



Scène de course d'un stade olympique (192 mètres), empruntée à une amphore panathénaïque, Athènes, École française d'Athènes © École française d'Athènes

L'OLYMPISME

UNE INVENTION MODERNE, UN HÉRITAGE ANTIQUE

DOSSIER PÉDAGOGIQUE
EN LIEN AVEC L'EXPOSITION

LOUVRE

Dans le cadre de l'exposition « L'Olympisme. Une invention moderne, un héritage antique » (24 avril-16 septembre 2024. Galerie Richelieu), le musée du Louvre propose aux enseignants, professionnels et bénévoles de l'éducation, du champ social, de la santé et du handicap, un dossier pédagogique pour les accompagner dans la préparation de leur visite.

Ce dossier donne des clés pour appréhender le contenu de l'exposition, propose une présentation et une analyse d'une sélection d'œuvres afin de préparer son parcours de visite. La plupart des notices sont accompagnées d'un glossaire et d'une sitographie. Des encarts (En savoir+) viennent approfondir certains thèmes en lien avec les œuvres. Des pistes de réflexion sont évoquées à la fin du dossier afin de préparer des activités selon les publics.

Sommaire

Présentation	p. 4
Intention du dossier d'œuvres	p. 5
Proposition de parcours dans l'exposition :	
Entrée - L'Olympisme entre passé et présent	p. 6
<i>EN SAVOIR +</i> : Concours panhelléniques et récompenses.	p. 9
Couloir - Médiation graphique	p. 10
Salle 1 - Aux racines de l'Olympisme moderne : une rencontre franco-grecque.....	p. 11
1- Refonder les Jeux : un idéal pédagogique et pacifique.	
<i>EN SAVOIR +</i> : La redécouverte des concours antiques en Europe :	
une histoire ancienne.....	p. 13
2- Convoquer l'Antiquité et la recherche archéologique.....	p. 14
Salle 2 - Émile Gilliéron et Michel Bréal : entre Antiquité rêvée et esprit novateur.....	p. 18
1- Émile Gilliéron : « Créer quelque chose de nouveau	
avec des formes antiques ».....	p. 19
2- Bréal et le mythe de Marathon : inventer une nouvelle épreuve sportive.....	p. 23
Salle 3 - Récompenser les vainqueurs : L'exemple de Michel Bréal. Marathon :	
une nouvelle récompense pour une nouvelle course.....	p. 25
Salle 4 - La fabrique de l'Olympisme moderne.....	p. 27
1- Art-science et sport : une rencontre fructueuse	
1.I- À la recherche de la précision et de la beauté du geste antique	p. 28
1.II- Puiser le modèle de beauté idéale chez les peintres antiques.....	p. 30
<i>EN SAVOIR +</i> : Les épreuves du pentathlon à Olympie.....	p. 32
2- Art, archéologie et techniques de reproduction modernes mises	
au service de l'Olympisme.....	p. 33
3- Les Jeux et les femmes : une présence allégorique.....	p. 37
<i>EN SAVOIR +</i> : Les femmes et le sport.....	p. 38
Cour Marly - « Olympiades culturelles » de Pierre de Coubertin.....	p. 39
Bibliographie.....	p. 40
Programmation.....	p. 41
Pistes de réflexions.....	p. 42
Poursuivre sa visite au sein des collections du musée du Louvre :	
Les sculptures racontent le sport et la victoire.....	p. 44

Exposition du 24 avril au 16 septembre 2024,
galerie Richelieu

L'Olympisme. Une invention moderne, un héritage antique.

« Pour cette troisième tenue des jeux Olympiques et Paralympiques à Paris en 2024, le musée du Louvre propose au public de découvrir la création des premiers jeux Olympiques et leurs sources iconographiques à la fin du 19^e siècle, pour mieux saisir le contexte politique et pour comprendre comment ses organisateurs ont réinventé les concours de la Grèce antique.

Les sources de cet événement mondial sont révélées avec l'exposition : outre Pierre de Coubertin (1863-1937), diverses personnalités françaises et grecques sont à l'initiative de la plus grande et la plus suivie de toutes les manifestations sportives. Elles sont rejointes par Émile Gilliéron (1850-1924) : dessinateur d'origine suisse, il se forme aux Beaux-Arts de Paris et fréquente le Louvre où il copie certains des chefs-d'œuvre. Installé en Grèce et nommé artiste officiel des jeux Olympiques à Athènes de 1896 et de la Mésolympiade de 1906, il s'est inspiré des découvertes des fouilles des grands chantiers archéologiques qu'il avait couverts, pour inventer les trophées des vainqueurs. Par le biais des techniques de reproduction les plus modernes, il illustre les images servant à la communication du tout jeune État grec, notamment les timbres ou les affiches.

Grâce à un prêt exceptionnel de la Fondation Stavros Niarchos (SNF), le Louvre expose la première coupe olympique, dite coupe Bréal : conçue par l'universitaire Michel Bréal, elle fut créée par un orfèvre français pour le vainqueur de la première course de Marathon, inventée pour les jeux Olympiques modernes.

Aujourd'hui, 130 ans après cette première inauguration, il s'agit aussi de commémorer le centenaire des jeux Olympiques qui se sont tenus pour la seconde fois à Paris en 1924.

Dans le cadre de la programmation culturelle des jeux Olympiques et Paralympiques de 2024 à Paris, l'exposition montre comment, au nom du sport, l'alliance des disciplines scientifiques que sont la philologie, l'histoire, l'histoire de l'art et l'archéologie a réussi à créer cet événement sportif mondial. »

Commissariat : Alexandre Farnoux, ancien directeur de l'École française d'Athènes et professeur d'archéologie et d'histoire de l'art grec à Sorbonne Université ; Violaine Jeammet, conservatrice générale au département des Antiquités grecques, étrusques et romaines, musée du Louvre ; Christina Mitsopoulou, archéologue à l'université de Thessalie, École française d'Athènes.

Communiqué de presse complété de quelques visuels : <https://presse.louvre.fr/lolympisme-une-invention-moderne-un-heritage-antique/>

Les intentions du dossier pédagogique

Ce dossier propose de retrouver, autour d'une sélection d'une trentaine d'œuvres, les sources iconographiques et écrites de l'Antiquité grecque qui ont présidé à la construction de l'imagerie des Iers jeux Olympiques de 1896 et de ceux de 1906. Tous deux se déroulèrent à Athènes, capitale d'un jeune état dépositaire de l'héritage de la Grèce ancienne et terre de naissance des concours d'Olympie en 776 avant J.-C.

Une quinzaine de notices associant documents modernes et œuvres antiques sont mises en regard pour mieux appréhender les emprunts à l'Antiquité mais aussi le savant mélange qui a pu en résulter.

Si Pierre de Coubertin reste dans l'imaginaire collectif le fondateur des Jeux modernes en 1894, l'exposition met en lumière d'autres personnalités françaises et grecques qui ont œuvré à leur naissance dans un contexte politique, social, intellectuel, et culturel favorable.

Plus de deux cents œuvres, variées par leur nature et leurs supports, sont présentées dans les 4 salles de la Galerie Richelieu: des dessins, des plâtres, des cartes postales et des timbres, tous sortis de l'atelier d'Émile Gilliéron, copient des céramiques et des moulages de statues prestigieuses dès l'Antiquité. Il revient à ce dessinateur suisse installé à Athènes en 1876 de produire et de diffuser l'imagerie olympique des Iers Jeux et des jeux intermédiaires de 1906. Timbres et cartes postales sont de puissants vecteurs pour donner une visibilité à l'évènement et mobiliser le public européen ou américain.

Les modèles antiques qui puisent dans une prestigieuse histoire ancienne et la fabrique d'images modernes soutiennent le discours nationaliste du jeune Etat grec. Les Jeux modernes, investis d'une forte dimension politique, deviennent un outil pour renforcer l'unité du peuple grec et l'ancrer dans l'Occident moderne.

Invention moderne, les 1^{ers} Jeux ont mobilisé tous les savoirs naissants : l'histoire, l'archéologie, la philologie mais aussi la photographie et le cinéma. Ces deux nouveaux médias, produits de la société industrielle, participent à l'aventure olympique en relayant les progrès de la science. Celle-ci porte un intérêt particulier au mouvement et cherche à retrouver le geste des athlètes d'Olympie.

Les Jeux modernes n'ont pas été la simple répétition des concours antiques. Ils ont popularisé le sport et les nouvelles disciplines de cette fin du 19^e siècle à une échelle « internationale ». La course de Marathon a été inventée pour les Jeux de 1896 et son succès est toujours aussi important aujourd'hui !

Les Jeux n'ont pas cessé de se réinventer. Ils se sont adaptés aux évolutions de la société contemporaine. S'ils s'éloignent parfois de l'idéal des fondateurs, ils continuent à puiser dans l'héritage antique des images devenues universelles.

L'Olympisme. Une invention moderne, un héritage antique.

Entrée L'Olympisme entre passé et présent

Deux objets sont disposés à l'entrée de l'espace d'exposition. L'un, le drapeau olympique, l'autre, une stèle du 2^e siècle avant J.-C. gravée de couronnes végétales. La mise en regard d'un symbole olympique contemporain et d'une inscription antique renvoie aux choix scénographiques et au propos de l'exposition exprimé dans son titre : L'Olympisme. Une invention moderne, un héritage antique.

Drapeau des jeux Olympiques



Polyester
Commande du CIO, 2023
Lausanne, Musée
olympique

© Collections Musée olympique - tous droits réservés

Le drapeau olympique se compose de 5 anneaux entrelacés, chacun d'une couleur différente auxquelles s'ajoute le fond blanc. Chaque anneau représente un continent. Le bleu correspond à l'Europe, le rouge à l'Amérique, le vert à l'Océanie, le jaune à l'Asie et le noir au continent africain. Aujourd'hui l'ensemble de ces couleurs associées au blanc du fond renvoient à tous les drapeaux. Les anneaux imbriqués les uns dans les autres représentent l'unité des peuples des cinq continents.

Le drapeau est le symbole visuel des valeurs de l'Olympisme moderne: un idéal de paix et d'universalisme défendus par Pierre de Coubertin fondateur des Jeux modernes avec quelques autres personnalités françaises et grecques réunies à Paris en 1894.

Il revient à Pierre de Coubertin d'avoir imaginé cet emblème. Une lettre de 1913 qu'il rédige à l'intention du président du Comité international olympique (CIO) porte en en-tête les anneaux dessinés et coloriés de sa main. Ils sont probablement inspirés de l'emblème composé de deux anneaux entrelacés : un bleu et un rouge de l'Union des sociétés françaises de sports athlétiques (USFSA) dont Coubertin avait été secrétaire.

Le drapeau, fabriqué à Paris dans les ateliers du Bon Marché, rue de Sèvres, est officiellement présenté en 1914, à la Sorbonne, lors de la 17^e session du CIO. En raison de la 1^{ère} guerre mondiale (1914-1918), les Jeux de Berlin n'ont pas lieu et le 1^{er} drapeau olympique n'apparaît qu'en 1920 lors des Jeux d'Anvers. Il est ensuite remis à Paris qui organise les Jeux de 1924. Aujourd'hui, 7 versions sont recensées mais la plus commune reste celle présentée à l'entrée de l'espace Richelieu.

Une brève histoire du drapeau olympique : <https://www.paris.fr/pages/le-drapeau-olympique-symbole-des-jeux-18160>

Photographie du 1^{er} drapeau en 1920 lors des Jeux d'Anvers :

https://img.olympics.com/images/image/private/t_s_w2440/t_s_r6_g_g_auto/f_auto/primary/y7nry584jwtp7wx5qum

Stèle agonistique de Trypa (région de Chalcis, Eubée)



© Hellenic Ministry of Culture / Hellenic Organization of Cultural Resources Development (HOCRED) / National Archaeological Museum

Timarchidès Lysistratou
(gravé par), II^e siècle
avant J.-C., marbre gris
Chalcis (Eubée), musée
archéologique

Cette stèle en marbre, dite agonistique renvoie à l'esprit de compétition (*âgon* signifie concours en grec) indissociable de la culture grecque antique et de la victoire des athlètes aux Jeux ou des soldats au combat. Datée du 2^e siècle av J.-C., elle est l'œuvre de Timarchidès Lysistratou. Il grave en relief trente-trois couronnes de feuillages de différentes essences alignées sur trois rangs à l'intérieur desquelles figurent des inscriptions. Elle devait orner le gymnase¹ de Chalcis dont le nom du directeur est mentionné dans la partie supérieure de la stèle : Dimitrios Andromachou.

La forme circulaire des anneaux olympiques dessinés par Pierre de Coubertin rappelle celle des couronnes. L'inscription honorifique est un témoignage sur les récompenses attribuées aux athlètes qui remportaient des victoires aux concours organisés en l'honneur d'Héraclès à Chalcis. Les noms et les contrées des vainqueurs sont inscrits à l'intérieur des couronnes. Les participants, Chalcidiens, Antiochiens et Romains, concouraient dans différents groupes d'âge (jeunes imberbes, hommes) et différentes disciplines telles que la course sur route, la lutte et le pancrace², le saut en longueur, le lancer de disque et de javelot, les courses de chevaux. L'inscription de Chalcis, découverte en 1897 est un exemple de palmarès. Elle témoigne de l'intérêt porté aux concours et à la gloire des athlètes par les contemporains. Il est intéressant de rappeler qu'à Olympie, un catalogue officiel, « les victoires d'Olympie » (*olympionikai* en grec), est exposé dans le gymnase. Il pérennise la renommée des vainqueurs et sert de modèle.

La diffusion de monnaies est aussi un moyen d'exalter la gloire des champions dont la renommée rejaillit sur les cités³. Souvent, les pièces commémorent la victoire en représentant des épreuves sportives. Elles peuvent être offertes à l'athlète vainqueur qui reçoit parfois une récompense en numéraire parmi les autres honneurs que la cité lui octroie tels que l'érection d'une statue ou un siège au théâtre.

¹ Gymnase : Installation où se pratiquent les exercices sportifs et l'entraînement militaire. Les bâtiments sont placés sous la protection d'Hermès, messager des dieux et d'Héraclès. À la pratique sportive, s'ajoutent des activités intellectuelles. Les jeunes gens s'entraînent nus. Le terme gymnastique vient de *gymnos* qui signifie nu en grec.

² Pancrace : sport de combat qui semble autoriser tous les coups à l'exception des morsures et de l'aveuglement de l'adversaire. La fin du combat est décrétée lorsque l'un des adversaires lève le doigt en signe d'abandon.

³ Cité : territoire délimité par des frontières naturelles. Il se compose de la ville, la *polis* en grec, et de sa campagne. L'ensemble correspond à un État indépendant. Les Grecs sont organisés en Cités-États. La rivalité entre les cités rend la guerre permanente.

Exemple d'une autre stèle agonistique :

Stèle en l'honneur de l'athlète Marcus Aurelius Hermagoras, deuxième moitié du II^e s. ap. J.-C., Musée archéologique de Naples :

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:St%C3%A8le_de_marbre_portant_une_inscription_%C3%A9pigraphique_en_Grec_en_l'honneur_de_l'athl%C3%A8te_Marcus_Aurelius_Hermagoras,_deuxi%C3%A8me_moit%C3%A9_du_II%C3%A8me_s._ap._JC.jpg

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/07/Sch%C3%A9ma_de_la_st%C3%A8le_de_marbre_portant_une_inscription_%C3%A9pigraphique_en_Grec_en_l'honneur_de_l'athl%C3%A8te_Marcus_Aurelius_Hermagoras.jpg

EN SAVOIR +

Concours panhelléniques et récompenses

Le terme de concours est plus juste que celui de Jeux. Il traduit l'esprit de compétition, l'*ágon*, qui anime les concurrents. Ils ne sont pas pensés comme un divertissement même si le public de la Grèce ancienne s'enthousiasmait pour les épreuves. Toutefois, l'expression de « Jeux » est entrée dans le langage commun et les écrits scientifiques.

Les concours panhelléniques sont des compétitions athlétiques destinés à tous les grecs. Ils sont une manifestation religieuse en l'honneur des dieux : Zeus à Olympie et à Némée, Apollon à Delphes et Poséidon à l'isthme de Corinthe. Un espace sacré, le sanctuaire, est réservé au temple et aux trésors, offrandes des cités en l'honneur de la divinité. Un espace profane est occupé par les installations sportives : palestre, gymnase, stade, hippodrome.

Lors des concours panhelléniques d'Olympie, de Delphes, de Némée et de l'Isthme de Corinthe, les athlètes vainqueurs sont récompensés par une simple couronne de feuillages : olivier à Olympie, laurier à Delphes, céleri sauvage à Némée, pin à l'Isthme. Ils participent aux « Jeux » sacrés dits stéphanites (de *stéphanè*, couronne en grec). Ces « Jeux » constituent les concours de « la période » : celui qui enchaîne les victoires dans chacune des quatre grandes compétitions sacrées obtient le titre prestigieux de « périodonique ».

Couloir Médiation graphique

Une frise chronologique et une carte resituent le propos dans le temps et l'espace.

Une carte centrée sur la Grèce présente les grands sanctuaires où se déroulent des concours : Olympie, Delphes, Némée et Corinthe. Elle est mise en regard avec un planisphère qui restitue l'échelle planétaire des Jeux modernes voulus par leurs organisateurs et qui en ce début du 20^e siècle ne concerne que l'occident. La carte resitue ces événements sportifs » internationaux » depuis Athènes en 1896 en passant par Saint-Louis aux États-Unis en 1904, Londres en 1908, Stockholm en 1912, Anvers en 1920 et à trois reprises Paris en 1900, 1924 et 2024.



Une frise accompagne les deux cartes et donne des dates-clé dont voici quelques exemples :

776 avant J.-C. : création des concours à Olympie en l'honneur de Zeus.

393 : derniers concours à Olympie avant la fermeture des sanctuaires païens par l'empereur Théodose I^{er} (379-395) qui interdit toutes les fêtes et les concours.

1859-1870 : 1^{res} tentatives de recréation des jeux Olympiques à Athènes par Évangélos Zappas.

1894 : Congrès pour la renaissance des jeux Olympiques réuni le 16 juin à l'université de la Sorbonne à Paris.

1896 : 1^{ers} Jeux à Athènes.

1906 : Jeux intermédiaires à Athènes ou Mésolympiade.

Salle 1 Aux racines de l'Olympisme moderne : une rencontre franco-grecque

Dans un contexte de rivalités entre les grandes puissances occidentales à la fin du 19^e siècle, le sport devient un enjeu international : les initiatives du baron de Coubertin en faveur de l'éducation et de la paix mènent au congrès fondateur de l'Olympisme, inauguré le 16 juin 1894 à la Sorbonne. Au cœur de l'Olympisme se trouve un partenariat franco-hellénique rassemblant érudits, hommes politiques et artistes. La philologie, l'histoire et l'archéologie, alors en plein essor, jouent un rôle essentiel dans l'élaboration de l'iconographie olympique. Le peintre Émile Gilliéron, habitué du musée du Louvre, y étudie l'art antique avant son installation à Athènes en 1876. Il devient en 1896 l'artiste officiel des Jeux et élabore une imagerie qui emprunte à l'Antiquité et à la modernité.



Les pères fondateurs des jeux Olympiques modernes : le sportif, le savant, l'écrivain et l'artiste © Courtesy of the Library of Congress, © Bibliothèque nationale de France / Société de Géographie, © National Gallery, Alexandros Soutsos Museum / photo Stavros Psiroukis, © École française d'Athènes.

I- REFONDER LES JEUX : UN IDÉAL PÉDAGOGIQUE ET PACIFIQUE

Une médiation graphique propose 6 portraits d'hommes ayant participé à la refondation des jeux Olympiques. 4 sont présentés ci-dessus : les trois 1ers en partant de la gauche sont les Français Pierre de Coubertin et Michel Bréal (1832-1915) puis le Grec Dimitrios Vikélas (1835-1908). Le dernier portrait est celui du peintre et dessinateur suisse Émile Gilliéron. L'artiste, désigné par le roi de Grèce George 1^{er} (1863-1913) est chargé d'inventer l'imagerie olympique de la 1^{re} Olympiade de 1896 mais aussi celle des jeux intermédiaires, les Mésolympiades ¹ de 1906.

L'historiographie française a longtemps crédité le **Baron Pierre de Coubertin** d'être le rénovateur des jeux Olympiques et l'inventeur de l'Olympisme moderne et si le mythe perdure dans la mémoire collective, son rôle mérite d'être nuancé. Il n'est pas seul pour réaliser et organiser son grand dessein. Coubertin bénéficie des tentatives de restauration des Jeux de ses prédécesseurs (« En savoir + ») mais aussi d'une série de rencontres dont il sait tirer profit.

Lorsqu'en 1894, Pierre de Coubertin inscrit comme huitième point de l'ordre du jour du Congrès de Paris le « rétablissement des jeux Olympiques », il espère contribuer de manière efficace à la rénovation de l'éducation de la jeunesse. Depuis 1887 en effet, le débat fait rage en France sur les défauts du système scolaire, qui conduit au « surmenage » des élèves. L'introduction d'une dose d'exercices physiques leur nature et leur cadre sont âprement discutés. L'encouragement de jeux amateurs est présenté par beaucoup comme le levier indispensable pour favoriser cette réforme.

¹ Mésolympiade : Jeux dits intermédiaires qui se déroulent à Athènes en 1906. Ils sont créés entre ceux de 1904 et 1908. En 1894, lors de la fondation des Jeux à Paris, la Grèce avait réclamé qu'Athènes soit la seule ville à accueillir les Jeux. Face au refus de Pierre de Coubertin, les Grecs obtiennent de fêter les 10 ans des Jeux modernes.

Pierre de Coubertin, sportif mais aussi pédagogue, se saisit de cette opportunité et de ses expériences auprès de la jeunesse sportive des *High schools* anglaises et des universités américaines pour internationaliser le sport et assurer le triomphe du pacifisme. Il convoque l'histoire grecque, le prestige des concours d'Olympie et l'idéal éducatif de l'Athènes démocratique du 5^e siècle avant J.-C. dans lequel l'entraînement du corps et de l'esprit forge les jeunes hommes.

Pierre de Coubertin réussit à convaincre les participants du Congrès olympique de 1894 de la nécessité de rénover les jeux Olympiques pour régénérer la jeunesse par le sport.

Michel Bréal, professeur au Collège de France, est un ami du Baron de Coubertin. Sa renommée scientifique qui repose sur ses recherches linguistiques est internationale.

Lors du Congrès olympique de 1894, il est assis à la droite de Coubertin, qui lui donne la parole. 1^{er} orateur de ce 1^{er} Congrès olympique officiel, Bréal prononce à cette occasion la maxime, attribuée à Henri Didon, *citius, altius, fortius* : « plus vite, plus haut, plus fort », qui devient la devise olympique. Le savant propose à son ami la création d'une nouvelle épreuve, la course de Marathon et la récompense qui lui est associée : une coupe. L'enthousiasme est immédiat.

Michel Bréal est avant tout attaché à la pacification entre la France et l'Allemagne et préoccupé par la paix mondiale pour laquelle il milite. Il profite de la création des Jeux pour proposer à Pierre de Coubertin de les associer au mouvement international pour la paix.

Démétrius Vikélas est un riche commerçant grec installé à Londres puis à Paris où il se consacre à l'écriture. Il fréquente les milieux intellectuels et rencontre Pierre de Coubertin. En 1894, il est mandaté pour représenter la Grèce au 1^{er} Congrès international athlétique. Démétrius Vikélas soutient la proposition de Pierre de Coubertin d'organiser des Jeux modernes et préside la commission pour « le rétablissement des Jeux Olympiques sur des bases conformes aux nécessités de la vie moderne ». Helléniste et patriote, il met toute sa force de conviction pour obtenir la tenue des 1^{ers} Jeux en Grèce, berceau des concours antiques. Athènes est désignée pour les organiser en 1896 contre l'avis de Pierre de Coubertin. Démétrius Vikélas devient le 1^{er} président du Comité international des jeux Olympiques (le CIO actuel). Il œuvre avec énergie pendant deux ans à l'organisation des Jeux avec le soutien de Coubertin et à Athènes du prince Constantin, roi de Sparte et héritier du trône. Il se retire de la scène sportive après la 1^{re} Olympiade.

Le peintre et dessinateur suisse, **Émile Gilliéron**, travaille aux côtés des archéologues sur tous les grands chantiers de la Grèce de 1877 jusqu'à sa mort. Il produit un grand nombre de dessins des sites fouillés, des peintures sous forme de fac-similés et des reproductions d'antiquités qu'il fournit au monde entier. Ses connaissances et la qualité de son travail lui valent d'être nommé membre du comité pour les timbres commémoratifs olympiques. Entre 2015 et 2019, son fond d'atelier entre, grâce à la générosité de son descendant, à l'École française d'Athènes. Son étude a révélé une série de documents relatifs aux 1^{ers} Jeux et a permis de mieux comprendre les sources iconographiques et le processus de création de l'artiste officiel des Jeux modernes.

EN SAVOIR +

La redécouverte des concours antiques en Europe : une histoire ancienne

La tradition attribue la rénovation des jeux Olympiques à Pierre de Coubertin en 1894. Il est toutefois intéressant de replonger dans le 17^e siècle anglais, le 18^e siècle français et la 1^{re} moitié du 19^e siècle pour retrouver des tentatives, certes souvent éphémères, de rétablissement des concours antiques grecs. Entre 1600 et 1620, les 1^{ers} *Cotswold Games* ou *Olympick Games* sont célébrés à la Pentecôte par les villageois de Chipping Camden. Ils participaient à des épreuves de force comme le lancer de marteau, le combat de gourdin ou la lutte avec coups dans le tibia.

À la fin du 18^e siècle, la France révolutionnaire fait renaître les compétitions de la Grèce antique à l'occasion de la célébration de son nouveau calendrier. La 1^{re} Olympiade de la République est organisée le 22 septembre 1796, quatre années après la proclamation de la 1^{ère} République, le 22 septembre 1792. Les épreuves hippiques telles que la course de char ou en selle mais aussi la course à pied sont accompagnées par des concours artistiques comme dans la Grèce antique. Une foule nombreuse et enthousiaste assiste sur le Champ de Mars aux compétitions. Lors de la III^e Olympiade, les références à l'Antiquité sont plus prégnantes avec l'introduction de la lutte. L'expérience n'est pas renouvelée au-delà de 1798. L'engouement pour les concours antiques s'épanouit dans le contexte favorable du Siècle des Lumières au cours duquel la curiosité de savants et les découvertes archéologiques remettent à l'honneur l'Antiquité et une Grèce démocratique idéalisée. Les artistes se nourrissent de cet héritage classique et participent au renouvellement des arts visuels au sein du mouvement néo-classique diffusé par l'Académie des Beaux-Arts.

Le jeune État grec, né de la guerre d'indépendance (1821-1830) contre les Turcs, conjugue la renaissance des concours antiques avec l'affirmation de son identité nationale. Dès 1835, Ioannis Koletis, futur 1^{er} ministre, propose de les recréer. De 1859 à 1888, quatre manifestations sportives, *Les Olympia*, sont organisées à Athènes grâce au mécénat de l'entrepreneur grec Évangélos Zappas. Il fait construire le *Zappeion* destiné à recevoir les concours athlétiques mais aussi les expositions industrielles et artistiques associées aux événements sportifs. Le stade panathénaïque, reconstruit en marbre au 2^e siècle après J.-C., est déblayé et peut accueillir 30000 spectateurs. Les tentatives sont des échecs. Ces quelques exemples font la démonstration de la maturation de la rénovation olympique tout au long du 19^e siècle.

Image de l'Olympiade révolutionnaire de 1796 : <https://www.library.illinois.edu/rbx/2012/06/21/endlesse-fame-shall-crowne-thy-well-ment-actions-with-applause-an-olimpick-curiosity-400-years-on/>

https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Olympiade_de_la_R%C3%A9publique_1796,_Mus%C3%A9e_de_la_R%C3%A9volution_fran%C3%A7aise_-_Vizille.jpg

<https://collections.isere.fr/fr/museum/document/fete-de-la-fondation-de-la-republique-22-septembre-1796/63966ca84f801a21bf8aeb96?pageId=637df93cbcob9d088426fc30&pos=267>

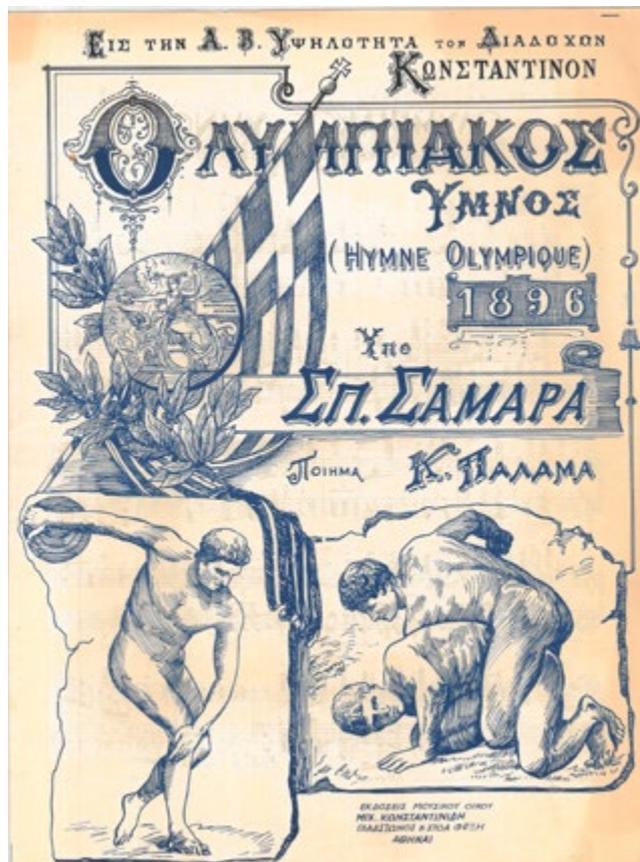
2- CONVOQUER L'ANTIQUITÉ ET LA RECHERCHE ARCHÉOLOGIQUE

Partition de l'hymne olympique composée par Spiros Samaras

L'hymne olympique est créé tout comme le drapeau pour célébrer la 1^{re} Olympiade moderne. Spiros Samaras (1861-1917) est choisi pour composer la musique tandis que Kostis Palamas écrit les paroles.

La couverture de la partition associe des illustrations contemporaines aux représentations de célèbres sculptures antiques. Le drapeau grec est enserré dans une branche d'olivier, symbole de victoire tout comme l'iconographie du médaillon. La statue de gauche représente une copie romaine du célèbre Discobole de l'athénien Myron, sculpté au 5^e siècle avant J.-C. Il s'agit de la version achetée par l'anglais Townley et découverte à Tivoli, en Italie en 1791, aujourd'hui conservée au British Museum à Londres. Le groupe statuaire placé en bas à droite reprend la copie romaine des Lutteurs du 2^e siècle après J.-C., dont un moulage, conservé au musée du Louvre, est exposé en fin de parcours. Deux témoins de la grande statuare grecque en bronze disparue. L'auteur de la couverture inscrit ses choix graphiques dans le temps contemporain des Jeux avec le drapeau et la date indiquée : 1896. Il renvoie à l'inverse à un passé lointain avec les deux blocs de pierres brisés et fissurés qui servent de fond aux sculptures. Invention et héritage composent le langage visuel de ce document.

L'hymne olympique composé en 1896 disparaît avec la I^{re} Olympiade. Il faut attendre 1960 pour que le Comité international olympique décide d'en faire l'hymne pérenne des Jeux et, tout comme le drapeau aux 5 anneaux, un des symboles de l'olympisme.



© Collections Musée olympique – tous droits réservés

Partition originale de l'hymne olympique. Ide Spiros Samaras, compositeur 1896, Papier, Lausanne, Musée Olympique

Estampage du 1^{er} hymne au dieu pythien Apollon



© École française d'Athènes

Estampage du 1^{er} hymne
au dieu Apollon Pythien de
delphes
Inscription de 128-127 av
J.-C.
Estampage sur papier vergé,
École française d'Athènes

L'hymne à Apollon, dieu des arts, du chant et de la musique, est un chant entonné par les Athéniens qui se rendaient au sanctuaire de Delphes où le dieu était honoré. Découvert à Delphes en 1893 par l'École française d'Athènes, il est gravé sur une des assises de marbre du « Trésor des Athéniens ». Le texte évoque les Muses - filles de Zeus - et son fils Apollon, conducteur des 9 muses.

À partir de la transcription de l'archéologue Théodore Reinach (1860-1928), le compositeur Gabriel Fauré (1845-1924) l'harmonise. La première audition parisienne a lieu le 12 avril 1894. Cette version est donnée au 1^{er} Congrès international athlétique du 16 juin 1894 à la Sorbonne. L'hymne accompagne la création des Jeux modernes tandis que des concerts sont donnés à travers le monde.

Ce chant en l'honneur d'Apollon devenu l'ambassadeur des découvertes archéologiques, inspire les deux créateurs de l'hymne olympique moderne.

Pour écouter l'hymne de 1896 :

<https://www.radiofrance.fr/francemusique/podcasts/les-grands-macabres/spyros-samaras-compositeur-olympique-2907575>

Timbres d'après le décor du Calice d'Antée (515-510)



© Musée de la Philatélie et des Postes

Timbres d'après le décor du Calice d'Antée (515-510).
Dessin d'Emile Gilliéron père (1850-1924)
1906, Papier bleu outremer, Athènes, Musée de la Philatélie et de la Poste

Ces timbres sont illustrés par une scène antique de lutte. Le dessin en revient à Émile Gilliéron, l'artiste officiel des Jeux de 1896 et 1906, tandis que la gravure est l'œuvre de Louis Eugène Mouchon. Commandée pour illustrer la lutte aux jeux intermédiaires de 1906, la planche de timbre est imprimée puis diffusée le jour de l'ouverture, le 25 mars, à plus de deux millions d'exemplaires ! La production de timbres, comme en 1896, participe au financement des compétitions sportives du jeune Etat grec dont les finances sont très fragiles. La scène représentée reprend l'iconographie d'un célèbre cratère du 6^e siècle avant J.-C. peint par Euphronios. Le vase entre au musée du Louvre en 1861 après l'achat par Napoléon III (1852-1870) de la collection du Marquis de Campana. Le cratère figure dans le *Catalogue des vases antiques de terre cuite* rédigé par l'archéologue et conservateur du musée du Louvre Edmond Pottier. En prévision de la publication de l'ouvrage qui commence en 1896, il réaménage la galerie Campana. Parallèlement au catalogue historique et raisonné, il publie trois « Albums » de *Vases antiques du Louvre* (1897-1922), qui s'adressent plus particulièrement aux spécialistes. Il y apporte la contribution la plus originale à l'idée moderne de catalogue, celle d'illustrer, au moyen de la photographie, une part conséquente des vases du musée. Le recueil ne dépasse pas le tome 3. A cette date, le CVA (*Corpus Vasorum Antiquorum*) vient se substituer à celui-ci. Dès 1877, le Combat d'Héraclès contre le géant Antée figure dans le *Dictionnaire des Antiquités grecques et romaines d'après les textes et les Monuments* de Daremberg et Saglio dont Pottier rédige un grand nombre de notices. Émile Gilliéron a puisé dans ces publications pour imaginer les thèmes des timbres ou des cartes postales qu'il dessine pour illustrer les Jeux. Il profite de la vitalité d'une archéologie scientifique et trouve dans l'Antiquité grecque ses références visuelles. Si le passé antique d'une Grèce mythifiée sert à donner corps aux Jeux modernes, il permet aussi de rappeler l'appartenance du jeune Etat grec à une civilisation brillante, fondement de l'Europe.

Cratère : lutte d'Héraclès et d'Antée dit Calice d'Antée



© GrandPalaisRmn (musée du Louvre) / Stéphane Maréchal

Cratère : Lutte d'Antée et
Hercule
Signé par Euphronios
peintre
Vers 515-510 avant J.-C.,
Terre cuite,
Paris, musée du Louvre

Ce cratère, vase grec utilisé pour mélanger l'eau et le vin lors du banquet, met en scène l'issue du combat mythologique entre le géant Antée et le héros Héraclès situé à gauche (Hercule chez les romains). Antée, représenté à droite, puise son invincibilité de son contact avec la Terre, la déesse Gaïa, sa mère. Héraclès s'est dépouillé de ses armes : sa peau de lion, sa massue et son carquois sont déposés à proximité. Les deux corps nus et puissants sont enchevêtrés et saisis au moment où Héraclès, agenouillé, enserre le torse du géant qu'il a réussi à soulever pour l'affaiblir. Le bras droit immobilisé, Antée dont le visage exprime la douleur, essaie vainement de se dégager. Son corps s'abandonne et sa main gît sur le sol. Etouffé par la prise du héros grec, le géant ne peut résister à la force de son adversaire. Il est vaincu. Effrayées, des femmes représentées de part et d'autre de la scène de combat s'enfuient.

Dans cette scène de lutte dramatique, le peintre Euphronios qui maîtrise parfaitement le mouvement rappelle la violence des corps à corps qui opposent les athlètes lors des concours antiques. Son dessin très précis de la musculature du torse d'Antée laisse imaginer qu'il a pu observer des athlètes à l'entraînement.

Si la création des concours à Olympie relève de plusieurs légendes, une des traditions en attribue la naissance à Héraclès. Transmise par le poète Pindare ¹, dont les *Odes* sont à la gloire des athlètes, elle est la plus répandue à l'époque classique. Héraclès, modèle de la virilité héroïque, animé d'une force et d'un courage exceptionnels lors des combats qui l'opposent à des monstres, est une figure à imiter. Il est aussi celui qui a inventé l'épreuve de la lutte. A ce titre, il est la référence des lutteurs qui s'identifient au héros au moment de la victoire.

¹ Pindare : Poète grec né en 518 avant J.-C. Selon les Anciens, Pindare a composé dix-sept livres. Seuls 4 d'entre eux nous sont parvenus, *Olympiques*, *Pythiques*, *Néméennes*, *Isthmiques*. Les textes que nous conservons appartiennent tous au genre de l'épigramme, ode triomphale célébrant la victoire aux concours sportifs.

Fiche œuvre du cratère d'Euphronios : <https://collections.louvre.fr/ark:/53355/clo10269994>

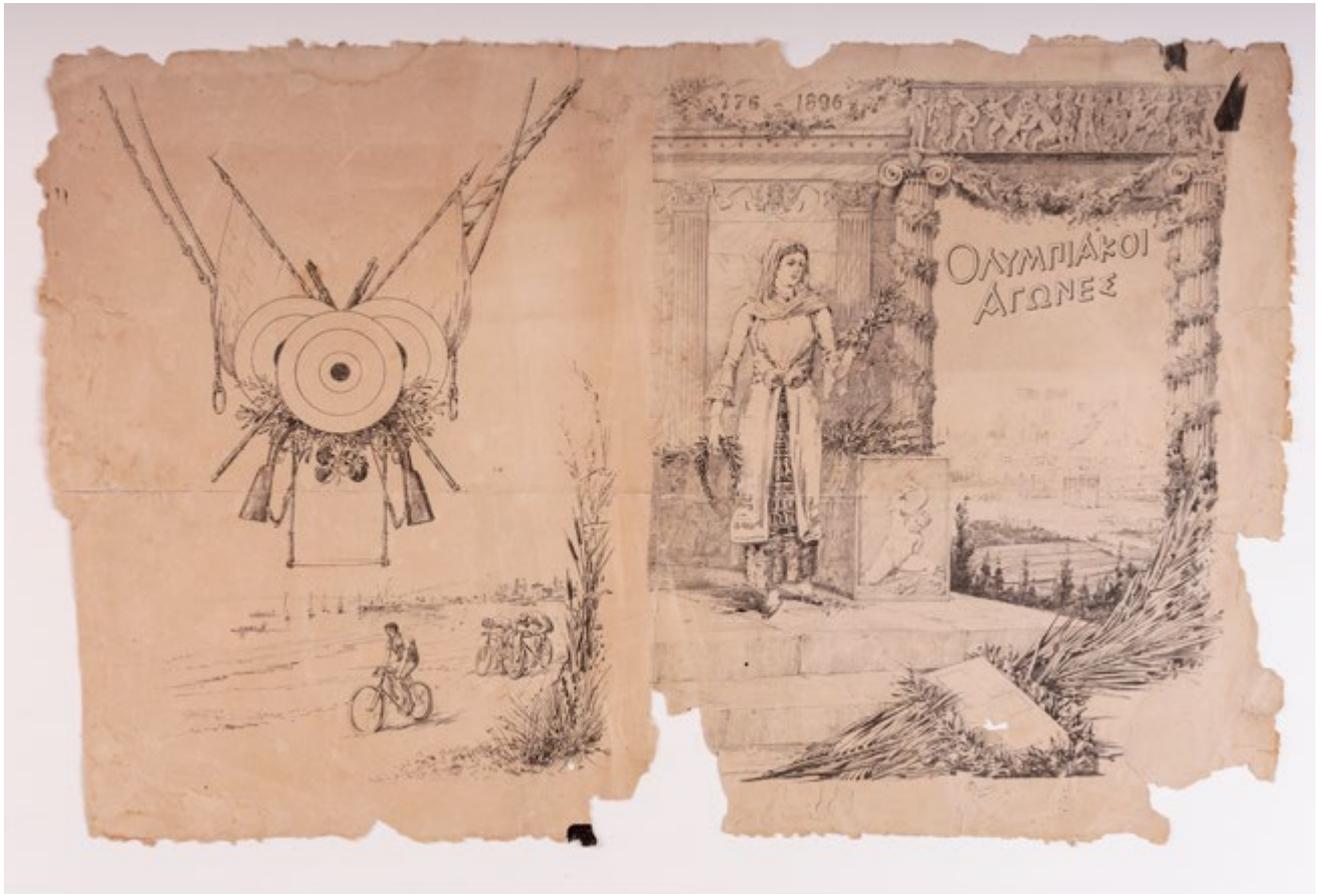
Article sur la fondation des Jeux olympiques chez Pindare : https://www.persee.fr/doc/ktema_0221-5896_2002_num_27_1_2325

Salle 2 **Émile Gilliéron et Michel Bréal :** **entre Antiquité rêvée et esprit novateur**

La communication du message olympique repose sur deux personnalités qui jouent un rôle décisif grâce à leur connaissance l'un des vestiges, l'autre des sources écrites antiques. Le premier, le peintre et dessinateur Émile Gilliéron dont un timbre a déjà été analysé dans ce dossier, le second, le philologue Michel Bréal, inventeur du marathon dont la course est inconnue à Olympie, et de son trophée. Michel Bréal fait part de son idée à Pierre de Coubertin dans une lettre datée de 1894 (présentée dans la salle 3 avec le trophée). Le philologue convoque un évènement célèbre de l'histoire grecque du 5^e siècle avant J.-C. : la course de 40 kilomètres que la tradition littéraire antique attribue au soldat Philippidès, sujet dont les artistes se sont emparés avant la naissance de l'Olympisme tels que le sculpteur Cortot en 1832 ou le peintre Luc-Olivier Merson en 1869.

I- ÉMILE GILLIÉRON : « CRÉER QUELQUE CHOSE DE NOUVEAU AVEC DES FORMES ANTIQUES »

« Affiche » de 1896



Couverture du programme des jeux Olympiques d'Athènes 1896
Monochrome, École française d'Athènes

© École française d'Athènes

Cette page de couverture sert, dans un 1^{er} temps, d'illustration au programme officiel des jeux Olympiques de 1896. Ce n'est que dans un 2^e temps qu'elle en devient l'affiche officielle. D'après des recherches récentes réalisées par l'École française d'Athènes (EFA), son concepteur en est Émile Gilliéron.

Au 1^{er} plan de cette image, Émile Gilliéron représente l'emblème du drapeau grec, pays organisateur des Jeux. À gauche de l'illustration, une jeune femme vêtue du costume traditionnel grec porte une couronne et des branches d'olivier. Elle personnifie à la fois la déesse Athéna, protectrice de la cité antique d'Athènes, la Victoire ou *Niké* et la Grèce. Elle est placée au centre d'une architecture recomposée qui rappelle celle des temples de l'Acropole ¹ visible au-delà du stade panathénaïque ² antique. Sur un bloc de pierre soutenant une colonne torsée, Émile Gilliéron introduit *Héraclès enfant étranglant des serpents*. Il copie une statuette du 16^e siècle de l'artiste italien Guglielmo Della Porta (1515-1577) sans sa base sur laquelle sont sculptés les travaux du héros. *Héraclès*, le héros fondateur « des Jeux antiques » devient ainsi une référence des Jeux modernes. Dans l'encadrement supérieur de l'image, deux dates renvoient, l'une à la naissance des concours d'Olympie en 776 avant J.-C., l'autre à la 1^{re} Olympiade. Il termine sa composition avec une frise dessinée en haut à droite de l'illustration. Elle reprend aussi une œuvre antique : une face d'un sarcophage du 2^e siècle après J.-C. composée d'amours athlètes.

La course cycliste sur l'autre partie du document rappelle la modernité des Jeux par l'introduction d'une discipline très populaire.

.../...

Sur ce document d'une grande richesse iconographique, le dessinateur suisse mêle passé lointain et histoire récente. Il associe de manière fantaisiste des éléments d'architecture et de décors antiques à une symbolique construite par la jeune nation grecque depuis son indépendance en 1831.

Il s'agit, selon Émile Gilliéron, de « créer quelque chose de nouveau avec des formes antiques » Il affirme ainsi avec force la filiation de la nation grecque avec son prestigieux passé antique.

Berceau de la civilisation européenne, la Grèce et plus particulièrement la cité athénienne du 5^e siècle avant J.-C., modèle de la démocratie et de la perfection artistique, légitime le rattachement du pays à l'occident moderne.

L'imagerie olympique se met ainsi au service du nationalisme. Les arts visuels sont convoqués pour renforcer l'unité du peuple grec. On peut, sans tomber dans l'anachronisme, renvoyer aux concours panhelléniques dont la vocation est de rassembler les Grecs dispersés entre cités rivales autour de la méditerranée et de rappeler leurs points communs : une religion et des valeurs communes exprimées lors des concours athlétiques en l'honneur de Zeus.

¹ Acropole : ville haute de la cité d'Athènes. Le lieu est un espace sacré, un sanctuaire, composé de plusieurs temples destinés à honorer Athéna, déesse protectrice d'Athènes. Les Grandes Panathénées, fête en l'honneur d'Athéna, s'y déroulent tous les 4 ans. Des concours athlétiques et artistiques sont organisés pour les citoyens et une vieille statue en bois de la déesse reçoit en offrande une tunique tissée par les jeunes filles de la cité: le *péplos*. Le plus célèbre monument du sanctuaire est le Parthénon dont la fonction est de garder le trésor de la cité.

² Stade panathénaïque : stade antique d'Athènes construit en 330 avant J.-C. au moment de la fête des Grandes Panathénées d'où son nom. Il est reconstruit en marbre en 140 après J.-C. par le bienfaiteur ou évergète Hérode Atticus né à Marathon. La piste de forme allongée fait environ 200 mètres. Le stade est restauré pour les Jeux de 1896.

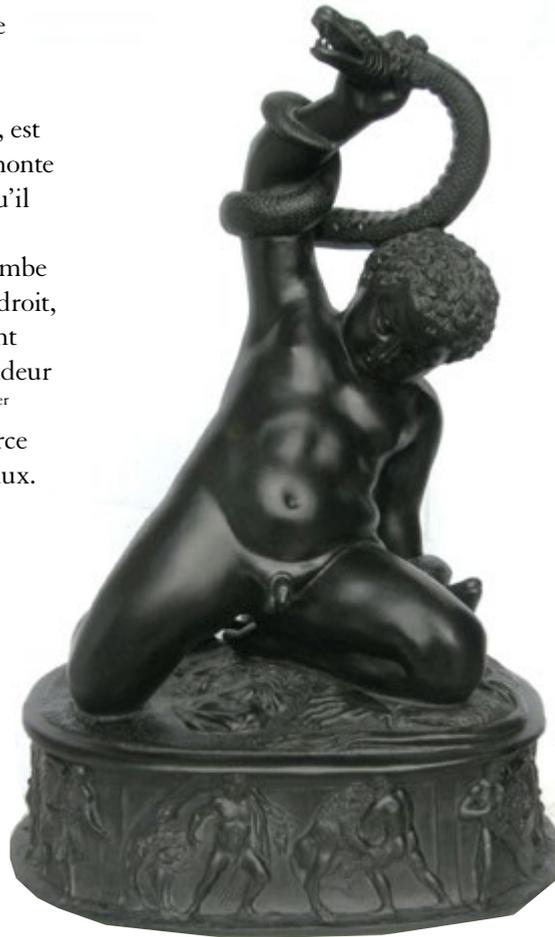
Hercule enfant étranglant les serpents

Cette statuette représente le 1^{er} exploit du héros Héraclès. Alors qu'il est âgé de quelques mois, Héraclès étouffe deux serpents envoyés par la déesse Héra, femme de Zeus, pour le tuer. Les douze travaux du héros adulte se déploient sur la base de la reproduction.

Le moulage reproduit la statuette en bronze que l'artiste italien Guglielmo Della Porta réalise en 1575. Le bronze, acheté par le cardinal Ferdinand de Médicis (1549- 1609), est aujourd'hui conservé au musée de Capodimonte à Naples. Émile Gilliéron a pu le voir lorsqu'il s'est rendu dans la ville en 1893.

Le moulage présente Hercule assis sur sa jambe gauche repliée. En équilibre sur son genou droit, il tient dans chacune de ses mains un serpent qu'il étouffe. Son corps d'enfant tout en rondeur est assez robuste pour tuer les reptiles. Ce 1^{er} épisode de la geste d'Hercule annonce la force qui caractérise le héros au cours de ses travaux.

Hercule enfant étranglant les serpents, moulage contemporain, collection particulière



Plaque d'un sarcophage d'enfant : Amours athlètes



© GrandPalaisRmn (musée du Louvre) / Gérard Blot

Plaque de sarcophage
d'enfant montrant des
amours athlètes
II^e siècle ap. J.-C.
Marbre, Paris, musée
du Louvre

Le décor de ce sarcophage romain d'époque impériale déroule sous la forme d'une frise une série d'enfants joufflus, aux formes rondes. Chacun s'entraîne dans une discipline sportive sous le regard d'arbitres. Le discobole puis le lanceur de javelot sont représentés à gauche. Puis vient une scène de lutte. Au centre, un enfant athlète est ceint d'une couronne, symbole de victoire. L'adulte à ses côtés et tenant une palme, autre emblème de victoire, vient de lui remettre cette récompense. Viennent les sports de combat, probablement le pancrace puis le pugilat, dont la violence est rappelée par les poings s'abattant sur le visage d'un enfant athlète tandis qu'un pugiliste portant des manica¹ est au sol.

La diversité des positions athlétiques des personnages anime la scène des *Amours athlètes* et restitue avec dynamisme les mouvements appropriés à chacune des disciplines. Elles rendent compte des entraînements à la palestra.

¹ Manica : chez les romains, protection qui couvre l'avant-bras ou le bras, en tissu, métal ou en cuir. Les soldats et les gladiateurs en portent.

2 - MICHEL BRÉAL ET LE MYTHE DE MARATHON : INVENTER UNE NOUVELLE ÉPREUVE SPORTIVE

Victoire de John Hayes au marathon. Jeux de Londres, 1908

USA's John Hayes, gold medallist in the marathon, shows off his trophy as he is carried around the White City stadium on a table by teammates, 24 juillet 1908

Un décor mural accompagne *Le soldat de Marathon*, statuette en bronze réalisée à partir du modèle en marbre de Jean-Pierre Cortot sculpté en 1834 (le marbre est exposé dans la cour Puget). Le décor reprend une photographie montrant le sud-africain Hayes, vainqueur du marathon aux Jeux de Londres en 1908. Porté en triomphe par son équipe lors d'un tour d'honneur du stade, le coureur exhibe devant la foule sa récompense : le modèle de Cortot, aujourd'hui conservé au Musée olympique de Lausanne. Ce dernier a connu un immense succès et a été diffusé sous forme de réductions en bronze comme l'œuvre présentée dans l'exposition.

Faire du *Soldat de Marathon* une récompense sportive rappelle les liens qui unissent le guerrier et l'athlète dans l'Antiquité. L'athlète est un soldat sans arme qui s'entraîne pour le combat. Ils affrontent leurs adversaires dans un même esprit de sacrifice pour obtenir la victoire. Ils mettent en danger leurs corps. Les uns défendent leur territoire au nom de la paix et de la liberté jusqu'à la mort, les autres sont prêts à aller au-delà de leurs limites pour la victoire. Cette dernière, collective ou individuelle, est exemplaire de l'esprit de fraternité et de fierté « nationale » qui animent les soldats ou les sportifs anciens et contemporains.

Cette reproduction photographique est aussi un document précieux qui témoigne de la permanence de l'héritage antique dans le rituel et les valeurs de l'Olympisme moderne, au-delà de la 1^{re} Olympiade.

Le soldat de Marathon d'après Jean-Pierre Cortot



©GrandPalaisRm (musée du Louvre) / Adrien Didierjean

Le soldat de Marathon
D'après Jean-Pierre Cortot (1787-1843)
fondu entre 1834-1881,
Bronze
Paris, musée du Louvre

Cette réduction en bronze du *Soldat de Marathon* conservée au musée du Louvre, est l'œuvre du fondeur Ferdinand Barbedienne (1810-1892). Elle a dû être fondue entre 1834 et 1881. Le soldat prénommé Philippidès, est présenté nu, étendu au sol. Muscles tendus et visage relevé, il tend de son bras droit une palme, symbole de victoire. Il vient de s'effondrer d'épuisement après avoir couru une quarantaine de kilomètres pour annoncer aux Athéniens la victoire contre les Perses à Marathon en 490 avant J.-C., le retour de la paix et de la liberté. Prêt à sacrifier sa vie en dépassant ses limites physiques, Philippidès est le modèle du héros vertueux dont l'exploit est rapporté par Lucien de Samosate au 2^e siècle après J.-C.

Pour créer son soldat-héros, Jean-Pierre Cortot se fonde sur sa culture classique. Il répond à une commande du roi Louis Philippe Ier (1830-1848) qui décide de faire appel à huit sculpteurs pour réaliser « huit grands Hommes » destinés à l'origine au décor de la cour du Louvre avant de rejoindre finalement le jardin des Tuileries.

Par son sujet et sa composition, ce nu héroïque évoque la tradition du héros dans la statuaire antique. La pose conventionnelle du soldat et la retenue de l'expression du visage, malgré la souffrance éprouvée, relève du style néo-classique. Philippidès est un exemple des vertus antiques : force, endurance, esprit de sacrifice et de fraternité.

Le soldat de Marathon présenté en 1822 sous sa forme préparatoire en plâtre puis réalisé en marbre peu de temps après la fin de la guerre d'Indépendance (1821-1830) des Grecs rappelle la lutte qu'ils ont menée contre les Turcs ottomans et l'importance du mouvement philhellène¹ français.

¹ Mouvement philhellène : mouvement européen en faveur de la naissance d'un État grec contre la puissance de l'Empire ottoman. Il est représenté par une élite libérale engagée à défendre la liberté des Grecs.

Salle 3 **Récompenser les vainqueurs : L'exemple de Michel Bréal. Marathon : une nouvelle récompense pour une nouvelle course**

Si la victoire aux concours panhelléniques ne rapporte qu'une couronne végétale et la gloire, Michel Bréal invente pour la course de Marathon une récompense innovante : une coupe, la *Coupe Bréal* ou *Coupe parisienne* qui rappelle le lieu de sa réalisation. Elle devient l'archétype du trophée sportif. Dans cette même salle sont également présentés plusieurs projets de trophées d'Émile Gilliéron pour les Jeux de 1906. Alors que Michel Bréal convoque les sources écrites, l'artiste suisse puise ses idées dans son expérience des fouilles archéologiques récentes à Mycènes, sur l'Acropole d'Athènes, en Béotie ou aux alentours de Marathon et dans son travail de reproduction des vases antiques. Les formes inspirées de l'art antique deviennent ainsi des références pour récompenser les vainqueurs.

La coupe, dite Coupe Bréal



Coupe Bréal
1896, Argent, Athènes,
Centre culturel de la
fondation Stavros Niarchos

© Stavros Niarchos Foundation (SNF)

La coupe, dite *Coupe Bréal*, du nom de son inventeur, est destinée à récompenser le vainqueur de la course de Marathon lors des 1^{ers} jeux Olympiques de 1896. Le trophée est inconnu des concours panhelléniques. À Olympie, l'athlète victorieux reçoit pour seule récompense une couronne d'olivier. Les peintres de céramique antique le représentent ceint de la couronne ou d'un bandeau. Des rubans de couleur rouge sont attachés à ses poignées et des branches lui sont jetées par le public lorsqu'il défile dans le stade.

La coupe est un objet précieux en argent massif et prestigieux. Il est réalisé par un orfèvre parisien resté inconnu, aux frais de Michel Bréal. Le trophée qui prend la forme d'une coupe à boire est doté d'un large pied, d'un fût haut et d'un corps en forme de verre à vin moderne. Son décor en relief se compose, dans sa partie basse, de motifs végétaux et animaux. Des plantes aquatiques, des oiseaux et des insectes sont gravés avec naturalisme et finesse. Les motifs choisis par Michel Bréal renvoient au paysage marécageux de la plaine de Marathon tel que devaient le connaître les Grecs de l'Antiquité. Il rappelle aussi les raisons de la défaite des Perses en 490 avant J.-C. qui se perdent dans les marécages. Dans la partie supérieure de la coupe, une inscription gravée en grec ancien complète le décor en haut relief. Elle immortalise la naissance de la course en 1896 et son fondateur.

Si Michel Bréal se sert de l'histoire pour inventer le marathon et sa récompense, il donne le nom de coupe à son trophée pour rappeler les phiales d'argent antiques qui l'ont inspiré. Le poète Pindare rapporte dans sa *IX^e Olympique* que des Jeux locaux étaient organisés à Marathon dans un petit sanctuaire dédié à Héraclès (dont Bréal était un spécialiste). Les athlètes vainqueurs étaient récompensés d'une phiale d'argent.

La *coupe Bréal* est remise au grec Spyridon Louis, 1^{er} vainqueur de l'histoire du marathon avec une autre coupe antique représentant une course à pied, la *coupe Lambros* du nom de l'antiquaire Ioannis Lambros (exposée dans la salle). Ovationné à son arrivée dans le stade panathénaïque d'Athènes par un public majoritairement grec, le coureur amateur devient un héros moderne. Il a su, à l'image des modèles antiques du soldat et de l'athlète, se dépasser pour assurer la victoire à son pays. Spyridon Louis, figure nationale le temps des Jeux, renforce l'unité et la fierté des Grecs et flatte leur patriotisme.

Le trophée symbolise la rencontre entre Jeux modernes et histoire ancienne selon l'esprit des 1^{ers} organisateurs. La coupe disparaît après 1896. Elle semble avoir disparu. Ce n'est qu'en 2012 qu'elle réapparaît sur le marché de l'art, mise en vente par le petit-fils du marathonien. Elle est achetée par la Fondation Stavros Niarchos et exposée dans ses murs à Athènes.

Arrivée de Spyridon Louis, vainqueur du marathon dans le stade panathénaïque d'Athènes : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Louis_entering_Kallimarmaron_at_the_1896_Athens_Olympics.jpg

Salle 4 La fabrique de l'Olympisme moderne

Le parcours de l'exposition permet de découvrir le travail d'Émile Gilliéron et son rôle créatif dans la fabrique de l'iconographie olympique.

Cette salle présente les créations prolifiques d'un artiste maîtrisant toutes les techniques modernes de reproduction. Il conçoit ses timbres, ses cartes postales, ses projets de médailles pour servir la communication officielle des Jeux. C'est ainsi que l'événement de 1896 voit la première émission de timbres à sujet athlétique au monde et la naissance du philatélie olympique inspiré de l'archéologie et de l'histoire de l'art grec. Une publicité efficace pour faire connaître les Jeux à grande échelle et soulever l'enthousiasme des foules.

Parallèlement, les médias modernes : le cinéma et la photographie permettent de réinventer des gestes sportifs antiques et servent la science qui porte un intérêt particulier à la décomposition des mouvements du corps.

Si la fabrique de l'imagerie olympique produit une riche iconographie, celle-ci repose sur la représentation du corps viril. Indissociable de l'éducation militaire, le sport et les concours athlétiques antiques sont réservés aux hommes et plus spécifiquement aux seuls citoyens.

À Athènes et surtout à Sparte, les sources écrites ou archéologiques montrent des femmes pratiquant des activités physiques. Mais elles sont exclues des concours panhelléniques. Un sort identique leur est réservé lors des 1^{res} Olympiades modernes. Leur présence est le plus souvent cantonnée à la représentation allégorique de la Victoire.

I - ART, SCIENCE ET SPORT : UNE RENCONTRE FRUCTUEUSE

I.1 - À LA RECHERCHE DE LA PRÉCISION ET DE LA BEAUTÉ DU GESTE ANTIQUE

Film de Jean de Rovera

Jean de Rovera , *The Ancient Games as Practiced in Ancient Greece*,
Film, 1924, Lausanne, Musée olympique

Ce film met en scène, en une brève série de tableaux vivants ou de pantomime, deux personnages au corps athlétique. L'un, André Ackermann, est un sculpteur formé aux Beaux-Arts et l'autre, Raymond Manvielle, un gymnaste de l'École de Joinville. Ensemble, ils forment le duo *Les Athena*. Les deux hommes cherchent à retrouver avec le plus de précision possible les activités gymniques de leurs prédécesseurs antiques.

Dans son film, Jean de Rovera les montre, par exemple, dans les postures et les gestes séquencés du lancer du disque. Ils imitent l'iconographie des céramiques, source antique essentielle à la compréhension de la gestuelle des athlètes.

Réalisé en 1924 à l'occasion des jeux Olympiques de Paris, *The Ancient Games as Practiced in Ancient Greece* est un exemple de l'engouement et de l'intérêt que suscite la manifestation sportive chez les cinéastes. Si le cinéma documente l'évènement auprès du public, le jeune médium se met au service de la science qui trouve dans les Jeux une opportunité d'étudier le corps en mouvement et d'améliorer la pratique sportive.

I - ART, SCIENCE ET SPORT : UNE RENCONTRE FRUCTUEUSE

I.1 - À LA RECHERCHE DE LA PRÉCISION ET DE LA BEAUTÉ DU GESTE ANTIQUE

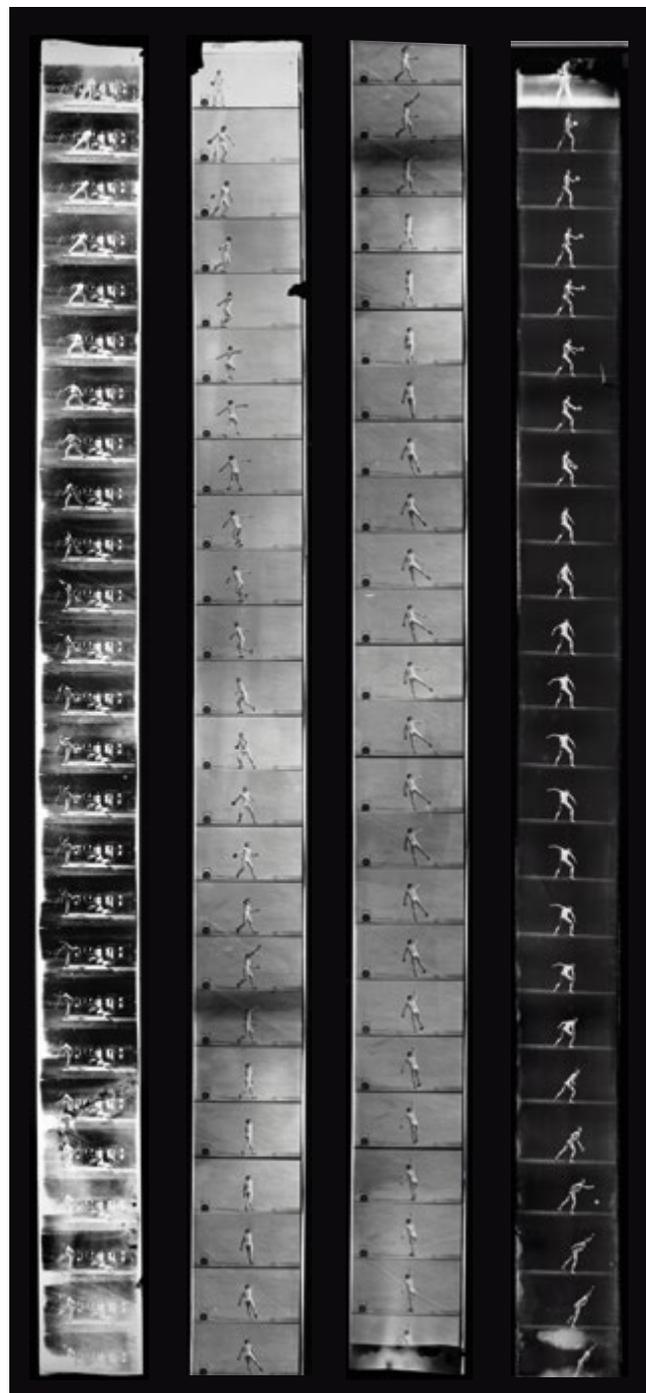
Série du lanceur de disque

La chronophotographie, autre médium moderne, offre le moyen de décomposer le mouvement. La méthode est mise au point par Jules Maray en 1889. Elle consiste à prendre des clichés en série et permet de comprendre, tout comme les mouvements filmés par Jean de Rovera, les techniques sportives de la Grèce ancienne. C'est ainsi que les gestes du discobole antique sont reconstitués.

Aujourd'hui, le lancer du disque est très proche de celui pratiqué dans l'Antiquité.

Le cinéma, la photographie, la science et l'art rencontrent le sport moderne lors des Jeux de Paris. Les techniques cinématographiques et photographiques contribuent au progrès de la science médicale et sportive.

Lanceur de disque, tirage papier moderne d'après une chronophotographie sur film négatif 90 mm réalisée pendant les Concours internationaux d'exercices physiques et de sports en 1900, Paris, La Cinémathèque française



© Collection La Cinémathèque française

Jules Maray : chronophotographie et le cinéma : <https://youtu.be/A5ZXWThXL2o>
<https://youtu.be/CtRJHS7ynyI>

I - ART, SCIENCE ET SPORT : UNE RENCONTRE FRUCTUEUSE

I.II - PUISER LE MODÈLE DE BEAUTÉ IDÉALE CHEZ LES PEINTRES ANTIQUES

Coupe au Discobole

Coupe au discobole,
Athènes, vers 490 av J.-C.
Terre cuite, Paris, musée du
Louvre

© GrandPalaisRmn (musée du Louvre) / Christian Larrieu

Le fond de cette coupe représente un discobole, jeune homme tenant un disque. Appartenant à la manière du peintre d'Antiphon, le vase, daté du début du 5^e siècle avant J.-C., provient d'Athènes, cité dont la production de céramiques est célèbre dans l'Antiquité.

Le torse musclé de l'éphèbe est présenté de face tandis que le bas du corps est dessiné de profil. L'ensemble de la silhouette est composé de quelques lignes sinueuses. Elles mettent en valeur les proportions harmonieuses et la vigueur du jeune athlète qui tient dans sa main gauche un disque. Son bras est rejeté vers l'arrière et le jeune homme s'apprête au lancer. Le disque, objet en métal, pouvait peser deux kilos et mesurer vingt centimètres de diamètre.

Ceint d'un bandeau, symbole de victoire, le jeune athlète est mis en scène sur son lieu d'entraînement : la palestre. La pioche posée aux pieds de l'éphèbe sert à l'entretien de la cour dont le sol meuble doit être bêché.

Les peintres antiques ont observé avec une grande acuité l'entraînement à la palestre. Ils y ont trouvé leurs modèles. Plus que la réalité des exercices physiques, ils ont cherché à façonner et sublimer le corps de l'éphèbe. Des proportions harmonieuses, la justesse du geste et l'agilité du corps sont les signes de la beauté idéale grecque.

I - ART, SCIENCE ET SPORT : UNE RENCONTRE FRUCTUEUSE

I.II - PUISER LE MODÈLE DE BEAUTÉ IDÉALE CHEZ LES PEINTRES ANTIQUES

Amphore panathénaïque, Course

© GrandPalaisRmn (musée du Louvre) / Hervé Lewandowski

Amphore panathénaïque aux Coureurs, Athènes, vers 500 av J.-C. terre cuite, Paris, musée du Louvre

Ce vase est une amphore panathénaïque offerte comme récompense aux vainqueurs des Jeux en l'honneur d'Athéna. Les épreuves se déroulaient à Athènes lors des Grandes Panathénées. Le vase contenait de l'huile d'olive, produit coûteux et prix prestigieux. Sur une des faces du vase, le peintre de Cléophradès représente trois athlètes barbus, le corps nu et musclé, qui participent à la course de vitesse ou course de stade, une des cinq disciplines du pentathlon (**EN SAVOIR +**), qui se distingue par l'amplitude des mouvements des coureurs. Il les saisit au moment du sprint. Alors que le coureur de droite se retourne pour constater la distance qui le sépare de ses adversaires, les deux autres athlètes, corps tendus vers l'avant, semblent redoubler d'énergie à l'approche de la ligne d'arrivée comme le suggère le balancement vigoureux des bras et l'élévation des genoux. Le dynamisme de la scène est renforcé par la posture et la gestuelle de chacun des athlètes. Elles donnent l'illusion que le peintre a cherché à représenter une succession de moments dans une même scène en décomposant les mouvements de la course.

L'épreuve se déroulait au stade. À Olympie, la distance à parcourir était de 192,24 mètres. Les concurrents plaçaient leurs orteils dans des sillons et attendaient le signal de départ donné au son de la trompette.

EN SAVOIR +

Les épreuves du pentathlon à Olympie

Le pentathlon est l'épreuve la plus prestigieuse des Jeux. Elle se compose de cinq disciplines : la course de vitesse, le lancer du disque et du javelot, le saut en longueur et la lutte. Le vainqueur devait avoir remporté au moins trois épreuves dont la lutte et fait preuve de qualités telles que l'endurance, l'agilité, la force, la vitesse et l'adresse. Athlète complet, il est un idéal de perfection à imiter. Au 5^e siècle avant J.-C., les Grecs associent la beauté du corps sculpté par les exercices physiques à la beauté de l'âme acquise par l'éducation de l'esprit au sein d'un même lieu : le gymnase.

2 - ART, ARCHÉOLOGIE ET TECHNIQUES DE REPRODUCTION MODERNES MISES AU SERVICE DE L'OLYMPISME

Certaines œuvres proposées précédemment dans le parcours proviennent de l'atelier de Gilliéron. Si l'artiste produit des illustrations d'albums, une affiche et des épreuves de trophées, il dessine, comme nous l'avons vu, les premiers timbres olympiques. Il s'inspire d'œuvres emblématiques ou moins connues pour illustrer les disciplines sportives. En 1906, il ajoute une série de cartes postales pour les jeux intermédiaires.

L'ensemble des œuvres qui reprennent la figure du discobole est un bon exemple de la fabrique de l'imagerie olympique. Cette dernière se décline sur différents supports comme le plâtre, le papier ou le carton et répond aux nombreux projets élaborés par Gilliéron. Il utilise comme modèle initial les copies romaines du célèbre *Discobole* du sculpteur Myron dont l'original en bronze est perdu. Une œuvre emblématique de la statuaire grecque du 5^e siècle avant J.-C.

Il se sert ainsi de toutes les techniques de reproduction disponibles à l'époque pour diffuser auprès du public l'évènement olympique.

Timbres



© Musée de la Philatélie et des Postes

Le Discobole de Myron, édition de timbres commémoratifs en l'honneur des 1^{ers} Jeux olympiques, 1896, Athènes, Musée de la Philatélie

La planche de timbres éditée pour les Jeux de 1896 commémore la discipline du lancer du disque. Gilliéron dispose le lanceur sur un socle. De chaque côté de l'athlète, deux rameaux d'olivier renvoient à la victoire et à la couronne du même végétal offerte au vainqueur à Olympie. L'athlète est encadré par des colonnes ioniques¹ et un entablement², éléments d'architecture qui composent le temple. Une série d'inscriptions en grec ancien complète le décor : le socle porte le nom d'*Athènes*, l'entablement celui de *Concours Olympiques* et le cartouche qui surmonte le discobole signifie *Hellade*, terme géographique pour désigner la Grèce.

Seul sujet athlétique imprimé en 1896, le lanceur de disque devient l'emblème des disciplines sportives antiques.

¹ Colonne ionique : style architectural qui se caractérise par des colonnes dont le chapiteau se compose de volutes.

² Entablement : en architecture, partie qui surmonte une colonnade.

2 - ART, ARCHÉOLOGIE ET TECHNIQUES DE REPRODUCTION MODERNES MISES AU SERVICE DE L'OLYMPISME

Moulage

Un tirage moderne en plâtre du *Discobole de Myron* (480 ? - 440 avant J.-C.), est exposé aux côtés des illustrations produites par Émile Gilliéron. Il date de la fin du 19^e siècle et est conservé au Musée des Moulages de l'Université de Montpellier. *Le Discobole*, œuvre virtuose de la statuaire grecque classique célébrée dès l'Antiquité pour sa perfection d'exécution et connu par des copies romaines est envoyé dans les écoles d'art. Symbole de la beauté idéale grecque, Il est un modèle à étudier et à copier pour les futurs artistes.

Le moulage présenté provient de la copie romaine de la collection Townley du British Museum. Elle se distingue des autres statues par la direction de la tête du lanceur qui regarde vers l'avant. La tête est ajoutée au 18^e siècle. Le marchand Jenkins affirme qu'elle se trouve à proximité du corps du *Discobole* au moment de sa découverte. Il fait restaurer la statue avec cette tête qui pourtant ne va pas avec l'ensemble. Les marchands et les collectionneurs préfèrent à l'époque l'exhaustivité à l'authenticité ! La contrefaçon est légitimée par les experts et la statue devient un prototype admiré.

Le Discobole de Myron
19^e siècle, Moulage,
Montpellier, Musée des
Moulages



© Musée des Moulages - UPVM 3

2 - ART, ARCHÉOLOGIE ET TECHNIQUES DE REPRODUCTION MODERNES MISES AU SERVICE DE L'OLYMPISME

Carte postale

Sur cette carte postale qu'il colorise, Gilliéron décline une des versions du Discobole de Myron. Il fait le choix de prendre pour modèle la version du Discobole de la collection Lancellotti découverte en 1781 sur le mont Esquilin et aujourd'hui conservée à Rome, au Palais Massimo. Si la position des bras et le fléchissement du corps sont identiques à la copie romaine conservée à Londres, la tête est tournée vers l'arrière.



© École française d'Athènes

Épreuve imprimée pour carte postale des Jeux 1906 avec le *Discobole* de Myron, Athènes, École française d'Athènes

Le discobole est prêt au lancer. Une partie des sportifs présents sur la piste, les uns assis, les autres restés debout, semblent attendre qu'il propulse son disque. Tous, y compris le discobole, portent la tenue des sportifs : le short et le maillot. La partie droite de la carte présente un décor emblématique du pays organisateur des Mésolympiades : le drapeau de l'État grec surmonté d'iris, symbole floral du pays.

Gilliéron a réalisé dix cartes qui formaient un ensemble autour du thème des compétitions sportives. Singulier et innovant, cet ensemble décline, à côté des disciplines antiques, les sports modernes tels que le cyclisme ou le tir.

Ce support, produit pour les jeux intermédiaires de 1906 devait participer à la publicité des Jeux tout comme aujourd'hui la production de produits dérivés.

Médaille, modèle du Discobole

Ce bas-relief en plâtre représente l'épreuve du lancer du disque. Le motif reprend le Discobole de Myron (480 ? -440 avant J.-C.) dans sa version conservée à Rome. D'après une photographie datée de 1905, le médaillon figurait au mur de l'atelier de Gilliéron parmi quatre autres plaques ou médaillons représentant les épreuves du pentathlon antique. Si l'artiste choisit une des œuvres les plus célèbres de la statuaire antique, ses quatre autres bas-reliefs sont réalisés à partir des scènes peintes sur les vases ou reprises de monnaies. C'est ainsi que le médaillon représentant un *Discobole devant un trépied* est repris d'une monnaie de l'île de Cos conservée au Musée de Numismatique d'Athènes ou que la scène de lutte d'un autre médaillon provient du décor d'une amphore du Musée National Archéologique d'Athènes. Une lettre de 1905 renseigne sur la destination de ce travail d'atelier. En effet, Gilliéron révèle son intention de créer des trophées pour les jeux intermédiaires de 1906 afin de distinguer les vainqueurs du pentathlon. Ces récompenses qui devaient être produites en relief sur métal ne virent pas le jour. Les épreuves du pentathlon, renaissance des concours athlétiques antiques, disparaissent du programme olympique dès l'année suivante.



© École française d'Athènes

Scène de lancer hellénique du disque selon le type statuaire du *Discobole* de Myron. Plâtre, Athènes, École française d'Athènes

2 - ART, ARCHÉOLOGIE ET TECHNIQUES DE REPRODUCTION MODERNES MISES AU SERVICE DE L'OLYMPISME

Timbres



© Musée de la Philatélie et des Postes

Seconde édition de timbres commémoratifs, en l'honneur de JO de 1906, Athènes, Musée de la Philatélie et de la Poste

En 1906, Émile Gilliéron reprend l'épreuve de la lutte pour illustrer l'édition de timbres commémorant les Mésolympiades, dix ans après la naissance des Jeux modernes. Il trouve son inspiration encore une fois dans un célèbre groupe antique provenant de l'ancienne collection des princes Médicis de Florence. Il imagine un décor pour théâtraliser une des prises de cette discipline. Les deux concurrents sont encadrés par des colonnes ioniques alors que le paysage, à l'arrière-plan, montre l'Acropole d'Athènes.

Moulage

Le groupe des *Lutteurs* est un tirage moderne en plâtre du 19^e siècle. Il reprend une copie romaine découverte à Rome à la fin du 16^e siècle. L'original grec, perdu, datait du 3^e siècle avant J.-C. Deux athlètes, nus, sont saisis en pleine action : celui du dessus, qui vient de faire tomber son adversaire, pèse de tout son poids sur son dos. Il bloque la jambe gauche de son rival tandis qu'il lui soulève le bras droit et tente de le maintenir plaqué au sol afin de remporter le combat. Les corps enchevêtrés, les muscles tendus par l'effort physique démontrent la violence de la discipline.



© 2015 Musée du Louvre, GrandPalaisRmn / Hervé Lewandowski

Les Lutteurs Médicis, atelier florentin, 19^e siècle, plâtre, Versailles, Petite Écurie du Roi, Gypsothèque du musée du Louvre

3 - LES JEUX ET LES FEMMES : UNE PRÉSENCE ALLÉGORIQUE

Projet de médaille

© École française d'Athènes

Médaille, Victoire ou Iris survolant le stade panathénaïque, semant des pétales de fleurs
Vers 1905, Modèle en plâtre, EFA, Famille Gilliéron

Ce médaillon est probablement un projet de médaille de Gilliéron datant de 1905 ou 1906. Réalisée en plâtre, la « médaille » présente une jeune femme aux ailes déployées. Les deux bras tendus, elle tient dans les mains une couronne végétale. Des pétales s'en échappent. Le personnage féminin représente la déesse de la Victoire, *Niké*, ou la déesse Iris, messagère des dieux. Elle survole le stade panathénaïque d'Athènes où se déroulent les épreuves sportives des Jeux. L'ampleur du stade, restauré en 1896, est signalé par l'importance accordée au dessin des gradins. À l'arrière-plan s'étend la ville d'Athènes, l'Acropole et ses temples.

Gilliéron emprunte l'iconographie de la Victoire aux monnaies grecques antiques. L'intérêt pour la déesse ailée est réactivé par les découvertes archéologiques les plus récentes. C'est en 1875 qu'est mise au jour, lors de la 1^{re} année de fouilles allemandes sur le site d'Olympie, une statue de *Niké* dite de *Paionios*, nom du sculpteur auquel est attribuée la sculpture. Dans l'Antiquité, les femmes sont exclues des concours panhelléniques. Même si leur présence est attestée à Olympie lors de l'épreuve de la course en l'honneur d'Héra, épouse de Zeus, les épreuves féminines ne se confondent pas avec les concours panhelléniques. Les sources montrent des jeunes filles, des vierges vêtues d'une tunique, l'épaule dénudée et les cheveux détachés.

À Athènes ou à Sparte, les activités physiques des jeunes filles sont encouragées en vue de la procréation d'enfants en bonne santé, futurs soldats robustes.

Toutefois, c'est sous une forme allégorique que la femme figure dans l'iconographie au moment de rendre hommage à l'homme victorieux. Elle est *Niké*, Athéna ou Iris.

Le dévoilement de la médaille olympique créée par les ateliers Chaumet pour les Jeux de Paris 2024 renvoie à l'iconographie de celle imaginée par Gilliéron en 1905.

La déesse ailée reste une image incontournable et il est intéressant de noter le continuum entre l'Antiquité, les 1^{ers} Jeux modernes et l'époque actuelle.

Niké de Paionios : <https://ancientolympiamuseum.com/index.php/2022/12/28/nike-of-paionios/>

Trois exemples de représentation de la Victoire au musée du Louvre : <https://collections.louvre.fr/ark:/53355/cl010251026>

<https://collections.louvre.fr/ark:/53355/cl010285220>

<https://collections.louvre.fr/ark:/53355/cl010270339>

Médaille d'or Paris 2024 :

https://www.lemonde.fr/sport/article/2024/02/08/paris-2024-un-peu-de-la-tour-eiffel-au-coeur-des-medailles-olympiques-et-paralympiques_6215395_3242.html?lmd_medium=al&lmd_campaign=envoye-par-appli&lmd_creation=android&lmd_source=default

EN SAVOIR +

Les femmes et le sport

En 1894, Pierre de Coubertin réserve la participation aux jeux Olympiques aux seuls hommes. Il adhère, en homme de son temps, aux conventions sociales du 19^e siècle qui relèguent les femmes dans leur rôle de gardienne du foyer. Perte de féminité, capacités physiques limitées, indécence des tenues sportives légères sont les arguments défendus par la majorité de ses contemporains pour légitimer l'exclusion des femmes.

Aux Jeux de 1900, à Paris, quelques *Sportwomen* participent aux épreuves de tennis, de golf et de croquet, contre l'avis de Pierre de Coubertin. Des disciplines qui sont réservées, depuis le 19^e siècle à l'élite aristocratique. Indissociable de la sociabilité de l'élite, la pratique sportive se prolonge par des mondanités dans des *club-houses*.

Si quelques compétitions sont ajoutées comme le tir à l'arc, la natation et le plongeon ou le patinage, les femmes restent cantonnées à des disciplines qui mettent en valeur leur élégance, leur beauté et leur grâce.

En France, dans les années 20, Alice Milliat, sportive et militante, organise les 1^{ers} Jeux féminins à Paris en 1922. Elle milite, sans succès, pour l'égalité dans la pratique et la compétition sportives. Si en 1928, les femmes sont admises aux épreuves d'athlétisme, elles restent nombreuses à se présenter dans les compétitions de gymnastique esthétique. Le combat pour des sports égalitaires traverse tout le 20^e siècle. Ce n'est que récemment que le CIO a inscrit dans la Charte olympique l'égalité sportive entre les hommes et les femmes.

Cour Marly Conclure le parcours avec les « Olympiades culturelles » de Pierre de Coubertin

En 1906, Pierre de Coubertin imagine des concours artistiques, volet culturel qui doit compléter les épreuves sportives des jeux Olympiques. Il les nomme « le pentathlon des muses ». 5 concours sont organisés : architecture, sculpture, musique, peinture et littérature. C'est aux Jeux de Stockholm, en 1912, que sont inaugurés les concours d'art et de littérature.

La statue exposée dans la cour Marly représente un lanceur de disque. Elle est une réduction en bronze de la statue réalisée par l'artiste Costas Dimitriadis qui représente la Grèce pour le concours de sculpture à l'occasion des Jeux de Paris 1924. Il obtient une médaille d'or pour son discobole qui prend le titre de *Discobole finlandais* en référence à la nationalité de son modèle : le lanceur de disque et vainqueur des Jeux de Stockholm, Armas Rudolph Taipale.

Les concours d'art et de littérature modernes se veulent une référence à l'Antiquité grecque. Si la poésie ou les statues d'athlètes magnifient les vainqueurs, les concours artistiques restent secondaires à Olympie contrairement au concours de l'isthme de Corinthe et à ceux de Delphes.



© Pascal Lemaître / Centre des monuments nationaux

Constantin (costas)
Dimitriadis (1879-1943),
Discobole finlandais,
1924, bronze,
Beaulieu-sur-Mer, Villa
Kérylos, Monuments
nationaux, don du couple
Alec Triandafyllidès

Bibliographie sélective

OUVRAGES

Catalogue de l'exposition sous la direction de Alexandre Farnoux, ancien directeur de l'École française d'Athènes et professeur d'archéologie et d'histoire de l'art grec à Sorbonne Université ; Violaine Jeammet, conservatrice générale au département des Antiquités grecques, étrusques et romaines, musée du Louvre ; Christina Mitsopoulou, archéologue à l'université de Thessalie, École française d'Athènes. Coédition musée du Louvre éditions / Hazan, 336 pages, 200 ill. 45 €.

Quand les Grecs anciens faisaient du sport par Alexandre Farnoux, Sorbonne Université Coédition musée du Louvre éditions / Hazan, 180 pages, 27 €.

Louvre Olympique. Le sport dans la Grèce antique par Daniel Soulié, musée du Louvre. Coédition musée du Louvre éditions / Courtes et Longues, 64 pages, 15,90 €.

D'Olympie à Paris par Géraldine Elschner et illustré par Antoine Guilloppé. Coédition musée du Louvre éditions / L'Elan vert, 36 pages, 15,90 €.

L'Histoire, Les Jeux olympiques d'Athènes à Pékin, Collections n°40, juillet- septembre 2008

SITOGRAFIE

Philippe de Carbonnières : *Olympie. La victoire pour les dieux*, Paris, CNRS éditions, 2005
<https://books.openedition.org/editions-cnrs/3909>
<https://odysseum.eduscol.education.fr/les-jeux-olympiques-ta-olympia>

Sur Olympie et les Jeux modernes avec des propositions d'activités
<https://eduscol.education.fr/3896/une-annee-olympique-et-paralympique-l-ecole>

Sur le rôle de Coubertin dans la renaissance des Jeux en 1896
<https://www.cairn.info/revue-confluences-mediterranee-2004-3-page-15.htm>

Sur l'invention du marathon
<https://www.lhistoire.fr/linvention-du-marathon>

La coupe Bréal (en anglais)
https://www.snf.org/media/5oyot5ru/the-breal-cup-booklet_2016.pdf

Un film Paris et les Jeux de 1924 est proposé dans l'exposition. Voici 2 vidéos qui retracent des épreuves et fait le point sur les installations de 1924.
<https://www.youtube.com/watch?v=bogmmljIC2E>

https://www.francetvinfo.fr/les-jeux-olympiques/paris-2024/video-a-quoi-ressemblaient-les-jeux-olympiques-de-paris-en-1924_2309115.html?gad_source=2#at_medium=1&at_platform=2&at_offre=5&at_campaign=franceinfosport_DSA&at_adgroup=DSA_Generique&at_adgroup-id=145814419142&at_adid=656684775976&at_term

Programmation

À L'AUDITORIUM MICHEL LACLOTTE

CONFÉRENCES

Présentation de l'exposition

Lundi 6 mai, 12 h 30 et 19 h

Par Violaine Jeammet, musée du Louvre, Alexandre Farnoux, Sorbonne Université, et Christina Mitsopoulou, université de Thessalie et École française d'Athènes (Grèce).

Dialogues olympiques

Jeudi 23 et 30 mai à 19 h

De grands sportifs du Comité national olympique et sportif français évoqueront le rapport du corps à l'effort, à la douleur, au spectacle, tel qu'il se ressent aussi dans les œuvres de l'Antiquité et questionneront les différents enjeux de la représentation dans le monde sportif, d'hier comme d'aujourd'hui.

En partenariat avec le Comité national olympique et sportif français.

Retrouver toute la programmation

dans le communiqué de presse

ou sur le site du musée du Louvre :

<https://presse.louvre.fr/lolympisme-une-invention-moderne-un-heritage-antique/>

<https://www.louvre.fr/en-ce-moment/expositions/l-olympisme>

Deux pistes de réflexions interdisciplinaires pour les enseignants du 1^{er} et du 2nd degré

Piste 1

La richesse et la diversité des thèmes abordés dans l'exposition ouvrent la voix à plusieurs pistes possibles de réflexion avec les élèves.

Il serait intéressant de partir des connaissances acquises dans le cours d'histoire de 6^{ème}, sur le sanctuaire panhellénique d'Olympie et des concours athlétiques qui s'y déroulent en l'honneur de Zeus afin de prendre la mesure de l'apport de l'Antiquité dans l'Olympisme moderne. Le parcours permet aussi d'en saisir les limites par l'esprit novateur des 1^{ers} organisateurs.

Si le choix se porte ici sur l'idée d'héritage, central dans le parcours, et insiste sur le continuum entre les concours antiques et la naissance des Jeux modernes, ce lien peut s'appliquer aux Jeux suivants jusqu'à ceux de Paris 2024.

Après la visite, les élèves peuvent faire l'exercice en cherchant :

- La médaille 2024 dont l'iconographie associe les références antiques à la Tour Eiffel.
- Les commandes aux artistes : Marjane Satrapi pour une immense tapisserie, un joaillier de la maison Chaumet pour les médailles, le dessinateur de l'affiche Ugo Gattoni, les étudiants de l'École des Beaux-Arts, lauréats du concours pour la création des vases de Blois, récompenses destinées aux médaillés français / les concours artistiques antiques/ les productions d'Émile Gilliéron.
<https://www.culture.gouv.fr/Actualites/Olympiade-culturelle-une-vitrine-fantastique-pour-les-metiers-d-art>
- Les campagnes d'affichages, les commerces partenaires et les boutiques officielles vendant des produits dérivés pour mettre en valeur la France, pays d'accueil et participer à son rayonnement international / l'aura acquise par les cités grecques lorsqu'elles ont un vainqueur / l'exemple de la production de Gilliéron.
- L'esprit de compétition (l'*âgon*), l'unité des grecs anciens ou des nations contemporaines: les cités grecques en guerre permanentes doivent respecter une trêve pour assurer la sécurité des athlètes et du public sur les territoires qu'ils traversent au moment où les concours sont annoncés sous peine d'exclusion. Le président Emmanuel Macron a réclamé une trêve le temps des Jeux entre la Russie et l'Ukraine. Le CIO a décrété que les athlètes russes concourront sous bannière neutre.
- La notoriété et la renommée des vainqueurs/ l'exemple de la stèle / un exemple d'athlète contemporain.

Quelques exemples de nouveautés depuis 1896 qui peuvent être placées sur une frise:

- Les sports modernes dont les 1^{ers} Jeux sont la vitrine.
- Le drapeau olympique
- L'hymne olympique
- Le parcours de la flamme depuis les Jeux de Berlin organisés en 1936 par l'Allemagne nazie qui puise dans la lampadéromie, course aux flambeaux, qui se déroulait à Athènes lors de fêtes.
- Les Trophées et les médailles pour les trois premiers.
- La participation des femmes
- Les Jeux paralympiques
- La mascotte

Piste 2

Le choix des œuvres du dossier peut donner à réfléchir au processus de création d'une image. L'image n'est pas neutre et véhicule des messages qui sont autant de mots invisibles. La décrypter pour lui donner du sens, la mettre en mots pour mieux la comprendre peuvent permettre aux élèves de prendre la mesure de sa puissance sur notre imaginaire collectif. L'affiche de la I^{re} Olympiade et celle récemment dévoilée des Jeux olympiques de Paris 2024 peuvent servir de support.

- Affiche 1896 : une composition qui mêle les références antiques aux références contemporaines. Le message est politique : renforcer l'unité du peuple grec et montrer que la jeune nation grecque dont le passé historique est prestigieux peut appartenir à l'occident moderne.
- Affiche de 2024 : une composition foisonnante qui insiste sur l'aspect de fête populaire. Elle décline les valeurs et symboles de l'Olympisme. Elle représente la France dans sa diversité humaine et géographique : des monuments emblématiques parisiens aux sites sportifs de province.

Les 2 pistes invitent à la pratique artistique. Les élèves peuvent créer leur propre affiche, un trophée ou un produit dérivé avec pour consigne d'utiliser une source antique (céramique, sculpture) proposée par le professeur ou reprise de l'exposition.

Poursuivre sa visite au sein des collections du Louvre

LES SCULPTURES RACONTENT LE SPORT ET LA VICTOIRE

La sortie directe de l'espace Richelieu se fait par les espaces que le musée consacre à la sculpture française. Les œuvres qui sont présentées dans les deux grandes cours et les salles adjacentes peuvent aisément permettre de compléter et d'élargir le contenu déjà présenté dans l'exposition. Si la mythologie est au cœur des sujets, quelques allégories peuvent aussi éclairer le propos développé par l'Olympisme.



© 2014 Musée du Louvre,
dist. GrandPalaisRmn/
Pierre Philibert

Philippe Magnier (1647-1715)
Les Lutteurs, 1684-1688

Marbre, H. 100 cm
MR 2040

Richelieu niveau -1 salle 102

Ces deux puissants personnages saisis en plein combat ont été réalisés afin d'orne le parc de Versailles. Ils ont ensuite décoré les parcs de Marly puis des Tuileries ainsi qu'une grande école de Roubaix.

Les deux jeunes hommes sont en pleine lutte, imbriqués l'un dans l'autre. Le premier, en pleine attaque est placé au-dessus, le second qui cherche à se défendre est agenouillé au sol. Leurs musculatures puissantes sont figurées avec grand réalisme et l'issue du combat ne fait pas de doute. La lutte est l'une des disciplines majeures des épreuves sportives antiques. Il en existe trois formes : la lutte simple, comme ici, le pugilat, plus violent, enfin le pancrace, encore plus violente et où presque tous les coups sont permis. Le groupe commandé à Magnier est la copie d'un célèbre groupe antique conservé au musée des Offices à Florence, une œuvre de l'époque romaine qui s'inspire elle-même d'un original grec plus ancien.



© GrandPalais-
Rmn (musée du
Louvre) / Tony
Querrec

Pierre Lepautre (vers 1659/1666-vers 1715/1744)
et Guillaume Coustou (1677-1746)
Hippomène (1711-1712) et *Atalante* (1703-1705)

Marbre, H. 128,9 cm (Atalante) et 131 (Hippomène)
MR 1804 et MR 1810

Richelieu niveau -1 salle 102

Les deux statues ont été commandées pour orner deux bosquets puis deux bassins du parc du château de Marly, ils ont ensuite décoré le jardin des Tuileries avant d'entrer au Louvre. Ils font partie, avec les statues d'*Apollon* et de *Daphné* exposées à proximité, du groupe des *Coueurs de Marly*.

L'histoire de la course qui oppose les deux personnages est tirée des *Métamorphoses* d'Ovide. La jeune Atalante est défiée à la course par Hippomène : s'il gagne, elle l'épouse, s'il perd, il est mis à mort. Aidé par Aphrodite qui lui confie trois pommes d'or, Hippomène l'emporte en les jetant par terre chaque fois qu'Atalante le dépasse puis s'arrête pour les ramasser.

La course qui les oppose est prétexte à la représentation de deux personnages en mouvement, emportés par la compétition à laquelle ils participent. Le thème est souvent repris à partir de la renaissance, tant en sculpture qu'en peinture.



© 2010 Musée du Louvre,
dist. GrandPalaisRmn /
Philippe Fuzeau

Pierre Puget (1620-1694)
Milon de Crotoné, 1672-1682

Marbre, H. 270 cm
MR 2075

Richelieu, niveau -1, salle 105

Malgré les apparences, cette impressionnante statue a bien un lien avec le sport. Les auteurs antiques racontent comment, Milon de Crotoné, plusieurs fois vainqueur lors de concours panhelléniques, se retrouva, vieillissant, face à une souche d'arbre qu'il voulut briser en deux. Affaibli par son âge, sa main resta prisonnière et l'audacieux, victime de son orgueil, finit dévoré par les loups.

La statue réalisée par Puget est une commande royale destinée au parc de Versailles. Formé en Italie, l'artiste aborde le sujet de manière particulièrement dramatique. Le lion, animal plus noble qui remplace ici les loups, enfonce ses griffes et ses crocs dans la chair du présomptueux qu'elle déchire avec réalisme. Impuissant, l'athlète hurle de douleur et son corps se raidit. L'œuvre fit grand effet à la cour et les chroniqueurs racontent que les dames furent effrayées par tant de violence. « Le pauvre homme » aurait dit la reine Marie-Thérèse en le découvrant lors d'une promenade.



© GrandPalaisRmn (musée
du Louvre) / Franck Raux

Jean-Pierre Cortot (1787-1843)
Le soldat de Marathon annonçant la victoire

Marbre, H. 206
LP 243

Richelieu, niveau -1, salle 105

Il est intéressant de savoir que l'épreuve reine des jeux, le marathon, est une invention moderne. Elle a été créée par Michel Bréal pour les premiers jeux modernes organisés à Athènes en 1896. Pour créer la course, Bréal s'inspire d'un épisode bien connu de l'histoire grecque. Pendant les guerres qui opposent Perses et Grecs, en 490 avant notre ère, les Grecs l'emportent à Marathon. Ils décident, pour annoncer leur victoire, d'envoyer à Athènes un messager. La distance est longue, plus de 42 kilomètres, et le jeune coureur meurt d'épuisement à son arrivée après avoir annoncé la bonne nouvelle.

C'est le moment que choisit Cortot pour la réalisation de cette œuvre qui sera présentée au Salon de 1834. Destinée à la cour du Louvre, elle orne pendant plus d'un siècle le jardin des Tuileries. L'artiste représente l'instant dramatique de l'arrivée du jeune guerrier qui brandit la palme de la victoire en s'effondrant pour mourir. L'épreuve sportive d'aujourd'hui commémore cet exploit !



© GrandPalaisRmn
(musée du Louvre) / Hervé
Lewandowski

François Rude (1784-1855)
Lutteur déposant son ceste, 1806

Plâtre, H. 41,8 cm
RF 2639

Richelieu, niveau 0, salle 226

La sculpture de Rude montre un jeune lutteur, nu comme le veut la tradition antique, assis sur une draperie qui recouvre un support, souche ou rocher. Il dépose au sol l'un de ses cestes, un gant constitué de lanières de cuir destinée à protéger la main et le poignet d'un lutteur mais qui peut aussi infliger de graves blessures à son adversaire. Son bras droit porte une même protection encore en place. Dans le monde de la lutte, en Grèce, le ceste est associé au pugilat, une forme violente de ce sport. A l'époque romaine, le ceste devient une véritable arme, complétée de poids et d'éléments de métal, souvent même de clous. C'est alors un attribut classique des gladiateurs.

Le jeune homme arbore la nudité héroïque des sportifs grecs, en particulier des lutteurs. Sa jeunesse et son calme semblent en opposition avec la violence du sport qu'il pratique car, parmi les trois formes de lutte connues dans le monde grec, le pugilat est celle qui se termine souvent par la mort de l'un des combattants. Contrairement à ce qui est de mise aujourd'hui, les lutteurs n'étaient pas répartis selon leur poids mais selon leur âge.



© 2022 Musée du Louvre,
dist. GrandPalaisRmn /
Thierry Ollivier

Jean-Antoine Houdon
Homme debout écorché, 1776

Bronze, H. 48,3 cm
RFML.SC.2022.1.1

Richelieu, niveau 0, salle 222

Dans l'art, l'image du sport et de l'athlète passe en général par l'image du corps. La nudité héroïque des écoles antiques, reprise en Occident à partir de la Renaissance, joue un rôle déterminant pour fixer un canon encore présent aujourd'hui et qui détermine de manière définitive ce qui est beau et harmonieux en opposition avec ce qui est laid et sans proportion.

La formation académique repose en grande partie sur l'étude du nu et sur le travail fait dans la recherche d'une proportion idéale du corps. Celle-ci évolue bien entendu d'une période et d'un lieu à l'autre. La réalisation d'un modèle comme *l'Écorché* de Houdon montre la parfaite maîtrise qu'a l'artiste dans ce type de travail : en supprimant les couches supérieures de l'épiderme, il dégage la musculature de son personnage et met en valeur formes et volumes des différentes parties d'une anatomie. Des figures de ce type sont connues dès les débuts de la Renaissance.



© GrandPalaisRmn
(musée du Louvre) / Hervé
Lewandowski

Jean-Pierre Cortot (1787-1843)

La Victoire, 1859

Bronze, H. 141 cm

RF 85

Richelieu, niveau 0, salle 225

Cette figure de bronze reproduit le modèle original d'une statue colossale destinée à orner la coupole du Panthéon, œuvre qui ne fut jamais réalisée. Le plâtre d'origine, installé à la Chambre des Députés puis au Panthéon a disparu depuis le milieu du 19^e siècle.

L'image de la Victoire est associée aux exploits d'un individu ou d'un groupe. Victoire militaire, elle couronne et accompagne celui qui triomphe et ses troupes, elle est aussi celle qui honore l'exploit d'un homme ou d'un athlète.

La Victoire de Cortot a une iconographie complexe et peu courante : elle n'est pas ailée comme une victoire antique mais porte sur la tête une couronne aux rayons solaires complétés d'étoiles. La palme qu'elle tient en main nous ramène vers une iconographie plus classique, c'est l'élément qui est traditionnellement remis au vainqueur. La figure est aussi identifiée comme symbolisant l'immortalité.



© 2020 Musée du Louvre,
dist. GrandPalaisRmn /
Hervé Lewandowski

Antoine Coysevox (1640-1720)

La Renommée à cheval sur Pégase, 1698-1702

Marbre, H. 315 cm

MR 1824

Richelieu, niveau -1, salle 102

Que ce soit dans des temps anciens ou à l'époque moderne, le vainqueur, quel qu'il soit, jouit d'une grande renommée. Ce groupe allégorique a pour pendant Mercure à cheval sur Pégase. Les deux sculptures monumentales ont été commandées pour le roi afin d'encadrer le grand abreuvoir qui forme l'aboutissement du grand axe du parc du château de Marly.

Comme souvent sous Louis XIV, les œuvres n'ont pas une simple valeur esthétique, elles possèdent aussi une signification allégorique et vantent la grandeur de la France et celle du roi lui-même.

La renommée est figurée sous l'aspect d'un personnage féminin chevauchant ici Pégase, le cheval ailé de la mythologie grecque. Couronnée et manteau au vent, elle souffle dans sa trompette pour annoncer la gloire du roi et signifier à tous la grandeur de ses hauts faits.

Les sculptures de Coysevox ont quitté Marly pour l'entrée des Tuileries, sur l'actuelle place de la Concorde, dès 1719. Remplacées par des copies, elles ont rejoint le Louvre en 1986.

Directeur de la Médiation et du développement des publics :
Gautier Verbeke

Sous-directrice de la Médiation et de la Transmission :
Céline Brunet-Moret

Coordination éditoriale et rédaction :
Florence Dinet

Responsable scientifique et des contenus :
Florence Dinet,

Daniel Soulié pour « Poursuivre sa visite au sein des collections du musée du Louvre »
Musée du Louvre, avril 2024

LOUVRE