



EXPOSITION DU 28 SEPTEMBRE 2022 AU 17 DÉCEMBRE 2023

ArchéoLab | Avenue du Prieuré 4 | 1009 Pully | +41 (21) 721 38 00
musees@pully.ch | @archeolabpully | www.archeolab.ch

La malédiction d'Hécate

La magie à l'époque romaine

Une expo-aventure du 28 septembre 2022 au 17 décembre 2023

Mais où est donc passée Ms Griffin, la célèbre archéologue spécialiste de l'époque romaine ? Sa fille Luna en est persuadée, il y a une explication magique à sa mystérieuse disparition... Accompagnée de son chat Pattenrond, la fillette est bien décidée à braver tous les dangers pour retrouver sa maman. Et pour cela, elle a besoin de vous !

Conçue sous la forme d'un récit d'aventure, l'exposition *La malédiction d'Hécate* offre une immersion dans l'univers fascinant de la magie au temps des Romains. Amulettes de protection, outils de divination, remèdes étonnants et sorts de malédiction : à une époque où dieux et déesses régnaient sur le monde, les Romains n'hésitaient pas à user de tous les moyens pour tenter d'influencer le cours de leur destin.

L'exposition

Comme par magie

L'ArchéoLab de Pully propose une nouvelle fois aux enfants, aux familles, aux magiciens et aux magiciennes de tous âges de venir découvrir l'Antiquité, à travers un parcours interactif et ludique, encourageant à s'approprier les objets et pratiques magiques à l'époque romaine, par le biais de l'expérimentation.

L'exposition *La malédiction d'Hécate* vous invite à suivre Luna Griffin, une jeune fille d'aujourd'hui fascinée par la magie, à la recherche de sa mère archéologue, spécialiste du sujet, qui s'est soudain volatilisée. En récoltant des indices sur la piste de Ms Griffin, les visiteurs se retrouvent projetés dans l'époque romaine par la déesse Hécate très en colère. Ils découvrent alors un monde où la magie est omniprésente, un monde fait de dieux et de déesses de la nuit, d'objets et de pratiques utilisés par les Romains pour interroger le destin, et le soumettre à leur volonté.

À la rencontre de la famille Griffin

Avec cette aventure inédite, l'ArchéoLab présente de nouveaux personnages colorés et attachants, dans une scénographie empruntée à la bande dessinée. La vision de la magie de Luna Griffin, sensible à l'univers de Harry Potter ou du célèbre mangaka japonais Hayao Miyazaki, contraste avec celle plus rationnelle de sa mère, une chercheuse renommée. Par ces deux approches complémentaires, les visiteurs sont amenés à mieux comprendre les différents types de magie existants, avec les éléments, les croyances et les pratiques qui s'y rattachaient dans l'Antiquité. L'expérience vise également à interroger la notion de rationnel et d'irrationnel, donnant à voir et à penser une autre façon de considérer le monde et les forces de la nature qui l'habitent.

Des objets étonnants dissimulés dans le décor, des reproductions d'artefacts archéologiques à manipuler sans retenue, des vidéos d'animation riches et ludiques, des dispositifs ingénieux et de

nombreuses autres surprises sont à découvrir au fil de cette immersion dans l'univers de la magie d'hier et d'aujourd'hui, liant ses dimensions populaire et scientifique.

Une expo-aventure interactive et pédagogique

La maison des Griffin

En descendant dans la *villa* romaine, le visiteur tombe nez à nez avec une Luna Griffin inquiète : sa mère a disparu et elle vient sonner à la porte pour trouver de l'aide.

Guidé par les silhouettes grandeur nature de la petite fille, le visiteur entre alors dans la chambre de Luna à la recherche de son carnet, qui l'aidera à récolter les indices nécessaires pour retrouver Ms Griffin. Dans cette première pièce, les références à la culture populaire convoquent l'imaginaire collectif de la magie, tandis que les objets dissimulés introduisent quatre grandes catégories des pratiques magiques : divination, protection, guérison et malédiction.

En passant dans le bureau de Ms Griffin, le visiteur découvre de nombreuses informations sur les pratiques magiques dans l'Antiquité et leur diversité, au travers de reproductions d'objets archéologiques et de divers documents qui y sont liés. Sur l'ordinateur du bureau, des leçons enregistrées par Ms Griffin sous forme de vidéos d'animations apportent des explications sur ces éléments et leurs places dans le système de pensée et la conception du savoir dans l'Antiquité.

La colère d'Hécate

Après avoir fouillé le bureau et relevé les indices utiles à la poursuite de l'aventure dans son carnet, le visiteur franchit la porte des archives et se trouve soudain confronté à la vision ténébreuse d'Hécate, déesse nocturne de la magie. Celle-ci, très en colère, révèle qu'elle a expédié Ms Griffin dans l'Antiquité romaine pour la punir de son incrédulité de scientifique. Mais la déesse prend pitié face à la peine de Luna, plus réceptive que sa mère à la puissance de la magie, et propose de l'envoyer rejoindre Ms Griffin pour la sauver.

Une Antiquité hostile et mystérieuse

Le visiteur est alors transporté dans l'Antiquité romaine, où les précieuses informations récoltées lui permettront de s'adonner à différentes pratiques magiques dans une modalité sensible et immersive, et d'avancer ainsi dans sa quête.

Après avoir apaisé la colère d'Hécate à travers un rituel alliant magie et religion, le visiteur parcourt un intérieur romain qui abrite de nombreux éléments propres aux rituels magiques. La divination offre une vision de ce qui est arrivé à Ms Griffin, tandis qu'un bureau romain, le tablinum, permet de fabriquer une amulette de protection.

En sortant dans le jardin baigné par la lumière mystérieuse de la lune, le visiteur retrouve Luna agenouillée aux côtés de sa mère, qui souffre d'une malédiction jetée par un adorateur d'Hécate. En exploitant toujours les connaissances collectées chez Ms Griffin, il s'agit alors de lui concocter une potion de guérison avec les ingrédients adéquats, puis de conjurer le sortilège qui sévit sur elle, avant de pouvoir la ramener vers son époque.

De retour dans le présent, le visiteur termine son périple en franchissant de grandes banderoles qui détaillent les origines et l'évolution de certains des symboles de la magie dans la culture populaire : chaudron, boule de cristal ou encore baguette magique.

Autour de l'exposition

Programme d'activités

Des visites spéciales de l'exposition, une soirée halloween, des ateliers pour les familles en collaboration avec le Cinéma CityClub de Pully et de nombreuses activités vous seront proposés tout au long de l'exposition !

Visites et ateliers pour enfants avec une singularité intellectuelle.

Pour découvrir le programme complet des activités rendez-vous sur : www.archeolab.ch

Les premières dates à ne pas manquer

Événement spécial Halloween

Un après-midi en famille, plein de surprises et de frissons, dans les entrailles de la Villa romaine de Pully !

[Le dimanche 30 octobre 2022](#)

14h – 17h | gratuit | détails et inscriptions dès le 10 octobre sur www.archeolab.ch

Atelier famille autour du film **Le voyage de Chihiro (Hayao Miyazaki)**

En collaboration avec le Cinéma CityClub

[Le dimanche 20 novembre 2022](#)

14h – 17h | durée du film 2h04 | âge légal et suggéré 8/12 ans | CHF 10.- par entrée / CHF 5.- par enfant dès le deuxième enfant | sur inscription / billets en ligne sur www.cityclubpully.ch

Informations pratiques

Adresse	ArchéoLab Av. du Prieuré 4 1009 Pully +41 (21) 721 38 00 musees@pully.ch @archeolabpully www.archeolab.ch
Heures d'ouvertures	Mercredi 14h - 18h Samedi et dimanche 11h - 18h Sur inscription pour les ateliers, les anniversaires et les visites guidées
Tarifs	Enfants jusqu'à 16 ans : gratuit Adultes : CHF 7.- AVS/étudiants : CHF 5.- Billet combiné ArchéoLab et Musée d'art de Pully : CHF 12.-
Écoles	Les ateliers et visites de l'ArchéoLab sont adaptés au niveau scolaire et gratuits pour les institutions scolaires publiques de toute la Suisse.
Événements privés	Tarif groupe avec visite commentée : CHF 100.- + CHF 5.- par personne Ecoles privées : CHF 150.- Anniversaires : CHF 150.- (max. 12 enfants)
Contact presse	Margot Bernetti Chargée de communication des Musées +41 (0)21 721 38 02 margot.bernetti@pully.ch