

20 juin — 1^{er} décembre 2019

LU-

DIQUE

JOUER
DANS
L'ANTIQUITÉ

D'après l'exposition originale
Veni, Vidi, Ludique
du Musée romain de Nyon

LUGDUNUM
MUSÉE & THÉÂTRES ROMAINS

GRANDLYON
la métropole



SOMMAIRE

EDITOS	5
LE COMITÉ SCIENTIFIQUE	8
COMMUNIQUÉ DE PRESSE	9
LE PARCOURS DE L'EXPOSITION	10
DES JEUX CONTEMPORAINS INSPIRÉS DE L'ANTIQUITÉ	20
UNE SCÉNOGRAPHIE EN FORME DE MARELLE	21
DES OBJETS PRESTIGIEUX ISSUS DE PLUSIEURS MUSÉES EUROPÉENS	22
LA PROGRAMMATION CULTURELLE AUTOUR DE L'EXPOSITION	24
LES PARTENAIRES DE L'EXPOSITION	26
INFORMATIONS PRATIQUES	27
LES VISUELS À DISPOSITION	28
LUGDUNUM - MUSÉE & THÉÂTRES ROMAINS : TOUTE UNE HISTOIRE	30

ÉDITOS

**MYRIAM PICOT - Vice-présidente de la Métropole de Lyon,
déléguée à la culture**

« Joue et tu deviendras sérieux ». La formule d'Aristote n'a pas pris une ride et elle pourrait résumer *Ludique*. La place du jeu dans l'histoire est rarement explorée, alors qu'elle dit beaucoup de notre patrimoine immatériel, de l'Antiquité à nos jours. Le jeu fait se croiser l'apprentissage, l'initiation, la socialisation, le loisir ou la religion. Il intéresse toutes les générations et toutes les classes sociales.

L'exposition a d'abord été conçue en 2014 au musée romain de Nyon, en Suisse, sous la direction de Véronique Rey-Vodoz et Véronique Dasen, ainsi qu'au Musée Suisse du Jeu sous la direction d'Ulrich Schädler, sur la réception de l'Antiquité dans le jeu. Aujourd'hui à Lyon, elle se complète de pièces non exposées jusqu'alors. Je tiens à remercier chaleureusement les nombreux établissements qui ont puisé dans leurs collections pour rendre possible *Ludique*. Ces prêts donnent à voir la richesse des témoignages sur le jeu à travers la France et l'Europe.

Ce n'est pas un hasard si Lugdunum a choisi ce thème. Déjà, le parcours pour les enfants ouvert en fin d'année 2017 renouvelait le rapport des plus jeunes au musée. Pour cette exposition, les collections permanentes s'ouvrent au jeu et un grand espace dédié permet aux enfants de redécouvrir le jeu de noix ou les osselets, quand les plus grands s'adonnent aux jeux de plateau ou aux jeux vidéo.

Avec *Ludique*, Lugdunum - musée et théâtres romains dresse ainsi un parallèle entre les époques, le jeu moderne s'inspirant de plus de plus de l'Antiquité. Autant de représentations qui interrogent la perception de notre histoire et qui puisent même, parfois, dans la recherche archéologique. À l'inverse, le projet de recherche européen ERC Advanced « Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity », dont Lugdunum est partenaire, vise à fournir la première étude d'ensemble du phénomène ludique dans l'Antiquité.

Grâce à cette exposition, nous pouvons donc jouer et comprendre en même temps, afin de remettre en lumière les mots d'Aristote.

VÉRONIQUE DASEN – Commissaire de l'exposition Ludique

L'exposition *Ludique* présente un ensemble unique de près de 300 objets grecs et romains qui se répartissent sur près d'un millénaire, de la Grèce archaïque (VI^e s. av. J.-C.) à l'Antiquité tardive (V^e s. apr. J.-C.). Elle révèle la place importante occupée par le jeu dans la société antique. Au fil du parcours, la fonction du jeu se décline selon le sexe - jeux de filles ou de garçons? L'âge - jeux d'enfants ou d'adultes? Le statut social, de l'esclave à l'empereur, et l'espace – où joue-t-on? Dans la sphère privée ou en public? Dans les lieux de culte et dans la tombe?

L'exposition propose aussi pour la première fois un parcours parallèle sur les jeux dans les sociétés rurales de l'Afrique du Nord et du Sahara. Elle s'ouvre sur le monde contemporain au travers de la réception de l'Antiquité dans les jeux de société.

Le sujet est d'une grande actualité, à l'heure de l'omniprésence des jeux vidéo dans notre quotidien. Hier comme aujourd'hui, la culture ludique transmet des valeurs et des normes tout en façonnant l'identité des joueurs. L'exposition entend renouveler notre vision de la vie quotidienne antique en éclairant des aspects moins connus, comme le regard attentif et affectueux posé sur les enfants par les Anciens, l'importance éducative du jeu, le discours normatif sur les jeux d'argent, et la notion de jeu excessif, les relations familiales, entre filles et garçons, les rites de passage, les pratiques divinatoires... Le patrimoine ludique gréco-romain est mis en scène de manière interactive. La visite est ludique, avec des jeux sur tablettes, comme le puzzle d'Archimède, un jeu vidéo à découvrir, des oracles à tirer au moyen d'osselets, des jeux antiques et modernes à tester.

L'exposition intègre les résultats des recherches en cours menées par l'équipe du projet de recherche européen « Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity », basé à l'Université de Fribourg, en collaboration avec le Musée Suisse du Jeu de la Tour-de-Peilz.



**CLAIRE ISELIN - Directrice de Lugdunum,
musée et théâtres romains**

L'archéologie, à la restitution difficile pour ses professionnels, n'est pas une discipline aisément abordable pour le public. Et le thème de l'exposition *Ludique* ne se révèle pas être le plus simple : un tout petit objet est-il forcément un jouet d'enfant ou au moins le support ludique d'un apprentissage ? Ou s'agit-il d'un témoignage du temps de loisir que pouvaient s'accorder les adultes ?

Une chose est sûre toutefois, et la recherche archéologique en apporte la preuve, le jeu, pratiqué par tous, existe également à Rome et dans son Empire et les objets utilisés pour cela ont survécu jusqu'à nous. Parfois même leur règle nous est connue, parfois non, laissant aux spécialistes le soin de reconstituer le puzzle !

Dans le cadre des missions de vulgarisation d'un musée, cet événement se veut une façon didactique d'initier le visiteur à une connaissance mise à sa portée. Bref, c'est un apprentissage récréatif, une forme de jeu, donc... Voilà alors le défi posé par l'exposition *Ludique* : l'être autant que le sujet qu'elle traite pour permettre la compréhension et l'apprentissage de ce thème.

À travers cette surprenante mise en abyme, *Ludique* est la façon dont je conçois, en tant que directrice, ce que ce type de manifestation doit être. Dans un musée archéologique, c'est mettre en relation le passé avec le présent, d'abord parce que ce dernier est le résultat du premier et ensuite parce que s'appuyer sur le présent est un bon moyen pour le visiteur de comprendre le passé. Une exposition doit se fonder sur un savoir solide et actualisé pour devenir accessible au plus grand nombre. Elle doit tout autant se fonder sur le matériel pour étayer son propos et, à cette fin, Lugdunum - musée et théâtres romains a puisé dans ses propres collections tout en profitant des objets provenant d'autres musées à travers l'Europe pour illustrer au mieux et le plus complètement possible le thème du jeu.

LE COMITÉ SCIENTIFIQUE DE L'EXPOSITION *LUDIQUE*

VÉRONIQUE DASEN, commissaire de l'exposition

Véronique Dasen est une archéologue suisse et professeure à l'université de Fribourg. Ses domaines de spécialité sont principalement l'histoire du corps dans l'Antiquité, les savoirs médicaux et magiques, ainsi que l'histoire de la culture ludique, de l'enfance, et les études de genre. Elle dirige depuis 2017 un projet du Conseil Européen de la recherche intitulé «Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity», portant sur l'histoire culturelle des jeux et jouets dans l'Antiquité.

DANIELA VENTRELLI, chargée du suivi des prêts italiens

Lauréate 2013 du prix « Emergence(s) » de la Mairie de Paris et lauréate 2014 du Prix « Bando Cultura » de Regione Puglia, elle est à la tête de la direction scientifique du projet « Rubi Antiqua (Ruvo di Puglia) : un nouveau regard sur l'archéologie et le collectionnisme au XIXe siècle entre l'Italie du Sud et la France ».

JEAN-PIERRE ROSSIE, collectionneur et anthropologue

Il a étudié la sociologie et l'ethnologie africaine à l'université de Gent de 1958 à 1968 et a obtenu son doctorat grâce à sa thèse sur l'enfance et la société en 1973. Il a été ensuite chercheur pour la National Foundation for Scientific Research de Bruxelles jusqu'en 1978. Cette fondation a continué de soutenir la recherche sur les jeux des enfants du Sahara et d'Afrique du Nord jusqu'en 1992.

MICHEL MANSON, professeur en Sciences de l'Éducation

Il enseigne l'Histoire de l'enfant et de la culture enfantine à partir de ses objets : jouets, livres, bonbons. Agrégé d'histoire, diplômé de l'École Pratique des Hautes Études (IV^{ème} section), ancien membre de l'École française de Rome, il est docteur d'État en histoire moderne et contemporaine avec une thèse sur « Le Jouet dans la France d'Ancien Régime ».

ULRICH SCHÄDLER, directeur du Musée Suisse du Jeu

Après des études d'architecture à la Haute École polytechnique de Darmstadt, il suit, dans les années 1980, un cursus d'archéologie classique, d'histoire grecque et romaine et de préhistoire. À cette période, il collabore également aux fouilles archéologiques de la Villa dei Quintili, près de Rome. En 2007, il reçoit son habilitation en « Histoire culturelle de l'Antiquité et du Moyen Âge » et enseigne depuis cette date l'archéologie classique à l'université de Fribourg. Depuis 2002, il dirige le musée suisse du Jeu, à La Tour-de-Peilz. Il est également coéditeur du journal international *Board Game Studies*.

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Depuis la nuit des temps, jouer fait partie du quotidien de l'Homme. L'Antiquité grecque et romaine ne déroge pas à la règle. Par terre, au forum, dans les bains, au théâtre ou sur les marches d'un temple, tout le monde joue, même les dieux.

La nouvelle exposition temporaire de Lugdunum - musée et théâtres romains porte sur le rôle des jeux et jouets grecs et romains dans l'Antiquité. Intitulée *Ludique*, elle a lieu du 20 juin au 1^{er} décembre 2019. Grâce aux prêts de plusieurs musées européens, parmi lesquels de nombreux objets d'une grande rareté, le visiteur découvre la diversité des jeux auxquels s'adonnaient nos ancêtres, et peut s'initier à plusieurs d'entre eux grâce à un espace-jeu inédit convivial et voué à l'échange.

Dans un parcours séquencé en 8 thématiques, du hochet aux dés, en passant par la poupée, la balle et les

jeux de plateau, l'exposition met en scène la place des jeux et jouets au cours de la vie, de la petite enfance à l'âge adulte.

Jeux solitaires, collectifs et de société, chacun occupe une fonction importante dans la vie privée et publique des individus. **De nombreux objets, parmi lesquels des pièces rarissimes**, comme la table de jeu miniature d'une tombe grecque du VI^e siècle avant J.-C., ainsi que des vases ornés de représentations de scènes de jeu, témoignent de la diversité des pratiques ludiques. En écho, des objets ethnographiques récents provenant du Maroc, du Cambodge et d'ailleurs, suggèrent ce que pouvaient être les jouets fabriqués par les enfants dans l'Antiquité et qui ne sont pas conservés ou n'ont pas été identifiés.

Si certains jeux déjà connus durant l'Antiquité perdurent de nos jours, cette période n'a pas fini de fasciner les gamers. Depuis quelques années,

L'info en +

Un jubilé important : l'exposition s'ouvre 150 ans après la parution de l'œuvre pionnière de Louis-Aimé Becq de Fouquières, *Les jeux des anciens : leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs* (Paris, 1869).

les jeux (jeux de plateau, jeux vidéo) créés sur le thème de l'Antiquité se multiplient.

Lugdunum s'inspire d'une idée originale développée en 2014 par le Musée romain de Nyon (Suisse) sous l'égide de la professeure d'archéologie classique Véronique Dasen, commissaire de l'exposition. Le musée lyonnais a repris ce concept en étroite collaboration avec son initiatrice, tout en l'enrichissant de nouveaux objets et des résultats d'une vaste étude européenne en cours.

9 ateliers proposés au jeune public pour découvrir l'Antiquité

Des objets antiques en provenance de **38** musées et **5** pays

Un comité scientifique de **5** experts (Véronique Dasen, Daniela Ventrelli, Jean-Pierre Rossie, Michel Manson et Ulrich Schädler)

3 conférences pour les plus férus d'Histoire

Près de **300** objets gréco-romains exposés et déclinés en huit thématiques

1 espace-jeu inédit pour redécouvrir les jeux antiques

LE PARCOURS DE L'EXPOSITION

LE PROPOS

Montrer le rôle social du jeu dans l'Antiquité

Bien plus qu'une exposition de jouets, *Ludique* initie le visiteur aux différentes fonctions du jeu dans les sociétés de la Grèce et de la Rome antiques. Si de nombreux objets possèdent un rôle récréatif et pédagogique, d'autres sont associés à des pratiques religieuses, divinatoires ou funéraires. Les apparences peuvent être trompeuses. Des objets identifiés comme de simples jouets aujourd'hui, comme les poupées, avaient une autre valeur dans l'Antiquité. *Ludique* éveille ainsi notre curiosité et invite le visiteur à découvrir des facettes méconnues de la vie culturelle, sociale, et religieuse de deux grandes civilisations antiques, grecque et romaine.

Souligner les liens entre passé et présent

Ludique entend également mettre en lumière les différents liens entre la période antique et notre époque. Hier comme aujourd'hui, c'est en jouant que l'on apprend à connaître l'autre, à s'initier aux règles et aux normes de la vie sociale. La présentation d'objets ethnographiques contemporains ou récents invite à imaginer comment les enfants autrefois ont sans doute aussi fabriqué de nombreux jouets à jamais disparus, car confectionnés avec des matériaux périssables, et à observer leur capacité à transformer en jouet des objets de la vie quotidienne. Enfin, *Ludique* montre combien la période antique offre une formidable source d'inspiration aux créateurs de jeux contemporains, qu'il s'agisse de jeux de société ou de jeux vidéos.

UN PARCOURS EN 8 THEMATIQUES

Les jeux antiques exposés sont, en majorité, en terre cuite, en os ou en métal, matériaux les plus propices à la conservation. En effet, de nombreux jouets confectionnés en matières périssables comme le cuir, le tissu, ou le bois, ont disparu. Cependant, de nombreuses représentations (vases, statuettes, mosaïques...) mettent en scène des activités ludiques. Ces images contiennent souvent des double-sens métaphoriques qui révèlent la valeur symbolique de ces jeux.

Les vitrines d'objets antiques sont accompagnées de citations d'époque. Les vitrines d'objets ethnographiques contemporains invitent à une comparaison avec l'univers ludique d'enfants et d'adultes du Maghreb et d'Afrique subsaharienne, notamment.

1

Petite enfance

Dès la naissance, le tout-petit est entouré de jouets sensoriels qui ont pour fonction de le distraire, de l'apaiser et de le protéger en écartant les forces malignes. Différentes sortes d'objets et d'animaux l'accompagnent dès l'entrée dans la vie et participent à son éveil émotionnel et relationnel.

De nombreux jeux utilisés par les enfants durant l'Antiquité sont similaires à ceux qui se trouvent entre les petites mains des enfants d'aujourd'hui. En Grèce, les jouets sonores, comme le hochet ont déjà un rôle éducatif (photo). Certains représentent un enfant au berceau, ou des animaux, comme le cochonnet, espèce liée à des rites de fécondité, le coq, emblème de courage, ou le bélier, associé à Mercure, patron des enfants.

Dans l'Antiquité, les animaux occupent également une place primordiale dans la vie des enfants. Réels ou imaginaires, les oiseaux, chevaux, chiens, etc. constituent des compagnons de jeu quotidiens qui participent à la construction de l'identité de l'enfant. Une figure en terre cuite représente deux jeunes garçons nus, au corps potelé, qui semblent lutter. Un chien maltais se jette avec entrain dans la mêlée comme pour participer à la joute, ce qui souligne le caractère ludique du combat.

Les animaux sont aussi présents sous la forme de statuettes zoomorphes dans des tombes d'enfants. Par exemple, une figurine découverte rue Grobon (Lyon) représente un bébé dans son berceau, avec un chien à ses côtés.

Aujourd'hui, dans certaines régions marocaines, garçons et filles fabriquent des animaux en argile ou d'autres matériaux naturels ou de récupération qui servent à des jeux d'imitation liés à l'élevage ou pour mettre en scène la vie des animaux sauvages.

Bracelet hochet, tombe d'un enfant de deux ou trois ans, rue du Renard, Rouen. I^{er} – II^e s. apr. J.-C.

Bronze, ivoire de sanglier, pâte de verre
Rouen, Musée des Antiquités



2

Jouets mobiles

De nombreuses représentations figurées antiques (vases, figurines) témoignent de la fascination des enfants pour les jouets mobiles. Du simple bâton à roues au chariot, en passant par les animaux à roulettes, ces objets participent à l'apprentissage de la motricité.

Des jouets étaient souvent offerts aux enfants lors de célébrations religieuses, telle que la fête athénienne des Anthestéries, donnée en l'honneur de Dionysos, ou les Diasies en l'honneur de Zeus.

Parmi les objets les plus remarquables traitant de ce thème : une figurine grecque découverte à Corinthe représente une fillette jouant avec un chariot, une oenochoé (sorte de cruche antique) représentant deux jeunes garçons mimant une course de chars (photo), et deux chevaux à roulette présentés pour la première fois au public.

Une partie non négligeable des jouets mobiles, fabriqués en matières périssables (cuir, coquilles de noix, bois, etc.) ont disparu. De nos jours, des enfants s'amuse encore à élaborer des jouets dans ce type de

matériaux. En Afrique du Nord et en Afrique Subsaharienne, garçons et filles s'amuse à créer des jouets à roulette variés (petits camions, chariots, voitures...) en utilisant les ressources à leur disposition, comme des éléments naturels ou des bouchons de bouteille en guise de roues.



©MRAH, Bruxelles, Pa

Chous attique à figures rouges,
garçon assis dans un chariot et tiré par un autre enfant
440-420 av. J.-C.
Terre cuite

Musées royaux d'Art et d'Histoire de Bruxelles (legs A. Beernaert, 1922)

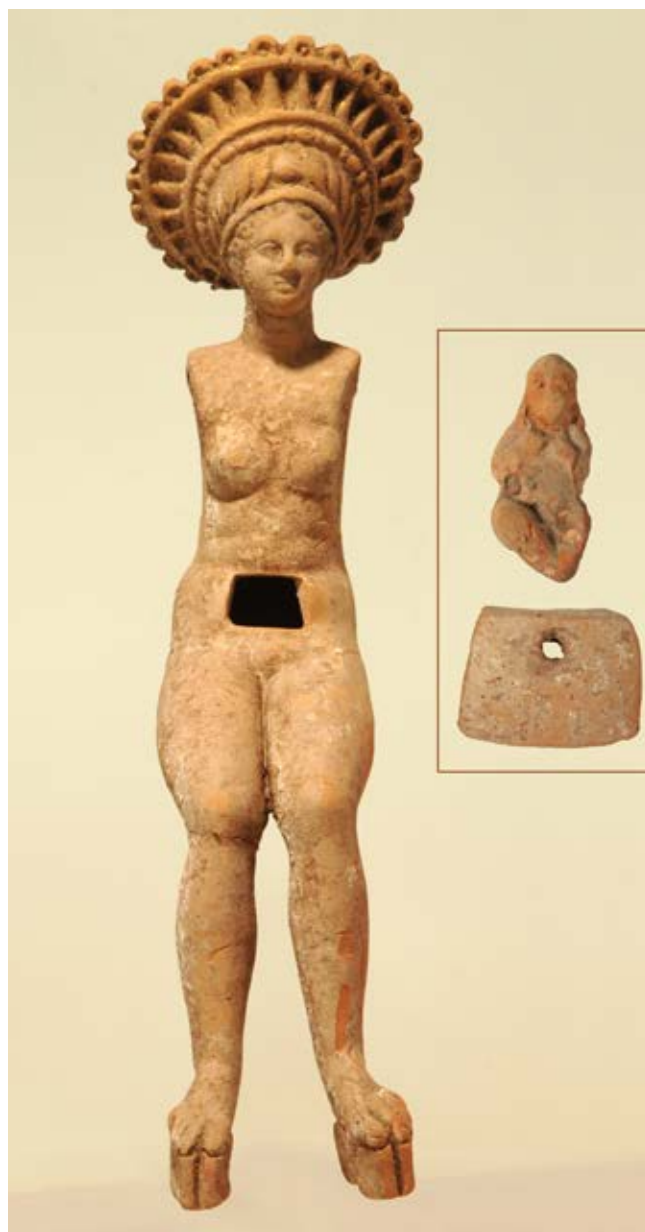
3 Poupées

Les poupées grecques et romaines conservées représentent une femme adulte qui évoque nos « Barbies » aux formes bien marquées. La plupart de ces figurines, articulées, ne sont pas de simples jouets, mais des doubles qui représentent la séduction de la mariée et renvoient au destin féminin : devenir épouse et mère. Elles accompagnent l'enfant jusqu'au passage à l'âge adulte, et semblent avoir joué un rôle important comme double de la jeune fille lors des rites précédents le mariage.

En Grèce ancienne, de nombreuses poupées ont été retrouvées dans des sanctuaires de divinités féminines, ainsi que dans des tombes de jeunes filles mortes avant d'avoir atteint l'âge du mariage. Un exemplaire exceptionnel de poupée représente une femme enceinte, humaine ou divine, ornée de bijoux, trônant, coiffée d'une haute couronne qui était dorée (photo). Son ventre contient un fœtus accessible en soulevant un couvercle amovible. Cette figurine, symbolisant la beauté de la mariée et l'espoir de maternité, était peut-être destinée à être utilisée lors de rites prénuptiaux.

Ludique présente aussi deux ensembles exceptionnels de mobilier et d'ânettes miniatures provenant de tombes de jeunes individus.

Les Anciens ont aussi eu la passion des marionnettes. Plusieurs exemplaires, en terre cuite, représentent souvent des danseurs, acrobates, soldats et musiciens sont exposés.



© Martin von Wagner Museum der Universität Würzburg (Photo : P. Neckermann)

Figurine articulée assise de femme enceinte avec une figurine de bébé miniature

Myrina, Asie mineure
Ier s. av. J.-C.

Terre cuite

Würzburg, Martin von Wagner Museum der Universität

4

Jeux d'adresse

Les jeux d'adresse abondent dans l'Antiquité grecque et romaine et font partie de la vie sociale des petits et grands.

Les différentes formes de toupie n'ont pas changé depuis l'Antiquité. Figurée sur un vase, une jeune femme assise observe attentivement une toupie qu'Éros fait tourner. Les mouvements de l'objet représentent métaphoriquement ceux du cœur en proie à l'émotion amoureuse.

En Grèce comme à Rome, le cerceau est associé à l'entraînement physique des garçons. En bois ou en métal, il est l'attribut par excellence du jeune homme désirable au corps embelli par l'exercice. Dans l'Antiquité, le cerceau est propulsé au moyen d'un bâton (photo).

Les jeux de balles sont pratiqués en équipe par petits et grands, hommes et femmes, mais dans des contextes différents. Les règles varient selon la taille, le rebond et la dureté des balles. Elles sont faites de différents matériaux (bandes de tissu, cuir) et bourrées de paille, poils ou plumes. Ces jeux peuvent être pratiqués dans un sphaeristerium, un bâtiment associé à certains thermes.

Aujourd'hui encore, de nombreux enfants jouent avec des toupies et des balles réalisées de façon artisanale avec des matériaux naturels (fruits, bois, terre cuite...), à l'instar d'une petite balle de rotin fabriquée au Cambodge.

Péliké attique à figures rouges

Hermonax
Vers 470-460 av. J.-C.
Bâle, Antikenmuseum

© Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig

5

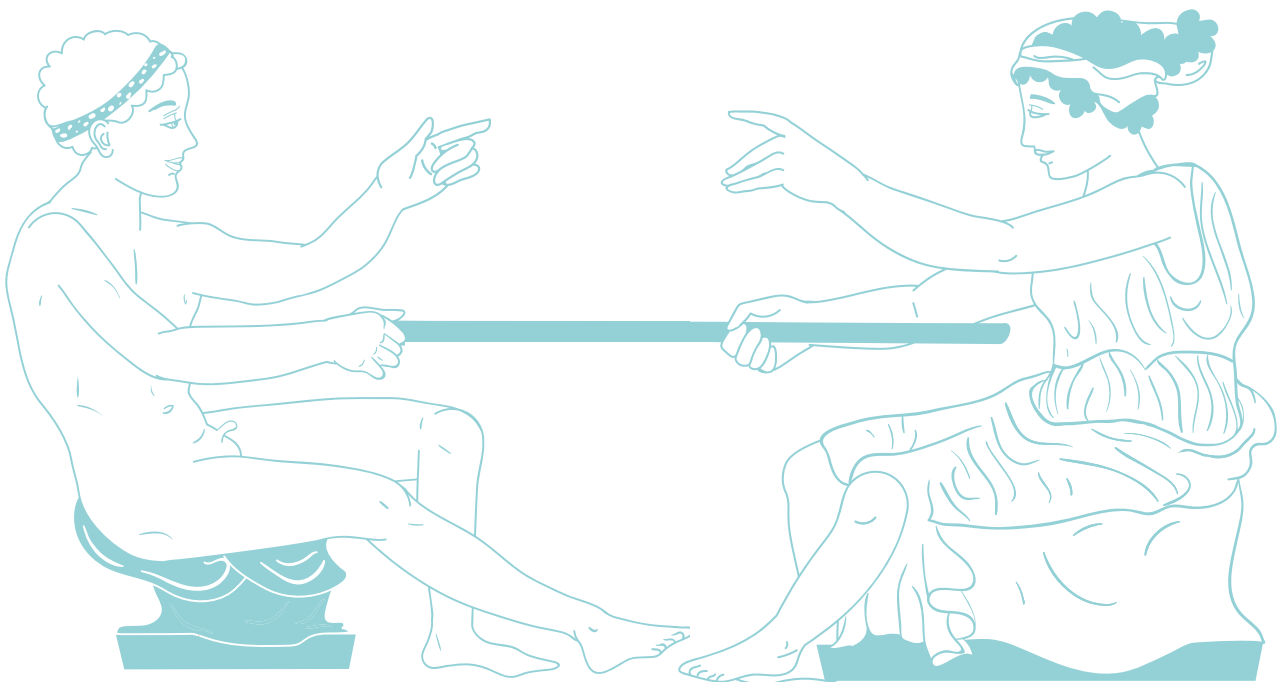
Jeux sans jouets

Les images et les textes témoignent de l'existence de nombreux jeux qui n'ont pas laissé de trace archéologique. Certains se pratiquent avec des objets naturels détournés, tels le bâton tenu en équilibre sur le bout du doigt et les galets lancés sur l'eau pour faire des ricochets.

La plupart des jeux d'adresse se déroulent à l'extérieur, comme *l'ephedrismos* ou « jeu du porteur », très aimé en Grèce ancienne. Une magnifique figurine représente deux jeunes filles s'adonnant à ce jeu.

Au-delà de sa fonction ludique, le jeu de la balançoire est censé procurer prospérité et fécondité aux jeunes gens, associe plaisir et rite. Sur une hydrie (vase à trois anses) fabriquée en Italie du sud, une jeune fille est représentée assise sur une balancelle.

La *morra* est l'équivalent antique de notre « pierre-feuille-ciseaux ». Ce jeu est représenté sur une coupe ornée de motifs.



6

Jeux de dés

Palamède, un héros Grec, aurait inventé le dé et les jeux de plateau durant la guerre de Troie. Il aurait ainsi aidé ses compagnons de bataille à rester unis en se distrayant tout en attendant la reprise des combats.

Si les dés sont joués dans toutes les catégories de la société romaine, la valeur de leur matériau varie : certains sont réalisés en métal précieux (argent, or) ou en pierre (cristal de roche, pierre semi-précieuse). Les dés sont un jeu d'argent pour les adultes.

Le dé cubique des Grecs et des Romains présente la même structure que celui que nous utilisons encore aujourd'hui, cependant des variantes existent, avec des formes irrégulières et des arêtes biseautées qui peuvent avoir servi à des expériences mathématiques.

Les tricheurs ont aussi laissé des traces. Les archéologues ont retrouvé un petit coffret enfoui dans une maison, qui contenait un trésor composé de dés, de jetons et de pièces de monnaie fourrées qui laissent imaginer la passion excessive de son propriétaire pour le jeu (photo).

Le droit romain a édicté à plusieurs reprises des lois pour réguler les excès liés aux jeux d'argent, susceptibles de provoquer des rixes, mais sans les avoir jamais interdits.

Parmi les accessoires qui témoignent de la passion des joueurs, les Romains ont inventé les *turriculae*, ou « tours de jeux » dans lesquelles les dés tombent sans tromperie possible. La copie d'une tour de jeu a été retrouvée intacte dans une villa romaine.



Dés, jetons aureus, denier, faux denier et demi-as découverts enterrés dans un petit coffret

Lausanne

Entre 68-80 apr. J.-C.

Lausanne, Musée romain de Lausanne-Vidy

7

Jeux de plateau

Les jeux sont pratiqués, avec ou sans dé, sur un plateau en bois ou gravé par terre dans l'espace public (forum, théâtre, portique...). Ces jeux font partie de la vie sociale des Anciens dès le plus jeune âge. Le *Pente Grammai* ou « Jeu des cinq lignes » compte parmi les jeux de plateau les plus répandus en Grèce antique.

Sur plus de 150 vases grecs, les héros Achille et Ajax s'adonnent à ce jeu durant la guerre de Troie (photo). Celui-ci met en scène l'exercice de leurs compétences stratégiques, de leur maîtrise des émotions, et de la complicité qui lie les deux meilleurs guerriers de l'armée grecque. L'un des vases exposés représentant cette scène de jeu montre de façon exceptionnelle la surface du plateau, marqué de cinq lignes avec les pions disposés à chaque extrémité.

Parmi les autres jeux de plateaux pratiqués par les Romains, on peut citer le « Jeu des douze points », de la famille de notre « Backgammon », dont un exemplaire en marbre grec, remarquablement bien conservé est exposé et le jeu des « petits soldats », qui est représenté sur une intaille exceptionnelle en améthyste.

De nombreux jeux de pions existent en Afrique du Nord et au Sahara, comme le jeu de kharb(a)ga joué par 2 enfants avec 48 pions sur un damier de 7 cases sur 7.



©MRAH, Bruxelles. Pa

**Kyathos attique à figures noires attribué au Peintre de Caylus
Achille et Ajax jouant au jeu des cinq lignes**

Vers 490 av. J.-C.

Terre cuite

Bruxelles, Musées royaux d'Art et d'Histoire

8

Osselets

Les osselets ou « astragales » sont les os des pattes arrières du mouton, de la chèvre ou du bœuf. L'utilisation des osselets s'apparente à celle des dés. Avec quatre osselets, le joueur peut obtenir un total de 35 combinaisons ayant des noms différents. Parmi les pièces exceptionnelles de l'exposition, l'ancre d'un bateau d'époque romaine qui porte moulés, quatre osselets où figure « le coup de Vénus », combinaison la plus chanceuse du jeu pour porter chance aux marins.

Le type de jeu et sa signification varient selon l'âge et le sexe du joueur. Les osselets sont l'un des jeux favoris des enfants. Plusieurs figurines représentent des filles et des garçons en train de jouer ou de les transporter dans un petit sac. Comme d'autres jouets antiques, les osselets peuvent constituer des offrandes lors des rites de passages de l'enfance à l'âge adulte et ont été découverts dans des sanctuaires. Un vase en forme d'astragale, porte sur l'anse un nœud d'Héraclès qui pourrait se rapporter à la protection de la santé accordée par le dieu aux jeunes gens.

Si les jeux d'osselets tendent à disparaître dans les sociétés occidentales, ils perdurent au sein d'autres populations. Par exemple, en Asie, le peuple mongol fabrique encore des osselets (ou *shagai*), utilisés dans de nombreux jeux et pratiques divinatoires.



Le « Ciel » : un espace présentant le contexte archéologique de découverte des objets

Jouer la mort

Les jeux et jouets sont aussi présents dans des sépultures où ils participent à la construction de l'identité sociale du défunt.

En Grèce ancienne, les tombes de garçons renferment parfois une multitude d'osselets qui pourraient évoquer leur goût du jeu et de la compétition, ainsi que la prospérité de leurs familles qui possèdent de riches troupeaux. Une remarquable boîte en forme de tête d'Héraclès recèle de minuscules osselets cachés derrière une trappe coulissante. De même, une exceptionnelle table de jeu miniature en terre cuite (vers 600 av. J.-C.), est présentée.

Une stèle grecque d'époque classique représente une séduisante jeune fille manipulant une figurine au corps adulte, sans doute pour évoquer le rite pré-nuptial accompli par la mort.

Dans le monde romain également, plusieurs tombes d'enfants contiennent des dés, pions, voire billes dont l'interprétation fait encore débat.

Ces pions font-ils référence aux véritables jeux des petits, à leur vie sociale, à la manière des osselets ? Ou s'agit-il d'une allusion à leur tragique destin, qui est comparé avec la partie terminée d'un jeu, de plateaux de jeu réutilisés comme fermeture de tombeaux ?

Les lieux du jeu

En Grèce ancienne, comme dans le monde romain, le jeu était omniprésent dans l'espace public. En témoignent les nombreux plateaux de jeu retrouvés gravés dans le sol en marbre d'agora et de forums, portiques, thermes, gradins de théâtre, marches de temples, où se tenait l'activité politique, sociale, religieuse et culturelle de la cité. De nombreux accessoires de jeu proviennent aussi de camps de légionnaires, notamment de tavernes, ainsi que de l'espace privé (villa, maisons urbaines).

Divination

Les dés et les osselets s'intègrent dans des pratiques divinatoires. Les osselets permettaient de voir le destin amoureux d'un individu. Ils étaient aussi utilisés par les oracles d'Appolon. Les Anciens ont aussi fabriqué des osselets artificiels en verre, pierre ou métal, qui ont peut-être servi à consulter les oracles. Nous en avons un exemple avec le remarquable osselet en or en forme de nain qui est exposé.

Une intaille magique unique est exposée : l'image de la scène de jeu qu'elle représente semble avoir servi de porte bonheur.

DES JEUX CONTEMPORAINS INSPIRÉS DE L'ANTIQUITÉ

Des 700 jeux inspirés de l'Antiquité conservés au Musée Suisse du Jeu, plus de la moitié ont été édités durant les années 2000. Cependant, vers 1800 des sujets antiques servent déjà à transmettre l'histoire gréco-romaine de manière ludique à un plus large public.

INSTRUCTIF OUI MAIS AMUSANT

Aux XVIII^e et XIX^e siècles, des jeux de cartes et de l'oie éducatifs sont consacrés à l'histoire et à la mythologie gréco-romaines. Ils sont conçus pour que l'enfant apprenne sans effort en s'amusant. Grâce au Jeu des Fables d'Ésope ou au Grand Jeu de l'Histoire Ancienne de la Grèce (1815), l'enfant apprend à connaître les œuvres de la littérature antique et les principaux événements de l'histoire grecque.

Au XX^e siècle, les concepteurs de jeux s'intéressent à l'architecture antique et notamment aux temples grecs. La structure modulaire de l'architecture monumentale grecque se prête bien aux jeux de construction.

Depuis quelques années, les concepteurs créent des jeux sur la gestion des ressources et des infrastructures d'une ville antique.

Avec leurs boîtes décorées d'images hautes en couleurs, les jeux consacrés aux gladiateurs et courses de chars attirent l'attention des joueurs. Cependant, un examen attentif révèle que ces visuels ne correspondent généralement pas à la réalité archéologique. Les scénarios de jeu sont variés: il peut s'agir de gérer son école de gladiateurs (*ludus*) afin de l'amener à la victoire dans l'arène (*Spartacus, Kampf der Gladiatoren*), de gagner une course de char trépidante (*Ben Hur, Ave César*), d'organiser des spectacles dans son propre amphithéâtre (*Colosseum*) ou de vendre au marché noir des billets de spectacles aux touristes (*Circus Maximus*).

De grandes batailles de l'Antiquité sont encore dans nos mémoires aujourd'hui. La phalange macédonienne, Alexandre le Grand, ainsi que les guerres menées par Jules César sont des sujets très souvent exploités par les jeux. Des jeux de simulation de guerre (CoSims) recréent des combats historiques..

La fin de la République romaine et les années avant et après l'assassinat de Jules César, avec la crise du système politique romain, les luttes et les intrigues, les rivalités et les alliances, se prêtent particulièrement bien aux scénarios ludiques.

Les jeux sur le commerce et l'économie sont généralement centrés sur une ville, une région ou une route commerciale particulière de Grèce ou de la Rome antique. Le rôle central de la Mer Méditerranée est mis en valeur (*Mercator*). D'autres jeux, comme *Mare Nostrum*, impliquent plusieurs civilisations antiques (Rome, Égypte, Carthage, Babylone, Grèce).

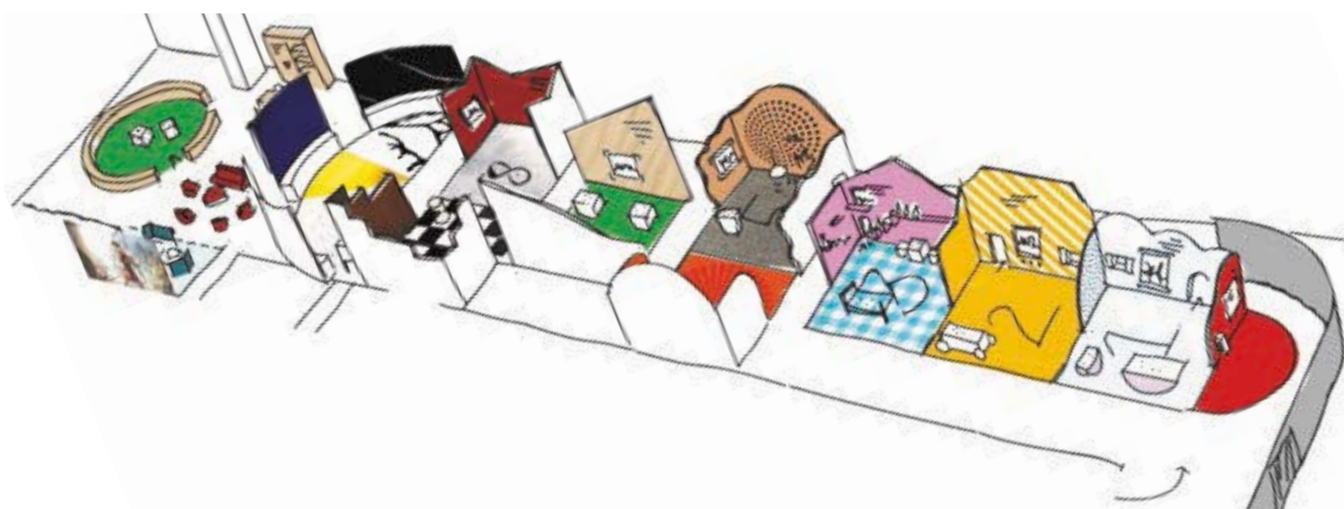
L'ANTIQUITÉ PIXELLISÉE : L'UNIVERS DU MONDE ANTIQUE SE RETROUVE DANS LE JEU VIDÉO

Dans *Caesar*, le joueur bâtit et administre sa propre cité. Rome : *Total War* met au défi de créer, accroître et gérer son propre Empire. *Assassin's Creed Odyssey* est un jeu vidéo d'action-aventure et de rôle, et se déroule dans la Grèce antique lors de la guerre du Péloponnèse.

UNE SCÉNOGRAPHIE EN FORME DE MARELLE

Pour s'inscrire pleinement dans l'univers du jeu, la scénographie propose au visiteur d'évoluer sur une « marelle du temps » de 600m² et décline le vocabulaire ludique jusque dans la forme des vitrines.

- Au niveau de la rampe d'accès à l'exposition, le visiteur débouche sur un ensemble de wagonnets rappelant un petit train en bois. Sur le premier, le titre de l'exposition « *Ludique* » est formé par de grandes lettres en bois colorées, évoquant un jeu de construction. Sur les wagons suivants, le visiteur peut trouver des jouets contemporains associés à chacun des thèmes de l'exposition (Sophie la Girafe, Poupon Corolle, Handspinner...) : jouets d'aujourd'hui, jouets de toujours ?
- Pour introduire les collections archéologiques, une projection accueille le visiteur au pied de la rampe et anime des scènes de jeu extraites du décor de vases grecs. Le parcours se décline ensuite en 8 cases successives, autant de saynètes que de thématiques, réparties selon un plan en marelle.
- Le parcours proposé a également été pensé pour les plus jeunes enfants, avec des petits passages entre les espaces d'exposition permettant d'accéder à des manip et rendant la déambulation plus ludique.
- Le « Ciel » de la marelle aborde les contextes archéologiques de découverte : habitat, funéraire, sacré.
- Le visiteur accède ensuite à un espace-jeu de plus de 100 m², divisé en différents pôles. Une grande piste de jeu circulaire dédiée aux enfants leur permet de s'adonner à des jeux d'adresse antiques : osselets, noix, dés géants en mousse. L'espace « jeu vidéo » propose aux plus grands de jouer à *Assassin's Creed*, *Odyssee*. Enfin, un espace détente équipé de fauteuils, de jeux en libre-service (*7 Wonders duel*, *Santorini*, ou encore *Course au Colisée*), et de tablettes jouxte le pôle « jeux de plateau » où quatre tables de jeu sont à disposition pour s'essayer aux jeux de plateau antiques.



DES OBJETS PRESTIGIEUX ISSUS DE PLUSIEURS MUSÉES EUROPÉENS

L'exposition *Ludique* s'inspire d'une idée originale développée en 2014 par trois musées suisses. Ceux-ci avaient alors mis en place une exposition intitulée « *Veni Vidi Ludique* », déclinée en trois volets : « Le jeu de la vie » au Musée romain de Nyon (qui développait la place des jeux et jouets antiques dans le cycle de la vie), « Jouer avec l'Antiquité » au Musée Suisse du Jeu de la Tour-de-Peilz, pour une Antiquité revisitée à travers les jeux contemporains, et « Les jeux sont faits » au Musée romain de Vallon, qui reconstituait les règles de jeux antiques. L'exposition « Le jeu de la vie » a itinéré au Forum antique de Bavay, au musée d'Art et d'Histoire de Cholet, ainsi qu'à Vieux-la-Romaine.

L'édition lyonnaise, *Ludique*, est issue d'une coopération entre musées et institutions européens.

Les institutions qui ont prêté des collections :



France: Musée Saint-Remi (Reims), Musée des Antiquités de Rouen, Musée du Jouet (Moirans-en-Montagne), musée du Louvre (Paris),

musée d'Archéologie nationale de Saint-Germain-en-Laye, musée des Beaux-Arts de Lyon, Musée Lorrain (Nancy), musée des Confluences (Lyon), Musée Archéologique de Saintes, SRA Pays de Loire (Nantes), Musée lapidaire, Collection archéologique de la Fondation Calvet (Avignon), Musée et sites archéologiques de Vieux-la-Romaine, Bibliothèque nationale de France (Paris), Musée de la Romanité (Nîmes), Service régional de l'archéologie/DRAC AURA (Clermond-Ferrand), Service régional de l'archéologie/DRAC Pays de la Loire, Service archéologique de la Ville de Lyon, Musée de Picardie (Amiens), DRASSM (Marseille).



Allemagne : Martin Von Wagner Museum der Universität Würzburg.

Belgique: Musées Royaux d'Art et d'Histoire (Bruxelles), collection particulière Jean-Pierre Rossie.



Suisse: Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig (Bâle), Universität Zürich Archäologische Sammlung, Musée Suisse du Jeu (La Tour de

Peilz), Musées d'Art et d'Histoire de Genève, Musée romain de Lausanne-Vidy, Vindonissa Museum (Brugg), Site et musée romain d'Avenches, Galerie Jean-David Cahn (Bâle), Fondation Gandour (Genève), Musée Bible+Orient (Fribourg).



Italie : Museo Archeologico Nazionale della Lomellina (Vivegano), Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia

(Milan), Museo Archeologico Nazionale di Metaponto, Museo Archeologico Nazionale di Taranto, Musei Civili (Reggio Emilia), Ente Olivieri - Biblioteca e Musei Oliveriani di Pesaro, Museo Archeologico Nazionale Domenico Ridola (Matera), Museo Nazionale Jatta (Ruvo Di Puglia), Museo Provinciale Sigismondo Castromediano (Lecce), Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per le province di Brindisi, Lecce e Taranto, collection particulière Cotecchia (Bari).

UN PROGRAMME DE RECHERCHES AUTOUR DU JEU DANS L'ANTIQUITÉ

Depuis octobre 2017, un programme de recherches soutenu par le Conseil de Recherches Européen (European Research Council) intitulé *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* vise à fournir la première étude d'ensemble du phénomène ludique dans l'Antiquité. Ce projet pluridisciplinaire, conduit par Véronique Dasen, permet de croiser des données archéologiques, topographiques, iconographiques, linguistiques, historiques et anthropologiques générant des connaissances très pointues, destinées non seulement au milieu universitaire, mais également aux musées, comme c'est le cas avec l'exposition *Ludique*.



Pour aller plus loin : locusludi.ch (site en anglais)



©Philippe Somnolet

LA PROGRAMMATION CULTURELLE AUTOUR DE L'EXPOSITION

L'exposition *Ludique* s'accompagne d'une riche programmation culturelle permettant de compléter le parcours ou de lui apporter un éclairage différent.

Les ateliers à destination du jeune public

« TERRE DE JEUX »

le 09 juillet, le 13 août
et le 23 octobre

Invite les enfants de 8 à 12 ans à fabriquer leur propre jeu qu'ils pourront ensuite ramener chez eux. Cet atelier d'une heure trente accueillera les enfants pendant trois sessions durant les vacances scolaires.

Tarif : 4 €

CRÉATION DE JEUX VIDÉO

Les 24 et 25 octobre
de 10 h 30 à 16 h 30

Un atelier pour les ados de 12-16 ans aura lieu lors d'une session unique de deux jours. Les participants pourront conjuguer apprentissage historique et immersion dans les coulisses du jeu vidéo en concevant leur propre jeu vidéo, inspiré des collections du musée.

Tarif : 16 €

« JEUX D'ICI ET D'AILLEURS »

Les 16 juillet et 20 août

Durant une heure et demie, les enfants de 8 à 12 ans pourront découvrir et tester des jeux venus du monde entier.

Tarif : 4 €

PAS D'ÂGE POUR ALLER AU MUSÉE

Les 11 juillet,
29 août et 30 octobre

Les enfants de 7 à 12 ans sont invités à venir au musée accompagnés de leurs grands-parents pour tout découvrir sur les jeux antiques et fabriquer leur propre jouet.

Tarif : 4 €

Réservations au 04 72 38 81 91

Les visites guidées

04, 07, 25 juillet
01, 11, 22 août
20, 24, 31 octobre
02, 10, 17 novembre

les 30 juin
et 8 septembre

les 11 juillet, 29 août
et 14 novembre

Des parcours découverte (durée 1 h) de l'exposition sont également ouverts à tous et sans réservation, pour un supplément de 3€.

Visites traduites en langue des signes

Visites spécial Seniors

(les détenteurs de la carte Senior bénéficieront d'un tarif préférentiel)

Les conférences

Le 14 septembre

Entrée libre / Durée 1 h environ

« Sur les doigts, jusqu'à 9999 ! Ou comment les Romains montraient de très grands nombres sur leurs doigts »

Par A. Schärli et J. Gavin, mathématiciens

Le 26 octobre

« Cultures ludiques amazighes et de l'antiquité gréco-romaine : Recherche interdisciplinaire sur des millénaires »

Par J-P Rossie, anthropologue

Le 30 novembre

« Jeux et jouets des enfants sur la peinture de vase grecque antique »

Hannah Ammar, membre du département d'archéologie de l'Université de Fribourg

Une journée d'animation

SAMEDI 30 NOVEMBRE

Pour le dernier week end de l'exposition, cette journée débutera par un atelier familial de fabrication de marelle en argile, continuera avec une conférence donnée par Hannah Ammar, membre du département d'archéologie de l'Université de Fribourg et s'achèvera sur une ultime visite de l'exposition Ludique.

Tarif : atelier (billet d'entrée + 4 €)

Visite (billet d'entrée + 3 €)

Conférence gratuite

Sans réservation dans la limite des places disponibles

LES PARTENAIRES DE L'EXPOSITION

MÉCÈNES



biinlab

Biinlab est la plateforme de valorisation de contenus dédiée à la médiation culturelle. Biinlab

accompagne une cinquantaine de musées en France (Muma au Havre, Musée de la Romanité à Nîmes, Musée Alsacien à Strasbourg, etc.) en leur permettant de créer et gérer des applications tactiles mono et multi-utilisateurs sur tablettes, smartphone, bornes et tables tactiles, en quelques clics à partir de leurs ressources numériques.



UBISOFT

Ubisoft figure parmi les leaders mondiaux de la création, édition et distribution de jeux vidéo et

de services interactifs. Le groupe possède un riche portefeuille de marques de renommée internationale telles que Assassin's Creed, Far Cry, For Honor, Just Dance, Watch_Dogs ou encore la série de jeux vidéo Tom Clancy dont Ghost Recon, Rainbow Six et The Division. Les équipes d'Ubisoft, à travers son réseau mondial de studios et de filiales de distribution, s'engagent à offrir aux joueurs des expériences de jeu originales et inoubliables sur l'ensemble des plateformes populaires, dont les consoles, mobiles, tablettes et PC. Pour l'exercice 2018-19, le net bookings d'Ubisoft s'est élevé à 2 029 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur: www.ubisoftgroup.com.



Janod, créateur français de jeux et jouets, propose des gammes colorées et originales qui accompagnent les enfants de 12 mois à 12 ans. Un service création composé de 15 personnes, basé en France dans le Jura, réinvente sans cesse les grands classiques du jouet afin de proposer

de beaux produits, à la fois drôles et contemporains, conçus dans des matières nobles, durables et adaptés aux enfants. Le style est reconnaissable, empreint d'une certaine « French Touch », et la priorité est de rester dans l'air du temps tout en s'amusant !



GAROM, association des Amis des musées de Lyon et de Saint-Romain-en-Gal – Vienne, est ouverte à tous les curieux d'archéologie.

Sa mission : soutenir les musées, gérer des activités archéologiques et faire connaître les sites archéologiques de la région et d'ailleurs.

PARTENAIRES



SYTRAL

Le SYTRAL est l'autorité organisatrice des transports en commun lyonnais, le réseau TCL. Le réseau TCL assure chaque jour 1,7 million de voyages. Avec TCL, le métro conduit rapidement au cœur des principaux quartiers et centres d'activité

de l'agglomération lyonnaise, puis les bus, trolleybus, tramways et funiculaires vous rapprochent encore de votre destination: le réseau TCL met en œuvre des lignes complémentaires, accessibles à tous les publics.



Mensuel gratuit lu par les parents et grands-parents à destination des enfants de 3 à 15 ans. Magazine urbain qui décrypte l'actualité culturelle qui agite la métropole, lance des pistes de réflexions autour de thématiques

de société impliquant les parents et/ou les enfants, déniche les meilleures adresses et les bons plans hors des sentiers battus.

INFORMATIONS PRATIQUES

LUDIQUE
Du 20 juin au 1^{er} décembre 2019

Horaires d'ouverture

Du mardi au vendredi de 11 h à 18 h
Samedi et dimanche : de 10 h à 18 h

Tarifs

Plein tarif : 7 €

Tarif réduit : 4,50 € (étudiants, familles nombreuses, groupes à partir de 10 personnes)

Gratuit : < 18 ans, groupes pédagogiques, personnes en situation de handicap (+ 2 accompagnateurs), demandeurs d'emploi et bénéficiaires du RSA (sur présentation d'un justificatif), groupe d'enseignement pédagogique de formation et d'insertion, enseignant et étudiant en préparation de visite ou d'atelier, amis du musée et ALSSAM, journalistes, personnels de musées et professionnels du tourisme et de l'archéologie, détenteurs de cartes ICOM ou ICOMOS, accompagnateurs de groupes, élus et personnels de la Métropole

Cartes avantages acceptées : Pass Région, Lyon City Card, Carte Culture et Carte musées Ville de Lyon

Accès

Lugdunum – Musée et théâtres romains

17, rue Cléberg 69 005 LYON

(Deuxième entrée : 6 rue de l'Antiquaille)

En transports en commun : Funiculaire F1 direction Saint-Just, arrêt « station Minimes »

Funiculaire F2 direction Fourvière depuis la station « Vieux Lyon »

ou Station 5050 Vélo'v « Théâtres Romains »

En voiture : parking rue Roger Radisson

Contacts

Accueil : 04 72 38 49 30

Réservations : 04 72 38 81 91

LES VISUELS À DISPOSITION



© Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig



© Musée-Métropole-Rouen-Normandie / Yohann Deslandes



© MRAH, Bruxelles



© RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Hervé Lewandowski



© Musée romain de Lausanne-Vidy



© MRAH, Bruxelles



© MRAH, Bruxelles



© Martin von Wagner Museum der Universität Würzburg / P. Neckermann



© Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig



© MRAH, Bruxelles



© Fondation Gandur pour l'Art, Genève / André Longchamp



© Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig

LUGDUNUM - MUSÉE ET THÉÂTRES ROMAINS : TOUTE UNE HISTOIRE

LE MUSÉE

Lugdunum-Musée & théâtres romains est la symbiose parfaite entre un site archéologique intégré dans le périmètre classé par l'Unesco, une architecture unique et des collections exceptionnelles.

D'UNE IDÉE FORTE...

Le musée et les théâtres occupent les pentes de la colline de Fourvière, sur les lieux mêmes de la fondation de la ville romaine de Lugdunum en 43 avant J.- C. L'idée d'un musée rassemblant des objets liés à la ville romaine de Lyon est née dès les années 1930. Mais il faut attendre le début des années 1960 pour que le projet prenne corps et qu'il soit confié à l'architecte Bernard Zehrffuss.

La volonté de Zehrffuss est dès l'origine d'enterrer le bâtiment pour l'intégrer respectueusement à l'environnement exceptionnel qui l'entoure et ne pas « *offenser la rigueur de ses confrères romains* ». La construction commence en 1972. Le musée est inauguré le 15 novembre 1975.



© Laurence_Danière

... À UN MUSÉE AUDACIEUX



© Philippe_Sommolet

Presque invisible depuis l'extérieur, le musée se fond dans le paysage d'un site archéologique unique, composé de deux monuments majeurs de la cité de Lugdunum : un théâtre et un odéon, tous deux intégrés au périmètre classé Patrimoine mondial de l'Unesco. La structure de béton disparaît sous la végétation et seules deux grandes baies, les canons à lumière, introduisent les théâtres à l'intérieur de l'exposition.

Un des caractères remarquables du bâtiment est la qualité plastique du béton armé, à l'intérieur comme à

l'extérieur. L'architecture, volontairement très sobre, met en valeur les œuvres. Le système habituel des salles a été délaissé au profit d'espaces ouverts, suivant une large rampe hélicoïdale.

LES PROJETS

- **Mai 2020** : ouverture de l'exposition sur la gastronomie lyonnaise à l'époque romaine
- **Fin 2022** : première phase de refonte du parcours permanent avec l'ouverture d'un nouvel espace consacré à l'exposition d'un grand bateau de commerce fluvial d'époque romaine découvert sur les bords de la Saône à Lyon, une nouvelle salle d'exposition temporaire, un atelier d'animation et une boutique



LA VIE DES PREMIERS LYONNAIS À L'ÉPOQUE ROMAINE

Lugdunum possède une des plus riches collections archéologiques de France. Sur une surface de 4000 m², le musée aborde tous les chapitres de la vie publique et privée d'une capitale de l'Empire : l'urbanisme, l'administration municipale, l'armée et la monnaie, les religions, les jeux du cirque, le commerce et cache de véritables trésors sur les origines de la métropole lyonnaise.

Le musée propose de découvrir la vie des premiers Lyonnais, depuis la Préhistoire jusqu'à l'émergence du christianisme en Gaule.

LIEU D'EXCEPTION, LE SITE DES THÉÂTRES RASSEMBLE LE GRAND THÉÂTRE ET L'ODÉON, CLASSÉS MONUMENTS HISTORIQUES EN 1905.

Ces deux édifices, côte à côte, formaient un ensemble unique dans le monde romain. Transformés en carrières à la fin de l'Antiquité, ils avaient presque complètement disparu du paysage. Ils ont été remis au jour et partiellement reconstruits au cours de la première moitié du 20^e siècle.

Loin d'être des monuments sans vie, ils accueillent notamment chaque été les spectacles du festival "Les Nuits de Fourvière"

Contacts presse

PRESSE LOCALE - Agence Géraldine Musnier

Sophie Desvignes
sophie@agencegeraldinemusnier.com
04 78 91 06 07 - 06 60 94 05 49

PRESSE NATIONALE - Alambret Communication

Joanne Navarro
joanne@alambret.com
01 48 87 70 77

SERVICE COMMUNICATION - Lugdunum - musée & théâtres romains

Estelle Bonnet
ebonnet@grandlyon.com
04 72 38 49 28