

LOUVRE

Communiqué de presse

Multimédia

01 février—01 sept. 2013

DNP, Gotanda Building, Tokyo



Cratère en calice à figure rouges

Signé par le peintre Euphronios et attribué au potier Euxithéos, Athènes, vers 515-510 av. J.-C. Argile
Paris, musée du Louvre. G 103
© Photo DNP / Philippe Fuzeau

Informations pratiques

Adresse

Louvre—DNP Museum Lab,
RdC, Immeuble Gotanda,
3-5-20, Nishi-Gotanda, Shinagawa-ku, Tokyo.

Horaires d'ouverture

Le vendredi, de 18h à 21h, les samedi et dimanche, de 10h à 18h.
Fermé si le vendredi tombe un jour férié ainsi que les jours de maintenance et de remplacement des œuvres.
Entrée libre, réservation obligatoire.

Renseignements et réservations en ligne

<http://museumlabor.fr>
ou par téléphone : + 81 (0) 35435 0880

Avec la coopération de JAL

DNP

Autour d'un chef-d'œuvre de la Grèce antique: hommes, dieux et héros Louvre - DNP Museum Lab Dixième présentation à Tokyo

La dixième présentation de Louvre - DNP Museum Lab, qui clôt le deuxième cycle de ce projet mené conjointement par le musée du Louvre et Dai Nippon Printing Co., Ltd (DNP), invite à découvrir les créations artistiques de la Grèce antique, civilisation dont l'influence sur la culture et l'art occidental fut considérable. On pourra ainsi admirer quatre œuvres issues des collections d'art grec du Louvre, notamment le *Cratère d'Antée*, chef-d'œuvre de la céramique grecque. Divers dispositifs multimédia originaux les accompagnent dans un parcours expérimental qui propose des clés de lecture pour mieux comprendre et apprendre à regarder les œuvres d'art grec.

Trois des dispositifs conçus dans le cadre de cette présentation seront réimplantés en 2014 dans trois salles du département des Antiquités grecques, étrusques, et romaines du musée du Louvre à Paris, dont celle où se trouve aujourd'hui la *Vénus de Milo*.

De plus, convaincus de la pertinence de ce projet qui, depuis 7 ans, à travers ses cycles 1 et 2, a permis d'explorer de nouvelles approches de l'art en tirant parti des technologies de l'imagerie et de l'informatique, le musée du Louvre et DNP vont poursuivre ensemble l'expérience avec de nouveaux axes.

Œuvres exposées

Chef-d'œuvre incontournable du musée du Louvre, le *Cratère d'Antée* permet d'expliquer tout ce qui fait la beauté et la qualité de la céramique grecque. Il est signé par Euphronios, peintre de céramique réputé pour son esprit novateur, qui contribua à porter la technique de la figure rouge à un niveau de raffinement sans précédent. Un exploit d'Héraclès est représenté sur la face principale : on le voit lutter avec le géant Antée. La composition dynamique et le rendu saisissant des corps en mouvement sont autant d'éléments révélateurs de la créativité et de la virtuosité d'Euphronios. Mais ce très beau vase était également un objet utilitaire. Il servait à mélanger le vin et l'eau consommés lors du banquet appelé symposion. Une coupe à figure rouge, une statuette d'Héraclès en bronze et un masque de terre cuite représentant Dionysos, sont exposés aux côtés du cratère.

Organisation : musée du Louvre, Dai Nippon Printing Co., Ltd (DNP)

Direction scientifique : Sophie Marmois, chargée d'études documentaires, Département des Antiquités grecques, étrusques et romaines, musée du Louvre

Musée du Louvre
Direction de la communication

Anne-Laure Béatrix
Adel Ziane

Contact presse

Marion Benaiteau
marion.benaiteau@louvre.fr
Tél. + 33 (0)1 40 20 67 10

Dai Nippon Printing

Service communication
Tél. + 81 (0)3 52 25 82 20
Fax + 81 (0)3 52 25 82 39



Coupe à figures rouges

Signée par le potier Euphronios et attribuée au peintre Onésimos. Athènes, vers 500-490 av. J.-C. Argile
Paris, musée du Louvre. G 104
© Photo DNP / Philippe Fuzeau



Héraclès au repos

Réplique d'une œuvre en bronze disparue exécutée par le sculpteur Lysippe (IV^e siècle av. J.-C.). Grèce (?), III^e siècle av. J.-C. - I^{er} siècle ap. J.-C. Bronze.
Paris, musée du Louvre. Br 652
© Photo DNP / Philippe Fuzeau



Masque de Dionysos

Béotie, vers 450-400 av. J.-C. Argile
Paris, musée du Louvre. CA 640
© Photo DNP / Philippe Fuzeau

Aperçu général de la dixième présentation

A l'entrée de l'exposition, une carte animée invite le visiteur à saisir l'expansion du monde grec dans l'Antiquité, avant d'aller découvrir les œuvres exposées dans la salle de présentation. Au plus près de l'œuvre principale, le dispositif intitulé "*Le Cratère d'Antée*, un chef-d'œuvre de la céramique grecque", montre en quoi cet objet permet d'aborder des aspects essentiels de l'art et de la civilisation grecs.

Les thèmes suivants font aussi écho aux trois autres œuvres sélectionnées, et sont développés à travers le parcours de visite : les codes de représentation du corps humain que l'on peut observer avec la statuette de l'*Héraclès au repos* ; l'iconographie des divinités du panthéon grec qui permettra d'identifier les personnages représentés sur la *Coupe à figures rouges* ou encore l'importance de la relation aux dieux avec le rituel du symposium lié au culte de Dionysos, dieu du vin ici présent sous la forme d'un masque.

Le monde grec dans l'Antiquité

Le monde grec antique connut une histoire millénaire, recouvrant une vaste région qui dépasse les frontières de la Grèce actuelle. Ses foyers artistiques foisonnants engendrèrent une production dynamique et novatrice.

Le dispositif d'introduction à la visite, intitulé "*Le monde grec dans l'Antiquité*", offre des repères géographiques et chronologiques, illustrés par des œuvres majeures conservées au musée du Louvre. Conçue pour servir d'introduction à la visite des collections d'art grec du Louvre, cette carte animée sera réimplantée à Paris dans les salles du musée.

Reconnaître les divinités et héros grecs

Les Grecs étaient polythéistes, ils croyaient en plusieurs divinités qu'ils honoraient par des rites, des sacrifices, des fêtes. Ces dieux sont reconnaissables par des attributs, accessoires ou détails vestimentaires qui évoquent une partie de leur histoire et de leurs fonctions. Sur le *Cratère d'Antée*, Héraclès est identifiable grâce à ses attributs, notamment la léonté et la massue.

Le dispositif "*Reconnaître les divinités et héros grecs*" permet d'apprendre à distinguer les principaux personnages mythologiques grecs comme Aphrodite et Apollon. Ce dispositif sera réimplanté au Louvre dans la galerie de la Vénus de Milo, qui voit passer quelques 6 millions de visiteurs par an. Afin de répondre à la forte fréquentation de ce lieu en contrôlant le temps de consultation, ont été privilégié un accès intuitif à l'information et la diffusion d'un volume approprié d'information.

Bienvenue au Symposium

Le *symposium* n'était pas seulement un moment de convivialité, mais aussi une pratique sociale et religieuse. Lors de ces banquets placés sous la protection de Dionysos, dieu du vin et du théâtre, les hommes se réunissaient pour boire du vin et se divertir avec de la musique, de la poésie, de la danse et des jeux, mais aussi pour échanger des réflexions politiques ou philosophiques. Le déroulement de ces *symposium* nous est connu aujourd'hui par les très nombreuses représentations pleines de vie peintes sur les céramiques. Grâce au dispositif "*Bienvenue au Symposium*", dans



Dispositif « Le monde grec dans l'Antiquité »
© Photo DNP



Dispositif « Reconnaître les divinités et héros grecs »
© Photo DNP



Dispositif « Bienvenue au Symposium »
© Photo DNP



Dispositif "Le nu masculin, une quête de perfection"
© Photo DNP

lequel s'animent les personnages des vases, projetés sur trois écrans de 20 pouces, le visiteur pourra participer à l'ambiance festive et musicale de ces assemblées.

Le nu masculin, une quête de perfection

Dans la Grèce antique, la représentation du corps humain est le thème favori des artistes. Il fait l'objet de recherches continues d'équilibre, de proportions et d'anatomie.

Sur le *Cratère d'Antée* ou la *Coupe à figures rouges*, les représentations des héros illustrent ces recherches en peinture, de même que l'*Héraclès au repos* est un bel exemple de cette représentation du corps dans la sculpture grecque. Cette statuette est une des rares répliques en bronze d'un original du sculpteur Lysippe, qui marqua l'histoire de la représentation du corps humain en établissant un canon de proportions.

Avec le dispositif "Le Nu masculin, une quête de perfection", le visiteur est invité à prendre le contrôle d'un "avatar" qui est projeté face à lui, et à lui faire prendre la pose de sculptures de différentes époques, pour saisir les évolutions que connut la représentation du corps humain dans l'art grec.

Vers un troisième cycle du projet Louvre - DNP Museum Lab

Louvre - DNP Museum Lab a vu le jour en octobre 2006 avec comme objectif d'explorer des modes d'approches innovants et enrichissants pour l'appréhension des œuvres d'art. Son espace dédié à Gotanda (Tokyo) propose une rencontre privilégiée avec une ou plusieurs œuvre(s) sélectionnée(s) dans les collections du musée du Louvre, à travers un parcours favorisant le dialogue entre l'œuvre et le visiteur, à l'aide de dispositifs multimédia originaux tirant parti des nouvelles technologies de l'information et de l'imagerie.

Le projet est entré dans une deuxième phase en octobre 2010 avec l'installation progressive au musée du Louvre à Paris des systèmes multimédia éprouvés à Tokyo. Quatre dispositifs conçus pour les septième et huitième présentations sont ainsi déjà en consultation dans les salles du Louvre, et deux autres, issus de la neuvième présentation, seront prochainement installés au département des peintures.

La dixième présentation marque la dernière étape de ce deuxième cycle, mais le musée du Louvre et DNP, convaincus de la pertinence de ces nouveaux outils conjuguant habilement les techniques de l'informatique et de l'imagerie pour enrichir la rencontre entre l'art et le visiteur, ont décidé de poursuivre le projet en lui apportant une nouvelle dimension. S'appuyant notamment sur l'expérience des ateliers numériques proposés aux écoles tout au long de la deuxième phase dans le cadre des programmes scolaires d'art plastique, le troisième cycle de Museum Lab entend élargir son champ d'action en couplant les expositions de Gotanda avec une déclinaison hors-les-murs de l'expérience Museum Lab, c'est-à-dire dans des espaces non muséaux. Les modalités concrètes de ce troisième cycle sont actuellement à l'étude, dans l'optique d'un déroulé sur trois ans à partir de 2014.