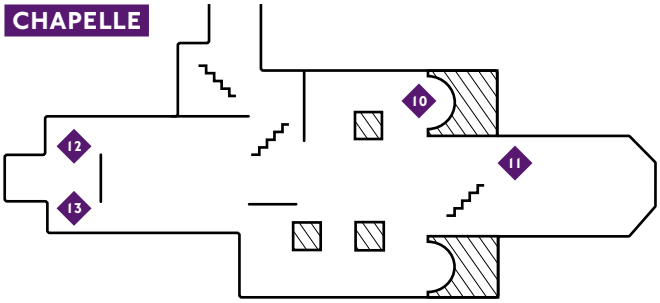
p. 20-21 :
Étienne-Martin, *Le Cerbère*, 1977, bois de châtaignier
© ADAGP, Paris, 2025. Photo Alain Basset

p. 22-23 :
Antoine Bourdelle, *Héraklès tue les oiseaux du lac Stymphale*, 1909-1923, bronze
Photos Alain Basset (sculpture), Martial Couderette (détail)

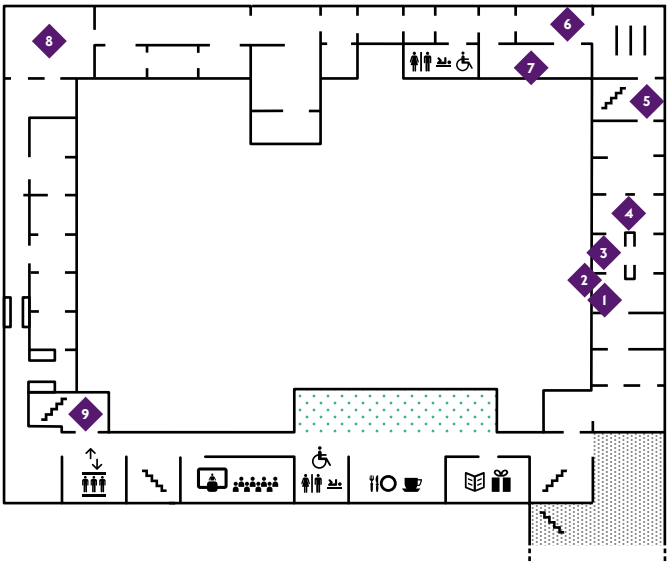
p. 24-25 :
Laurent Honoré Marqueste, *Persée et la Gorgone*, 1875-1890, marbre
Photo Alain Basset

PLAN ET ÉTAPES DU LIVRET-JEU

CHAPELLE



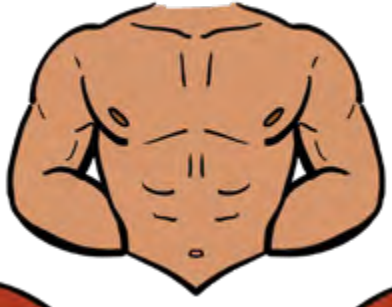
1ER ÉTAGE



1. p. 5 : Eugène Grasset, Lucien Bégule, vitrail *Saint Georges et le dragon*
2. p. 6-7 : France, Guéridon, créatures marines
3. p. 6-7 : Chine, tenture brodée, *La Vengeance d'Hécube*, griffon
4. p. 8-9 : Chasse aux dragons ; Chine, brûle-parfum «Lion de Fô»
5. p. 10-11 : Allemagne, Arquebuses, créatures marines
6. p. 12-13 : Italie, Fragment de frise décoré d'un triton
7. p. 16-17 : Iran, Carreaux en forme d'étoile, Simurgh et phénix
8. p. 18-19 : Antiquités grecques, sphinge, Cerbère, sirène, Hydre de Lerne, Gorgone, satyre
9. p. 20-21 : Étienne-Martin, *Cerbère*
10. p. 22-23 : Antoine Bourdelle, *Héraklès tue les oiseaux du Lac Stymphale*
11. p.24-25 : Laurent Marqueste, *Persée et la Gorgone*
12. p.24-25 : Joseph Chinard, *Persée délivrant Andromède*
13. p.24-25 : Joseph Chinard, *Centaure dompté par l'Amour*

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

HORAIRES D'OUVERTURE

De 10h à 18h, vendredi de 10h30 à 18h.
Musée fermé le mardi et les jours fériés
(1er janvier, 1er mai, 1er et 11 novembre, 25 décembre).

Conception : Véronique Moreno-Lourtau, chargée des outils d'aide à l'interprétation, et Orianne Privault, médiatrice culturelle.
Illustrations : Alexane Bouillaud. **Graphisme :** Perluette & BeauFixe.
© Musée des Beaux-Arts de Lyon, 2025