JEUX OLYMPIQUES ANTIQUES

QUE NOUS DISENT LES CÉRAMIQUES GRECQUES

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

LOUVRE

Galerie Campana, céramique grecque à figures noires,
Attique à figures noires. Aile Sully, département des Antiquités
Grecques, Étrusques et Romaines, musée du Louvre

Au sommaire :

4 La céramique

5 Monter un vase

7 Les typologies de vase

10 Le sport dans le monde grec

13 La représentation du mouvement

14 L'entraînement

18 Les épreuves hippiques

22 Les épreuves gymniques

38 La Victoire

LA CÉRAMIQUE

À Athènes, le quartier des potiers se nommait le Céramique. Il vient du mot grec, kérameus, terre à potier. La céramique est donc à proprement parler l'art du potier.

Les céramiques sont actuellement considérées comme des œuvres d'art. Cependant, les grecs considéraient la céramique comme une activité artisanale. Potiers et peintres sur vases étaient peu considérés contrairement aux sculpteurs ou aux peintres. Peu d'œuvres peintes et sculptées de cette époque nous sont parvenues alors même que la céramique a été préservée en grande quantité. En effet, la production quasi industrielle grecque a permis la découverte de milliers d'ustensiles en terre cuite aux décors et aux formes variés : exportées dans tout le monde antique et enfouies dans les tombes, elles ont échappé à la destruction, ce qui a permis leur conservation jusqu'à nos jours. Au vu de leur nombre et de leur variété, les céramiques sont donc devenues un des supports privilégiés de l'étude de l'art et des modes de vie grecs à la période contemporaine.

Les artistes

Dans les ateliers athéniens en particulier, il arrivait que les potiers signent leurs œuvres les plus luxueuses. Certaines terres cuites portent ainsi les mentions « un tel a fait » et/ou « un tel a peint ». La présence de ces signatures révèle que les deux fonctions étaient généralement distinctes et que les potiers, qui signaient plus fréquemment que les peintres, étaient considérés comme plus importants. Cependant certains peintres particulièrement talentueux ont marqué l'histoire et leurs noms sont parvenus jusqu'à nous. Dans notre corpus, c'est le cas des peintres Phintias et Euphronios. Si, le plus souvent, les peintres ne sont pas connus, il est parfois possible de distinguer leur main : le peintre se voit alors attribuer un nom arbitraire en relation avec les thèmes qu'il a peints (Peintre de Sisyphe), des caractéristiques singulières (Fat-Boy Group) ou encore un lieu d'exposition (Peintre du Louvre, Peintre de Berlin).

MONTER UN VASE

Après son extraction, on laissait décanter l'argile pour éviter que les impuretés (débris végétaux et minéraux) ne provoquent des craquelures lors de la cuisson. Exposée au soleil puis découpée, l'argile était ensuite malaxée pour chasser les bulles d'air. Monté au tour actionné à la main, le vase est constitué d'une ou de plusieurs parties, soudées à l'aide d'une argile diluée que l'on appelle « barbotine ». Les parties secondaires (anses, pieds, embouchure) sont réalisées à part et assemblées de la même façon. Le vase complet est ensuite mis à sécher avant d'être décoré.

Les décors : les techniques de la céramique grecque

C'est abusivement que l'on parle de décor peint pour les céramiques grecques. En effet, la plupart des vases grecs ne nécessitent pas l'utilisation de pigments colorés. Leurs couleurs contrastés sont le fruit d'une réaction chimique savamment obtenue par une cuisson en trois temps parfaitement maîtrisée.
En Grèce, deux techniques dominent la production de terre cuite. Les résultats obtenus grâce à ces deux méthodes jouent un grand rôle dans l'aspect des décors des vases, et notamment sur la représentation du corps humain. Leur prise en compte est donc primordiale dans le cadre d'une présentation relative au sport.

La céramique à figures noires

Cette technique de décor de céramique a été inventée à Corinthe, ville qui se situe au nord de la région du Péloponnèse, dès le 7e siècle avant J.-C. Elle consiste à dessiner les motifs sur le vase grâce à une solution d'argile très pure de couleur brun sombre (engobe) puis à faire apparaître les détails en incisant. Suite à la cuisson, les figures ainsi recouvertes d'engobe apparaissent noires sur le fond rouge de la céramique.
Le fait d'inciser les décors ne permet pas autant de liberté et de souplesse que s'ils étaient peints. Les corps en particulier sont plus schématiques et les attitudes sont figées.

Amphore à figures noires, avec son couvercle
Céramique à figure noire
6e siècle av. J.-C.

La céramique à figures rouges

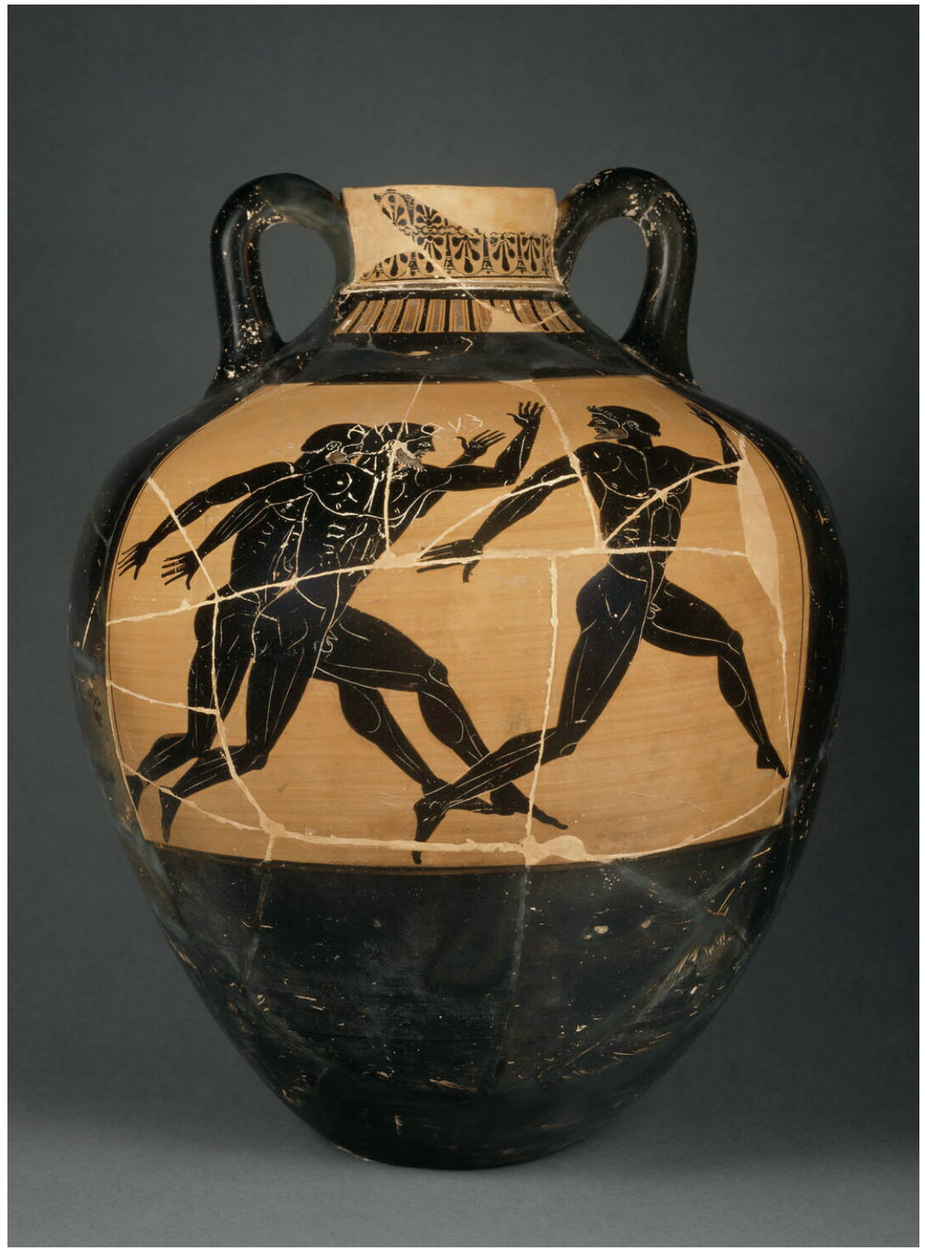
Cette technique a été inventée à Athènes vers 530 avant J.-C. et remplace progressivement la technique de la céramique à figures noires. Des artistes athéniens inversèrent le procédé de la figure noire. En effet cette nouvelle technique consiste à peindre le fond d'un vase à l'engobe (revêtement mince à base d'argile) en réservant les figures. Les détails sont ensuite peints au pinceau. Suite à la cuisson, les motifs se détachent alors en rouge sur le fond noir. Grâce à l'utilisation du pinceau, cette technique offre de plus grandes possibilités dans le traitement des corps et des expressions. En utilisant l'argile diluée pour peindre les motifs et non des incisions, l'artiste atteint une plus grande maîtrise des détails. Il peut représenter des éléments très fins et donner du relief à ses œuvres grâce à des couches d'argile plus au moins concentrées qui permettent d'obtenir différentes nuances de brun suite à la cuisson

Cratère Ganymède
Céramique à figures rouges
1er quart ve siècle avant J.-C. (vers -500 – -490), Athènes
H : 33,7 cm ; D : 39 cm
Sully, Salle 652 – Galerie Campana IV, vitrine 9 murale

La cuisson

Indépendamment de la technique choisie, la cuisson d'une céramique grecque comprend trois étapes. Une première cuisson à environ 800 °C permet l'oxydation du vase et l'argile devient rouge. Durant la deuxième cuisson, le potier bouche plus ou moins la cheminée d'aération du four. La température monte alors à 950 °C et une réaction chimique se produit : l'oxyde ferrique contenu dans le fer devient de couleur noire. Le potier débouche alors la cheminée et l'air entre à nouveau dans le four. Ce léger refroidissement entraîne une réoxydation et partout où le vase n'est pas recouvert d'engobe la terre se colore à nouveau en rouge.

LES TYPOLOGIES DE VASE



Peintre de Cléophradès, *amphore, Course à pied*
Céramique à figures noires
4e quart du 6e siècle av. J.-C., Athènes
H : 53 cm ; D : 40 cm
Sully, Salle 652 – Galerie Campana IV, Vitrine 7 murale

Les vases Grecs ont développé des formes très variées de vases en terre cuite.
Ces formes et tailles diverses correspondent à des fonctions précises.

1

Les amphores

L'amphore à deux anses est dans l'Antiquité grecque le récipient le plus utilisé pour conserver et transporter des produits de base tels que l'huile d'olive ou le grain. Dans cette optique, elles possédaient des couvercles généralement perdus.
Les amphores sont reconnaissables à leur forme allongée qui permettait un gain de place lors du transport.

2

Les amphores panathénaïques

Les amphores dites « panathénaïques » étaient fabriquées pour la fête des Grandes Panathénées à Athènes. Elles contenaient l'huile des oliviers sacrés d'Athéna et étaient remises aux vainqueurs des différentes épreuves sportives. Elles se distinguent par leur forme, leur composition, et leur décor toujours exécuté en figures noires, du milieu du 6e siècle avant J.-C. jusqu'à la fin de la période hellénistique.
Lors des grands jeux panhelléniques, des couronnes tressées étaient offertes en récompense, mais pour les Grandes Panathénées, la cité d'Athènes gratifiait les vainqueurs en leur donnant de l'huile provenant de la récolte des oliviers sacrés d'Athéna, déesse protectrice de la cité. Le nombre variait selon les compétitions et les classes d'âge. Ainsi, le vainqueur de la course de chars obtenait cent quarante amphores (soit environ cinq mille litres d'huile), tandis que le vainqueur du tir sur cible à cheval seulement quatre. Les vases et leur contenu pouvaient être vendus par celui qui les avait gagnés. Ceci explique leur large diffusion dans tout le monde grec.
Son décor exécuté en figures noires exclusivement représente, sur une face, la discipline sportive pour laquelle le vainqueur a obtenu son prix tandis que, sur l'autre face, Athéna figure toujours casquée et armée de sa lance et de son bouclier.

3

Les *pélikè*

Les *pélikè* sont caractérisés par une panse élargie vers le bas et une embouchure plus large. Comme l'amphore, ils sont munis de deux anses et servaient au transport et à la conservation de liquide.

4

Les cratères

Dans l'Antiquité grecque, la plupart des formes ouvertes sont utilisées pour le service du banquet. Dans ce cas, le cratère sert à mélanger le vin et l'eau. En effet, le vin étant bien plus concentré qu'à notre époque, il devait être dilué avant d'être consommé. En fonction de la forme et de la position des anses, on distingue plusieurs formes de cratères. Lorsque les anses sont placées en bas de la panse, on parle de cratère en calice. Lorsque la panse prend l'apparence d'une cloche renversée, on parle alors de cratère en cloche.

5

Les œnochoés

Dans la Grèce antique, une œnochoé est un pichet qui sert à puiser le vin dans le cratère où il a auparavant été mélangé avec de l'eau. Elles sont caractérisées par une panse unique et la présence d'un bec verseur.

6

Les coupes

Les coupes (*kylix*) permettaient de consommer le vin lors des banquets.
Elles adoptent des formes et des décors très variés tout au long de l'Antiquité.

1. Peintre d'Antiménès, amphore
Céramique à figure noire
4e quart du 6e siècle av. J.-C. (vers -510), Athènes
H : 42,5 cm ; D : 26,5 cm

2. Nicomachos, amphore panathénaïques
Céramique à figures noires
4e quart du 4e siècle av. J.-C. (-323 – -322), Athènes
H : 66,5 cm ; D : 32,6 cm ; P : 4,8 kg

3. Peintre de l'Oreste de Boston, *Pelikè*
Céramique
4e quart du IVe siècle av. J.-C., Calabre, Italie

4. Peintre de l'anabate, cratère
Céramique à figures rouges,
1er quart du 4e siècle av. J.-C. (vers -390)
Lucanie (Basilicate), Italie
H : 32,9 cm ; D : 35,8 cm

5. Œnochoé
Argile
6e siècle av. J.-C., Grèce antique

6. Oltos, coupe attique bilingue
Céramique à figures noires et rouges
6e siècle av. J.-C., Athènes
H : 13,5 cm ; L : 41 cm ; D : 32 cm

LE SPORT DANS LA CÉRAMIQUE GRECQUE

En Grèce, le sport n'est pas une affaire de santé et de bien être : il fait partie intégrante de l'éducation des jeunes garçons libres – les jeunes filles restant à la maison. Dès l'âge de 12 ans, les jeunes garçons se rendaient au gymnase afin de compléter leur éducation par des exercices physiques et d'atteindre l'idéal de l'homme accompli. Ce dernier alliait la perfection physique à la pureté morale.
Le sport jouait également un rôle important dans l'éducation militaire des jeunes hommes. La participation militaire était un devoir du citoyen et certaines disciplines comme la course en armes ou le lancer de javelot rappellent le lien étroit qui unissait sport et guerre.
La compétition sportive illustre également l'esprit de rivalité qui caractérise la civilisation grecque et qui s'exprime dans de nombreux autres domaines : la politique, le théâtre, les arts. Ce goût de la compétition explique la popularité des concours athlétiques dans toute la Grèce antique.

Les concours sportifs

Parallèlement à l'éducation physique qui se passait au gymnase, les jeunes athlètes pouvaient participer à des concours sportifs. Ils avaient le choix entre les prestigieux concours panhelléniques (qui rassemblaient tous les Grecs) mais dont la récompense était une symbolique couronne de feuillages et de nombreux concours locaux récompensés par des prix de grande valeur.

Coupe à figures rouges
Argile
Vers 480 av. J.-C.

Les athlètes

Traditionnellement, les athlètes étaient des amateurs appartenant à l'aristocratie et qui se contentaient donc des prix symboliques, mais à partir du 4e siècle les participants aux concours sont des professionnels qui se spécialisent dans une discipline et gagnent leur vie grâce aux récompenses. De manière générale, les concurrents étaient regroupés en 3 catégories : les jeunes garçons (13-18 ans), les jeunes hommes (18-25 ans) et les hommes. En revanche, aucune distinction de poids n'était prise en compte.
On distingue 4 grands concours panhelléniques :
les Olympia d'Olympie et les Pythia de Delphes organisées tous les quatre ans ainsi que les Isthmia de Corinthe et les Néméa de Némée qui avaient lieu tous les deux ans. Ces concours étaient intimement liés à la religion. Ils étaient ponctués de nombreuses cérémonies religieuses, et de sacrifices en l'honneur du Dieu dont le sanctuaire était le plus proche. Au vu de leur caractère sacré, et pour permettre aux citoyens de toute la Grèce d'y participer, la « trêve sacrée » était proclamée un mois avant le début des épreuves. Celle-ci ne signait pas l'arrêt des guerres, mais garantissait l'inviolabilité du territoire et la sécurité des athlètes et des spectateurs qui s'y rendaient sur lequel se déroulaient les jeux.

Les Jeux Olympiques antiques

Parmi ces concours panhelléniques, les Jeux Olympiques étaient les plus connus et les plus prestigieux. Ils se tenaient à Élis, près d'Olympie à proximité du sanctuaire de Zeus. La première mention avérée de ces jeux date du 8e siècle avant J.-C. mais les chercheurs pensent qu'ils sont issus d'une tradition bien plus ancienne.
La légende rapporte qu'Hercule lui-même auraient fondé les Jeux Olympiques. Après une guerre contre le roi de la cité d'Élis, Hercule aurait consacré un bois à Olympie, l'Altis. Il y aurait fondé des concours athlétiques à la mémoire de Pelops, le héros qui a donné son nom à la péninsule du Péloponnèse (il en serait devenu le roi en gagnant la main de la princesse du lieu à la suite d'une course de char).
Les Jeux Olympiques se déroulaient au milieu de l'été et s'étalaient sur 5 jours. Leur prestige était tel que leur programme servit de modèle aux autres concours. Les vainqueurs recevaient une couronne d'olivier qui les plaçait sous la protection de Zeus. Les Jeux Olympiques s'arrêtèrent au 4e siècle de notre ère suite à l'interdiction de l'empereur chrétien Théodose en raison de leur caractère païen.

Les Jeux Olympiques modernes

Les Jeux Olympiques connaissent quelques timides tentatives de rénovation entre la fin du 18e siècle, époque à laquelle on découvre les ruines des sites d'Olympie, et la fin du 19e siècle. Les Jeux Olympiques sont véritablement remis sur le devant de la scène grâce à l'initiative du baron Pierre de Coubertin en 1894. Il souhaitait favoriser à travers eux les interactions culturelles entre les pays et promouvoir les valeurs éducatives et universelles du sport. Cependant, les Jeux Olympiques répondent également à l'esprit de la fin du 19e siècle : les conflits qui secouent l'Europe incitent les gouvernements à réformer l'éducation de leur jeunesse en favorisant le sport et l'éducation physique pour endurcir les corps, fortifier les esprits et préparer la jeunesse à combattre. Depuis cette période, les Jeux Olympiques sont devenus un événement sportif d'envergure internationale enrichi de nombreuses épreuves d'une très grande diversité (jeux d'hiver, jeux d'été).

Les épreuves

Elles se répartissaient en deux catégories : les épreuves hippiques et les épreuves gymniques. Les jeux s'ouvraient avec la course de quadriges qui était l'épreuve la plus prestigieuse, puis venaient les épreuves gymniques dont la plus réputée était la course en armes. Cinq épreuves gymniques étaient réunies au sein du pentathlon, qui se déroulaient dans l'ordre suivant : la course de vitesse, le lancer de disque, le lancer de javelot, le saut en longueur et la lutte. Ces épreuves alliant vitesse, adresse, endurance et force représentaient le modèle de l'idéal athlétique. Le vainqueur était celui qui avait remporté au moins trois victoires sur cinq.
En fonction des jeux, le corpus d'épreuves était plus ou moins riche. Les œuvres de notre corpus illustrent des épreuves de concours locaux : les Panathénées, concours athénien en l'honneur d'Athéna. Le programme hippique et gymnique est plus riche que celui des Jeux Olympiques puisque y avaient lieu également une épreuve de lancer de javelot à cheval, une danse armée ou une course de relais aux flambeaux.

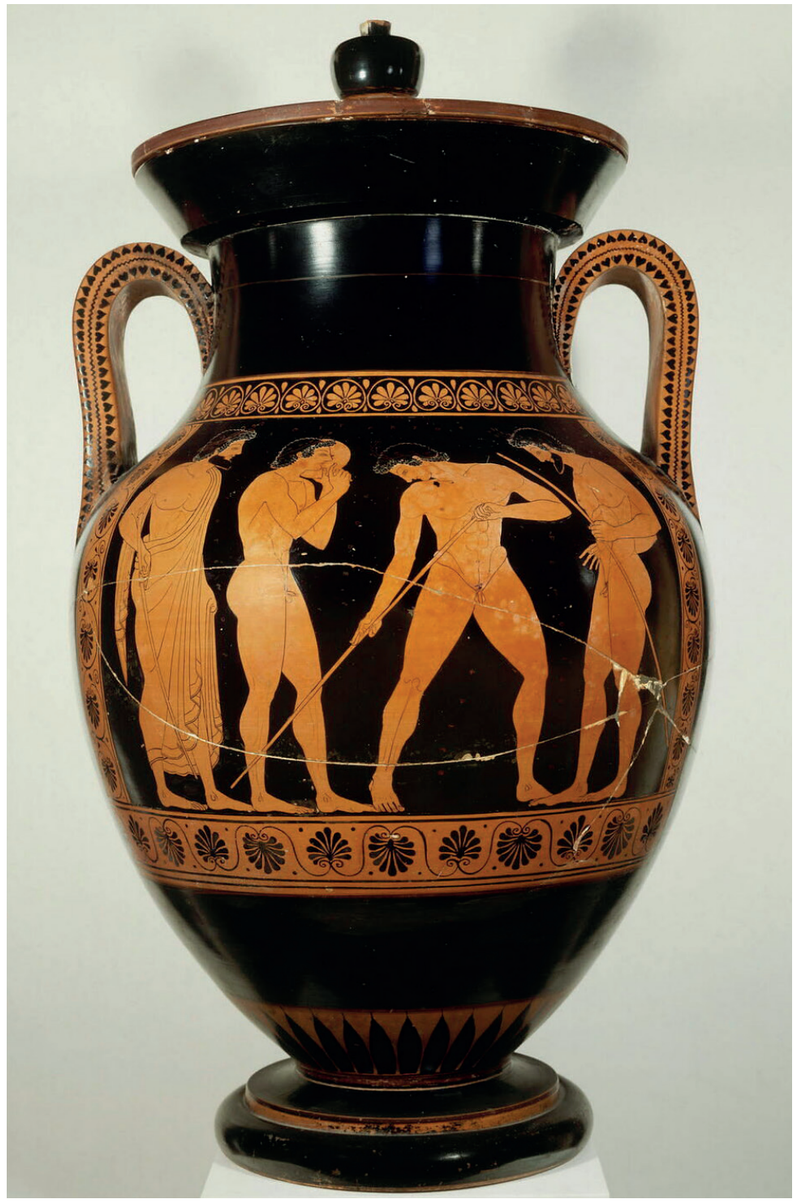
La question de la nudité

Les épreuves gymniques viennent du mot grec signifiant nu. Les sportifs concourraient nus – y compris la tête et les pieds – afin de ne pas être entravés dans leur mouvement par leurs vêtements. Afin de justifier cette pratique, les Grecs racontaient l'histoire d'un coureur qui aurait trébuché sur son vêtement pendant les Jeux Olympiques.

LA REPÉSENTATION DU MOUVEMENT

Le sport est une thématique centrale de la civilisation grecque et très rapidement l'univers athlétique devient un des thèmes majeurs de l'art grec. Les exercices physiques se pratiquant nus, c'est l'occasion pour les artistes, sculpteurs ou peintres de vases de montrer la beauté du corps athlétique. L'illustration du sport devient alors une opportunité d'étudier l'anatomie et de glorifier la beauté masculine, don des dieux.
Cependant dans un art qui ne connaissait pas la perspective, la représentation du mouvement du corps dans l'espace représente un défi à surmonter.
Dans le milieu du sport, les prix récompensant les vainqueurs sont illustrés par une représentation de la discipline. Si ces illustrations témoignent d'une véritable pratique, elles font néanmoins l'objet d'une recomposition théorique qui permet au peintre d'illustrer au mieux l'épreuve représentée. En effet, les nécessités techniques l'obligent à donner une position irréelle aux modèles parce qu'il ignore le principe de la perspective. C'est le cas notamment du discobole où son geste témoigne de la volonté de rendre la discipline immédiatement identifiable alors que le mouvement représenté est incorrect.
Les contraintes liées aux matériaux et à l'absence de perspective ont poussé les artistes grecs à figurer leurs sujets au moyen de conventions de représentation.
Ce principe s'applique également au mouvement. L'un des plus employés est la « course agenouillée ». Cette manière artificielle mais suggestive leur permettait de figurer le mouvement. Les jambes sont pliées au niveau des genoux afin de mimer la course.
Afin de représenter le mouvement, les Grecs utilisaient également des moyens cinétiques : ils juxtaposaient des mouvements consécutifs ce qui permettait de recréer une illusion de mouvement. Ce principe est notamment utilisé pour représenter les courses à pied ou les courses de chevaux.
Ces moyens cinétiques étaient également renforcés par la surface même sur laquelle était peint le décor : le vase. Sa forme circulaire impose une attention particulière lors de l'élaboration du décor (c'est une difficulté supplémentaire par rapport à une surface plane) mais elle permet également une retranscription intéressante du mouvement qui illustre la grande maîtrise des peintres grecs. Ces derniers ont su utiliser habilement la forme arrondie des vases pour créer une illusion de mouvement : dans la course de quadrige, le char est en train de tourner autour d'une balise et cette action est amplifiée par le mouvement circulaire de la panse elle-même.

L'ENTRAÎNEMENT



Phintias, *amphore, scène de palestre*
Céramique à figures rouges
4e quart du 6e siècle av. J.-C. (vers -515)
Athènes, Grèce
H : 60 cm ; D : 39,5 cm
Sully, Salle 652 – Galerie Campana IV, Vitrine 22 centrale

L'artiste : Phintias est un peintre grec du 6e siècle avant J.-C. Il fait partie des pionniers de la technique de la céramique à figures rouges. L'œuvre de Phintias, excellent peintre et dessinateur, illustre l'esprit de recherche des pionniers des figures rouges : des compositions animées, l'étude des corps en mouvement et des formes anatomiques, le dessin très précis des visages, des chevelures, de même que celui des mains et des pieds aux ongles détaillés avec une grande finesse.

L'entraînement : les exercices physiques faisaient partie intégrante de l'éducation grecque. Ils s'effectuaient sous la direction d'un pédotribe, une sorte d'entraîneur qui, équipé d'une baguette fourchue, veillait à la bonne exécution des mouvements.

Le mouvement : trois athlètes s'entraînent au lancer de disque et de javelot sous l'œil vigilant du pédotribe. Ce dernier semble donner des indications sur la pose de l'un des athlètes qu'un autre corrige à l'aide d'une baguette, sous l'œil attentif du troisième. Le pédotribe se distingue par sa barbe (il est plus âgé), sa baguette et son manteau noué d'un seul côté. Le dispositif particulier de ce vêtement s'explique par la nécessité pour l'entraîneur d'avoir une liberté de mouvement suffisante pour montrer les exercices.

Technique : la technique de la céramique à figures rouges permet une grande précision dans la représentation de la musculature masculine que l'on observe sur cette œuvre. En effet, ce qui intéressait les artistes c'était la figuration de la perfection des corps autant que la commémoration d'une prouesse sportive. Bien que Phintias ait fait partie de la première génération à utiliser la technique rouge offrant de plus grandes possibilités dans la représentation du mouvement, cette œuvre est encore marquée par la rigidité accompagnant la technique à figures noires.

Typologie : Amphore. Fait relativement rare, cette amphore possède encore son couvercle.

LE GYMNASE

L'éducation sportive se déroulait au gymnase, lieu qui regroupait deux ensembles : la palestre et les pistes de course. La palestre est un grand espace généralement entouré de portiques. La cour centrale en terre battue servait de terrain d'entraînement pour les sports de combat et le saut en longueur. Les pistes de courses (en intérieur et en extérieur) étaient utilisées par les coureurs mais aussi par les lanceurs de disques et de javelot. En plus d'être un lieu d'éducation sportive, on y apprenait aussi la rhétorique. On pouvait y suivre un enseignement plus général. Cette notion de lieu d'enseignement est encore présente en Allemagne, puisque lycée se dit « Gymnasium » en allemand.

L'ENTRAÎNEMENT

Peintre d'Andokidès, *Scène de bain féminin*
Amphore à figures blanches, céramique
Vers 525 – 520 av. J.-C., Grèce
H: 40,50 cm ; D: 25,20 cm

L'artiste: le Peintre d'Andokidès est un artiste grec décorateur de céramiques qui vivait dans la région d'Athènes vers la fin du 6e siècle avant J.-C. Il est resté anonyme car il ne signait pas ses œuvres, on le désigne par le nom d'un potier pour qui il a travaillé. Son importance est cruciale dans l'histoire de la céramique grecque antique car il est considéré par la majeure partie des spécialistes comme l'inventeur et le premier utilisateur de la technique de la céramique à figures rouges qui supplantera par la suite complètement l'ancienne technique à figures noires.

Présentation: trois femmes nues se préparent à la baignade. Au centre de l'œuvre, une femme est en train de nager alors que, sur la berge, l'une s'enduit d'huile tandis que l'autre s'apprête à plonger.

Le sport: la natation n'était pas attestée dans le programme des concours, cependant elle était couramment pratiquée et faisait partie de l'apprentissage de base des jeunes Grecs. Le seul rôle qu'elle a pu jouer dans le contexte sportif est celui d'entraînement, permettant ainsi aux athlètes de se maintenir dans une bonne condition physique. L'une des trois femmes s'enduit d'huile: l'huile est un produit de beauté également utilisé dans le cadre sportif car elle permettait de chauffer les muscles et de limiter la perte d'eau entraînée par la transpiration.

Le mouvement: malgré l'absence de perspective, la position de la femme au centre et la présence de poissons permettent facilement de reconnaître la nage: la tête tournée sur le côté, le mouvement de bras et le battement des jambes évoquent le crawl. La femme de gauche verse de l'huile dans sa main. Grâce à sa pose, le corps penché en avant, le spectateur peut comprendre que le personnage féminin à droite s'apprête à plonger.

Technique: technique de la céramique à la figures rouges. Par convention, les figures féminines étaient représentées avec une peau plus claire que celle des hommes.

Typologie: amphore.

LES GRECS À LA PLAGE

Les compétitions aquatiques n'existaient pas. Contrairement aux Romains, les Grecs n'ont jamais construit de vraies piscines. La natation était donc pratiquée soit dans un cours d'eau, soit à la mer.

LES FEMMES DANS LES JEUX

Bien que cette œuvre représente des femmes, la participation aux jeux était strictement interdite aux femmes mariées. Dans le cadre des Jeux Olympiques, toute infraction à cette règle était sévèrement punie: la femme désobéissante était jetée du haut d'un rocher. L'histoire grecque relate néanmoins l'histoire d'une veuve qui brava cet interdit afin de soutenir son fils. Déguisée en entraîneur, elle ne peut contenir sa joie au moment de la victoire de ce dernier et se trahit. Sa vie a été épargnée par considération pour son père, ses frères et son fils, tous champions olympiques, mais depuis les organisateurs auraient imposé aux entraîneurs de se présenter nus pour éviter tout nouvel incident.

LES ÉPREUVES HIPPIQUES

Course de char
Œnochoé à figures noires
Vers 510 – 500 av. J.-C., Athènes
H : 20 cm ; D : 14,30 cm
Salle 39 –Vitrine 9 : Scènes athlétiques

Présentation : le conducteur est vêtu de la longue tunique blanche propre à sa condition et mène les 4 chevaux qui composent son attelage à vive allure.

Le sport : la course de quadriges (chars à 4 chevaux) ouvrait les Jeux Olympiques et était l'épreuve la plus prestigieuse. Les attelages devaient effectuer 12 tours de piste (environ 14 km). Le conducteur (aurige) qui menait le char n'était pas le compétiteur mais un professionnel, le plus souvent un esclave. Toute la gloire de la victoire revenait au propriétaire des chevaux. Considérée comme la plus spectaculaire et la plus dangereuse des compétitions, la course de quadriges fut l'épreuve-reine des Jeux Olympiques jusqu'à la fin de l'Antiquité.

Le mouvement : le conducteur est représenté au moment le plus critique et le plus dangereux de la course. En effet, il est en train de virer autour de la borne qui marque la fin de la piste, opération délicate durant laquelle la caisse du char peut se renverser à tout moment. La position du conducteur, le corps penché en avant ainsi que les rênes fermement tenues et tendues rendent le mouvement rapide de la course encore amplifié par la forme circulaire de la panse elle-même.

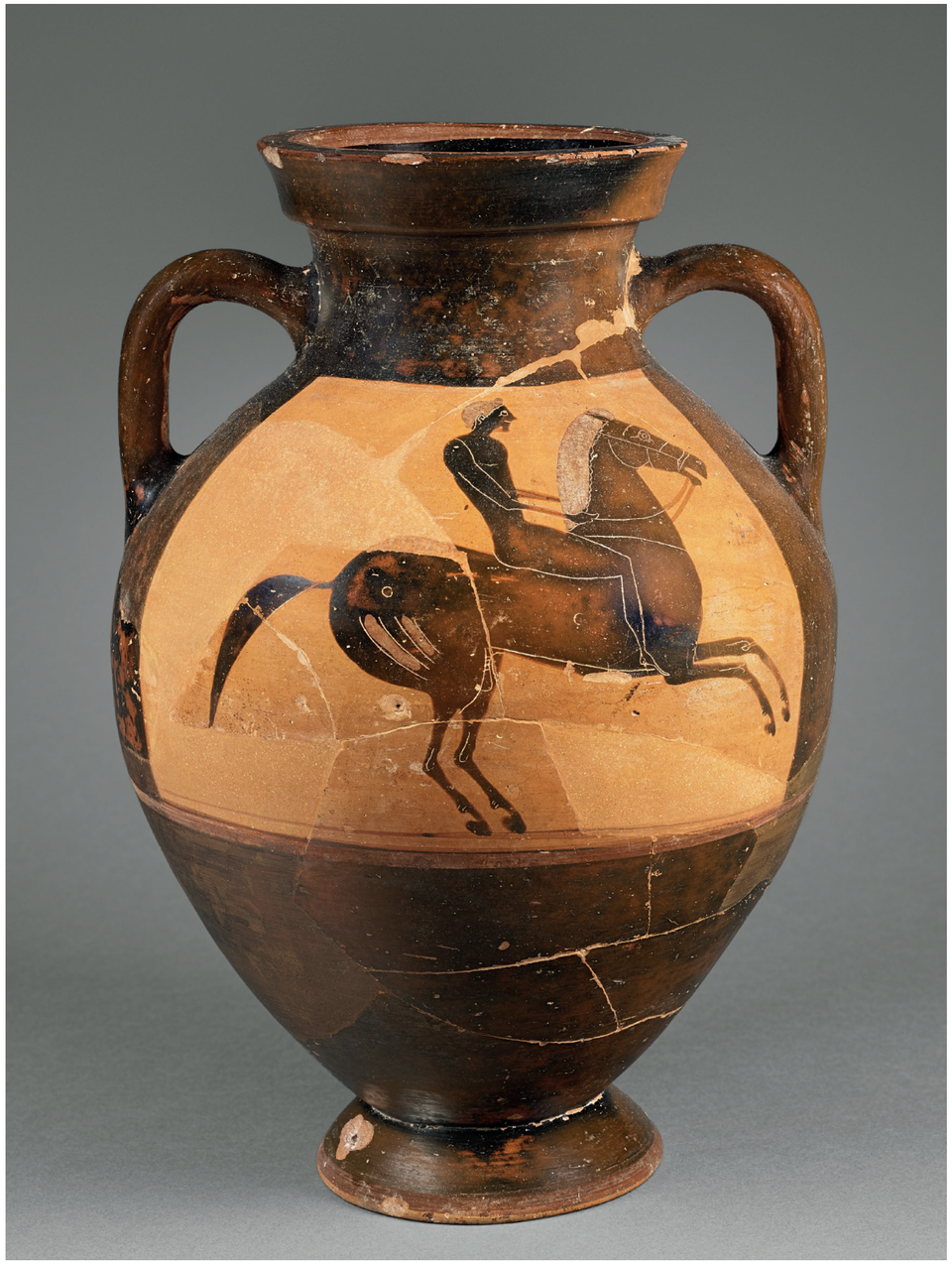
Technique : céramique à figure noires.

Typologie : œnochoé.

UNE FEMME GAGNE LES JEUX

En 396 avant J.-C., la sœur du roi de Sparte, propriétaire de l'attelage victorieux, devint la première femme vainqueur des Jeux Olympiques. C'était la seule épreuve à laquelle les femmes pouvaient participer.

LES ÉPREUVES HIPPIQUES



Peintre du Louvre, *Cavalier*
Amphore à figures noires
Vers 560 – 550 av. J.-C., Athènes
H : 35 cm ; D : 25,80 cm

Le sport : les épreuves hippiques comportaient également des épreuves de course montée où les cavaliers s'affrontaient sur deux tours de piste. Conformément aux règles des Jeux, les cavaliers montaient nus, sans selle ni étriers.

Le mouvement : le cavalier est représenté dans une position relativement rigide due à la technique de la figure noire. Le mouvement n'est pas lisible dans son attitude mais dans celle de sa monture : le peintre l'a représentée dans une position évoquant le galop. Les deux membres antérieurs ne touchent pas le sol.

Technique : céramique à figures noires.

Typologie : amphore.

LES ÉPREUVES GYMNIQUES

Peintre de Cléomélos
Coupe à figures rouges
Vers 510 – 500 av. J.-C., Athènes
H : 7,80 cm ; D : 19,80 cm ; L : 27 cm

L'artiste : cette œuvre a été nommée d'après l'inscription qui se trouve sur son pourtour et qui déclare : Cléomélos (l'athlète) est beau.

Présentation : l'œuvre est une coupe circulaire présentant à l'intérieur un décor de discobole en plein entraînement. Il est entouré de différents objets qui ont rapport avec l'entraînement à la palestre comme les haltères et la pioche. Ce dernier est représenté un court instant avant le lancer du disque. Le dos courbé, les jambes fléchies, il s'inscrit parfaitement dans le thème de la circularité qui caractérise cette œuvre.

Le sport : cette activité de tradition ancienne est très proche du sport que nous connaissons aujourd'hui. Il s'agissait de lancer un disque de métal en fer, en bronze ou encore en plomb, le plus loin possible. Le disque était lancé à partir de la balbis, une aire étroite délimitée à l'avant et sur les côtés. La phase préparatoire du lancer consistait, comme aujourd'hui encore, à balancer le disque à plusieurs reprises de haut en bas pour ensuite lui donner un mouvement de rotation. Chaque athlète avait droit à 5 essais. Le point d'impact le plus éloigné était ensuite marqué à l'aide d'une goupille de bois.

Le mouvement : le dos courbé, les jambes fléchies, le discobole s'inscrit parfaitement dans le cercle qui limite la composition et qui rappelle la forme du disque qu'il s'apprête à lancer. La position des pieds, posés sur la ligne qui délimite le cercle, permet une parfaite inscription de la figure dans le cadre qui lui est imposé.
Ce mouvement très travaillé incarne l'idée du lancer de disque et non pas la pratique en elle-même. En effet, si le discobole venait à lancer son disque de la manière dont l'élan de son bras semble l'indiquer (à la verticale), ce dernier heurterait sa tête.
Le lancer de disque s'effectuait en effet à l'horizontale.

Technique : céramique rouge sur fond rouge.

Typologie : coupe à oreillette (munies de deux anses sur les côtés).

LES ÉPREUVES GYMNIQUES

Peintre des Œnochoés de Bruxelles, *Akontiste (lanceur de javelot)*
Œnochoé attique à figures rouges
Vers 450 av. J.-C., Athènes
H. : 21 cm ; D : 12,80 cm

Présentation : la scène peinte sur cette œnochoé représente un lanceur de javelot ou akontiste sur le point d'effectuer son lancer.

Le sport : le javelot antique, dont la longueur correspond approximativement à la taille d'un homme, était muni d'une tête métallique. Son originalité par rapport à son équivalent contemporain est la présence de l'ankylè. Il s'agit d'une lanière en cuir que l'on enroulait très serrée autour du javelot et qui se terminait par une boucle. L'athlète y introduisait un ou deux doigts, ce qui lui permettait de le propulser plus loin. De plus, dans la logique d'une pratique militaire, le but n'était pas de le lancer le plus loin possible mais d'atteindre une cible. Jusqu'à la fin de l'Antiquité, le lancer de javelot est très répandu sur le pourtour méditerranéen.

Le mouvement : l'athlète prend son élan avant d'effectuer son lancer. Le bras droit fléchi, il lève son javelot au niveau de la tête tout en tournant le torse pour que ses épaules soient dans l'axe du lancement. Afin de représenter ce mouvement, le Peintre des Œnochoés de Bruxelles a usé de plusieurs artifices. Bien que la perspective soit absente, le peintre a tracé une ligne qui correspond à une ligne de sol : le décalage de niveau entre cette ligne et les pieds du lanceur permet de représenter son mouvement d'élan. De plus le peintre utilise la technique de la céramique à figures rouges. Grâce à elle, il a pu dessiner avec beaucoup de finesse les détails des muscles du dos. Les lignes ainsi tracées rendent habilement le mouvement de contorsion qu'exécute l'athlète lors du lancer.

Technique : céramique à figures rouges.

Typologie : œnochoé.

UN SON POUR STIMULER

Les trois épreuves de lancer (javelot, disque, saut en longueur) se déroulaient au son de la flûte (l'aulos, une double flûte) dont le son était réputé être stimulant. Cette particularité explique la présence d'un musicien de l'autre côté du vase.

LES ÉPREUVES GYMNIQUES

Saut en longueur
Cratère en cloche attique à figures rouges
Vers 400 – 375 av. J.-C., Athènes
H: 20,90 cm ; D: 21,10 cm ; L: 23,10 cm

Présentation : cette œuvre représente le vainqueur de l'épreuve du saut en longueur. Figuré juste après le saut, il se voit remettre une bandelette par une divinité ailée. Il s'agit de Nikè, déesse de la Victoire. Entre les deux personnages, une colonne symbolise la colonnade qui entoure la palestre et permet donc de situer la scène.

Le sport : dans le monde grec, le saut en longueur fait partie des épreuves de lancer, au même titre que le lancer de disque ou de javelot. Bien que les Grecs ne cultivaient pas la notion de record, des sources antiques mentionnant les résultats des sauts ont poussé les chercheurs à s'interroger sur le déroulement exact de cette épreuve. Selon des sources antiques, un dénommé Phallos aurait sauté une distance de 16,3 m au 5e siècle avant J.-C. Cette distance ne pouvant pas être parcourue en un saut, tout laisse à penser que ce saut exécuté sans élan se composaient de 5 appuis successifs. Pour cela, l'athlète utilisait des haltères, grâce au balancement desquelles il se propulsait. Ces haltères pouvaient être en pierre, en bronze ou en plomb et peser jusqu'à 9 kg. La fosse dans laquelle se déroulait l'épreuve était recouverte de terre meuble parfaitement égalisée de manière à ce que l'on puisse facilement discerner les empreintes de pas. Le saut n'était valable que si les traces montraient deux pieds parallèles.

Le mouvement : au plus haut du saut, l'athlète allongeait les jambes et les bras vers l'avant. Alors il projetait les bras en arrière et lâchait ses haltères juste avant de toucher le sol et d'atterrir sur ses deux pieds. Afin de représenter le saut, l'artiste a figé l'athlète dans une pose symbolisant le mouvemet effectué. Sa position indique en effet qu'il vient tout juste d'effectuer son saut, ce qui explique l'absence des haltères. Ainsi l'athlète est représenté jambes pliées, pieds parallèles et bras allongés pour assurer son équilibre.

Technique : céramiques à figures rouges.

Typologie : cratère.

LES ÉPREUVES GYMNIQUES

Série de Nichomachos, *Scène de pugilat*
Amphore panathénaïque
324 – 323 av. J.-C., Athènes
H : 73 cm ; D : 33,40 cm

L'artiste : Nichomachos est un peintre originaire de la ville de Thèbes, en Béotie. Au 4e siècle avant J.-C., il était réputé pour sa rapidité dans l'exécution des décors.

Présentation : cette œuvre représente une scène de pugilat : les deux athlètes sont en plein combat sous l'œil vigilant du pédotribe, reconnaissable à sa baguette. Ce dernier veille à ce que les deux combattants restent à une certaine distance l'un de l'autre.

Le sport : de tous les sports de combat (lutte, pancrace, pugilat), le pugilat était le plus violent bien que, contrairement à la lutte, ce soit un affrontement à distance. Jusqu'au 4e siècle, les pugilistes utilisaient des lanières de cuir (himantes) qu'ils enroulaient autour de leurs poignées ou de leurs mains. Sur cette œuvre plus tardive, les combattants utilisent des lanières plus lourdes qui font davantage penser à des gants. Ces himantes rigides sont rembourrées et recouvertes de lanières de cuir tranchantes. Ils protégeaient les mains mais servaient également à infliger de sérieuses blessures à l'adversaire. Contrairement à notre boxe moderne, les adversaires n'étaient pas répartis selon une catégorie de poids et le match n'était pas séquencé en plusieurs rounds. Celui-ci prenait fin lorsque l'un des athlètes poussait son adversaire à l'abandon, par épuisement, par blessure ou très rarement en le tuant.

Le mouvement : le peintre a représenté une scène mouvementée qui ne se lit pas dans les expressions ou la torsion des muscles mais dans les poses des personnages. En effet, la technique de la céramique à figures noires rend la représentation des détails des muscles difficile. Cependant, bien que hiératiques, les poses sont très expressives. L'un des combattants, les bras croisés devant le visage et la jambe tendue, semble tenter de repousser les attaques de son assaillant. Ce dernier, le bras replié, semble sur le point de frapper à nouveau.

Technique : par tradition, les amphores panathénaïques sont toujours réalisées selon la technique de la céramique à figures noires.

Typologie : amphore panathénaïque.

Donner des coups

Afin de souligner la violence du combat, certains artistes utilisaient des rehauts de couleur rouge pour représenter le sang coulant du visage des combattants.

Outre la lutte et le pugilat, il existait un autre sport de combat dans la Grèce antique. Le pancrace, combinaison de la lutte et du pugilat, peut faire penser à notre catch moderne. Pratiquement tous les coups étaient permis. Seules deux pratiques étaient interdites : mordre et arracher les yeux de son adversaire.

LES ÉPREUVES GYMNIQUES

Lutte d'Hercule et Antée
Cratère en calice à figures rouges
Vers 515 – 510 av. J.-C., provenance : Cerveteri
H : 44,80 cm ; D : 55 cm

L'artiste : Euphronios est un potier et peintre sur vase vivant à la fin du 6e siècle avant J.-C. et dans la première moitié du 5e siècle avant J.-C. à Athènes. Créateur et artisan de génie, il compte parmi les plus célèbres artistes de son époque et est connu par des œuvres de grande qualité qu'il signait et qui sont parvenues jusqu'à nous.

Présentation : chef-d'œuvre de la céramique grecque, le cratère en calice d'Euphronios, dit « Cratère d'Antée » est l'une des œuvres les plus raffinées de la production attique (du nom de la cité dont Athènes est la capitale) de vases à figures rouges. Le rendu aussi inédit que précis des détails des muscles des corps qui luttent, et le réalisme du visage d'Antée sont des éléments tout à fait audacieux et novateurs. Le groupe monumental est de surcroît mis en valeur par la composition divergente des femmes fuyant, en arrière-plan.

Mythe : Hercule est la divinité protectrice de la palestre et a une réputation de lutteur hors-pair. Ce dernier vint à bout du puissant Géant Antée qui vivait en Libye et défiait à la lutte tous les voyageurs. Il utilisait ensuite leurs dépouilles pour couvrir le toit du temple de son père. Fils de Gaïa, la Terre, il était invulnérable tant qu'il était en contact avec le sol. Hercule le défia et le tua en le soulevant de terre.

Le sport : les Grecs connaissaient deux formes de lutte : la lutte debout, qui faisait partie du pentathlon, et la lutte au sol. Le but de ce combat à mains nues était d'envoyer trois fois son adversaire au sol. Pour que le combat soit gagné, il fallait que le dos ou les épaules touchent terre. On pouvait également jeter son adversaire hors de la zone de combat (skamma). Comme pour la lutte moderne, les participants étaient classés selon leur âge et leur poids.

Le mouvement : peintre de génie, Euphronios a usé de toutes les subtilités permises par la nouvelle technique de la figure rouge pour représenter le mouvement. Les dégradés d'ocre lui ont permis de représenter avec beaucoup de subtilité les détails des muscles, particulièrement visibles sur le torse d'Antée. Grâce à la précision du pinceau, le peintre a symbolisé le mouvement dans des détails minimes. En effet, la main du Géant indique la violence du combat qui touche bientôt à son terme : sa main repose sur le sol en un geste d'abandon. Il en va de même pour les expressions des combattants : alors que le visage d'Hercule, aux cheveux et à la barbe très soignés ne laisse apparaitre aucune marque de souffrance ou d'effort, les cheveux et la barbe en bataille et grossièrement représentés d'Antée ainsi que sa bouche entrouverte sont des marques de sa souffrance. Afin de rehausser davantage l'idée de mouvement, l'artiste a représenté à l'arrière-plan deux figures féminines dont le mouvement et les vêtements trahissent la fuite et la peur.

Technique : céramique à figures rouges.

Typologie : ce cratère est dit en calice car il possède deux petites anses en partie basse de la panse.

LES LUTTEURS DE LA MYTHOLOGIE

Parmi les dieux et les héros, certains étaient de redoutables lutteurs comme Thésée qui, dans la tradition est l'inventeur de la lutte, et Héraclès, considéré comme le protecteur de la palestre.

LE POTIER

Ce calice porte également la signature de son potier, Euxithéos.

LES ÉPREUVES GYMNIQUES

Série de Nicomachos (attribué à), *Course en armes (hoplitodromie)*
Amphore panathénaïque
323 – 322 av. J.-C., Provenance : Bengazi (Libye), Athènes

L'artiste : Nichomachos est un peintre originaire de la ville de Thèbes, en Béotie. Au 4e siècle avant J.-C., il était réputé pour sa rapidité dans l'exécution des décors.

Présentation : sur l'une des faces de cette amphore panathénaïques des coureurs en armes sont représentés en pleine course. Ils ne portent pas les traditionnelles jambières de l'hoplite car à partir du 5e siècle elles disparaissent de l'équipement du coureur armé.

Le sport : à partir du 6e siècle avant J.-C., le programme des jeux s'enrichit d'un nouveau type de course : l'hoplitodromie. Le nom de cette course est un dérivé du terme hoplite qui désigne les guerriers grecs. De ce fait, soulignant le lien étroit qui existe entre entraînement militaire et pratique sportive, il s'agit d'une course en armes. Les athlètes alourdis d'un casque, d'un bouclier et de jambières, devaient parcourir une distance d'environ 400 m. Cette épreuve clôturait les jeux.

Le mouvement : le mouvement est représenté par la pose des coureurs. Tous les trois sont représentés le torse vertical et les poings serrés. Les bras repliés près du corps évoquent un mouvement de va-et-vient typique des courses d'endurance. En juxtaposant ainsi trois poses identiques, l'artiste semble également décomposer les enjambées d'un seul coureur. Enfin, il utilise des rehauts de couleur pour créer une alternance entre blanc et noir. Il crée ainsi un rythme dynamique qui participe à la création d'une sensation de mouvement au sein de l'œuvre.

Technique : par tradition, les amphores panathénaïques sont toujours réalisées grâce à la technique de la céramique à figures noires, alors même qu'au 4e siècle cette technique a été remplacée par celle de la céramique à figures rouges.

Typologie : amphore panathénaïque.

LES ÉPREUVES GYMNIQUES

Peintre de Berlin, *Course d'hoplites (Hoplitodromie)*
Amphore à col à figures rouges
Vers 480 – 470 av. J.-C., Athènes
H : 33,50 cm

L'artiste : on désigne sous le nom de Peintre de Berlin, un artiste athénien anonyme appartenant à la deuxième génération des peintres de vases qui utilisent comme moyen d'expression privilégiée la technique de la céramique à figures rouges. Bien qu'il ait été des plus prolifiques (on lui attribue à ce jour près de trois cents vases), le Peintre de Berlin n'a signé aucune de ses œuvres. Son art se caractérise par l'utilisation presque systématique de figures isolées.

Présentation : la scène représente un hoplitodrome, seulement vêtu de son casque et de ses jambières. Il tient un bouclier dans la main gauche et semble attendre le signal du départ.

Le mouvement : l'artiste a représenté l'impatience du coureur à prendre le départ à travers sa pose et la tension de ses muscles. Le corps penché en avant, le bras tendu, les genoux pliés et les jambes légèrement écartées, il est prêt à se lancer dans la course. Sur cette œuvre, on peut voir que les différentes couleurs d'ocres servent à rendre les mouvements des muscles : sur la cuisse, on peut voir que la pose fléchie du coureur contracte ses muscles jusque dans les fessiers.

Technique : céramique à figures rouges.

Typologie : amphore.

LES COURSES

Les courses étaient très appréciées du public. Il en existe plusieurs types. La première course est une course de fond que l'on retrouve dans toutes les compétitions sportives même si la distance varie - à Olympie la distance à parcourir est de 4 200 à 4 500 mètres. Elle est suivie d'une épreuve particulière aux Jeux Olympiques, la course de vitesse, le stadion qui, comme son nom l'indique, est longue d'un stade - celui d'Olympie mesure 192 mètres. C'est la course la plus courte du sport grec, qui ne connaît pas le 100 mètres moderne.

LES ÉPREUVES GYMNIQUES

Course aux flambeaux (Lampadédromie), Fat-Boy Group
Œnochoé à figures rouges
4e siècle av. J.-C., Provenance : Athènes
H : 23,50 cm ; D : 14,30 cm

L'artiste : le nom du peintre à l'origine de ce décor est inconnu. Il a été nommé d'après le style de ses personnages : petits et grassouillets (*fat boy* signifiant en anglais garçon gras)

Présentation : la scène peinte sur cette œnochoé représente une course de relais. Un participant est figué en train de courir et s'apprête à donner le flambeau au coureur suivant.

Le sport : la lampadédromie ne faisait pas partie des jeux panhelléniques mais figurait au programme des Grandes Panathénées, les jeux locaux de la ville d'Athènes. Il s'agissait d'une course de relais sur 2 500 m. Cette épreuve, au cours de laquelle les coureurs se passaient le flambeau, nécessitait une certaine habileté car il fallait éviter que la flamme ne s'éteigne durant le trajet.

Le mouvement : afin de symboliser la vitesse, le peintre a utilisé la convention de la « course agenouillée » : les jambes sont pliées au niveau des genoux afin de mimer la course. Cette manière artificielle mais suggestive permettait de figurer une allure rapide. Le mouvement est également représenté par la pose du second personnage. Si son buste et l'une de ses jambes sont représentés de face, la seconde est montrée de profil. À travers cette recomposition arbitraire du corps humain, le peintre rend l'idée d'un coureur pivotant sur lui-même.

Technique : céramique à figures rouges.

Typologie : œnochoé.

LA FLAMME OLYMPIQUE

Il se pourrait que les lampadédromies antiques aient inspiré Carl Diem (théoricien du sport allemand) lorsqu'il introduisit à partir de 1936 dans les Jeux Olympiques modernes la course-relais de la flamme olympique de Grèce à la ville hôte.

LA VICTOIRE

Peintre de Sisyphe, *Victoire couronnant un cavalier*
Cratère en cloche à figures rouges
Céramique
Vers 420 av. J.-C., Italie
H : 34,60 cm ; D : 34,90 cm ; L : 35,50 cm

L'artiste : sur un cheval cabré, un cavalier reçoit des mains de la déesse ailée de la Victoire, Nikè, des symboles de sa victoire : une bandelette et une couronne.

La Victoire : lors des jeux panhelléniques l'objectif était de vaincre. La notion de record n'existait pas, seule la victoire et la première place importaient. Être deuxième ou dernier revenait au même. Les jeux panhelléniques se distinguaient des autres concours par leur prix composé d'une couronne de feuilles sacrée qu'une déesse incarnant la victoire remet à un jeune cavalier pour le récompenser de sa performance. La feuille composant la couronne varie en fonction des jeux : olivier à Olympie, laurier à Delphes, céleri sauvage à Némée ou encore pin à Isthme.

Le mouvement : outre la position du cheval, l'animation de la scène est rendue par les mouvements du drapé du cavalier et de la bandelette flottant au vent.

Technique : céramique à figures rouges.

Typologie : ce cratère est dit en cloche car sa panse évoque une cloche retournée.

UNE INSPIRATION

La marque d'équipements de sport Nike vient du nom de la déesse, et son logo (le Swoosh) est une représentation stylisée des ailes de la *Victoire de Samothrace*.

Musée du Louvre
Adel Ziane, direction des relations extérieures
Matthieu Decraene, sous-direction du développement des publics et de l'éducation artistique et culturelle
Cathy Losson, chef du service éducation, démocratisation et accessibilité
Daniel Soulié, responsable scientifique et des contenus
Noémie Breen, Marion Nanet, coordination éditoriale

Publication :
Laurence Roussel, chef du service communication visuelle et publicité
Isabel Lou Bonafonte, coordination graphique
Pierre De Feydeau, relecture
Guénola Six, conception graphique
Benoit Albertini, maquette

Crédits photographiques
Couverture : Coupe à figures rouges, musée du Louvre © RMN - Grand Palais (Musée du Louvre) / Stéphane Maréchalle.
P. 5, 6, 9 (5., 6.), 30, 34 : © RMN - Grand Palais (Musée du Louvre) / Stéphane Maréchalle.
P.7, 8 (1.), 9 (4.), 14, 16, 18, 24, 26, 28, 38 :© 1998 RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Hervé Lewandowski.
P. 8 (2., 3.), 36 : © 2005 Musée du Louvre / Daniel Lebée / Carine Deambrosis.
P.20 :© 2015 RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Tony Querrec.
P.22 :© 1993 RMN-Grand Palais (musée du Louvre).
P.32 : © 2012 Musée du Louvre / Thierry Ollivier.

LOUVRE