

MÉTIS

N. S. 19 2021

Anthropologie
des mondes
grecs et romains

Dossier :

Éros en jeu



ÉDITIONS DE L'EHES • DAEDALUS
PARIS • ATHÈNES

Sommaire

Dossier: Éros en jeu

Véronique DASEN – Jeux d'Éros : enjeux et pistes historiographiques	7
David BOUVIER – Athéna, Éros, Ulysse, Nausicaa, des lavoirs, un lion et une balle dans l' <i>Odyssée</i>	13
Hanna AMMAR – Éros et jeux d'enfants dans la céramique attique des v ^e et iv ^e siècles av. J.-C.	37
Carina WEISS – Eros/Amor ist ein Fallensteller oder: Wer anderen eine Falle stellt, tritt selbst hinein	57
Fabio SPADINI – Éros et le lion. Soulager les peines d'amour	79
Viktoria RÄUCHLE – Eros as a Globetrotter. <i>Jeux d'esprit</i> on a Sardonyx Gem in Xanten	101
Véronique DASEN, Nicolas MATHIEU – Margaris ou l'amour en jeu	123
Giulia SISSA – <i>Mille facesse iocos!</i> The Paradigm of Play in Ovid's <i>Art of Love</i>	147

Varia

Vasiliki KOUSOULINI – Cyprus as a Heterotopia in Early Greek Epic Poetry	169
Déborah BUCCHI – La matérialité du double d'Hélène ou les pouvoirs figuratifs de la tragédie d'Euripide	197
Ioannis N. PERYSIKAKIS – Function of Wealth in Aeschylus' <i>Persae</i> and Herodotus' <i>Historiē</i>	219
Sonia DARTHOU – La chouette : un signe politique sur les disques du gymnase ?	243
Madeleine JOST – Un paysage religieux : l'Arcadie, théâtre de la vie terrestre des dieux	265
Mélanie LOZAT – Courètes, Corybantes, Cabires, Dactyles et Telchines dans la <i>Géographie</i> de Strabon	289
Fabian SCHULZ – The Debate over the Altar of Victory in 384: A Test Case for Bertram Raven's Power/Interaction Model of Interpersonal Influence?	313
Françoise FRONTISI-DUCROUX, François LISSARRAGUE – Atypota : pour en finir avec l'aniconisme	333

Jeux d'Éros: enjeux et pistes historiographiques

LA FORCE DE L'AMOUR, personnifiée par Éros, est irrésistible pour les mortels. Doux-amer, Éros peut séduire et ravir, mais aussi torturer et détruire¹. Une des expressions métaphoriques de sa puissance ambiguë est l'activité ludique qui sert de fil rouge aux sept contributions de ce dossier². Le croisement d'approches littéraires, philologiques et iconographiques fait apparaître la cohérence remarquable des déclinaisons de la dimension performative du jeune dieu qui gouverne le sentiment amoureux dans les images et les textes en Grèce et à Rome.

Le « jouer », *παίζειν* en grec, *ludere*, *iocare* en latin, s'inscrit dans un réseau sémantique spécifique dont Éros est l'une des clefs. La figure d'un Éros immature, téméraire, taquin, voire cruel et imprévisible, personnifie en Grèce ancienne les rapports intimes qui unissent d'une part l'enfance au jeu, à l'éducation, y compris à l'apprentissage de la maîtrise de soi et à la formation de liens sociaux³, d'autre part à la sphère des émotions éveillant le plaisir et par là, un pouvoir séducteur⁴. Les travaux fondateurs de Claude Calame ont analysé les différentes facettes en grec, le « jouer » aux activités qui fédèrent une communauté, notamment les pratiques rythmées, musicales, poétiques

1. CARSON [1986] 2014 ; CALAME 1996. Sur cette notion de puissance et de contrainte, FARAONE 1999 ; WINKLER 2005 ; VITELLOZZI 2019.

2. Les articles sont issus de la journée d'étude « Éros en jeu, jeux d'Éros » organisée à l'université de Fribourg les 5-6 décembre 2018, ainsi que du travail collectif en cours dans le projet financé par le Conseil européen de la recherche *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (ERC advanced grant 741520 under the research and innovation framework programme Horizon 2020). Nous remercions aussi le programme doctoral CUSO « Études genre » pour son soutien aux doctorants, ainsi que Francesca Prescendi et Hanna Ammar pour leur collaboration à l'organisation de cette journée d'étude.

3. DASEN, VESPA 2020.

4. KIDD 2019 et 2021.

et dansées des poèmes méliques⁵. Le jeune âge d'Éros incarne aussi l'impulsivité et l'irrationalité apparente des sentiments : « Éros l'insensé », comme l'est un *nēpios* qui ne maîtrise pas encore la parole, flirte et « joue comme un enfant » selon Anacréon⁶, comme s'il était insensible aux enjeux de ses actes : « Encore aux bras de sa mère, jouant de bon matin aux osselets, Éros, ce bambin, a joué ma vie », dit Méléagre⁷.

Éros enfant est un dieu qui ne craint pas l'affrontement. Ses jeux mettent en œuvre la dimension agonistique de la relation amoureuse. Il est souvent un joueur de balle dont le lancer constitue une invite érotique, comme dans la fameuse image de l'Éros au ballon chez Anacréon :

Lançant à nouveau vers moi sa balle pourpre,
Éros aux cheveux d'or m'appelle à jouer
avec une fille aux sandales chamarrées⁸.

Son autre jeu favori est le jeu d'astragales. Chez Anacréon, la violence de l'expérience érotique, qui peut faire perdre la raison, est comparée à la passion qui s'empare du joueur d'osselets. Le désir de vaincre peut s'allier à une forme de consultation oraculaire : « Les osselets d'Éros sont folies et désordres⁹. »

La métaphore ludique, synonyme d'agentivité et de gestion de l'indéterminé¹⁰, peut aussi se décliner sans l'intervention d'Éros, mais d'autres divinités comme Athéna qui dévie la chute d'une balle dans le chant VI de l'*Odyssee*¹¹. David Bouvier montre comment le jeu de balle construit chez Homère un parcours qui mène de la chorégraphie rythmée, par le lancer de Nausicaa et de ses suivantes, à la chute de la balle dans l'eau. Le mouvement tournoyant de la balle évoque la fascination et la perte de contrôle causée par le surgissement du sentiment amoureux. Aux cris des jeunes filles, Ulysse se réveille.

5. CALAME 1996 et 2021. Voir aussi BIERL 2021.

6. Alcman fr. 58 Page-Davies = 147 Calame : « Ce n'est pas Aphrodite, mais Éros l'insensé qui joue comme un enfant voletant sur la corolle des fleurs – ne va pas me les toucher ! – du souchet » (Αφροδίτα μὲν οὐκ ἔστι, μάργος δ' Ἔρωσ οἶα <παῖς> παίσδει, ἄκρ' ἐπ' ἄνθη καβαίνων, ἀ μή μοι θίγηις, τῷ κυπαρίσκῳ) (trad. C. Calame).

7. *Anthologie Palatine* XII, 47 (Méléagre) : Ματρὸς ἔτ' ἐν κόλποισιν ὁ νήπιος ὀρθρινὰ παίζων/ ἀστραγάλαις τοῦμόν πνεῦμ' ἐκύβευσεν Ἔρωσ (trad. R. Aubreton, F. Buffière, J. Irigoien, CUF, 1994). Voir aussi *Anthologie Palatine* XII, 46 (Asclepiades) : « Je n'ai pas vingt-deux ans et je suis las de vivre. Amours, pourquoi ces tortures ? Pourquoi me consumer ? Dites, s'il m'arrive malheur, qu'allez-vous faire ? Bien sûr, Amours, tout comme avant, en inconscients, vous jouerez aux osselets » ; PRETAGOSTINI 1990 ; PFEIJFFER 2000 ; CALAME 2005, p. 35-36 (Οὐκέϊμ' οὐδ' ἐτέων δύο κ' εἴκοσι καὶ κοπιῶ ζῶν. Ὄρωτες, τί κακὸν τοῦτο; τί με φλέγετε; ἦν γὰρ ἐγὼ τι πάθω, τί ποιήσετε; δῆλον, Ἔρωτες, ὡς τὸ πάρος παίξεσθ' ἄφρονες ἀστραγάλαις).

8. Anacréon fr. 358 Page (trad. C. Calame) : σφαίρη δητὲ με πορφυρῆ βάλλων χρυσοκόμης Ἔρωσ, νήνι ποικίλοσαμβάλῳ συμπαίζειν προκαλεῖται.

9. Anacréon, fr. 398 Page : ἀστραγάλαι δ' Ἔρωτός εἰσιν μανία τε καὶ κυδομοί.

10. HAMAYON 2012.

11. *Odyssee* VI, *passim*.

Les ambivalences de l'expérience érotique se retrouvent dans la littérature latine et s'y déclinent avec différents accents selon les genres littéraires. Giulia Sissa explore comment, chez les poètes élégiaques, la passion et la compétition peuvent se transformer en souffrance malade. L'aimé.e « se joue de » l'amant.e sans craindre d'user de ruse et de tromperie. La puérité d'Éros est associée à la frivolité, la cruauté, voire l'irrationalité. La dimension civilisatrice du jeu et de l'amour se révèle toutefois chez Ovide (*les Amours*, *l'Art d'aimer*), où l'amour est aux mains d'un enfant d'âge tendre, *aetas mollis*, et le goût du jeu associé à la complicité de partenaires égaux, comme dans tout jeu qui demande une forme de réciprocité et le respect de règles communes. Ce discours trouve une correspondance dans les représentations de couples en train de s'adonner à un jeu de plateau sur une série de monuments funéraires du Haut-Empire, présentés par Véronique Dasen et Nicolas Mathieu. Comme dans *l'Art d'aimer* d'Ovide, le jeu des latroncules y devient une métaphore visuelle de l'amour en tant que conquête et de la séduction comme « jeu » stratégique. Sur l'urne en marbre de Margaris, l'esclave de Marcus Allius Herma, le dynamisme d'une relation fondée sur le plaisir partagé est mis en scène. La scène de jeu apporte aussi un éclairage différent sur une façon de penser la part active de la femme qui contraste avec la différence de statuts transmise par l'inscription. L'espace liminaire qui caractérise la pratique ludique crée aussi un entre-deux où interagissent monde des vivants et monde des morts, avec peut-être l'espoir que cette complicité ne cesse pas avec la mort.

La mise en image des enjeux métaphoriques de ces activités ludiques est encore relativement peu étudiée. Hormis deux articles fondateurs de Konrad Schauenburg qui dresse un inventaire très utile des représentations de jeux d'Éros adolescents dans la céramique attique et italienne¹², et de la monographie d'Elisa Pellegrini¹³, une série d'articles ponctuels ont éclairé le potentiel du sujet : sur les jeux de filles en âge de se marier, avec ou sans accessoires (balles, toupies, *morra*, *ephedrismos*), qui traduisent le désir de les penser actives dans la gestion de leur destin, sur Ganymède, le beau garçon par excellence, dont le corps harmonieux, la séduction irrésistible et la capture mouvementée sont traduits par l'exercice du jeu de cerceau, sur les apprentissages enfantins¹⁴. Les débuts de l'iconographie de l'Éros enfant sont encore mal connus. Les vases miniatures de la fin du IV^e s. - début III^e s. av. J.-C. sont un des espaces figurés où cette transformation s'opère. Le répertoire établi

12. SCHAUBURG 1976a et 1976b. Voir aussi GREIFENHAGEN 1957.

13. PELLEGRINI 2009 ; GUTZWILLER 2010 et 2019.

14. DASEN 2016, 2018, 2019 (p. 14-15 et 24-25) et 2020 ; AMMAR 2020. Voir aussi HERMARY *et al.* 1986, n^{os} 748-778 (cerceau, combat de coqs, balle, *ephedrismos*, autres jeux) ; BLANC, GURY 1986, n^{os} 230-274 (activités gymniques et ludiques, notamment n^{os} 254-266 : course à pied, *ephedrismos*, cerceau, « roue pleine », disque, osselets, balle, « plan incliné »).

par Gerard van Hoorn en 1951¹⁵ a fait l'objet de différentes analyses, mais aucune ne s'est intéressée jusqu'ici aux contextes et aux formes de l'émergence d'un Éros au corps potelé¹⁶. L'approche novatrice d'Hanna Ammar éclaire l'importance des interactions constantes d'enfants mortels et divins, où Éros accompagne l'acquisition de différents apprentissages, parfois avec un regard décalé et amusé de l'imagier.

La glyptique, l'étude des pierres gravées, serties et portées en bijou, constitue un autre champ fertile avec une dimension personnelle, biographique, nouvelle dans l'imagerie romaine tardo-républicaine et impériale¹⁷. Les thèmes transmis par la littérature élégiaque et épique s'y déploient avec des innovations qui éclairent les nouveaux enjeux d'un Éros dont l'image est cette fois appropriée par la personne qui commande, offre ou porte le bijou. Plusieurs thématiques ne se limitent pas à celle de l'affrontement d'Éros et Ganymède aux osselets¹⁸ et font écho au discours contemporain sur les tourments du désir érotique avec une grande créativité. Éros peut être représenté entravé, en équilibre sur un globe, comme sur l'intaille de Xanten, face à un philosophe personnifiant le discours sur la nécessité d'apprendre à dominer sa passion, explique Victoria Räuchle¹⁹. Carina Weiss montre comment se décline sa punition, chasseur chassé, humanisé, pris à son propre piège comme dans la poésie hellénistique. Celui qui torture peut aussi devenir compatissant. L'Éros « tireur d'épine » soulage la douleur causée par une blessure sentimentale. L'épine qu'il retire de la patte du lion, incarnant le cœur, est celle de la rose, la fleur d'Éros et d'Aphrodite, inscrite dans un réseau de correspondances divines et astrologiques qu'analyse Fabio Spadini.

Ce parcours sur les jeux d'Éros n'entend pas être exhaustif. Au contraire, il nous invite à relancer la balle à la recherche de nouveaux échanges :

C'est un joueur de balle, l'Amour que je nourris ;
il te lance, Héliodôra, le cœur qui bondit en mon sein.
Allons, accepte-le comme partenaire²⁰.

15. VAN HOORN 1951.

16. Sur l'émergence du type putto à l'époque hellénistique, HERMARY *et al.* 1986, p. 937-938.

17. DASEN, SPADINI 2020 et 2021.

18. Apollonios de Rhodes, *Argonautiques* III, 117-136. Sur ce thème dans l'iconographie, BLANC, GURY 1986, n^{os} 254-266 (course, *ephedrismos*, cerceau, roue pleine, disque, osselets, balle, « plan incliné »).

19. Sur ce motif comme métaphore de l'amour pensé comme domination amoureuse, *servitium amoris*, voir aussi GEORGE 2003.

20. *Anthologie Palatine* V, 214 (trad. P. Waltz et J. Guillon, CUF, 1928) : Σφαιριστὰν τὸν Ἐρωτὰ τρέφω· σοὶ δ', Ἥλιωδώρα, βάλλει τὰν ἐν ἐμοὶ παλλομέναν καρδίαν· ἄλλ' ἄγε συμπαίκτην δέξει Πόθον·

Bibliographie

- AMMAR 2020** : Hanna Ammar, « Greek Children and their Wheel Carts on Attic Vases », in Katharina Rebay-Salisbury (ed.), *Ages and Abilities: The Stages of Childhood and their Social Recognition in Prehistoric Europe and Beyond*, Oxford, p. 209-220.
- BIERL 2021** : Anton Bierl, « Choral Dances as Play. *Paizein* in Greek Drama, or Body Movement as Sexual Attraction between Gender and Genre », in DASEN, *VESPA 2021*, p. 29-47.
- BLANC, GURY 1986** : Nicole Blanc, Françoise Gury, s.v. « Eros/Amor, Cupido », in *LIMC III*, p. 952-1049.
- CALAME 1996** : Claude Calame, *L'Éros dans la Grèce antique*, Paris.
- 2005 : Claude Calame, *Masques d'autorité. Fiction et pragmatique dans la poésie grecque antique*, Paris.
- 2021 : Claude Calame, « Les jeux poétiques d'Éros : le désir amoureux en performances musicales », in DASEN, *VESPA 2021*, p. 79-90.
- CARSON [1986] 2014** : Anne Carson, *Eros the Bittersweet: An Essay*, Princeton.
- DASEN 2016** : Véronique Dasen, « Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne », *Kernos* 29, p. 73-100.
- 2018 : Véronique Dasen, « Ganymède ou l'immortalité en jeu », *Kernos* 31, p. 119-140.
- 2019 : Véronique Dasen (éd.), *Ludique. Catalogue de l'exposition "Ludique ! Jouer dans l'Antiquité", Lugdunum-musée et théâtres romains, 20 juin-1^{er} décembre 2019*, Gent-Lyon.
- 2020 : Véronique Dasen, « La royauté de l'enfant. À propos d'Héraclite et de pratiques ludiques enfantines en Grèce ancienne », in David Bouvier, Véronique Dasen (éd.), *Héraclite. Le temps est un enfant qui joue, Jeu/ Play/Spiel 1*, Liège, p. 97-123.
- DASEN, SPADINI 2020** : Véronique Dasen, Fabio Spadini (éd.), Dossier *Bijoux antiques : de l'ornement au talisman. Identités et pratiques sociales*, I, *Gemmae. An International Journal on Glyptic Studies* 2.
- 2021 : Véronique Dasen, Fabio Spadini (éd.), Dossier *Bijoux antiques : de l'ornement au talisman. Identités et pratiques sociales*, II, *Gemmae. An International Journal on Glyptic Studies* 3.
- DASEN, VESPA 2020** : Véronique Dasen, Marco Vespa (éd.), Dossier *Bons ou mauvais jeux ? Pratiques ludiques et sociabilité*, *Pallas* 114, p. 13-229.
- 2021 : Véronique Dasen, Marco Vespa (dir.), *Play and Games in Classical Antiquity. Définition, Transmission, Réception / Jouer dans l'Antiquité classique. Définition, transmission, réception*, *Jeu/Play/Spiel 2*, Liège.
- FARAONE 1999** : Christopher A. Faraone, *Ancient Greek Love Magic*, Cambridge (Mass.).
- GEORGE 2003** : Michele George, « Cupid Punished: Reflections on a Roman Genre Scene », in Michele George (éd.), *Roman Slavery and Roman Material Culture*, Toronto, p. 158-179.
- GREIFENHAGEN 1957** : Adolf Greifenhagen, *Griechische Eroten*, Berlin.
- GUTZWILLER 2010** : Kathryn Gutzwiller, « Images poétiques et réminiscences artistiques dans les épigrammes de Méléagre », in Évelyne Prioux, Agnès Rouveret (dir.), *Métamorphoses du regard ancien*, Nanterre, p. 67-112.

- 2019 : Kathryn Gutzwiller, « Dreadful Eros before and after Meleager », in Maria Kanellou, Ĺvana Petrovic, ĹChris Carey (ed.), *Greek Epigram from the Hellenistic to the Early Byzantine Era*, Oxford, p. 233-246.
- HAMAYON 2012 : Roberte Hamayon, *Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris.
- HERMARY *et al.* 1986 : Antoine Hermary, Hélène Cassimatis, Rainer Vollkommer, s.v. « Eros », in *LIMC* III, p. 850-942.
- KIDD 2019 : Stephen Kidd, *Play and Aesthetics in Ancient Greece*, Cambridge.
- 2021 : Stephen Kidd, « Le jeu est-il une émotion ? Enquête sur la *paidia* grecque », in *DASEN*, *VESPA* 2021, p. 19-28.
- PELLEGRINI 2009 : Elisa Pellegrini, *Eros nella Grecia arcaica e classica : iconografia e iconologia*, Roma.
- PFEIJFFER 2000 : Ilja Leonard Pfeijffer, « Playing Ball with Homer. An Interpretation of Anacreon 358 PMG », *Mnemosyne* 53, p. 164-184.
- PRETAGOSTINI 1990 : Roberto Pretagostini, « Le metafore di Eros che gioca : da Anacreonte ad Apollonio Rodio e ai poeti dell'Antologia Palatina », *AION-filol* 12, p. 225-238.
- SCHAUENBURG 1976A : Konrad Schauenburg, « Erotenspiele 1. Teil », *AW* 7-3, p. 39-52.
- 1976b : Konrad Schauenburg, « Erotenspiele 2. Teil », *AW* 7-4, p. 28-35.
- VAN HOORN 1951 : Gerard Van Hoorn, *Choes and Anthesteria*, Leiden.
- VITELLOZZI 2019 : Paolo Vitellozzi, « The Sword of Dardanos. New Thoughts on a Magical Gem in Perugia », in Kata Endreffy, Arpád Miklós Nagy, Jeffrey Spier (dir.), *Magical gems in their contexts. Proceedings of the International Workshop held at the Museum of the Fine Arts, Budapest, 16-18 Februar 2012*, Rome, p. 283-303.
- WINKLER 2005 : John J. Winckler, *Désir et contrainte en Grèce ancienne*, Paris (trad. fr. de *The Constraints of Desire: the Anthropology of Sex and Gender in Ancient Greece*, 1990, New York-London).