LUGDUNUM

MUSÉE THÉÂTRES ROMAINS

DOSSIER DE PRESSE

PASSÉ ANTÉRIEUR

VOIR AU-DELÀ DES VESTIGES

2 OCT. 2026 > 6 JUIN 2027

DOSSIER DE PRESSE
01/10/2026

MÉTROPOLE GRAND LYON

UN MUSÉE DE LA MÉTROPOLE DE LYON

Sommaire

P. 3-4 - ÉDITOS
P. 5 - LE COMITÉ SCIENTIFIQUE
P. 6-7 - LE PROPOS
P. 8-11 - LE PARCOURS D'EXPOSITION
P. 12-13 - LA SCÉNOGRAPHIE
P. 14 - LES DISPOSITIFS DE MÉDIATION
P. 15 - UNE EXPOSITION RESPONSABLE
P. 16 - LES ŒUVRES ET LES PRÊTEURS
P. 17 - LES ÉDITIONS AUTOUR DE L'EXPOSITION
P. 18-19 - LA PROGRAMMATION CULTURELLE
P. 20-21 - LES VISUELS À DISPOSITION DES JOURNALISTES
P. 22 - LES AQUARELLES DE JEAN-CLAUDE GOLVIN
P. 23 - INFOS PRATIQUES

ÉDITO

Quand la recherche ressuscite le passé. Nous n'avons pas encore inventé de machine à remonter le temps, et nous ne pouvons plus compter sur des témoins de l'Antiquité pour nous raconter comment était la vie à cette époque… En est-on si sûr ? Nous avons la chance d'avoir un patrimoine matériel si riche. Nous avons des monuments, nous avons des vestiges, nous avons des documents, des œuvres, des artefacts… Ils sont les témoins de cette époque encore méconnue, mais si fantasmée. Cette fascination est par ailleurs un moteur pour la création. On ne compte plus le nombre de jeux vidéo, de films, de séries, de livres dont l'intrigue a pour cadre l'Antiquité. Nous sommes émerveillés par leurs cités grandioses, par le génie architectural, par l'aura de puissance, qui résonnent autour de cette période.

Mais derrière cette fascination, cette grandeur immortelle qui a survécu au temps, il y a des vides. Que savons-nous de la vie quotidienne, de la vie réelle, des petites choses, qui à force de s'additionner fondent l'existence même ? Quand nous visitons un monument, quand nous regardons un artefact, nous ne pouvons qu'imaginer, nous ne pouvons que rêver. Notre imagination nous projette dans un autre monde, une époque achevée, qui demeure floue.

C'est là que l'archéologie et le progrès des sciences font leur œuvre. Ils ressuscitent cette époque et nous la font vivre comme si nous y étions.

Cette exposition doit beaucoup à une alchimie qui se fonde sur une connaissance minutieuse et une recherche approfondie de tous les aspects de la vie du Lugdunum romain et une maîtrise des outils de création qui lui redonne forme et âme.

Vous voilà ainsi plongés dans un autre monde. Vous ne le rêvez pas, vous le vivez, vous ne l'imaginez pas, il vous entoure. L'espace d'un instant, vous êtes un voyageur prêt à découvrir Lugdunum.

Véronique Sarselli
Présidente de
la Métropole de Lyon

ÉDITO

L'Antiquité hante les esprits de beaucoup de gens, perçue comme un âge d'or, les Romains ayant fait montre d'un savoir-faire aussi bien politique, militaire qu'architectural qui a permis à leur Empire de s'étendre en Italie d'abord puis tout autour de leur mer, la mer Méditerranée, et de durer. Toutefois, cette perception est souvent exagérée pour ne pas dire fantasmée.

Que savons-nous vraiment de leur mode de vie, de celui des populations qui ont croisé la route des Romains et qui ont fini par s'acculturer ? Qu'avons-nous pour nous forger une image un tant soit peu réaliste, ou au moins crédible, de la vie dans le Lugdunum romain ? Des textes ? Des ruines ? Des reliefs ? Que nous disent-ils du quotidien, de la magnificence des édifices publics qui se voulaient spectaculaires pour marquer les esprits des contemporains et manifester de la puissance romaine, du bruit dans les rues, des odeurs, des conditions de travail ?

Qui n'a pas rêvé de découvrir une vision complète de l'Antiquité ? Qui n'a pas eu envie de déambuler dans une rue de la Rome antique, ou de découvrir la vue sur la confluence de Lugdunum à son apogée depuis les hauteurs de Fourvière ?

Si l'archéologie permet de plonger dans le passé, aujourd'hui, avec cette exposition, Lugdunum – Musée et théâtres romains vous emmène au-delà encore, dans le passé d'avant les vestiges, dans le passé antérieur, grâce au travail des archéologues, des historiens qui étudient, des reconstituteurs qui expérimentent afin de retrouver les gestes et les techniques anciennes, des dessinateurs, qu'ils travaillent sur papier ou avec l'outil informatique et la 3D, qui complètent ce qu'il nous manque. Le visiteur s'immerge dans la vie antique la plus juste, la plus réaliste.

En prenant comme point de départ le travail de Jean-Claude Golvin, architecte archéologue qui œuvre à cette tâche depuis près de quatre décennies, Lugdunum – Musée et théâtres romains confirme ici que l'adage « un bon dessin vaut mieux qu'un long discours » reste la meilleure façon de plonger le visiteur dans un passé rendu accessible.

Claire Iselin
Directrice de Lugdunum
Musée et théâtres romains

Anno TM & © Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés.

LE COMITÉ SCIENTIFIQUE

Une exposition de la Métropole de Lyon. Sous la direction de Claire Iselin, directrice de Lugdunum - Musée et théâtres romains

COMMISSARIAT EXÉCUTIF

→ Delphine Cano, responsable du service scientifique
→ Benjamin Gurcel, responsable du service des expositions
→ Armande Cernuschi, cheffe de projet
→ Marie-Laure Cuvillier, chargée de production
→ Amandine Blanc et Laure Maraillac, étudiantes-stagiaires

CONSEIL SCIENTIFIQUE

→ Philippe Fleury, professeur de latin émérite, responsable de l'équipe « Plan de Rome » du CIREVE, Université de Caen Normandie
→ Tiphaine Annabelle Besnard, chercheuse associée, Laboratoire PLH-ARTEMIS,
Université Toulouse – Jean Jaurès, historienne de l'art, Société royale d'Archéologie de Bruxelles
→ Jean-Claude Golvin, architecte, dessinateur, archéologue,
directeur de recherche émérite, CNRS

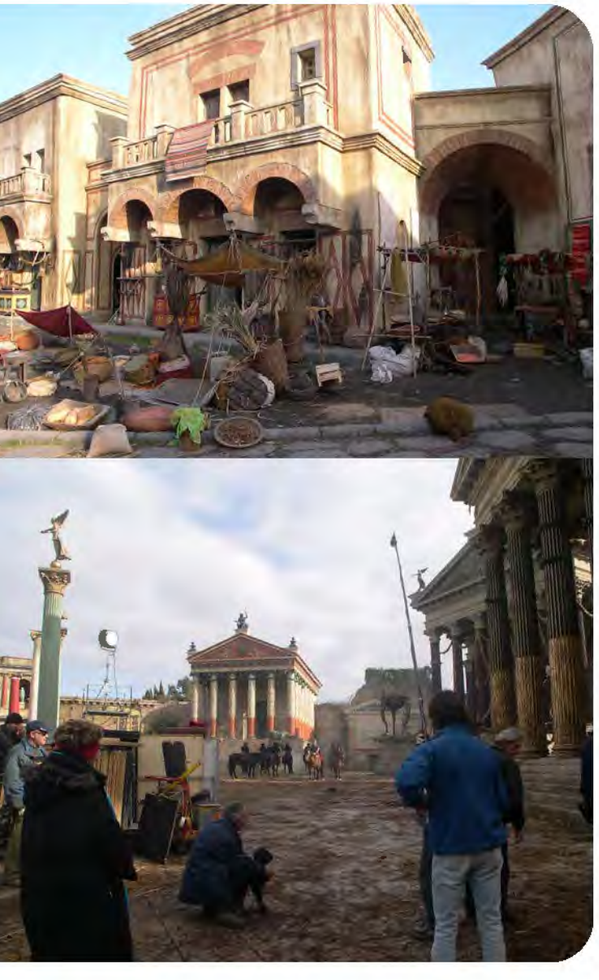
LE SUIVI SCIENTIFIQUE SPÉCIALISTES RESSOURCES

→ Aldo Borlenghi, maître de conférences, Université Lumière Lyon 2
→ Benjamin Clément, maître de conférences, Université de Franche-Comté
→ Brice Brigaud, association Fabri Tignuarii
→ Cyrille Ducourthial, archéologue, Direction de l'Archéologie de la Ville de Lyon [DAVL]
→ Éric Bertrand, archéologue, DAVL
→ Hervé Tronchère-Cottet, responsable du service Développement Numérique et Cartographie, DAVL
→ Hugues Savay-Guerraz, conservateur en chef du patrimoine
→ Jean-François Reynaud, professeur émérite, Université Lumière Lyon 2
→ Jordan Boucard, archéologue et responsable des sites, Lugdunum – Musée et théâtres romains
→ Julie Gallego, maîtresse de conférences, Université de Pau et des Pays de l'Adour
→ Maria-Pia Darblade-Audouin, docteure en archéologie, Institut Català d'Arqueologia Clàssica de Tarragone
→ Matthieu Poux, archéologue, professeur, Université Lumière Lyon 2
→ Michèle Monin, archéologue et chercheuse associée, Laboratoire ArAr - DAVL
→ Nicolas Monteix, maître de conférences, Université Rouen Normandie
→ Sophie Madeleine, docteure en études anciennes et ingénieure de recherche, Directrice du CIREVE - Université de Caen Normandie
→ Thierry Noël, responsable de l'équipe Humanities & Inspiration, Ubisoft
→ Odile Franc, archéologue, INRAP

LE PROPOS

Comment reconstituer un décor historique de jeu vidéo ou de série ? Une ambiance sonore, ou encore une odeur ?… Quels éléments s'appuient sur des certitudes archéologiques ? Quels détails relèvent de l'interprétation ? Dans un monde saturé d'images et de virtuel, Lugdunum – Musée et théâtres romains présente, avec *Passé antérieur : voir au-delà des vestiges*, une exploration des différentes facettes de la reconstitution historique, sous un angle tout à la fois scientifique, artistique et humain. Pour cela, le musée s'est entouré de spécialistes qui contribuent à façonner notre vision de l'Antiquité romaine.

Cette exposition s'inscrit dans la continuité du projet de reconstitution du Lyon antique et de la valorisation des sites archéologiques - Explore Lyon antique -, mené entre 2023 et 2026.



QUAND L'ART RENCONTRE L'ARCHÉOLOGIE

Au cœur de cette exposition et tout au long du parcours permanent du musée, des aquarelles inédites de l'architecte et archéologue Jean-Claude Golvin sont mises à l'honneur. Spécialiste des amphithéâtres romains et ancien directeur du centre franco-égyptien d'étude des temples de Karnak, ses compétences multiples font de lui un pionnier, à l'échelle mondiale, de la restitution graphique des cités antiques. Pour le musée, il s'est engagé depuis deux années sur son chantier le plus colossal en matière de restitution graphique, à savoir une vingtaine d'aquarelles originales reconstituant le Lyon antique. Ces œuvres, encore jamais exposées auparavant, offrent aux visiteurs une plongée immersive et sensible au cœur des différents quartiers de Lugdunum, « capitale des Gaules » au 2e siècle de notre ère.

À travers ses dessins et ses collaborations ; d'autres restitutions issues de la pop culture - tels que les décors de jeux vidéo d'Ubisoft ou de la série américano-britannique à succès Rome - ; les collections présentées… le public découvre comment les chercheurs et artistes travaillent de concert pour reconstituer villes, monuments, décors, costumes, ambiances sonores ou encore odeurs et redonner ainsi vie à un passé de 2 000 ans et davantage.

Photographie des décors de la série péplum Rome
© HBO/BBC series Rome

UNE HYPOTHÈSE SCIENTIFIQUE

Depuis plusieurs décennies, la reconstitution occupe une place croissante dans la recherche et la médiation scientifique. Si elle ne vise pas à produire une image définitive de l'Antiquité, mais bien à formuler, à partir des données disponibles, une hypothèse fondée sur l'état des connaissances actuelles, elle donne également sens à des vestiges souvent difficiles à interpréter et permet de mieux comprendre les espaces, les usages, les techniques et les gestes du passé. À l'instar de toute discipline scientifique, elle est appelée à se transformer au gré des futures découvertes.

DÉMÊLER LE VRAI DU MYTHE

L'exposition interroge à la fois les limites de la reconstitution historique et le travail considérable de ceux qui s'y engagent avec rigueur scientifique. Une restitution scientifiquement valable, d'une cité ou d'un monument antique engage nécessairement un long exercice de synthèse des sources historiques existantes (traces archéologiques, données topographiques, sources écrites et iconographies antiques…). Cette approche est garante de la valeur scientifique de l'image finale. Néanmoins, les sources antiques étant fragmentaires, elles ont pu laisser place souvent à l'imagination et aux fantasmes, hérités des artistes et penseurs de la Renaissance, marqués par l'idée de monumentalité, de blancheur, de décadence ou encore de violence.
L'approche purement créative peut également prendre le pas, notamment grâce à l'IA. Si le projet n'a plus un but scientifique, alors il peut parfois proposer une vision subjective originale d'une époque historique, nous amenant à de nouveaux questionnements historiques.

LE PARCOURS D'EXPOSITION

Le long d'un parcours de près de 600 m2, cette exposition questionne, en ouverture, l'impact des images produites par l'intelligence artificielle sur notre vision du passé. Elle invite ensuite les visiteurs dans les coulisses de la reconstitution, à la rencontre des différents acteurs de cette démarche. Le public peut ici appréhender les enjeux et méthodes derrière le travail engagé, qu'il s'exprime par le dessin, la modélisation 3D ou encore l'archéologie expérimentale. La seconde partie de l'exposition propose de voyager dans cinq lieux clés de la ville antique de Lugdunum, le temps d'une journée et tels que les recherches actuelles nous permettent de les imaginer.

Le parcours est ponctué de quelques « portes temporelles » permettant de s'intéresser à des dimensions plus créatives, qui interrogent également notre rapport au passé.

DANS LES COULISSES DE LA RECONSTITUTION • THÈME 1

Les visiteurs font ici la rencontre de plusieurs acteurs phares de la restitution de la Rome antique. Avec pédagogie, ils dévoilent leurs sources, outils et méthodes de travail, entre démarche scientifique et création artistique.

Reconstituer le passé : une fascination ancienne

À partir de la Renaissance, la redécouverte de l'Antiquité à Rome suscite un intérêt pour un passé connu notamment à travers des vestiges. La mise au jour de statues incomplètes et de sites archéologiques en ruine éveille la curiosité des savants. Fascinés, ils cherchent à les comprendre et à leur redonner vie : les sculptures sont restaurées, les monuments redessinés. Architectes, artistes, érudits produisent alors des travaux variés : des maquettes, des vues, des plans…
Ils posent les bases d'une méthode hésitante, fondée sur l'étude des vestiges et des textes antiques. Cependant, leurs restitutions restent largement influencées par l'imagination et une volonté manifeste d'idéaliser l'Antiquité. Diffusées et étudiées, ces productions ont durablement façonné notre vision de l'Antiquité. Elles ont servi de référence dans des domaines comme l'opéra, le théâtre ou le cinéma.

Jean-Claude Golvin : l'architecte des mondes perdus

Architecte et archéologue, Jean-Claude Golvin, s'est spécialisé dans la restitution graphique dès les années 1980. Ses premiers travaux concernent des sites antiques de Tunisie et d'Égypte, avant qu'il n'étende son expertise aux cités romaines de l'ensemble du bassin méditerranéen et au-delà. Développant une méthodologie fondée sur la topographie, les vestiges archéologiques et les recherches les plus récentes, Jean-Claude Golvin élabore des propositions de restitution argumentées. Son expérience lui permet de comparer des édifices et des sites variés en s'appuyant sur des analogies typologiques, géographiques et culturelles. Sa démarche, à la fois scientifique et artistique, donne naissance à des œuvres immersives et riches en détails. Ses travaux ont largement contribué à diffuser la culture antique auprès du grand public.

Reconstitutions créatives : s'approprier l'Antiquité

Au-delà de la recherche scientifique, l'Antiquité inspire de nombreux univers créatifs : bande dessinée, cinéma, jeu vidéo… Ces représentations se nourrissent souvent d'un imaginaire collectif, marqué notamment par l'idée de monumentalité et de blancheur. Entre connaissances historiques et impératifs de création, chaque auteur développe sa propre vision du monde antique, pouvant amener à de nouvelles interrogations. Le jeu vidéo pousse particulièrement loin cette démarche de reconstitution : décors, personnages, ambiances sonores et mécaniques de jeu s'inspirent, avec plus ou moins de liberté, des recherches historiques. Chez Ubisoft, une équipe de recherche interne, menée par Thierry Noël, historien, rassemble et transmet aux équipes créatives les sources historiques nécessaires à la création de leurs univers virtuels, comme pour le jeu Anno 117 : Pax Romana.

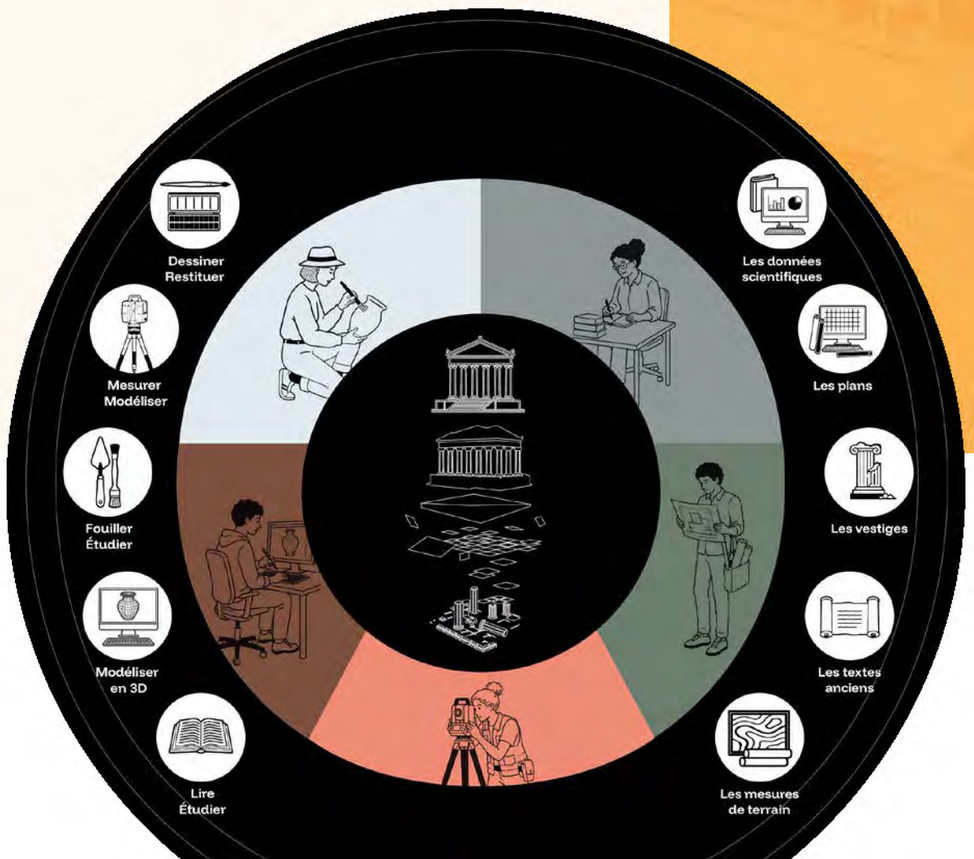
La reconstitution par l'expérimentation : passer à l'action

« Pas de connaissance sans pratique », comme le disait l'architecte romain Vitruve. Au-delà des monuments antiques, les scientifiques cherchent aussi à restituer des aspects plus immatériels du passé : les savoir-faire, les gestes ou encore les techniques. Apparue dans les années 1960, l'archéologie expérimentale se développe d'abord dans la recherche en préhistoire, où l'on reproduit la taille des silex pour mieux comprendre leur fabrication et leurs usages.
En archéologie romaine, l'expérimentation est moins courante. Les visiteurs découvrent ici les projets menés par Nicolas Monteix, archéologue expérimental, qui font figure d'exception en France. En partant des traces observées lors des fouilles archéologiques, il tente de reproduire la chaîne de fabrication du pain, un aliment central dans le monde romain.

La modélisation 3D : une immersion dans la ville antique

Depuis les années 1990, l'arrivée des nouvelles technologies de modélisation 3D a profondément transformé les méthodes de restitution des sites antiques. L'université de Caen a été pionnière dans ce domaine. Depuis plus de trente ans, le CIREVE (Centre interdisciplinaire de réalité virtuelle) et l'équipe de recherche ERLIS développent un modèle 3D interactif de la Rome antique. Plus de 80% de la ville ont déjà été reconstitués. Les chercheurs s'appuient sur des sources archéologiques, textuelles et iconographiques pour restituer Rome dans ses moindres détails : bâtiments publics, habitats privés, rues… Ces sources et méthodes sont présentées par Sophie Madeleine, ingénieure à l'Université de Caen.

Four expérimental du musée et sites archéologiques de Saint-Romain-en Gal. ©Nicolas Montei



RETOUR VERS LUGDUNUM • THÈME 2

La seconde partie de l'exposition propose une déambulation immersive au sein de cinq lieux phares de Lugdunum. Le public voyage dans le temps, au 2e siècle de notre ère et débarque dans la cité par l'un de ses nombreux ports. En cheminant ensuite d'un site urbain à l'autre, il découvre l'important travail d'enquête que mènent les chercheurs pour parvenir à restituer toutes les dimensions de ces lieux : leur apparence, mais aussi leurs techniques de construction, leurs usages et jusqu'aux atmosphères sonores et olfactives.

Le port de Lugdunum

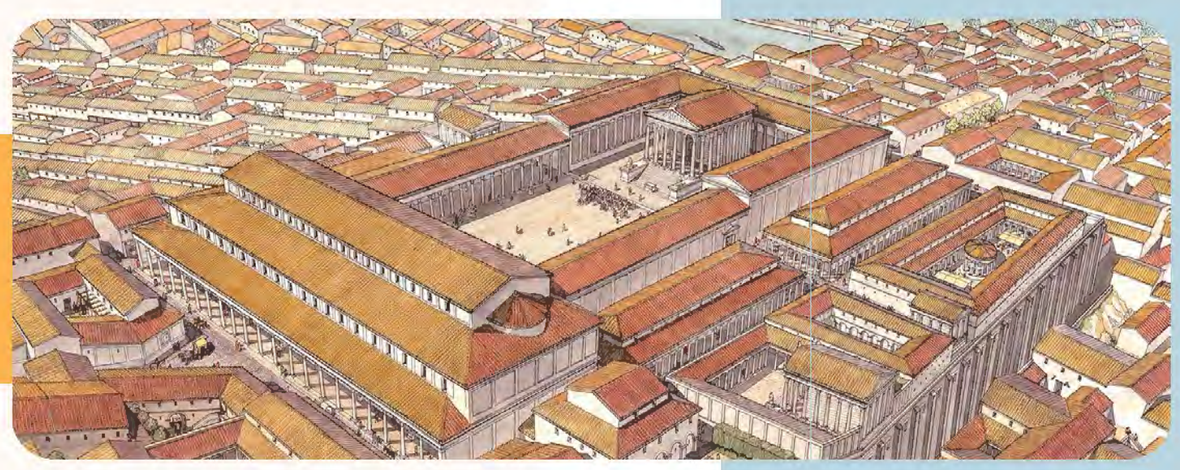
Il subsiste peu de vestiges des ports de Lugdunum. Cependant, les textes antiques, tout comme la découverte d'épaves et de nombreuses amphores, permettent de restituer l'atmosphère de ces lieux populaires, qu'on imagine aisément intenses et vivants, où les effluves poissés des vins se mêlent à celles d'épices précieuses tout juste ramenées d'Orient. Les objets et œuvres exposés ici permettent au public de s'immerger pleinement dans l'ambiance du lieu, tel qu'elle pouvait être au 2e siècle.

Les cérémonies du sanctuaire impérial

Le sanctuaire impérial formait un ensemble architectural, qui comprenait un sanctuaire et un amphithéâtre.
À l'exception d'une partie des gradins de l'amphithéâtre, il subsiste très peu de traces archéologiques de ce complexe monumental, exceptionnel en Gaule. Pour le restituer, les chercheurs s'appuient principalement sur des comparaisons avec d'autres édifices similaires (sanctuaires et amphithéâtres). Mais au-delà du bâti, beaucoup de questions subsistent concernant les cérémonies qui s'y tenaient. Comment se déroulaient les spectacles ? Quelle en était l'atmosphère sonore ?

Le forum, cœur battant de la cité

Dominant et majestueux, au sommet de la colline de Fourvière, le forum formait une vaste esplanade entourée de portiques aux colonnes monumentales. Un temple occupait l'extrémité nord, tandis qu'à l'opposé, une grande basilique fermait la perspective. Bâtiment public du forum, la basilique était un lieu de justice, d'affaire et au sein de laquelle se déroulait des assemblées publiques.
Les fouilles archéologiques menées en 2019-2020 - par la Direction de l'Archéologie de la Ville de Lyon - permettent de restituer cet édifice clé de la ville, à l'emplacement de l'actuelle basilique de Fourvière.



Les Ombres du Styx Tome I, p. 3
Planche originale, à l'encre de Chine et encres de couleur.
© Editions Delcourt et Isabelle Dethan

Les thermes

Les vestiges de thermes retrouvés rue des Farges (Lyon 5e) attestent de l'importance de ces bains publics dans la ville de Lugdunum. Les Romains s'y rendaient plusieurs fois par semaine et chaque quartier de la ville en était doté. Le public découvre l'ambiance et les usages au sein de ce lieu très fréquenté et typique des cités romaines.

La domus, maison cossue avec domestiques

La *domus* constitue une part importante de l'habitat privé lyonnais et s'insère le plus souvent au milieu des boutiques et des ateliers. Construite avec des matériaux peu coûteux, comme la terre crue et le bois, elle se pare de décors aux couleurs vives.
Enduits peints et mosaïques contrastent avec notre imaginaire de villes antiques encore marqué par une blancheur généralisée. Étude des sites archéologiques, analyse de la statuaire et des ornements domestiques : les reconstitutions s'appuient sur des sources variées pour redonner vie à la maison romaine de différentes manières, restituant à la fois ses techniques de construction et ses décors.

UNE FIN DE PARCOURS IMMERSIVE ET OUVERTE SUR L'AVENIR

Le public découvre en fin de parcours la projection en grand format d'un film restituant les différents quartiers de Lyon, au 2e siècle, grâce au savoir-faire de la société spécialisée Art Graphique et Patrimoine. Cette projection côtoie des aquarelles originales de Jean-Claude Golvin.

En conclusion, les visiteurs découvrent une œuvre novatrice de l'artiste contemporain Oliver Laric, réalisée à partir d'une numérisation 3D d'une statue de Neptune antique. L'artiste questionne ici les concepts de copie, de reproductibilité et d'authenticité. En collaboration avec les historiens de l'art, il émet des hypothèses de restitution en greffant des éléments rapportés et nous montre que quelles que soient les techniques de demain, les reconstitutions continueront de tisser des ponts entre données scientifiques et créations artistiques, renouvelant ainsi sans cesse notre vision du passé.

LA SCÉNOGRAPHIE

Un écran incurvé présente un film immersif, au sein des différents quartiers de Lyon, au 2e siècle.

Des reconstitutions grand format, comme ce péristyle de la maison.

De grandes reproductions courbes, basées sur les dessins de Jean-Claude Golvin, permettent de s'immerger dans les différents lieux.

L'espace de la rotonde accueille des ateliers autour de la mosaïque, dont les réalisations seront intégrées en cours d'exposition à la reconstitution du péristyle de la maison.

Un dégradé coloré accompagné d'une mise en lumière mimant les qualités de la lumière au fil de la journée.

Un passage temporel marque l'entrée de la seconde partie de l'exposition : le voyage dans le quotidien des Romains à travers les principaux sites de l'Antiquité.

Des «bulles pop» font le lien avec les pratiques contemporaines autour de l'imaginaire antique.

Tout au long du parcours, des manipulations sont mises en place pour permettre à chacun de comprendre, par le geste et le jeu, le propos de l'exposition.

Une scénographie composée d'échafaudages et de médium brut évoque les métiers et actions qui permettent la création des reconstitutions.

La scénographie et le graphisme proposés par l'Atelier L+M basé à Lyon, marquent l'identité du parcours, qui souligne à la fois la rigueur scientifique des projets et leurs projections créatives, en assumant une esthétique volontairement éclectique, fragmentaire et plurielle. Dès l'introduction, le public déambule dans un foisonnement d'images. La première partie dévoile ensuite les coulisses de la reconstitution à travers une structure d'échafaudage, inspirée des chantiers de fouilles, qui matérialise les connexions entre disciplines et métiers. Les espaces de travail des chercheurs et des créateurs rendent leurs méthodes, leurs savoir-faire et leurs hypothèses perceptibles.

Un tunnel graphique, inspiré de la science-fiction, accompagne la transition vers une seconde partie plus narrative, construite autour des grandes aquarelles de Jean-Claude Golvin. La lumière et la couleur construisent une expérience immersive, ponctuée de « bulles pop » qui introduisent des incursions contemporaines.

Cette logique de construction par fragments se prolonge dans l'identité graphique. Le quadrillage archéologique devient une matrice où fragments, typographies, superpositions et effacements se combinent. Le carré, associé au pixel et à une typographie géométrique, met ainsi en dialogue méthode scientifique, technologies contemporaines et imaginaires. En articulant immersion et médiation, l'exposition propose ainsi une expérience à la fois accessible, sensible et documentée, qui donne à voir autant les processus de la reconstitution que les imaginaires qu'elle suscite.

DES DISPOSITIFS DE MÉDIATION INTERACTIFS, IMMERSIFS ET ACCESSIBLES

UN CHANTIER DE RECONSTITUTION AU CŒUR DE L'EXPOSTION

Spécialisée en archéologie expérimentale et en reconstitution historique, l'association Fabri Tignuarii - les bâtisseurs antiques, basée en Charente-Maritime, s'est vu confier par le musée un chantier de construction d'un portique de maison. À la fin de l'été 2026, ces spécialistes ont ainsi œuvré au sein même de l'exposition pour construire l'ensemble de cette structure selon les gestes et savoir-faire antiques : création du mur arrière (structure en bois et remplissage en briques) ; mise en place des colonnes formées de tambours en pierre goujonnées par des tenons en bois ; création de la charpente recouverte de tuiles. Une fois montés, les murs sont recouverts par des enduits à la chaux qui protègent la structure. Fin octobre, plusieurs fines couches d'enduits successives seront apposées avant d'appliquer la peinture sur l'enduit frais (technique dite a *fresco)*. Les visiteurs pourront assister durant quatre jours à la mise en décor de cette *domus*. Des médiations accompagnent cet évènement.

→**Du mar. 20.10 au ven. 23.10, en continu (avec pause méridienne)**

→**Mar. 20.10 | Mer. 21.10 | Jeu. 22.10 | Ven. 23.10 • à 11h et 15h**
Visites commentées • Tout public • Durée 20 min

Sans réservation — inscription le jour même à l'accueil du musée.

UN ATELIER MOSAÏQUE, PARTICIPATIF

Au sein de l'espace rotonde, situé au niveau 1 du musée, le public est invité à participer à la création d'une mosaïque très grand format et amovible, en latin e*mblema*. En compagnie d'un mosaïste restaurateur, les visiteurs découvrent les coulisses de son métier, appréhendent les enjeux de l'archéologie expérimentale et s'initient aux techniques romaines de fabrication de la mosaïque.

Une fois finalisée, la mosaïque rejoindra, au printemps 2027, les décors de la maison reconstituée au sein de l'exposition temporaire. Les participants seront invités à célébrer la fin de ce chantier expérimental.

Sur inscription uniquement, dans le cadre de la programmation du musée.

DES FAC-SIMILÉS À MANIPULER ET À SENTIR

Un ensemble d'objets, minutieusement reconstitués, mêlant savoir scientifique et compétences techniques permettent aux visiteurs d'appréhender les différentes thématiques autrement. Glaive de gladiateur ; objets présents dans les thermes ; amphores imprégnées d'odeur de sauce de poisson, le fameux garum ou encore senteur de parfum de rose. Tout est fait ici pour que le public, de tous âges, puisse revivre l'Antiquité en laissant parler ses différents sens.

DES DISPOSITIFS INTÉRACTIFS ET LUDIQUES

Dans la première partie de l'exposition, le public interagit avec les différents spécialistes et acteurs de la reconstitution, grâce à des écrans tactiles. À travers les questions cliquables, il découvre les différentes facettes de leurs métiers (entretiens sous-titrés et en anglais). Des jeux d'association interactifs permettent aux visiteurs d'approfondir leurs connaissances, tout en s'amusant.

UNE EXPOSITION RESPONSABLE

Lugdunum - Musée et théâtres romains, s'engage à équilibrer au maximum l'impact écologique de ses expositions temporaires. Pour cette exposition, le musée a missionné l'atelier lyonnais L+M, Louise Cunin et Mahé Chemelle.

LE RÉEMPLOI EN PREMIÈRE INTENTION

Pour limiter la fabrication de nouveaux mobiliers, comme l'achat de matériel multimédia ou d'éclairage, l'Atelier L+M a misé au maximum dans le parc mobilier du musée. L'atelier a également fourni d'autres vitrines en réemploi, provenant d'une exposition terminée au Centre d'Histoire de la Résistance et de la Déportation. Par ailleurs, de grandes structures visibles dans l'exposition ont été trouvées chez un acteur du réemploi local. En ce qui concerne l'éclairage de l'exposition, un diagnostic précis du matériel stocké ou installé au musée, a permis un réemploi optimisé des projecteurs fonctionnels du musée. Cette démarche d'économie circulaire a permis de réduire drastiquement le bilan carbone lié à la fabrication et au transport de nouveaux équipements.

DES MATÉRIAUX DURABLES

L'Atelier L+M privilégie des matériaux durables et solides pour favoriser l'utilisation multiple des supports. Pour la fabrication de mobiliers neufs à peindre, L'atelier travaille avec le médium NEXT® STD, plus respectueux de l'environnement. Un matériau recyclé a été intégré à l'exposition, des panneaux de matière première en plastique recyclé, issu de gisements de proximité fabriqués dans la Drôme. Les impressions de nombreux textes été réalisées sur supports cartonnés écologiques. Le choix de la peinture s'est orienté vers une qualité biosourcée.

L'ANTICIPATION D'UNE SECONDE VIE

Une attention particulière a été portée au cycle de vie de l'ensemble des éléments de la scénographie. Les assemblages ont été pensés, en amont, pour être démontables.

UN DÉMONTAGE RESPONSABLE

En favorisant la récupération, le réemploi, la réutilisation ou la revalorisation des mobiliers ou matériaux, il s'agit d'éviter le gaspillage, la mise en benne de nombreux voir de la totalité des éléments scénographiques et donc de trouver des alternatives écologiques et responsables au démontage classique d'une exposition temporaire.
L'opération de démontage et de collecte d'éléments scénographiques et matériaux réemployables se veut être un modèle innovant pour limiter l'impact environnemental, favoriser le réemploi des matériaux, des éléments scénographiques ou le tri et le recyclage des déchets ou encore mettre en réseau différentes structures associatives et entreprises.

Le démontage, sera réalisé pour maximiser les éléments ré-employables soit par le musée directement, soit par des structures de réemploi. Les éléments n'offrant pas de possibilité de réemploi en l'état seront démontés pour être réemployés en tant que matériau. À la marge, les éléments ne pouvant pas faire l'objet de réemploi seront triés en vue d'un recyclage adapté.

LES ŒUVRES ET LES PRÊTEURS

Une sélection minutieuse de pièces anciennes et contemporaines permet, au fil de cette exposition, d'interroger notre perception de la Rome antique. Les aquarelles immersives de Jean-Claude Golvin, exposées en très grand format, côtoient images issues de jeux vidéo ; planches originales de bandes dessinées ; *storyboards* ; tableaux de maîtres ; illustrations, gravures et ouvrages du 19e siècle ; statues et monnaies antiques…

Ce sont près de 150 œuvres et objets, parfois exposés pour la première fois en France, qui sont ici mis en lumière.

INSTITUTIONS, PERSONNES PRÊTEUSES ET PARTENAIRES

- Académie des Sciences, Belles Lettres et Arts, Lyon
- Association Les Ambiani, Montigny-sur-l'Hallue
- Bibliothèque municipale, Lyon
- Bibliothèque nationale de France, Paris
- Centre interdisciplinaire de réalité virtuelle – CIREVE, Caen
- Direction de l'Archéologie de la Ville de Lyon
- École nationale supérieure des beaux-arts, Paris
- Forum antique de Bavay
- Galerie Napoléon, Paris
- Isabelle Dethan
- Jean Dufaux
- Jean-Claude Golvin
- Jérémy Petiqueux
- Joseph Bennett
- Laurent Bavay
- Leibniz-Zentrum für Archäologie,
- Mayence
- Marc Azéma
- Mélanie Henel
- Musée archéologique de Nice Cimiez
- Musée Bargoin, Clermont-Ferrand
- Musée Cinéma et Miniature, Lyon
- Musée d'Aquitaine, Bordeaux
- Musée municipal de Feurs
- Musée de la Romanité, Nîmes
- Musée départemental Arles antique, Arles
- Musée des Beaux-Arts et d'Archéologie, Besançon
- Musée des Beaux-Arts, Lyon
- Musée des Confluences, Lyon
- Musée des Instruments de Musique, Bruxelles
- Musée Fabre, Montpellier
- Musée Narbo Via, Narbonne
- Musées Royaux d'Art et d'Histoire, Bruxelles
- Nicolas Monteix
- Oliver Laric
- Pauline Martinet
- Raphaël Muscillo
- Service Régional de l'Archéologie
- Auvergne-Rhône-Alpes, Lyon
- Ubisoft
- Sorbonne Université et Paris 1 Panthéon-Sorbonne
- Ville de Nîmes

LES ÉDITIONS AUTOUR DE L'EXPOSITION

UN CATALOGUE D'EXPOSITION

L'exposition s'accompagne d'un beau-livre, conçu comme un carnet de voyage. Il intègre les contributions du conseil scientifique et d'autres spécialistes, tous passionnés par la reconstitution de la Rome antique. Ce catalogue s'adresse au grand public et permet aux visiteurs de prolonger leurs découvertes avec un approfondissement des contenus et des éclairages complémentaires : articles, entretiens, portofolio, etc.

→ *Disponible à la boutique du musée et dans les bonnes librairies.*
Paru aux éditions courtes et longues, il a été imprimé en France.
Prix : 20€

UN LIVRET EN FACILE À LIRE ET À COMPRENDRE

Engagé dans une démarche d'accessibilité de ses contenus, le musée accompagne ses expositions temporaires d'un livret en facile à lire et à comprendre. Le FALC permet de rendre l'information plus simple et plus claire et est ainsi utile à tout le monde, notamment aux personnes en situation de handicap, dyslexiques, âgées ou encore maîtrisant mal la langue française. Il est diffusé gratuitement à l'entrée de l'exposition temporaire.

→ *Disponible à partir de novembre 2026*

UN LIVRET-JEU

Faisant la part belle aux illustrations et jeux, ce livret permet aux enfants (dès 6/7 ans) et leur famille de découvrir l'exposition de façon ludique.

→ *Disponible gratuitement à l'entrée de l'exposition*

LA PROGRAMMATION CULTURELLE

VISITES COMMENTÉES

PASSÉ ANTÉRIEUR

ADOS / ADULTES
→ Sam. 03.10 | Sam. 24.10
→ Dim. 15.11 | Sam. 12.12 • 11h
→ Sam. 28.11 | Jeu. 31.12 • 15h
Durée 1h15

VISITE SENSORIELLE
→ Dim. 11.10 • 10h30
Tout public • Durée 1h30

SENIOR
→ Jeu. 15.10 • 15h
Durée 1h30

VISITE TACTILE ET AUDIODÉCRITE
→ Dim. 22.11 • 10h30
Tout public • Durée 2h

VISITES COMMENTÉES, THEMATHIQUES

RETOUR VERS LUGDUNUM !

→ Sam. 10.10 | Dim. 25.10 | Dim. 13.12 • 11h
→ Sam. 21.11 | Mar. 29.12 • 15h
En famille, dès 8 ans • Durée 1h

LUGDUNUM COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VUE

→ Sam. 17.10 | Dim. 29.11 | Dim. 20.12 • 11h
→ Dim. 22.11 • 15h
Ado/Adulte • Durée 1h15
→ Mar. 03.11 • 15h
Senior • Durée 1h30

Anno TM & © Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés.

Anno TM & © Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés.

ATELIERS

MOSAÏQUE À L'ANTIQUE !
Chantier participatif adulte
Avec l'association Fabri Tignuarii
→ Dim. 04.10 • 13h30
Sam. 19.12 • 13h30
Adulte uniquement • Durée 4h

MOSAÏQUE À L'ANTIQUE !
Chantier participatif en famille
Avec l'association Fabri Tignuarii
→ Dim. 11.10 | Sam. 24.10 | Jeu. 29.10
Dim. 15.11 | Sam. 05.12 | Mer. 23.12
Mer. 30.12 • 14h30
En famille, dès 9 ans • Durée 2h

LUGDUNUM EN COULEURS !
Avec Sylvie Sédillot, artiste plasticienne
→ Mer. 28.10 • 14h30
Dès 11 ans, enfant uniquement
Durée 2h30

À VOS KAPLA® !
Avec l'association Fabri Tignuarii
→ Dim. 07.11 • 10h30
Jeu. 24.12 • 14h30
Dès 8 ans, enfant uniquement
Durée 1h30

L'ANTIQUITÉ ENTRE TES MAINS
Crée ton jeu vidéo 2D
Avec DOWINO
→ Mar. 22.12 - 13h30
Dès 11 ans, enfant uniquement
Durée 4h

CONFÉRENCES
Public adulte - Gratuit

LA RESTITUTION DES VILLES DE GAULE À L'ÉPOQUE ROMAINE
Conférence inaugurale
Avec Jean-Claude GOLVIN, architecte et archéologue, ancien Directeur de Recherche au CNRS attaché à l'institut Ausonius, Université de Bordeaux III
→ Sam. 03.10 • 15h
Adulte • Durée 1h

50 ANS D'INNOVATIONS EN ARCHÉOLOGIE
Comment la science transforme l'histoire de Lyon
Conférence en partenariat avec l'association GAROM
Avec Sophie François, directrice de la Direction Archéologique de la Ville de Lyon [DAVL]
→Sam. 17.10 • 10h
Adulte • Durée 1h45

RESTITUER L'ANTIQUITÉ DANS LES JEUX VIDÉO
L'exemple de Anno : 117 Pax Romana (Ubisoft, 2025)
Avec Thierry Noël, Docteur en histoire et responsable de l'équipe « Humanities & Inspiration » chez Ubisoft
→ Sam. 07.11 • 15h
Ado/Adulte, dès 12 ans • Durée 1h

LES MATÉRIAUX DE CONSTRUCTION DANS LUGDUNUM
Conférence sciences et archéologie, en partenariat avec l'Université Ouverte Lyon 1
Avec Davide OLIVERO, géologue, maître de conférences à l'Université Claude Bernard Lyon 1
→ Ven. 27.11 • 14h30
Adulte • Durée 1h

FAIRE POUR COMPRENDRE ?
Les apports de l'expérimentation sur la connaissance de la boulangerie romaine
Avec Nicolas Monteix, maître de conférences en histoire et archéologie romaines, membre du Groupe de recherches en Histoire [GRHis • UR 3831]
→ Sam. 12.12 • 15h
Adulte • Durée 1h

LES VISUELS

À DISPOSITION DES JOURNALISTES

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

1 – Statue équestre avec restitution du forum de Rome
© Université de Caen
2 – Femmes grecques à la fontaine par Dominique Papety
© Musée Fabre de Montpellier Méditerranée Métropole / photographie Frédéric Jaulmes - Reproduction interdite sans autorisation
3 – Fragment d'une statue équestre
© Martial Couderette / Lugdunum
4 – Pied colossal
© M. Veschambre-Patrac, Musée Bargoin, Clermont Auvergne Métropole
5 – Médaillon de Gordien III figurant le Colisée
© Bibliothèque nationale de France
6 – Parade militaire / Illustration pour le jeu Anno 117 : Pax Romana André Kieschnik
Anno TM & © Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés.
7 – Vue aquarellée : quartier des théâtres au 2e siècle
© Jean-Claude Golvin
8 – Statuette de pêcheur
© Martial Couderette / Lugdunum
9 – Aquarelle originale : phare d'Alexandrie
© Jean-Claude Golvin
10 – Vue du phare d'Alexandrie jeu vidéo Assassin's Creed Origins
Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés
11 – L'Amphithéâtre vu de jour / Illustration pour le jeu Anno 117 : Pax Romana / André Kieschnik
Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés
12 – Armure de femme gladiatrice du film Gladiator de Ridley Scott
© Musée de la miniature et du cinéma

LES AQUARELLES DE JEAN-CLAUDE GOLVIN

INTÈGRENT LE PARCOURS PERMANENT

Douze des vingt aquarelles de Lugdunum, créées par Jean-Claude Golvin, ont été reproduites pour intégrer de façon permanente les espaces du musée. Il a également prêté sa voix et enregistré des pistes audio pour accompagner les visiteurs dans la découvertes de ses dessins.

DES AQUARELLES FAISANT RENAÎTRE LIEUX ET MONUMENTS

Ces vues, qui s'intègrent harmonieusement au sein des différentes « salles thématiques », permettent au public de mieux se représenter les différents lieux et monuments de la cité tout en prenant la mesure de l'importance de Lyon au 2e siècle de notre ère.

- → Vue générale de Lugdunum au 2e siècle
- → L'amphithéâtre et le sanctuaire fédéral des Trois Gaules
- → Arrivée de l'aqueduc sur Fourvière
- → Voie d'Italie et pont du Rhône

Visibles au niveau 4 du musée

- → La caserne militaire du site de la Visitation
- → Le temple du Verbe incarné
- → Le quartier des théâtres
- → Le cirque
- → Les galeries des arêtes de poisson

Visibles au niveau 3 du musée

- → Les mausolées de Trion
- → La basilique de Saint-Just
- → La basilique de Saint-Laurent de Choulans

Visibles au niveau 2 du musée

DE NOUVELLES PISTES AUDIOGUIDÉES

Mon travail de restitution consiste à redonner une image et une idée crédible de l'aspect d'origine des monuments de Lugdunum, ainsi que de leur fonctionnement. Cela impose de trouver, à chaque fois qu'un problème se pose, la meilleure solution possible pour aller au-delà des seules données archéologiques connues. Le travail autour de chaque vue nous permet d'échanger avec des référents : archéologues, historiens, géomorphologues... Ces échanges constituent le point de départ solide de notre raisonnement qui s'appuie sur les publications scientifiques récentes. L'image finale traduit ainsi l'idée commune que nous sommes parvenus à reconstruire. Le dessin l'exprime ensuite avec force grâce à son inventivité, son cadrage et son esthétique.

Faire renaître en image la prestigieuse ville de Lugdunum à son apogée est possible, car nous connaissons suffisamment ses caractéristiques majeures : son confluent, sa topographie, son emprise au sol, sa trame urbaine, ou encore la position et l'aspect de la plupart de ses grands monuments.

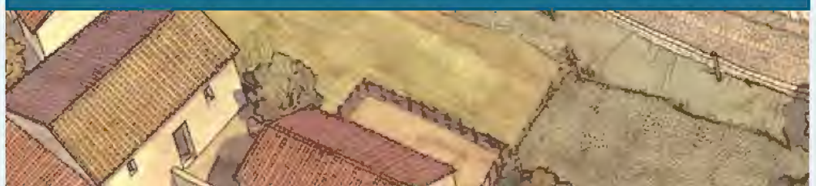
Mais au-delà du « portrait-robot » de la ville, fondé sur ces données, il faut aller plus loin. Il s'agit de compléter l'image et de lui donner vie de façon vraisemblable. C'est ici qu'intervient la connaissance intime que les chercheurs impliqués ont de l'histoire romaine.

Au final, l'image obtenue a un caractère à la fois réaliste et didactique, car son but premier est d'attirer le regard pour mieux renseigner le public. Tous les détails qui y figurent sont pertinents : ce sont eux qui vous permettront de comprendre, avec efficacité, le fonctionnement des quartiers et des monuments.

Jean-Claude Golvin
Piste audio 1 - Présentation

LA MÉTHODOLOGIE D'UN SCIENTIFIQUE, COUPLÉE À L'ÂME D'UN ARTISTE

Il aura fallu près de deux années de travail méthodique et passionné pour aboutir à la vingtaine d'aquarelles dévoilées ici.
Lorsqu'il restitue une ville, Jean-Claude Golvin procède par étapes : il élabore ses différentes composantes, puis l'ensemble. Il compare ce travail à la réalisation d'un portrait-robot, formé de plusieurs éléments déterminants.
Il conçoit tout d'abord la topographie de la ville puis définit ses contours (murailles, nécropoles) assimilés à la forme d'un visage. Il en structure ensuite la trame, souvent régulière dans les villes romaines. Les grands édifices (théâtre, forum) ponctuent l'espace, à l'image du nez ou des yeux sur un visage.



INFOS PRATIQUES

Entrée gratuite le 1e dimanche du mois

Horaires d'ouverture

Musée
• Du mardi au vendredi de 11h à 18h
• Samedi et dimanche de 10h à 18h
En période de canicule, le musée ouvre à 9h du mardi au vendredi (10h sam. et dim.)

Théâtres
• Du 1er mai au 30 sept. de 7h à 21h
• Du 1er oct. au 30 avr. de 7h à 19h

Fermetures
1er janvier, 1er mai et 25 décembre

Billet d'entrée du musée

Plein tarif : 4 €
Tarif réduit : 2,50 €

En période d'exposition temporaire
Plein tarif : 7 €
Tarif réduit : 4,50 €

Accès

Lugdunum – Musée et théâtres romains
Entrée haute • 17 rue Cléberg
Entrée basse • 6 rue de l'Antiquaille

Venir à Lugdunum

Station de métro Vieux Lyon
Funiculaire F2 direction Fourvière ou F1 direction Saint-Just, arrêt station Minimes.

Stations Vélo'v
Rue Radisson

Agenda et réservation

lugdunum.grandlyon.com

Lugdunum
Musée et théâtres romains
17 rue Cléberg – 69005 Lyon
04 72 38 49 30
lugdunum.grandlyon.com

CONTACTS PRESSE

PRISME CONSULTING

Virginie Decia–Mathiolon
+33(0)6 21 74 17 04

Laurence Masson
+33(0)6 84 77 98 80

presse@prisme–europe.com

LUGDUNUM – MUSÉE ET THÉÂTRES ROMAINS

Service communication
communication.lugdunum@grandlyon.com

CRÉDITS

Conception éditoriale : Lugdunum - Musée et théâtres romains

Conception graphique : Prisme Consulting

Conception graphique visuel d'exposition : Trafik.fr

Photographies : p.2 ©Métropole de Lyon - Anaïs MERCEY / p. 22 ©Éric Deniset - Archéologie Nouvelle / p.4-13-14-15 ©Louison Desforêts - Métropole de Lyon

Images d'œuvres : p. 1-3-7-10-23-24 ©Jean-Claude Golvin / p. 4 et 18 Jeu Anno 117 : Pax Romana, André Kieschnik, Anno TM & ©Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés. p. 4-7-17 ©Martial Couderette/Lugdunum / p. 6 ©HBO/BBC series Rome / p. 9 ©Nicolas Monteix / p. 9 et 11 infographie et plan scénographie ©Atelier L+M / p.10 ©Besançon, musée des beaux-arts et d'archéologie – Photographie P. Guenat / p. 11 ©Editions Delcourt et Isabelle Dethan / p. 19 ©M. Veschambre-Patrac, Musée Bargoin, Clermont Auvergne Métropole

Imprimé sur papier 100% recyclé, par la reprographie de la Métropole de Lyon.

IMPRIM'VERT

UBISOFT · BnF Bibliothèque nationale de France · CIREVE · TCL · arte · ici · citizenkid

MÉTROPOLE GRAND LYON · LUGDUNUM MUSÉE THÉÂTRES ROMAINS

LUGDUNUM.GRANDLYON.COM