

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

Hanna AMMAR

Université de Fribourg – ERC Locus Ludi, EPHE

Éros et jeux d'enfants dans la céramique attique des v^e et iv^e siècles av. J.-C.

Résumés

Cet article étudie une série d'images extraite de l'abondant corpus des scènes infantiles peintes sur de petites choés et lécythes aryballisques à figures rouges, produites à Athènes entre c. 440 et c. 375 av. J.-C, sur lesquelles des Érotés sont représentés sous les traits de jeunes enfants. La physionomie de ces Érotés et les jouets qu'ils manipulent corroborent l'idée d'une analogie opérée par les peintres attiques entre le monde d'Éros et celui de l'enfance. L'analyse des activités ludiques et de la mise en scène des processus d'apprentissage infantiles permettra de mettre en évidence les connexions multiples établies par les imagiers entre Éros, l'enfance, le jeu et le monde animal.

Mots-clés : Éros, enfance, jeux, choés, céramique attique

Eros and Children's Games on Attic Pottery of the 5th and 4th Centuries BC

This paper considers a series of images taken from the large corpus of small red-figure *choes* and squat *lekythoi* made in Athens between c. 440 and c. 375 BC, in which Erotes are depicted as young children. The childish appearance of these Erotes and the toys they handle corroborates the idea that Attic painters have created an analogy between the world of Eros and that of childhood. The analysis of the playful activities and of the depiction of childhood learning processes will highlight the multiple connections made by the painters between Eros, childhood, play and the world of animals.

Key words: Eros, childhood, play and games, choes, Attic vases

En 1976, Konrad Schauenburg offrait dans un double article de l'*Antike Welt* une analyse détaillée du rapport entre Éros et le jeu au sein des imageries grecque et romaine¹. Il explorait alors un thème peu abordé par les études portant sur l'immense corpus des représentations antiques du dieu ailé². Lorsque l'article du *LIMC* consacré à Éros est publié quelques années plus tard, le jeu n'apparaît toutefois pas comme une catégorie majeure au sein du catalogue établi des sources iconographiques grecques³. Éros a depuis fait l'objet d'études fondamentales, mais l'analyse de ses liens aux jeux y reste peu développée et la spécificité du discours des images est souvent délaissée au profit des sources littéraires⁴. Les activités ludiques d'Éros sont néanmoins un thème privilégié par les imagiers de l'Antiquité, plus particulièrement par les peintres de vases attiques. Sur une série remarquable de vases à figures rouges de petite taille, produits en quantité entre c. 440 et c. 375 av. J.-C., Éros est intégré à une imagerie consacrée au monde de l'enfance, au sein duquel le jeu occupe une place primordiale. Le corpus est principalement composé d'œnochoés de type III, appelées choés, et de lécythes aryballiques⁵. L'éventail restreint des jeux illustrés est révélateur des choix effectués par les peintres et marque une distinction entre jeux d'adultes et jeux d'enfants. Certaines activités ludiques documentées par d'autres sources iconographiques et littéraires sont ainsi absentes de la série⁶. À l'inverse, certains jouets représentés sur ces petits vases ne sont jamais associés à des figures adultes. Ils deviennent ainsi des marqueurs d'âge et participent à la construction d'une identité de l'enfance en images.

Éros s'invite à plusieurs reprises dans ces scènes infantiles. Il se substitue aux enfants anonymes dont il n'est différencié que par ses deux grandes

1. SCHAUENBURG 1976a et 1976b.

2. FURTWÄNGLER 1874 ; GREIFENHAGEN 1957.

3. Les jeux y sont classés parmi les « autres activités d'Éros » : HERMARY *et al.* 1986a, p. 853-855.

4. CALAME 1996.

5. Au singulier, l'*œnochoé* de type III est traditionnellement appelée « *chous* ». Le corpus de ces représentations des jeux d'enfants, comptant près de 600 objets, est réuni dans le catalogue de ma thèse de doctorat en préparation intitulée *Enfance en jeux : représentations des activités ludiques infantiles dans la céramique attique des v^e et iv^e siècles av. J.-C.*, sous la direction de Véronique Dasen (Université de Fribourg) et Gabriella Pironti (École Pratique des Hautes Études). Le thème des jeux d'enfants est ponctuellement représenté sur d'autres formes de vases, notamment sur des lécythes funéraires à fond blanc : New York, Metropolitan Museum 09.221.44 = NEILS, OAKLEY 2003, p. 300, n° 115. Il est également repris sur quelques rares images de vases italiotes : Boston, Museum of Fine Arts 97.605 = VAN HOORN 1951, p. 111, n° 370.

6. C'est le cas des jeux de plateau, notamment connus par la série de vases attiques où Achille et Ajax s'affrontent au jeu des cinq lignes : voir par exemple New York, Metropolitan Museum 65.11.12. Sur les questions que soulèvent cette absence, voir en dernier lieu BOUVIER, DASEN 2020. Le jeu de la toupie, *rhombos*, n'est lui aussi associé qu'à des personnages adultes sur les images : New York, Metropolitan Museum 75.2.9 = DASEN 2016a, p. 16, fig. 9.

ailes dorsales⁷. Les jouets qu'il manipule sont ceux de la panoplie ludique des petites filles et des petits garçons. La présence de cette divinité dans les images participe d'une analogie effectuée par les peintres de vases entre Éros et l'enfance. Si plusieurs de ces scènes ont été mentionnées dans les articles précédemment cités, la particularité de leur support matériel et de leur contexte de production n'a pas été prise en compte. Cette étude propose d'interroger ces images à travers trois niveaux de connexions opérées par les imagiers entre l'Éros, l'enfance, le jeu et enfin le monde animal.

Éros et l'anatomie de l'enfance

À partir de 440 av. J.-C., les peintres de vases attiques ont développé de nouveaux modes de représentation du corps infantile⁸. Sur les images de l'époque archaïque, les enfants étaient rarement figurés et n'étaient distingués des adultes que par leur taille réduite. Avec l'apparition du motif de l'enfance en jeux sur les choés et les lécythes aryballisques, où filles et garçons apparaissent désormais sans adultes à leurs côtés, émerge la représentation de l'anatomie caractéristique des premiers âges de la vie. Les membres inférieurs et supérieurs deviennent plus charnus, la musculature abdominale laisse place à des ventres arrondis. Cet effort pour un rendu anatomique plus réaliste témoigne de l'intérêt croissant de cette époque pour les particularités de la physiologie infantile⁹.

Éros, quant à lui, est représenté sous les traits d'un adolescent sur les vases attiques à figures rouges du v^e siècle av. J.-C. Toutefois, sur plusieurs images de la série des petites choés et lécythes, les peintres lui prêtent les traits morphologiques d'un enfant. Ainsi sur un *chous* conservé au Ashmolean Museum d'Oxford, le dieu dont les ailes sont peintes de rehauts blancs se tient assis sur le dos d'un dauphin et joue de la lyre (fig. 1)¹⁰. Son corps a tout de celui des enfants représentés sur les choés : la rondeur de ses cuisses et de ses mollets révèle les tissus adipeux propres aux jeunes êtres humains. Sur un petit lécythe à figures rouges, autre support typique de l'enfance en jeux, le peintre a appliqué à la figure d'Éros tous les codes du motif du bambin rampant (fig. 2a-b)¹¹. Le thème, très répandu dans cette série, montre de

7. Je suis ici les conclusions d'Antoine Hermary qui propose d'identifier tout jeune homme ailé comme étant Éros sur les images à partir de la fin de l'époque archaïque : HERMARY *et al.* 1986a, p. 934.

8. Pour une analyse détaillée des évolutions stylistiques des représentations de la figure de l'enfant dans la céramique attique, voir BEAUMONT 2003.

9. Ces conclusions ont été avancées dans DASEN 2016b.

10. Oxford, Ashmolean Museum 1945.2 = HERMARY *et al.* 1986b, p. 617, Éros 159 = VAN HOORN 1951, p. 165, n° 797, fig. 370.

11. Berlin, Antikensammlung F2442 = BAPD 9032358.

jeunes bébés, le plus souvent nus, en train de ramper au sol, seuls au centre de l'image¹². Cette posture permet aux imagiers d'identifier la classe d'âge qui n'a pas encore fait l'apprentissage de la marche¹³. Éros se substitue au bambin en adoptant la morphologie et la posture caractéristiques de son extrême jeunesse. Sa nudité laisse apparaître un corps dodu, appuyé des deux genoux et d'une main sur la ligne de sol. Il porte dans les cheveux un bandeau en tout point similaire à celui des petites filles et petits garçons sur les autres vases de la série. Rien ne le distingue des bambins anonymes, à l'exception de ses ailes. En outre, Éros porte parfois un cordon d'amulettes autour du torse (fig. 3)¹⁴. Jamais associé aux adultes, cet ornement devient l'attribut de l'enfance par excellence sur les vases à figures rouges¹⁵. Les valeurs apotropaïques prêtées à ces objets permettent aux imagiers de souligner la fragilité et l'équilibre précaire d'un corps en développement. La présence du cordon d'amulettes renforce ainsi l'infantilisation de la figure d'Éros et l'associe à la vulnérabilité de l'enfance.



Fig. 1 : *Chous* attique à figures rouges.
Oxford, Ashmolean Museum 1945.2 (détail).
D'après HERMARY *et al.* 1986b, p. 617, Éros 159.

12. Parmi l'ensemble des représentations des jeux d'enfants sur les vases attiques à figures rouges, ce motif se retrouve sur près de 25 % des images.
13. À propos des critères iconographiques de différenciation des classes d'âges, voir BEAUMONT 2012, p. 24-37.
14. Baltimore, Walters Art Museum 48.206 = VAN HOORN 1951, p. 102, n° 307, fig. 367.
15. 42 % des vases du corpus montre un enfant au moins portant ce cordon d'amulettes. Sur l'usage et la représentation des amulettes dans les mondes grec et romain, voir DASEN 2003.



Fig. 2a-b : Lécythe attique à figures rouges.
Berlin, Antikensammlung F 2442. © Antikensammlung, Staatliche Museen
zu Berlin – Preussischer Kulturbesitz. Photos Johannes Laurentius.



Fig. 3 : Chous attique à figures rouges.
Baltimore, The Walters Art Museum 48.206.
Photo du musée (CCo 1.0 License).

En transposant la morphologie, la posture et les attributs des enfants sur la figure d'Éros, les peintres attiques ont marqué le lien entre l'enfance et une divinité dont les textes grecs vantent régulièrement la beauté¹⁶. Le discours prêté à Agathon dans un passage du *Banquet* de Platon décrit Éros comme le plus beaux des dieux :

Or il est le plus beau des dieux car sa nature est telle que je vais dire. Premièrement il est le plus jeune (*neôtatos*) des dieux¹⁷.

La première justification invoquée par Agathon est donc la jeunesse d'Éros. Les charmes juvéniles du dieu se traduisent habituellement dans les images par l'assimilation de la figure d'Éros à celle du jeune éphèbe, dont la musculature est sculptée par les activités du gymnase. Les vases à figures rouges sont nombreux à montrer un jeune homme ailé, au corps imberbe, élancé et musclé¹⁸. L'élargissement du thème de l'Éros juvénile aux premiers âges de la vie est une innovation des peintres de la série des choés et petits lécythes attiques. Sur ces vases, le rapprochement entre la figure du dieu ailé et celle d'un enfant permet de sublimer le corps infantile et ainsi d'en souligner la beauté.

Notons néanmoins que tous les Érotes de la série ne sont pas représentés sous ces traits infantiles. Certains ont une physionomie encore proche des canons éphébiques : c'est le cas sur un *chous* du Musée national d'Athènes, où deux Érotes au corps élancé et musclé attèlent des biches à un char de course miniature (fig. 4)¹⁹. Cette diversité dans le rendu de la physionomie de l'enfance se retrouve en réalité sur l'ensemble de la série de vases. Plusieurs images montrent des enfants en bas-âge, identifiés par leur posture rampante ou leur cordon d'amulettes, mais dont la musculature les rapproche de l'éphèbe miniature. Dans ces cas le lien entre Éros et le monde de l'enfance est assuré par la représentation des activités ludiques caractéristiques des jeunes classes d'âge.

16. À propos de l'aspect physique d'Éros dans les sources littéraires, voir HERMARY *et al.* 1986a, p. 851.

17. Platon, *Le Banquet* 195a : « Ἔστι δὲ κάλλιστος ὧν τοιόσδε. Πρῶτον μὲν νεώτατος θεῶν » (trad. L. Robin, Paris, Les Belles Lettres, 1938).

18. Par exemple Londres, British Museum E296 = HERMARY *et al.* 1986b, p. 651, Éros 748b.

19. Athènes, Musée archéologique national 1736 = VAN HOORN 1951, p. 68, n° 69, fig. 308.

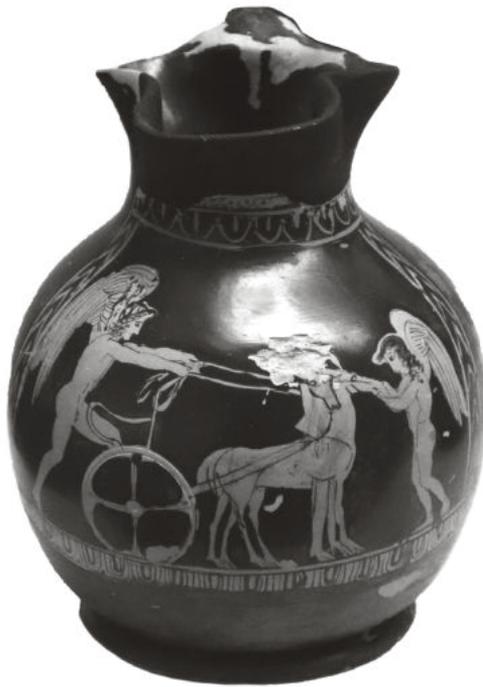


Fig. 4 : *Chous* attique à figures rouges.
Athènes, Musée Archéologique National 1736.
Wikimedia Commons (CC BY-SA 4.0 License).

Éros, jeux et apprentissages de l'enfance

L'inventaire des jeux représentés sur les choés et lécythes aryballisques soulève un problème d'ordre méthodologique. Ces images résultent de constructions opérées par les peintres pour la mise en scène des différents processus d'apprentissage de l'enfance. La panoplie ludique figurée sur ces vases est peu diversifiée et ne saurait être considérée comme le reflet de la réalité des jeux des enfants grecs de l'époque classique. L'appréhension de cette réalité est malaisée, puisque d'une part les règles des jeux des enfants relèvent d'une culture orale spontanée à laquelle les adultes n'ont pas toujours accès, d'autre part du fait de la nature altérable et volatil des objets de l'enfance²⁰. L'intervention d'Éros dans l'imagerie attique des jeux d'enfants corrobore la portée métaphorique de ces scènes ludiques.

20. Sur ces questions méthodologiques, voir CRAWFORD 2009 et DASEN 2018a.

Les chariots à roulettes sont les jouets les plus fréquemment associés aux enfants dans la céramique attique²¹. Peu de sources nous informent sur cet objet, dont aucun exemplaire ne semble avoir été livré par les *realia* archéologiques. Les chariots étaient probablement composés de matériaux périssables. Deux passages des *Nuées* d'Aristophane évoquent un petit chariot, *hamaxis*, que le jeune Phidippidès aurait fabriqué lui-même à partir de morceaux de cuir, ou se serait fait offrir par son père à l'occasion de la fête des Diasies²². Sur les vases, différents modèles de chariots sont manipulés par des petites filles et des petits garçons de toutes les classes d'âge. Le plus simple se compose d'un long bâton relié à des roulettes, auquel est parfois ajouté un siège²³. Le modèle le plus abouti se rapproche d'une version miniature du char de course des adultes, attelé à de petits animaux²⁴. Toutes les variantes de cet objet sont impliquées dans des jeux qui évoquent les étapes successives de l'apprentissage de la marche et de l'acquisition de la mobilité. Les plus jeunes enfants, encore incapables de se tenir sur leurs deux jambes, sont associés à la forme la plus simple du jouet et se contentent la plupart du temps de l'observer sans le manipuler²⁵. Les classes d'âges avancées ont la capacité de manœuvrer le jouet et de se déplacer en le faisant rouler²⁶. La conduite d'un char de course à la manière d'un aurige miniature requiert quant à elle une maîtrise plus expérimentée de la vitesse et de la mobilité²⁷. La structure et l'utilisation du chariot évoluent donc en même temps que les enfants grandissent.

Trois choés associent le motif de l'Éros infantile à ces jouets mobiles²⁸. Sur un *chous* déjà mentionné (fig. 3), Éros court en faisant rouler un chariot derrière lui. Le dieu manœuvre le jouet de la même manière que les enfants mortels. Une autre scène montre un Éros agenouillé devant un chariot,

21. Pour une analyse détaillée des représentations de ce jouet sur les choés et lécythes arybalistiques, voir AMMAR 2019 et 2020.

22. Aristophane, *Nuées* 861-864 et 878-881 (éd. V. Coulon, Paris, Les Belles Lettres, 1934).

23. Pour la version la plus simple, voir par exemple Athènes, Musée archéologique national 14509 = VAN HOORN 1951, p. 72, n° 100, fig. 507. Pour une version avec un siège : Munich, Antikensammlung 2461 = VAN HOORN 1951, p. 152, n° 696, fig. 263.

24. Par exemple New York, Metropolitan Museum 21.88.80 = NEILS, OAKLEY 2003, p. 286, n° 99.

25. Par exemple Munich, Antikensammlung 2459 = VAN HOORN 1951, p. 151, n° 694, fig. 267.

26. Par exemple Athènes, Musée archéologique national BΣ43 = VAN HOORN 1951, p. 99, n° 279, fig. 70.

27. Voir *supra*, n. 23.

28. L'association entre Éros et le chariot à roulettes est reprise sur un cratère en cloche lucanien : St Pétersbourg, Musée de l'Hermitage B3153 = SCHAUBENBURG 1976a, p. 48, fig. 17. L'objet que tient Éros est parfois identifié comme une double hache : BAPD 9018457. Cette identification est probablement influencée par le fait que le jouet est représenté de face, alors que les peintres attiques le représentent habituellement de profil. Un parallèle peut pourtant être effectué avec la scène peinte sur un *chous* attique : Bellinzona, Museo civico 1 = BAPD 5972. Pour cette raison, je suis ici les observations de K. Schauenburg, qui identifie le jouet comme un chariot à roulettes.



Fig. 5 : *Chous* attique à figures rouges.
Athènes, Musée Archéologique National 1563.
Wikimedia Commons (CC BY-SA 4.0 License).

les deux bras tendus vers l'avant (fig. 5)²⁹. L'attitude du dieu est identique à celle d'un petit garçon sur un autre vase de la série³⁰. L'attelage de biches que les deux Érotés s'apprêtent à conduire dans une scène décrite plus haut se retrouve dans plusieurs images du corpus, généralement conduit par des petites filles³¹. En le substituant aux enfants dans les jeux de chariots, ces scènes attribuent à Éros un rôle actif dans ces jeux qui évoquent les étapes successives de l'acquisition de la mobilité.

Les scènes de jeux de lancer sont nombreuses sur les choés et lécythes aryballisques. Le jeu le plus courant consiste à viser un *chous* avec une petite balle³². Il implique la plupart du temps de très jeunes enfants qui rampent au sol³³. Trois éléments permettent d'identifier ce jeu : le *chous*, la balle et le geste de lancer traduit sur les images par un bras tendu vers l'avant. Il est fréquent

29. Athènes, Musée archéologique national 1563 = VAN HOORN 1951, p. 67, n° 58, fig. 364.

30. San Francisco, de Young Memorial Museum 1622 = VAN HOORN 1951, p. 181, n° 906*sext.*, fig. 528.

31. Athènes, Musée archéologique national 14534 = VAN HOORN 1951, p. 72, n° 105, fig. 311 ; Athènes, Musée du Céramique 1067 = VAN HOORN 1951, p. 78, n° 156, fig. 512.

32. L'identification de l'objet sphérique est sujette à débat. Dans le catalogue de G. Van Hoorn, ces objets sont identifiés comme des balles ou comme des fruits : par exemple Leyde, Rijksmuseum van Oudheden KVB64 = VAN HOORN 1951, p. 141, n° 615. V. Dasen a avancé l'idée que les balles des jeux des adultes sur les images de vases pouvaient aussi être des pommes ou des pelotes : DASEN 2016a, p. 2-5. Bien que je rejoigne ces deux idées, qui à mon sens peuvent coexister, j'utilise ici systématiquement le terme « balle » pour désigner ces objets.

33. Par exemple Prague, Musée national 2134 = GREEN 1971, pl. 33(g).

qu'un ou deux éléments ne soient pas figurés ; l'étude de la série permet alors d'identifier le jeu par la présence d'au moins un de ses trois composants³⁴. Les classes d'âges supérieures pratiquent des jeux plus développés. Dans les scènes où les enfants sont plus âgés, le geste de lancer est identique à celui des bambins, mais la présence de plusieurs participants évoque des jeux dont les règles se complexifient. Les *phormiskoi* portés par certains enfants permettent de reconnaître les objets lancés comme étant des osselets, plus difficile à manipuler que de simples balles³⁵. Une scène peinte sur un *chous* est souvent identifiée comme la première partie du jeu de l'*ephedrismos*, appelé aussi « jeu du porteur », ou comme le jeu dit du « passe-boule »³⁶ : deux garçons se tiennent debout de part et d'autre d'une cible ; un des deux joueurs s'apprête à renverser la cible à l'aide d'une balle, tandis que l'autre tend les bras pour réceptionner la balle. La similarité de geste montre la continuité entre les jeux des bambins et ceux de leurs aînés. Ailleurs, sur d'autres vases attiques à figures rouges, ce sont des personnages adultes qui jouent avec des balles³⁷. Les jeux des enfants représentés sur les choés et les petits lécythes préfigurent donc les jeux des adultes qu'ils deviendront. Ils traduisent l'apprentissage progressif de la dextérité, indispensable à la pratique des activités guerrières et athlétiques pour les hommes et à celle du travail domestique de la laine pour les femmes.

Éros participe lui aussi à ces jeux de lancer enfantins. Sur le *chous* conservé à Baltimore (fig. 3), Éros tient une balle dans sa main gauche, qu'il approche d'un vase posé sur une table. Le geste caractéristique du jeu des bambins n'est pas figuré, mais la présence des deux jouets peut être interprétée comme l'évocation du jeu de la cible, décrit plus haut. À l'inverse, le petit Éros rampant représenté sur le lécythe de Berlin (fig. 2a-b) effectue un geste qui s'apparente à ce jeu sans que ni la balle ni le *chous* ne soient présents. Une scène particulière, peinte sur un aryballe, fait intervenir Éros dans les jeux de balle des classes d'âges plus avancées (fig. 6)³⁸. Deux joueurs sont engagés dans une partie de « passe-boule » ; l'enfant de gauche, qui tend les bras pour réceptionner le tir de son camarade, est muni de deux ailes dorsales qui permettent de l'identifier comme un Éros. Le garçon de droite est quant à lui aptère. Le peintre a mis en scène une interaction directe entre Éros et le monde infantile dans laquelle le dieu n'est plus seulement un substitut iconographique de l'enfant, mais un camarade de jeu. Ici, Éros est impliqué dans deux processus d'apprentissage de l'enfance : d'une part, celui de l'acquisition graduelle de la dextérité, par le biais de jeux qui se

34. La balle est par exemple absente sur Paris, Musée du Louvre CA2915 = VAN HOORN 1951, p. 173, n° 850, fig. 489.

35. Londres, British Museum E537 = VAN HOORN 1951, p. 144, n° 641, fig. 284.

36. New York, Metropolitan Museum 25.78.48 = VAN HOORN 1951, p. 159, n° 758, fig. 281.

37. Sur le lien entre jeux de balles et séduction amoureuse chez les jeunes adultes, DASEN 2016a.

38. Collection privée, BECK 1975, pl. 61, fig. 312.

complexifient en même temps que les enfants grandissent ; d'autre part, l'apprentissage d'une première socialisation qui est mise en scène à travers la représentation des jeux de groupes. Sur les autres scènes de la série, ces jeux sont des moments de rencontre et d'échanges entre des enfants d'âge et/ou de sexe différents. L'intervention d'Éros dans ces processus éducatifs est rendue explicite par le peintre de ce vase. Apollonios de Rhodes, dans un passage des *Argonautiques*, décrit une partie d'osselets entre Éros et le beau Ganymède, interrompue par Aphrodite :

Celle-ci s'arrêta devant son fils et, aussitôt, lui prenant le menton, elle lui dit : Pourquoi sourire après ce que tu as fait, vilain monstre ? Comme d'habitude, tu l'as trompé et c'est par tes tricheries que tu as triomphé de son ingénuité ? Mais allons, sois gentil pour moi ! Fais ce que je vais te dire et je te donnerai ce magnifique jouet de Zeus que lui avait fabriqué sa chère nourrice Adrasteia, quand il était encore un tout petit bambin dans l'ancre de l'Ida : c'est une balle légère, telle que tu ne pourrais recevoir plus beau cadeau des mains d'Héphaïstos. Elle est formée d'anneaux en or ; chacun, de part et d'autre, est entouré de deux bagues qui les cerclent ; mais les sutures sont invisibles et un méandre de smalt court sur toute leur surface. Si tu lances cette balle pour la recevoir dans tes mains, telle une étoile filante, elle trace dans l'air un sillon lumineux. Ce sera mon cadeau³⁹.

L'espièglerie d'Éros, rappelant son immaturité, est réprimandée par sa mère qui, en échange d'un service, promet de lui offrir une précieuse balle. L'extrait souligne le lien entre la figure de l'Éros enfantin et les jeux de lancer. Le choix de Ganymède comme camarade de jeu renvoie quant à lui au lien



Fig. 6 : Aryballe attique à figures rouges.
Collection privée. D'après BECK 1975, pl. 61, fig. 312.

39. Apollonios de Rhodes, *Argonautiques* III, 129-142 (trad. E. Delage, Paris, Les Belles Lettres, 1980).

qu'entretient Éros avec le désir. Figure éphébique par excellence, Ganymède est en effet connu pour sa grande beauté qui lui valut de se faire enlever par Zeus⁴⁰. K. Schauenburg a déjà souligné la pertinence du lien entre Éros et les *astragaloi*, ces objets pouvant par exemple servir de cadeaux amoureux⁴¹. La partie d'osselets que Ganymède partage avec le fils d'Aphrodite dans le récit d'Apollonios s'apparente dès lors à un jeu de séduction. Une autre compréhension des images peintes sur les choés et lécythes aryballisques peut alors être proposée : les interactions entre l'Éros infantile et les jeunes garçons qui y sont représentés évoqueraient ces premiers apprentissages amoureux. Les peintres de vases soulignent parfois la beauté de ces enfants par l'inscription du terme *kalos*⁴². La présence du dieu dans ces scènes de jeux de balles soulignerait une fois de plus les charmes juvéniles de l'enfance, tout en impliquant Éros dans un troisième processus d'apprentissage, préfigurant les jeux de séduction auxquels s'adonneront les enfants une fois devenus de jeunes adultes⁴³.

L'analogie entre Éros et l'enfance fonctionne à double sens. Sur les vases, Éros se substitue aux enfants dans leurs activités ludiques et pédagogiques. À l'inverse, le monde de l'enfance emprunte parfois les attributs iconographiques d'Éros. L'exemple du jeu du cerceau illustre cette inversion : activité caractéristique de la palestre, il est parfois manipulé sur les images par un Éros du type éphébique⁴⁴. Malgré l'aspect ludique de cet objet, un seul vase de la série des choés et des lécythes aryballisques l'associe à un enfant⁴⁵. Le motif du cerceau ne semble pas avoir été considéré comme un jeu caractéristique de l'enfance et n'a donc pas été intégré par les peintres à la panoplie des jouets infantiles. Le cas unique d'un garçon s'amusant avec un cerceau peut être interprété comme un transfert du modèle érotique sur la figure de l'enfant qui joue. Plus généralement, les bénéfiques prêtés à l'imitation des activités des adultes sont mentionnés dans les sources littéraires de l'époque classique et sont illustrés par les nombreuses scènes où des enfants imitent

40. Cet épisode est rappelé par Apollonios de Rhodes quelques vers plus haut, *ibid.*, III, v. 115-116.

41. SCHAUENBURG 1976a, p. 40. L'auteur rappelle également que lors d'un lancer d'osselets, le coup le plus élevé est appelé « coup d'Aphrodite » ; cf. Pseudo-Lucien, *Amours* 16.

42. Par exemple Boston, Museum of Fine Arts 95.54 = DEUBNER 1932, pl. 31, fig. 1.

43. Cf. *supra*, n. 37.

44. Par exemple Londres, British Museum E296 = HERMARY *et al.* 1986b, p. 651, Éros 748b. Le cerceau et le bâton, accessoire qui sert à le faire avancer, sont aussi les attributs traditionnels de Ganymède : par exemple Paris, Musée du Louvre G175. Voir DASEN 2018b.

45. Wellesley, Davis Museum 1969.17.5 = VAN HOORN 1951, p. 114, n° 389bis. Ce vase est référencé, à tort, comme une *olpè* sur le site du musée : <<http://dms.wellesley.edu/main.php?module=objects>>. Le cas du *chous* Londres, British Museum 1894.1204.1 = DEUBNER 1930, pl. 18(c), n'est pas comptabilisé ici, car l'identification du décor, presque entièrement effacé, est malaisée. Notons que le motif du cerceau est repris sur un *chous* italote : Genève, Musée d'art et histoire I651 = VAN HOORN 1951, p. 129, n° 541, fig. 400. Enfin, en dehors de ce corpus, le jouet est associé à un jeune garçon dans une scène domestique peinte sur une hydrie attique à figures rouges : Munich, Antikensammlungen SL476 = CRELIER 2008, fig. H4.

le comportement de leurs aînés⁴⁶. Le garçon au cerceau mimerait donc un jeu qui n'est pas de son âge, prenant pour modèle les activités athlétiques de l'Éros éphébique. Cette remarque rejoint celle de K. Schauenburg pour qui le décalage entre la complexité de certains jeux et le jeune âge des enfants représentés dans cette série vasculaire relève à la fois de l'effet comique du discours des images et de la mise en scène du goût prononcé des enfants pour l'imitation des activités adultes⁴⁷.

Les relations privilégiées qu'entretient le dieu ailé avec la sphère ludique sont donc remployées par les peintres des choés et lécythes et étendues aux plus jeunes âges de l'enfance. Sur les images que nous avons étudiées, Éros ne se contente pas d'accompagner les enfants dans leurs activités de jeux. En participant activement à ces jeux, il contribue métaphoriquement à l'éducation des enfants.

Éros, enfance et monde animal

Sur les vases attiques, le monde ludique de l'enfance est marqué par la présence de nombreux animaux. Les petites filles et petits garçons de toutes les classes d'âge partagent leurs jeux avec des chiens de race dite « maltaise », des oiseaux, des biches ou encore des chèvres. Ces compagnons de jeux sont souvent harnachés aux chars miniatures avec lesquels les enfants jouent à la course⁴⁸. L'omniprésence du motif animal sur les choés et lécythes aryballisques renvoie à l'état intermédiaire de ces âges au cours desquels l'éducation est un processus encore inachevé.

La mise en scène de l'animalité infantile est redoublée par l'intervention ponctuelle du satyre dans les images de la série⁴⁹. Être hybride de l'imaginaire grec, à mi-chemin entre l'homme et l'animal, sa présence dans ces scènes renforce l'idée d'une enfance perçue comme un état d'altérité, comme une étape intermédiaire entre sauvagerie et éducation. Sur les choés, la physionomie du satyre reprend celle de l'enfance : un exemple montre deux satyres au corps charnu, dont le visage imberbe et la queue courte auraient pourtant suffi à les différencier de leurs homologues adultes⁵⁰. Ces jeunes satyres participent

46. L'imitation est en effet valorisée dans Platon, *Lois* I, 643b-d (éd. E. Des Places, Paris, Les Belles Lettres, 1951). Sur une image, un garçon imite par exemple la position d'un banqueteur : Paris, Musée du Louvre CA2989 = VAN HOORN 1951, p. 148, n° 672, fig. 290.

47. SCHAUENBURG 1976b, p. 34.

48. Pour un char attelé à de petits chiens, voir par exemple Athènes, Musée archéologique national 12141 = DEUBNER 1932, pl. 30, fig. 1. Pour un char attelé à des chèvres, voir par exemple Paris, Musée du Louvre L76 = VAN HOORN 1951, p. 170, n° 835, fig. 451. Pour un char attelé à des biches, voir par exemple Athènes, Musée du Céramique 1067 = VAN HOORN 1951, p. 78, n° 156, fig. 512.

49. Pour une étude complète de la figure du satyre sur la céramique grecque, voir LISSARRAGUE 2013.

50. Londres, British Museum E530 = VAN HOORN 1951, p. 143, n° 634, fig. 2.

parfois aux jeux infantiles. Leur accointance au monde dionysiaque et à la consommation du vin explique qu'ils soient majoritairement associés au jeu du vase-cible. Sur une scène, l'effet comique produit par la nature même du satyre est accentué par le canthare qui remplace le *chous* habituellement utilisé par les enfants⁵¹. Une fois de plus, l'analogie entre satyre et enfance semble s'opérer à double sens, puisque parfois ce sont les enfants qui miment les débordements satyriques. Une scène montre ainsi un garçon dressé en équilibre sur ses mains pour boire dans une petite coupe, rappelant les acrobaties d'un satyre représenté sur un psykter de Douris⁵².

Éros entretient lui aussi des liens étroits avec le monde animal. Les imagiers lui assignent un rôle prépondérant dans les activités cynégétiques, étudiées en détails dans un ouvrage fondamental d'Alain Schnapp⁵³. Sur la céramique attique à figures rouges, les représentations d'Éros capturant un lièvre sont abondantes. Une fois attrapés, ces petits mammifères serviront de cadeaux pour des éromènes, offerts par des éraustes désireux de les séduire, ou parfois par Éros lui-même⁵⁴. A. Schnapp a mis en évidence la dimension ludique des chasses d'Éros : lorsqu'il poursuit un lièvre, le dieu ailé n'est jamais armé, son but étant de capturer l'animal vivant⁵⁵. Cette méthode cynégétique s'apparentant à un jeu différencie Éros des satyres, dont les chasses relèvent davantage de la bestialité et servent un effet comique⁵⁶. Sur de nombreux *askoi* attiques à figures rouges, Éros et les satyres sont les figures chasseresses qui poursuivent biches, panthères, boucs ou sangliers⁵⁷. Au premier abord, peu d'éléments lient ces images à la sphère infantile. Pourtant, de nombreuses connexions peuvent être établies avec les scènes peintes sur la série des choés et lécythes aryballisques. Les animaux qui accompagnent les jeux des enfants sont parfois les proies des chasses d'Éros ou des satyres : plusieurs choés montrent par exemple des interactions ludiques entre un enfant et une panthère⁵⁸. A. Schnapp a également montré que les activités cynégétiques participaient de la *paideia* grecque⁵⁹. Si ses conclusions concernent avant tout l'éducation éphébique, nous avons déjà constaté le goût des peintres attiques pour la représentation d'activités infantiles qui relèvent à la fois du jeu et de l'éducation. Les jeux partagés avec les animaux féroces pourraient

51. Tübingen, Université 1397 = VAN HOORN 1951, p. 188, n° 961ter, fig. 211.

52. Athènes, Musée archéologique national 14527 = DEUBNER 1932, pl. 31, fig. 2 ; Londres, British Museum 1868,0606.7 = LISSARRAGUE 2013, p. 146-147, fig. 122-123.

53. SCHNAPP 1997.

54. Berlin, Antikensammlung 3407 = BAPD 207679.

55. SCHNAPP 1997, p. 421-422. Quelques images montrent néanmoins Éros muni d'un piège : par exemple Genève, Musée d'art et histoire 16902 = VAN HOORN 1951, p. 421, fig. 486.

56. SCHNAPP 1997, p. 403-416.

57. Voir HOFFMANN 1977.

58. Par exemple Athènes, Musée archéologique national 1265 = VAN HOORN 1951, p. 64, n° 35, fig. 312.

59. SCHNAPP 1997, p. 14-16.

dès lors être interprétés comme une première confrontation métaphorique de l'enfance avec le monde sauvage, que seul l'apprentissage de la chasse lui permettra de dompter. Le lièvre compte également parmi les camarades de jeux des enfants⁶⁰. Sur ces images, il n'est ni une proie ni un cadeau érotique, mais un animal domestique avec lequel les enfants interagissent en s'amusant⁶¹. Il peut néanmoins être interprété comme une préfiguration des échanges amoureux qui rythmeront la vie de ces éphèbes et jeunes filles en devenir. Sur le couvercle d'une pyxide, un Éros retient un lièvre qui tente de s'échapper⁶². Un camarade l'observe, le pied posé sur un rocher. Si ces Érotés ne présentent pas la morphologie caractéristique de l'enfance, leurs occupations évoquent celles des enfants représentés sur les choés et les lécythes : deux personnages préparent un combat de coqs⁶³ ; une balle et une cible, semblables à celles utilisées dans les scènes du « passe-boule », sont posées sur le sol. Il semble que la chasse au lièvre ait interrompu le jeu des Érotés, contraints d'abandonner leur partie pour capturer la précieuse proie. Les activités cynégétiques caractéristiques d'Éros se mêlent ici aux loisirs infantiles. La scénographie choisie par le peintre de cette pyxide consolide le lien entre Éros, la chasse, l'enfance et le jeu.

Un dernier exemple corrobore cette théorie. Sur une minuscule coupe à figures rouges, un jeune Éros poursuit un lièvre et parvient à le capturer à l'aide d'une longue corde (fig. 7a-b)⁶⁴. L'autre face du vase n'est mentionnée ni par K. Schauenburg, ni par A. Schnapp, qui ont tous deux étudié l'objet. Elle montre un garçon nu au corps potelé, paré d'un cordon d'amulettes, debout entre une table et un petit chien. Il tient dans chacune de ses mains un objet difficile à identifier⁶⁵. La référence à l'imagerie des choés est rendue explicite par la présence d'un *chous* posé sur la table. Le peintre a donc lié le thème de l'enfance en jeux à celui de la chasse au lièvre d'Éros. La physionomie infantile du dieu ailé fait écho à celle du petit garçon de l'autre côté du vase. Le lien entre les deux personnages est renforcé par le bandeau qu'ils portent chacun dans les cheveux. Au-delà de ces similarités, les dimensions miniatures du vase évoquent un objet adapté à la manipulation par un enfant. La scène de chasse est donc à interpréter en lien avec ce monde de l'enfance. Malgré la

60. Par exemple Amsterdam, Allard Pierson Museum 6254 = VAN HOORN 1951, p. 61, n° 12, fig. 341.

61. Un Éros au corps infantile interagit de manière comparable avec un lièvre sur un lécythe aryballisque : Collection privée, BAPD 2610.

62. Worcester, Art Museum 1935.148 = SCHNAPP 1997, p. 422, fig. 490.

63. Plusieurs scènes peintes sur des choés de la série montrent des combats de coqs : Königsberg, Université A26 = VAN HOORN 1951, p. 134, n° 565, fig. 139 ; Londres, British Museum E552 = VAN HOORN 1951, p. 145, n° 649, fig. 138.

64. Bologne, Musée archéologique G0161 = SCHAUBURG 1976b, p. 30, fig. 29 = SCHNAPP 1997, p. 422, fig. 487.

65. Cet objet est aussi représenté sur les choés : Boston, Museum of Fine Arts 01.8086 = VAN HOORN 1951, p. 112, n° 377, fig. 363. Dans son catalogue, G. Van Hoorn l'identifie systématiquement comme un gâteau du type « *streptos* ».



Fig. 7a-b : Coupe attique à figures rouges.

Bologne, Musée Archéologique G 0161.

© Bologna, Museo Civico Archeologico. Photos : Hanna Ammar.

séparation marquée par les anses et le décor floral du vase, les deux faces se répondent et illustrent l'interpénétration entre la sphère de l'enfance et celle d'Éros. Le corps du dieu est infantilisé, mais il s'affaire à son passe-temps emblématique⁶⁶. Le garçon, identifié par le cordon d'amulettes et par le *chous*, est accompagné de son plus fidèle camarade de jeu. Cette race canine n'est pas celle du chien de chasse représenté sur d'autres vases attiques, mais sa présence évoque l'éducation cynégétique qui sera nécessaire au futur citoyen. Le chien et le garçon semblent regarder dans la même direction. Le peintre a renforcé ce lien entre enfance et animal en dirigeant de même le regard du lièvre. Éros et sa proie sont engagés dans une course si rapide qu'ils semblent être sur le point de traverser le décor et d'atteindre l'autre face du vase. Il est peu probable qu'Éros capture l'animal pour l'offrir au tout jeune garçon, comme il le ferait avec un éphèbe. Le lièvre peut en revanche être destiné à être domestiqué pour devenir un nouveau compagnon de jeu

66. Notons que la symétrie entre les deux personnages amène le peintre à représenter Éros poursuivant l'animal au sol, et non en vol comme il en a parfois l'habitude : Londres, British Museum E293 = SCHNAPP 1997, p. 419, fig. 475.

pour Éros, pour l'enfant, voire pour les deux. Cette idée conduit à un parallèle intéressant entre la domestication de l'animal, évoquée par la longue corde qui le retient déjà, et l'éducation de l'enfant. Les peintres ont concentré cette domestication de l'enfance à travers la représentation des activités ludiques qui caractérisent la vie des enfants comme celle d'Éros.

Conclusion

Les imagiers attiques ont effectué des imbrications multiples entre les mondes d'Éros et de l'enfance. L'analogie transforme le corps de la divinité ailée et permet le développement du type iconographique de l'Éros infantile qui reprend les traits physiologiques et les attributs de l'enfance en image. L'apparition d'Éros au sein de la série des choés et lécythes aryballisques permet de comprendre le discours des images sur le corps immature : elles mettent en avant sa beauté juvénile, présentant les enfants comme de petits Érotés aptères. L'appétence d'Éros pour les jeux, largement traduite dans les images de vases, rejoint celle de l'enfance. Ainsi, l'ensemble des activités ludiques infantiles est associé à Éros. Derrière des apparences récréatives et insouciantes, ces images ont été pensées par les peintres comme des mises en scène d'une enfance en apprentissage. Les jouets mis entre les mains des plus petits ont été choisis et déclinés sous plusieurs formes pour correspondre aux exigences de la *paideia* grecque. L'intervention d'Éros dans ces jeux lui donne un rôle de premier plan dans ces activités éducatives. Elle rappelle aussi la valeur métaphorique du discours de ces images. Les comparaisons avec des scènes extérieures au corpus ont permis de montrer la continuité entre les jeux qui rythment l'enfance et ceux des adultes. À travers les activités ludiques, les images présentent un Éros qui assure le passage entre les différentes classes d'âge, depuis la petite enfance jusqu'à l'âge adulte. La mise en évidence des interpénétrations entre le monde d'Éros et celui de l'enfance a conduit notre analyse vers les images du monde animal. Les échanges constants entre les figures du satyre, de l'Éros et de l'enfant sont dominés par la composante ludique. Ces connexions permettent d'améliorer notre compréhension de la série des petites choés et lécythes aryballisques, où les peintres ont utilisé ces parallèles pour mettre en image une enfance métaphorique à mi-chemin entre sauvagerie et séduction, entre grâce et animalité. Le jeu devient alors, suivant le discours des images, un outil éducatif primordial pour dompter l'altérité de l'enfance⁶⁷.

67. Cette recherche a été réalisée dans le cadre du projet financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (n° 741520) dirigé par Véronique Dasen à l'Université de Fribourg <locusludi.ch>.

Bibliographie

Abréviations

BAPD : Beazley Archive Pottery Database <<https://www.beazley.ox.ac.uk>>

LIMC : Lexicon iconographicum mythologiae classicae.

Bibliographie générale

AMMAR 2019 : Hanna Ammar, « Enfants et chariots à roulettes », in Véronique Dasen (éd.), *Ludique. Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lugdunum-musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019*, Gent-Lyon, p. 36-37.

— 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.

BEAUMONT 2003 : Lesley A. Beaumont, « The Changing Face of Childhood », in Jenifer Neils, John Howard Oakley (ed.), *Coming of Age in Ancient Greece: Images of Childhood from the Classical Past*, New Haven-London-Hanover, p. 58-83.

— 2012 : Lesley A. Beaumont, *Childhood in Ancient Athens: Iconography and Social History*, London.

BECK 1975 : Frederick A. G. Beck, *Album of Greek Education: the Greeks at School and at Play*, Sydney.

BOUVIER, DASEN 2020 : David Bouvier, Véronique Dasen (éd.), *Héraclite : le temps est un enfant qui joue*, Liège.

CALAME 1996 : Claude Calame, *L'Éros dans la Grèce antique*, Paris.

CRAWFORD 2009 : Sally Crawford, « The Archaeology of Play Things: Theorising a Toy Stage in the "Biography" of Objects », *Childhood in the Past* 2-1, p. 55-70.

CRELIER 2008 : Marie-Claire Crelier, *Kinder in Athen im gesellschaftlichen Wandel des 5. Jahrhunderts v. Chr.: eine archäologische Annäherung*, Remshalden.

DASEN 2003 : Véronique Dasen, « Les amulettes d'enfants dans le monde gréco-romain », *Latomus* 62-2, p. 275-289.

— 2016a : Véronique Dasen, « Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne », *Kernos* 29, p. 73-100.

— 2016b : Véronique Dasen, « Corps d'enfants : de l'anatomie à l'anthropologie du corps », in Hélène Perdicoyanni-Paleologou (ed.), *Anatomy and Surgery from Antiquity to the Renaissance*, Amsterdam, p. 205-235.

— 2018a : Véronique Dasen, « Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain. Questions méthodologiques », *Kentron* 34, p. 23-50.

— 2018b : Véronique Dasen, « Ganymède ou l'immortalité en jeu », *Kernos* 31, p. 119-140.

DEUBNER 1930 : Ludwig Deubner, « Spiele und Spielzeug der Griechen », *Die Antike* 6, p. 162-177.

— 1932 : Ludwig Deubner, *Attische Feste*, Berlin (réimpr. Hildesheim, 1966).

FURTWÄNGLER 1874 : Adolf Furtwängler, *Eros in der Vasenmalerei*, München.

- GREEN 1971** : John Richard Green, « Choes of the Later Fifth Century », *ABSA* 66, p. 189-228.
- GREIFENHAGEN 1957** : Adolf Greifenhagen, *Griechische Eroten*, Berlin.
- HERMARY et al. 1986a** : Antoine Hermary, Hélène Cassimatis, Rainer Vollkommer, s.v. « Éros », in *LIMC* III, 1, Zürich, p. 850-942.
- **1986b** : Antoine Hermary, Hélène Cassimatis, Rainer Vollkommer, s.v. « Éros », in *LIMC* III, 2, Zurich, p. 609-668.
- HOFFMANN 1977** : Herbert Hoffmann, *Sexual and Asexual Pursuit: a Structuralist Approach to Greek vase painting*, London.
- LISSARRAGUE 2013** : François Lissarrague, *La cité des satyres. Une anthropologie ludique (Athènes, VI^e-V^e siècle avant J.-C.)*, Paris.
- NEILS, OAKLEY 2003** : Jenifer Neils, John Howard Oakley (ed.), *Coming of Age in Ancient Greece: images of childhood from the classical past*, New Haven-London-Hanover.
- 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.
- SCHNAPP 1997** : Alain Schnapp, *Le chasseur et la cité. Chasse et érotique dans la Grèce ancienne*, Paris.
- VAN HOORN 1951** : Gerard Van Hoorn, *Choes and Anthesteria*, Leiden.