

MUSEE ROMAIN LAUSANNE-VDY

CHEMIN DU BOIS-DE-VAUX 24
OUVERT TOUTS LES JOURS DE 11H À 18H,
JEUDI DE 11H À 20H. FERMÉ LE LUNDI.



DU 8 JUIN 2011
AU 22 JANVIER 2012

Avance,
Hercule!

MUSEE
ROMAIN
LAUSANNE-VDY

Conférence de presse

Mardi 7 juin 2011 à 10h30

Vernissage

Mardi 7 juin 2011 à 18h

Dates

Du 8 juin 2011 au 22 janvier 2012

Heures d'ouverture

Du mardi au dimanche de 11h à 18h.

Lundi fermé, sauf en juillet et août, et les lundis de Pentecôte et du Jeûne fédéral.

SOMMAIRE

Communiqué de presse	p. 3
Textes de l'exposition	p. 4
Visuels de presse	p. 13
Informations pratiques	p. 17
Impressum	p. 18

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Avance, Hercule !

Du 8 juin 2011 au 22 janvier 2012

De la boîte de Pandore aux écuries d'Augias, du chant des sirènes aux cerbères de tout poil, la mythologie gréco-romaine est encore bien présente dans le monde d'aujourd'hui. Avec « *Avance, Hercule !* », le Musée romain de Lausanne-Vidy remet au goût du jour quelques-uns des mythes antiques les plus fameux.

Au fil d'un parcours semé d'embûches, de monstres et de magie, vous deviendrez pour un moment Hercule, Thésée, Persée et Ulysse. Vous devrez affronter quelques-unes des célèbres épreuves qui furent imposées à ces superhéros d'autrefois. De défi en défi, à vous en effet d'obtenir les codes qui ouvrent les portes: pour cela, il vous faudra triompher de l'hydre à plusieurs têtes, descendre aux enfers, vaincre le Minotaure puis ressortir du labyrinthe, résister à Méduse dont le regard pétrifie... Une expo dont vous êtes le héros ! Serez-vous assez fort ?

Au long du chemin, de salle en salle, des statuettes et autres objets archéologiques illustrent les héros d'alors et leurs combats. Surgies de mondes insoupçonnés, d'étranges créatures apparaissent, le tout dans des décors déroutants où les fables antiques se déclinent, au fil des épreuves, en avatars modernes. Ainsi l'hydre monstrueuse que dut vaincre Hercule, et dont deux nouvelles têtes repoussaient chaque fois qu'il en tranchait une, prend-elle la forme d'un cauchemar téléphonique et bureaucratique. Cerbère, le gardien des enfers où Hercule dut descendre, devient l'emblème de la surveillance ultra sécuritaire et d'un enfer carcéral contemporain où croupit le détenu Thésée. Le regard pétrifiant de Méduse flashe à tous les carrefours.

Ouvrez donc la boîte de Pandore, égarez-vous dans le labyrinthe entre l'univers fantastique des mythes antiques et les miroirs du monde actuel. A vous de relever les défis, de déjouer les mauvais tours des dieux, d'affronter les monstres : le seul risque, c'est d'être... médusé !

Une exposition du Musée romain de Lausanne-Vidy.

Héros fabuleux

Les légendes grecques ont été reprises par les Romains, qui les ont diffusées dans leur empire. Ainsi des histoires nées en Méditerranée ont-elles gagné les bords du Léman... Des histoires de guerriers et de marins, d'exploits, de sortilèges, de sexe et de violence, peuplées de dieux jaloux et de héros téméraires, de rois sadiques et de femmes fatales, de géants et de monstres.

D'abord oraux, les récits ont été écrits il y a 2800 ans puis complétés au fil des siècles suivants. Souvent lacunaires et variant selon les sources, ils composent une mythologie foisonnante et universelle, qui explique l'origine et l'ordre du monde.

Les dieux et les déesses règnent sur cet univers. Les simples mortels subissent leurs caprices, et les héros légendaires aussi. Leurs prouesses et leurs fautes, leurs récompenses et leurs châtements sont exemplaires : ils reflètent la condition humaine, forgent une sagesse et une morale.

Hercule, Thésée, Persée ou Ulysse sont des superhéros : ils réussissent des exploits surhumains, terrassent des dragons, descendent chez les morts et en reviennent. Certains ont des superpouvoirs : force inouïe, sandales ailées, bouclier magique, casque d'invisibilité... Mais ils ont aussi leurs faiblesses : ils échouent parfois, victimes de leurs propres passions, de maléfices ou de malédiction divine.

De nos jours, d'autres superhéros sont arrivés d'Amérique et du Japon, bien plus simplistes et prévisibles, toujours défenseurs des faibles, du bien, de la patrie ou de la liberté, et toujours vainqueurs.

Cette mythologie naïve et commerciale ne durera sans doute pas autant que celle de l'antiquité, qui est toujours là. Dans le ciel par exemple, où tournent les divinités planétaires, Jupiter, Mars, Vénus et les autres, et où les étoiles dessinent les personnages et les créatures fabuleuses, Hercule, Persée, Pégase... Dans le langage aussi, les fables anciennes subsistent en mots et en expressions imagées : la boîte de Pandore, les écuries d'Augias, jouer les Cerbère ou les Cassandre, le fil d'Ariane, le tonneau des Danaïdes, le supplice de Tantale, herculéen, sibyllin, médusé, les sirènes, une odyssee, un dédale... jusqu'au cheval de Troie devenu ruse informatique !

Enfin, si les mythes antiques restent vivaces, c'est qu'ils véhiculent des paraboles et des symboles éternels. La boîte de Pandore ou les écuries d'Augias ont pris de nouvelles formes, mais le fond reste valide.

Cette exposition remet donc au goût du jour quelques-uns des mythes les plus familiers. A vous d'en être les héros !

La boîte de Pandore

Au commencement des temps, les dieux façonnèrent dans l'argile tous les êtres vivants. Puis ils confièrent à deux Titans, les frères Prométhée et Epiméthée, le soin d'attribuer à chaque espèce des aptitudes et un mode de vie. Epiméthée dit à son frère qu'il s'occupait de tout. Il répartit les forces et les faiblesses, donnant aux uns la vitesse sans la puissance, aux autres la puissance sans la vitesse, attribuant selon les cas des ailes, des griffes, des sabots, des piquants, du venin, de la fourrure, le refuge d'un terrier ou d'un nid...

Quand Prométhée vit l'œuvre de son frère, il eut pitié des hommes, qui étaient nus, faibles et sans défense. Alors Prométhée déroba le feu aux dieux pour le donner aux hommes. Et grâce au feu, les hommes connurent les arts et les techniques, et ils devinrent de plus en plus forts.

Furieux, Zeus décida de punir Prométhée et les hommes. Et Zeus créa la femme.

Il ordonna à Héphestos (ou Vulcain) de la modeler avec de la terre et de l'eau. Les autres dieux et déesses donnèrent à la créature la beauté, la grâce, l'intelligence, l'art de la séduction. Ils l'appelèrent Pandore, ce qui signifie « celle qui a tous les dons ».

Et Pandore fut envoyée chez Prométhée. Lui se méfiait d'un cadeau venant de Zeus. Il flairait un piège. Mais son frère Epiméthée succomba, et il finit par épouser Pandore.

Or elle avait reçu un récipient fermé, avec interdiction de l'ouvrir. Mais Pandore, trop curieuse, désobéit. A peine entrouvrit-elle le récipient que le mal s'en échappa : la violence, la maladie, la cupidité, la vieillesse, la douleur, les fléaux et la mort se répandirent sur la terre.

Tout de suite, Pandore terrifiée avait tenté de refermer le couvercle. Trop tard.

Il ne restait au fond du récipient qu'une seule chose, moins volatile et moins rapide que le mal. Cette chose, c'était... l'espérance.

Les travaux d'Hercule

Zeus (Jupiter pour les Romains), le roi des dieux, a séduit la belle Alcène en prenant l'aspect de son mari, le roi Amphitryon. De cette union coupable naît Héraclès, ou Hercule.

L'épouse légitime de Zeus, Héra (Juno), furieuse d'avoir été cocufiée une fois de plus, voue une haine terrible au nouveau-né. Alcène, la mère biologique, le dépose près d'Héra pendant qu'elle dort. Il essaie de téter, Héra se réveille, le repousse violemment, son lait gicle en une traînée blanche : c'est la Voie lactée. Peu après, elle envoie deux serpents tuer le bébé dans son berceau. Mais lui, déjà très fort, les étouffe dans ses poings.

En grandissant, Héraclès multiplie les prouesses à la lutte, à l'arc, à la lance. Mais Héra ne désarme pas : elle le frappe de démence et Héraclès, lors d'une crise, tue sa femme et ses enfants.

Pour expier sa faute, il se met au service de son cousin le roi Eurysthée, qui lui impose des tâches aussi dangereuses que difficiles : les « douze travaux ».

Le premier est de tuer un énorme lion qui dévore les gens près de Némée. Sa peau est si dure qu'aucun métal ne peut la percer.

Le héros réussit à étouffer la bête à mains nues. Puis, avec ses griffes très acérées, il découpe la peau du lion et la revêt en guise d'armure. Ce trophée deviendra l'un de ses emblèmes, l'autre étant une massue.

Héraclès exécute en dix ans les autres corvées imposées par Eurysthée : tuer l'Hydre de Lerne, capturer la biche sacrée de Cérynie puis le sanglier monstrueux d'Erymanthe, nettoyer les écuries d'Augias, tuer les oiseaux du lac Stymphale, dompter le taureau crétois, mater les juments mangeuses d'hommes de Diomède, rapporter la ceinture d'Hippolyte reine des Amazones, terrasser le géant Géryon et ramener son troupeau de bœufs, rapporter les pommes d'or du jardin des Hespérides gardé par un dragon, descendre aux enfers et dompter Cerbère.

Le héros connaît bien d'autres aventures. Il délivre Prométhée, combat les centaures, tue des rois, devient esclave de la reine Omphale puis l'épouse, conquiert des cités...

Victime du piège d'un centaure, il meurt empoisonné et gagne l'Olympe, où il obtient le pardon d'Héra et devient dieu à part entière.

Aujourd'hui encore, des expressions familières rappellent quelques-uns des exploits d'Héraclès : *une hydre, les écuries d'Augias, une descente aux enfers, un cerbère...*

L'Hydre de Lerne

Après avoir terrassé le terrible lion de Némée, Héraclès reçoit du roi Eurysthée un autre travail : affronter l'Hydre des marais de Lerne. Il s'agit d'un reptile à plusieurs têtes (de 5 à 100 selon les récits), si venimeuses que leur haleine seule est mortelle. Elle possède une tête centrale en or, immortelle.

Accompagné de son neveu Iolaos, Héraclès trouve l'Hydre et la fait sortir de sa tanière en lui décochant des flèches enflammées. Puis, protégé des morsures par sa peau de lion, il dégaine son épée. Mais dès qu'il tranche une tête, deux autres repoussent aussitôt à la place ! Pour ne rien arranger, Héra envoie un énorme crabe distraire et pincer Héraclès durant le combat. Il l'écrase du pied.

Débordé par la multiplication des têtes, Héraclès appelle Iolaos à l'aide. Son neveu met le feu à des arbres, et avec les branches enflammées il cautérise les cous tranchés, empêchant ainsi la repousse de nouvelles têtes. Enfin, Héraclès coupe la tête immortelle et l'enterre sous un rocher. A ce qu'on raconte, on entend encore ses sifflements sortir du sol.

Avant de repartir, Héraclès badigeonne ses flèches avec le venin du monstre. Ça lui servira plusieurs fois, mais ça causera sa mort.

Un jour en effet, Héraclès et sa femme Déjanire doivent traverser un fleuve. Ils rencontrent un centaure, Nessos, qui offre de transporter Déjanire sur son dos. Héraclès accepte, traverse à la nage, puis constate que le centaure tente de violer sa femme sur l'autre rive. Il l'abat d'une flèche au venin de l'Hydre. Mourant, le centaure imagine une vengeance : il donne sa tunique imbibée de sang et de poison à Déjanire, en lui disant que cet habit rendra amoureux et fidèle celui qui le portera.

Plus tard, comme Héraclès la délaisse, Déjanire lui envoie la tunique. Il la revêt sans méfiance, et le poison lui ronge la peau. Pour échapper à la douleur, il s'immole par le feu. Déjanire l'apprend, réalise la tromperie du centaure et se suicide.

L'Hydre de Lerne, même décapitée, a fini par vaincre le héros.

De nos jours, l'hydre a pris le sens figuré d'un système tentaculaire qui se ramifie et s'étend, comme l'administration.

A vous d'affronter l'Hydre de Berne !

HYDRE n. f. ◇ FIG. Mal qui se renouvelle ou s'étend malgré les efforts pour l'éradiquer. *L'hydre du racisme, de la bureaucratie*. Mal multiforme, invincible. « *l'hydre fiscale* » (Georges Duhamel) ; « *l'hydre de l'anarchie était sortie de sa boîte* » (Victor Hugo) ; « *l'hydre fasciste qui a presque submergé le monde* » (Déclaration universelle des droits de l'homme).

Les écuries d'Augias

Augias, roi d'Elide dans le Péloponnèse, possède des milliers de bœufs. Ses étables n'ont pas été nettoyées depuis 30 ans. Une énorme couche de bouse recouvre les champs et les pâtures de la vallée, et une puanteur terrible asphyxie tout le Péloponnèse.

Eurysthée donne à Héraclès un jour pour tout nettoyer ; c'est là le cinquième de ses 12 travaux. Devant l'ampleur la tâche, le héros emploie les grands moyens : il détourne deux rivières, l'Alphée et le Pénée, dont les eaux tumultueuses lavent de fond en comble les écuries puis le reste de la vallée.

Eurysthée refuse de comptabiliser ce travail, au prétexte qu'Héraclès a demandé à Augias d'être payé (Eurysthée avait déjà rejeté la victoire contre l'Hydre de Lerne, parce qu'Héraclès s'était fait aider par son neveu...).

En l'occurrence, Augias a promis 300 bœufs à Héraclès pour nettoyer ses écuries. Mais une fois le travail accompli, il le chasse sans rien lui donner. Héraclès, furieux, lève une armée, prend la ville d'Elis et tue Augias.

ÉCURIES D'AUGIAS (LES) EXT. Endroit d'une saleté et d'un désordre extrêmes. *Range ta chambre, on dirait les écuries d'Augias !* → porcherie. Lieu souillé, débordant de saleté nauséabonde accumulée par négligence ou par cynisme. *La décharge de Bonfol, les écuries d'Augias de la chimie bâloise.* ♦ FIG. Milieu, système où règnent le chaos, l'opacité, la corruption. *Les écuries d'Augias du financement politique.*

La descente aux Enfers

Pour le dernier des 12 travaux, Eurysthée ordonne à Héraclès de dompter Cerbère, le terrifiant chien à trois têtes qui garde les Enfers, et de le ramener au bout d'une laisse.

Sûr qu'Héraclès y restera (nul ne revient du monde des morts), Eurysthée lui promet de le libérer après cet ultime travail.

Le héros descend donc sous terre et atteint le Styx, fleuve qui délimite le monde des morts et qu'on franchit en barque en payant le passeur, Charon. De l'autre côté s'étendent les Enfers.

Dans cet au-delà souterrain, les âmes des morts sont réparties en différents séjours : dans l'Erèbe, les ombres de ceux qui n'ont pas été enterrés selon les rites errent durant un siècle ; aux Champs Elysées, les gens vertueux et pieux goûtent la paix et les délices éternelles ; au Tartare enfin, au plus profond du monde des morts, les criminels et les impies endurent d'éternels supplices. C'est là que se dresse le palais du dieu des Enfers Hadès (Pluton pour les Romains) et de son épouse Perséphone.

Aux Enfers, Héraclès rencontre le héros Thésée et son ami Pirithoüs, encore vivants mais pris au piège des « chaises de l'oubli » : ils ont été fixés à un rocher pour avoir tenté de séduire et d'enlever Perséphone. Héraclès parvient à arracher Thésée au rocher, mais malgré sa force il ne peut libérer Pirithoüs, qui était l'instigateur du crime.

Héraclès parvient enfin au palais et obtient d'Hadès la permission d'emmener Cerbère, pour peu qu'il parvienne à dompter le molosse sans utiliser l'arc ni la massue. Héraclès promet, part à la recherche de Cerbère, le trouve, bondit sur lui revêtu de sa peau de lion protectrice, et combat le monstre au corps à corps jusqu'à ce que Cerbère, maté, reconnaisse en lui son nouveau maître. Le héros lui attache une laisse et repart vers le Styx.

Héraclès regagne le monde des vivants en compagnie de Thésée, puis amène Cerbère à Eurysthée. Celui-ci, apeuré, dit de le renvoyer aux Enfers. Puis il tient sa promesse et libère enfin le héros de son service.

CERBÈRE n. m. ♦ FIG. Portier, guichetier, sentinelle, vigile, gardien sévère et intraitable. *Le cerbère de service à l'entrée, au guichet.* « *l'ancre du cerbère, ou, si l'on veut, la maison du concierge* » (Alfred de MUSSET). Tenant d'une politique ultra-sécuritaire, d'une surveillance et d'un contrôle d'autrui permanents et généralisés. *Les cerbères de la surveillance vidéo.*

Thésée et le fil d'Ariane

Egée, roi d'Athènes, n'a pas d'héritier. Conseillé par l'oracle de Delphes, il se rend à Trézène et s'unit à la princesse Ethra, qui tombe enceinte. Avant de regagner Athènes, il enfouit ses sandales et son épée sous un rocher, et dit à Ethra que si elle accouche d'un garçon, il devra un jour soulever le rocher, prendre les objets et gagner Athènes pour être reconnu par son père.

Ainsi naît Thésée. Enfant, il admire Héraclès et rêve d'exploits héroïques. Il devient si fort au fil des ans que sa mère lui révèle le secret de sa naissance : il déplace le rocher et part pour Athènes muni des sandales et de l'épée. En chemin, il tue les brigands du pays et arrive en héros chez Egée, qui le reconnaît aussitôt.

Mais Athènes vit des heures sombres. Son fils y étant décédé, le roi Minos de Crète exige de la cité un lourd tribut : sept jeunes hommes et sept jeunes filles doivent être livrés chaque année pour nourrir le Minotaure, un monstre mi-homme mi-taureau né d'un adultère entre l'épouse de Minos, Pasiphaé, et un taureau blanc (celui qu'Héraclès a dû dompter). Minos a caché ce honteux rejeton sous son palais, dans un labyrinthe spécialement conçu par l'architecte Dédale.

Quand vient le jour du tribut annuel, Thésée se porte volontaire pour faire partie des victimes. Il confie à son père qu'il veut tuer le Minotaure. S'il revient sain et sauf, dit-il, il hissera une voile blanche quand son navire arrivera en vue d'Athènes.

Arrivés en Crète, les sacrifiés athéniens défilent devant les habitants. En voyant Thésée, Ariane, la fille de Minos, a le coup de foudre : elle promet au héros de l'aider s'il l'emmène et l'épouse. Thésée accepte ; Ariane lui donne alors une pelote de fil à dérouler dans le labyrinthe pour ne pas s'égarer.

Thésée trouve le Minotaure, le tue et ressort grâce au fil d'Ariane. Il embarque la jeune femme (qu'il laissera en chemin sur l'île de Naxos) ainsi que les treize Athéniens rescapés. Mais au large d'Athènes, il oublie de hisser la voile blanche. Croyant que son fils est mort, Egée se jette dans la mer qui depuis porte son nom.

Se former pour travailler, travailler pour gagner de l'argent, gagner de l'argent pour payer, gérer, prévoir... Entre choix et obligations, l'existence, à bien des égards, est un *dédale*.

Entrez, affrontez le Minotaure, puis d'essayer d'en ressortir...

Persée, Méduse, Pégase, Andromède

Comme Héraclès, Persée est fils illégitime de Zeus. Le roi d'Argos, à qui on a prédit qu'un jour son petit-fils le tuerait, a enfermé sa fille Danaé pour qu'elle n'ait pas d'enfant. Mais Zeus se mue en pluie d'or et s'infiltré dans la cellule de la belle. De cette union naît Persée. Exilé avec sa mère, il grandit sur l'île de Sériphos.

Toujours aussi belle, Danaé est convoitée par le roi local qui veut l'épouser de force. Comme Persée le maintient à l'écart, le roi feint de renoncer et annonce ses noces avec une autre, demandant au héros un cheval en guise de cadeau de mariage.

N'ayant ni cheval ni argent pour en acheter un, Persée promet au roi de lui donner autre chose, ce qu'il voudra, fût-ce la tête de Méduse ! Ravi de se débarrasser du gêneur, le roi le prend au mot.

Méduse est l'une des Gorgones, trois sœurs hideuses mi-femmes mi-reptiles, aux ailes d'or et aux griffes de bronze. C'est la seule à n'être pas immortelle. Ses cheveux grouillent de serpents et son regard change d'un coup tout être vivant en statue de pierre.

Heureusement pour lui, Persée est aimé des dieux. Hermès (Mercure) lui procure des sandales ailées, une faucille infiniment tranchante, un casque qui rend invisible, une besace pour transporter la tête du monstre. Athéna (Minerve) lui offre un bouclier de métal poli à utiliser comme miroir, pour voir Méduse sans croiser directement le regard fatal.

Ainsi paré, Persée gagne la tanière des Gorgones, tranche la tête de Méduse, la met prestement dans son sac et s'échappe grâce aux sandales ailées et au casque d'invisibilité. Une goutte de sang de Méduse tombée au sol donne naissance à Pégase, le cheval ailé.

Sur le chemin du retour, alors qu'il survole le littoral de l'Éthiopie, Persée aperçoit une femme nue enchaînée à un rocher, offerte en sacrifice à un monstre marin. Il en tombe aussitôt amoureux, tue le monstre, délivre la belle Andromède puis l'épouse et l'emmène.

Rentré à Sériphos, il apprend que le roi a harcelé sa mère, qui a fui dans un temple. Pour se venger, il remet au roi son cadeau : il sort et brandit la tête de Méduse lors d'un banquet, pétrifiant ainsi tous les convives.

MÉDUSER v. tr. ♦ FIG. Frapper, paralyser de stupeur ; sidérer, interloquer, estomaquer, abasourdir. « *La sérieuse M^{me} Bayard, dont le regard médusait les garçons droguistes...* » (Colette) ; « *Je lâche un "merci, mon brave!" tellement juste de ton que l'employé du métropolitain en reste médusé* » (HERVE BAZIN).

Ulysse aux mille ruses

Ulysse, roi d'Ithaque, prend part à la Guerre de Troie relatée par Homère dans l'Iliade. Son intelligence est légendaire. C'est lui qui imagine le Cheval de Troie qui permet aux Grecs de prendre la ville ennemie. La guerre finie, il embarque avec ses compagnons pour regagner Ithaque où l'attendent son fils Télémaque et sa femme Pénélope. Ce périple en Méditerranée, c'est l'Odyssée.

Lors d'une escale sur l'île des Cyclopes, Ulysse et ses marins échappent au géant Polyphème en crevant son oeil unique. Or Polyphème est le fils de Poséidon (Neptune), dieu de la mer, qui dès lors s'acharne sur l'expédition.

D'épreuve en maléfice, Ulysse débarque sur l'île de la magicienne Circé, qui transforme les hommes en porcs, puis au pays des Lotophages, mangeurs de lotus qui rendent amorphe et amnésique, puis au port des Lestrygons cannibales... Il descend brièvement aux enfers où il revoit ses amis tombés à Troie, puis reprend la mer.

Il affronte le chant des Sirènes, monstres mi-femmes mi-oiseaux qui de leur voix irrésistible attirent les équipages vers des récifs acérés où elles les dévorent. Pour leur échapper, Ulysse bouche à la cire les oreilles de ses compagnons. Mais lui veut entendre le chant : il se fait attacher au mât pour ne pas y céder, et sauve ainsi son navire.

Mais une tempête déchaînée par Poséidon pousse bientôt les marins vers les monstres Charybde et Scylla. Le bateau coule. Ulysse, seul survivant, s'agrippe à un morceau de bois et dérive jusqu'à l'île de la nymphe Calypso. Amoureuse de lui, elle le retient sept ans, lui promettant la jeunesse éternelle s'il reste auprès d'elle. Mais Ulysse aime trop son fils et sa femme : il passe son temps à se languir et à pleurer sur la plage. Emu, Zeus envoie Hermès ordonner à Calypso de laisser partir le héros.

Au bout de vingt ans, Ulysse revient à Ithaque où Pénélope l'attend fidèlement malgré une foule de prétendants. Depuis des années, elle leur promet de céder quand elle aura fini une tapisserie qu'elle défait chaque nuit. Déguisé en mendiant, Ulysse massacre les prétendants et retrouve enfin les siens.

SIRÈNE n. f. ◇ FIG. Personne qui par un discours habile, charme, séduit ou endoctrine (vieilli). CHANT DES SIRÈNES, LES SIRÈNES DE + subst. : appel, attrait irrésistible. « *l'appel des sirènes de la science* » (Victor Hugo) ; « *il a eu tort d'écouter les sirènes de la vertu* » (JEAN-RICHARD BLOCH). Propagande, piège insidieux fondé sur des promesses illusoires, des artifices. *Les sirènes du profit, du pouvoir, de la consommation, de la publicité.*

VISUELS DE PRESSE

A télécharger en couleur sur www.lausanne.ch/mrv (JPEG/300 dpi)



01 - Une expo pleine de monstres !
(Christian Schneider, l'Arche de Noé, Vicques
© MRV)



02 - Hercule et le lion de Némée.
Bronze, époque romaine, Avenches.
(Musée national suisse, Zurich © MRV)



03 - Superhéros d'hier et d'aujourd'hui. A droite, Hercule et le lion de Némée. Bronze, époque romaine, Avenches. (Musée national suisse, Zurich © MRV)



04 - Figurines d'Hercule en bronze avec massue et peau de lion. Epoque romaine, Augst. (Musée Augusta Raurica, Augst © MRV)



05 - Médaillon illustrant la fuite de Dédale et de son fils Icare. Bronze et argent, époque romaine, Lausanne. (Musée romain de Lausanne-Vidy, © MRV)



06 - Monsieur Cerbère, gardien de prison (© MRV)



07 - Monsieur Minotaure, Directeur des finances (© MRV)



08 - Applique en bronze représentant Méduse. Décapitée par le héros Persée, sa tête devient à l'époque romaine un emblème protecteur. Epoque romaine, Lausanne. (Musée romain de Lausanne-Vidy, © MRV)



09 - Affiche de l'exposition
(Graphisme Martine Waltzer © MRV)

INFORMATIONS PRATIQUES

Titre de l'exposition	Avance, Hercule ! Du 8 juin 2011 au 22 janvier 2012
Musée romain de Lausanne-Vidy	Chemin du Bois-de-Vaux 24 CH – 1007 Lausanne Tél. +41 21 315 41 85 lausanne@mrv.ch www.lausanne.ch/mrv
Direction	Laurent Flutsch
Conférence de presse	Mardi 7 juin à 10h30 au musée romain de Lausanne-Vidy
Vernissage	Mardi 7 juin à 18h au musée romain de Lausanne-Vidy
Dossier et visuels de presse	à télécharger sur le site www.lausanne.ch/mrv
Heures d'ouverture	Du mardi au dimanche de 11h à 18h Fermé le lundi, sauf en juillet et août, et les lundis de Pentecôte et du Jeûne fédéral
Prix d'entrée	Adultes: CHF 8.- AVS/AI: CHF 5.- Groupes dès 6 personnes: CHF 5.- Jeunes jusqu'à 16 ans, étudiants, apprentis, chômeurs : entrée libre 1 ^{er} samedi du mois: entrée libre
Accès	Du centre-ville: bus 1, 2 ou 6, arrêt Maladière Du M2 Ouchy: bus 2, arrêt Maladière Du M1 Bourdonnette ou du M2 Délices: bus 25, arrêt Bois-de-Vaux En voiture : suivre les panneaux culturels « Musée romain et ruines romaines » après les sorties d'autoroutes Lausanne-sud. L'exposition est accessible aux personnes à mobilité réduite.

IMPRESSUM

Avance, Hercule !

Du 8 juin 2011 au 22 janvier 2012

Direction Laurent Flutsch

Conception et scénographie Pascal Andrié, Eric Cricca, Laurent Flutsch, Sophie Weber

Rédaction Laurent Flutsch, Sophie Weber

Réalisation Pascal Andrié et Eric Cricca, avec Pablo Andrié, Fabienne Bayet, Elsa Bourgeois, Alexandra Cinter, Alain Corbaz, Stefania Cosimetti, Marc Cricca, Christian Diserens, Jacques Duboux, Laurent Flutsch, Léonora Foletti, Quentin Guignet, Bastien Julita, Leïla Licchelli, Gilbert Maire, Yann Mamin, Isabelle Vauthey, Sophie Weber

Administration Isabelle Vauthey, Stefania Cosimetti

Effets spéciaux Gilbert Maire

Maquettes des enfers Hugo Lienhard

Montages vidéo Antoine Tinguely, Ramon & Pedro

Montages audio Jean-Claude Gailly

Voix des sirènes Mélanie Croubalian

Répondeur téléphonique Philippe Blasutto, Ville de Lausanne

Lion et créatures hybrides Christian Schneider, l'Arche de Noé, Vicques

Affiche Martine Waltzer

Entretien Joseline Vincente

Tuyaux et coups de main Collection de l'Art brut, Lausanne ; Musée historique de Lausanne ; Vincent Fleury, Ville de Lausanne ; Michael Frei, Le Karloff, Lausanne ; Clara Augustoni, Heidi Amrein, Olivier Glaizot, Laurent Junod, Grégoire Mayor

Prêteurs Institut universitaire d'histoire de la médecine et de la santé publique, Lausanne ; Musée cantonal d'archéologie et d'histoire, Lausanne ; Musée cantonal de zoologie, Lausanne ; Musée historique de Lausanne ; Musée d'Ethnographie, Neuchâtel ; Musée romain d'Avenches ; Musée romain de Nyon ; Musée romain de Vallon ; Musée national suisse, Zurich ; Museum Augusta Raurica, Augst ; Vindonissa Museum, Brugg ; Marc Cricca, Luca Martinez, Solenn Rochat-Cricca

A toutes et tous, merci !