

Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne*

Résumé : Sur les vases attiques et italiotes, plusieurs jeux d'adresse et de hasard mettent en scène des jeunes gens des deux sexes en âge de se marier. L'objectif des imagiers n'est pas de représenter un jeu réel, permettant de reconstituer des règles. Les pratiques ludiques transposent dans un univers virtuel le prélude des relations amoureuses et les préparatifs du mariage. Les jeux d'adresse et de hasard créent un espace métaphorique où les jeunes filles ne sont pas vues comme de simples objets du désir masculin. La dynamique du jeu visualise la représentation collective et sociale de leur monde intérieur placé sous le signe de l'incertitude, de l'émotion; leur activité ludique s'apparente aux pratiques divinatoires et magiques, patronnées par Éros et Aphrodite.

Abstract: On Attic and Italiot ceramics, several skill and chance games involve young individual of both sexes in prenuptial age. The aim of the painters is not to represent a real game, allowing the reconstruction of rules. Ludic activities transpose courtship and the preparations of wedding in a virtual world. Games of skill and chance create a metaphorical space where girls are not seen as objects of male lust. The dynamic of games visualises the collective and social representation of their interior world made of uncertainty and emotion; their ludic activities are akin to oracular and magical practices, under the patronage of Eros and Aphrodite.

Sur les vases attiques et italiotes, les peintres de l'époque classique ont représenté plusieurs jeux dont les acteurs privilégiés sont des jeunes gens en âge de se marier. Cet univers ludique transpose le prélude aux relations amoureuses et les préparatifs du mariage dans un espace virtuel. La référence au double sens du verbe παίζω, qui signifie à la fois « jouer » et « badiner », est parfois explicite, comme dans une variante du jeu de l'ἐφεδρισμός ou jeu du porteur¹. Dans cet

* Une première version de cet article a été présentée dans le cadre du séminaire « Anthropologie et image dans les mondes anciens : jeu et genre » donné en hiver 2015 à l'EHESS avec François Lissarrague et je remercie les participants pour leurs échanges, en particulier Françoise Frontisi-Ducroux, Roberte Hamayon, Philippe Moreau et Marie-Christine Villanueva-Puig.

1. Pollux, *Onomasticon* IX, 119 : « les joueurs visent à distance une pierre qu'ils ont dressée; celui qui n'est pas arrivé à la renverser porte sur son dos celui qui y est arrivé; ce dernier lui cache les yeux jusqu'à ce qu'il atteigne sans dévier la pierre appelée Dioros ('séparation') » (trad. A.-L. Rey). Ch. SCHEFFER, « Return or no Return: The so-Called Ephedrismos Group and the Hephaisteion », *O.Ath* 21 (1996), p. 169–188; U. MANDEL, « Die ungleichen Spielerinnen. Zur Bedeutung weiblicher Ephedrismosgruppen », in P.C. BOL (éd.), *Hellenistische Gruppen. Gedenkschrift für Andreas Linfert*, Mainz, 1999, p. 213–266; A. SCHMÖDER-VEIT, « 'Huckepack' — Aphrodite treibt ihr Spiel », in R. WÜNSCHE, F. KNAUSS, *Lockender Lorbeer. Sport und Spiel in der Antike, Ausstellung Staatliche Antikensammlungen München*, München, 2004, p. 426–430.

exercice très physique où les corps se touchent, quand un joueur porte l'autre sur son dos, les partenaires sont en principe toujours de même sexe pour des raisons de pudeur. Seules des figures masculines surnaturelles, comme Éros, se mêlent parfois au monde féminin. Sur une des faces d'un skyphos apulien (Fig. 1 ; vers 375–350 av. J.-C.)², le dieu est monté sur le dos d'une jeune femme, le genou gauche posé dans la boucle que forment les bras de la belle tout en lui masquant les yeux de ses mains. La femme est richement parée comme une *nymphé* désirable, prête à se marier, vêtue d'un fin chiton sans manche, ornée d'un collier et de bracelets. Elle s'avance courbée sous le poids d'Éros et progresse à tâtons en direction du but à atteindre, une sorte d'empilement de cailloux peints en rehaut blanc. Le jeu fait référence au mariage pensé comme la domestication d'une *parthenos* souvent comparée à une pouliche ou « cavale indomptée, ignorante du joug, ἄζυγα, qui n'a connu ni le mâle, ni l'amour »³. Le groupe symbolise à la fois l'aveuglement de l'amour, dont Éros est tenu pour responsable, l'incertitude qu'il provoque, et la soumission aux forces contraignantes qu'exercent Aphrodite et Éros. Le mouvement de marche met en image le processus de transition en train de s'opérer. Au-dessus de la cible, une bandelette frangée est suspendue. Elle évoque la ceinture qui symbolise la réussite au féminin de l'*agôn* amoureux en tant qu'élément de la parure de la mariée ; elle accompagne le changement du statut de jeune fille à celui d'épouse, puis, dénouée pour l'accouchement, le passage au statut de *gunê*, l'épouse accomplie par la naissance du premier enfant⁴. À sa manière, elle représente l'équivalent du bandeau qui couronne l'athlète vainqueur. Sur l'autre face, la scène résume la beauté du couple idéal. L'homme est debout, nu, un *himation* négligemment drapé sur ses épaules, la tête ceinte d'un bandeau, face à une jeune fille assise ; il tient un strigile, attribut d'un corps athlétique. La femme, ornée de boucles d'oreilles, collier et bracelets, vêtue d'une fine étoffe qui épouse

2. Rhode Island School of Design 25.089, atelier du P. de l'Ilioupersis ; *CVA USA2*, RISD 1, 1933, p. 39, pl. 28, 2a–c ; A.H. ASHMEAD, K.M. PHILIPS, Jr. *Classical Vases, Museum of Art, The Rhode Island School of Design*, Providence, 1976, p. 50–51, fig. 59 ; A.D. TRENDALL, A. CAMBITOGLU, *The Red-Figured Vases of Apulia*, 1978, p. 208, 136 ; M. REHO-BUMBALOVA, « Eros e il gioco dell'ephedrismos su una lekythos di Sofia », *BABesch* 56 (1981), p. 153–156, fig. 5 ; SCHEFFER, *o.c.* (n. 1), fig. 6 ; V. DASEN, U. SCHÄDLER, « Introduction. Jeux et jouets dans l'Antiquité », *Archéothema. Jeux et jouets gréco-romains* 31 (2013), p. 4–6.
3. Euripide, *Hippolyte*, 546 (trad. L. Méridier, CUF). Aristote, *Histoire des animaux*, VI, 18, 572 a 30 utilise le verbe *paizô* pour désigner les juments en rut qui « folâtrant » entre elles. Sur le mariage comme joug, ζυγόν, par ex. A. STEWART, « Rape? », in E.D. REEDER, *Pandora, Women in Classical Greece*, Baltimore/Princeton, 1995, p. 74–90 ; P. BRULÉ, « Des osselets et des tambourins pour Artémis », in *La Grèce d'à côté. Réel et imaginaire en Grèce antique*, Rennes, 2007, p. 81–83 (sur les anthroponymes féminin en rapport avec le cheval) ; C. CALAME, *Les chœurs de jeunes filles en Grèce archaïque*, Rome, I, 1977, p. 414–415 ; *id.*, *L'Éros dans la Grèce antique*, Paris, 1996, p. 164–167 (avec la bibliographie antérieure).
4. Cf. les offrandes à Trézène de ceintures à Athéna Apatouria avant le mariage, et l'image de la ceinture dénouée par l'époux pour signifier l'union sexuelle ; P. SCHMITT, « Athéna Apatouria et la ceinture. Les aspects féminins des Apatouries à Athènes », *Annales (ESCI)* 6 (1977), p. 1059–1073.

ses formes, porte sur le dos de sa main un oiseau, peut-être une colombe, emblème de sa grâce et de la présence d'Aphrodite⁵. Dans le champ de l'image, au-dessus de la tête de la jeune fille, un motif circulaire en forme de rosette pourrait faire allusion au jeu de balle. Un skyphos similaire de l'atelier du Peintre de l'Ilioupersis confirme cette interprétation nuptiale. Sur une face, Éros verse l'eau du bain pré-nuptial sur la jeune fille nue accroupie devant un bassin, sur l'autre figure un couple dont l'homme est debout et la femme assise, un oiseau sur la main⁶.

L'iconographie d'autres jeux d'adresse construit un espace où les jeunes filles ne sont pas perçues comme soumises à leur destin. Le badinage se traduit visuellement par un *agôn* érotique qui leur donne une part active et se transforme parfois en procédure divinatoire, voire magique, sous le regard d'Éros et d'Aphrodite⁷. Tout jeu d'adresse constitue en effet une sorte de consultation oraculaire dans la mesure où son issue dépend de la bienveillance des dieux qui régissent le hasard. Dans l'iconographie vasculaire, leur représentation peut traduire une façon culturelle, largement partagée, de penser le destin en contexte amoureux. Nous examinerons le double sens métaphorique de trois jeux : le jeu de balles, de toupie et de *morra* ou « tirage au sort par les doigts ».

JEUX DE BALLES, POMMES, PELOTES...

Le motif de la femme jonglant avec plusieurs objets ronds, des pommes, balles ou pelotes de laine, apparaît dans le deuxième tiers du v^e siècle av. J.-C. sur la peinture de vases attiques⁸. Ce type de scène succède à celles de récoltes de fruits dans un verger, une activité collective, accomplie exclusivement par des femmes dans l'imagerie de l'époque archaïque. Quelques représentations de la fin du vi^e siècle av. J.-C. témoignent des étapes du glissement du motif. Les femmes

5. Cf. V. CELLE, « La femme et l'oiseau dans l'iconographie grecque », *Pallas* 42 (1995) p. 113–128. L'oiseau peut aussi indiquer une classe d'âge. Sur l'association du motif de l'oiseau aux individus pré-adultes, A. COHEN, « Introduction: Childhood between Past and Present », in A. COHEN, J. RUTTER (éd.), *Constructions of Childhood in Ancient Greece and Italy*, Princeton, 2007, p. 15–20.
6. Coll. privée, Bari; information de A.D. Trendall; ASHMEAD, PHILIPS, *o.c.* (n. 2), p. 51. Sur l'iconographie du bain pré-nuptial, voir par ex. la pyxis, New York, MMA 1972.118.148; J.H. OAKLEY, R.H. SINOS, *The Wedding in Ancient Athens*, Madison, 1993, p. 16, fig. 20–21; F. LISSARRAGUE, « Regards sur le mariage grec », in O. CAVALIER (dir.), *Silence et fureur, la femme et le mariage en Grèce : les antiquités grecques du Musée Calvet*, Avignon, 1996, p. 422–423, fig.
7. Dans un autre registre, la décision divine peut être exprimée visuellement par le motif de l'érostosie, la pesée des Érotés sur une balance tenue par Aphrodite, par ex. sur une bague en or, Boston, Museum of Fine Arts, 23.593, vers 450–425 av. J.-C.; J. BOARDMAN, *Greek Gems and Finger Rings*, London, 2001, p. 216, pl. 666. Sur le jeu de la planche à bascule, dont la signification est proche de celle de la balance des Érotés, voir aussi plus bas n. 92.
8. Voir l'étude iconographique accompagnée d'un catalogue de S. PFISTERER-HAAS, « Mädchen und Frauen im Obstgarten und beim Ballspiel, Untersuchungen zu zwei vorhochzeitlichen Motiven und zur Liebessymbolik des Apfels auf Vasen archaischer und klassischer Zeit », *MDAI(A)* 118 (2003), p. 139–195.

sont réunies, debout ou assises, dans un espace qui semble être cette fois dévolu au travail domestique. Le grand panier à fond arrondi, qui contenait les fruits, a désormais la forme allongée du *kalathos*, le panier à laine ; le pommier a disparu, mais la présence d'un rameau végétal pourrait être une réminiscence du motif du verger⁹.

Vers 480 av. J.-C., l'intérêt des imagiers se concentre sur l'espace du gynécée, défini par la présence d'un *klismos* ou chaise à dossier, et du *kalathos*, le panier à laine qui fait référence aux vertus du travail domestique. Sur le lécythe attribué au Peintre de Karlsruhe, la jeune femme semble se distraire en jonglant avec trois objets ronds que des auteurs modernes identifient à des pelotes de laine à cause du *kalathos* posé à côté d'elle (Fig. 2 ; vers 480–470 av. J.-C.)¹⁰. Le panier est cependant parfois absent. Sur la pyxis du Peintre de Pistoxenos (vers 480–470 av. J.-C.)¹¹, six femmes sont assises avec des accessoires qui indiquent leur statut d'épouses ou de futures épouses de citoyen. Au centre, deux femmes se font face. À gauche, l'une d'elles tient une couronne végétale, la tête inclinée avec pudeur, comme une *numphé*, l'autre jongle avec des objets sphériques indéterminés¹² ; en l'absence de *kalathos*, s'agit-il de pelotes de laine, de balles ou de pommes ? Un couple similaire se retrouve sur une pyxis conservée à Oxford¹³ : sur une face, une jeune femme assise jongle face à une autre entièrement enveloppée dans son himation dont n'émerge qu'une main portant une fleur à son nez. Aucun *kalathos* n'est présent ; les paniers à laine ne sont figurés qu'au revers, associés à trois femmes assises filant la laine. L'apparence du *kalathos* entretient parfois l'ambiguïté de l'accessoire de jonglage. Sur le médaillon d'une coupe du Peintre de Munich (vers 440 av. J.-C.),

9. Notons que l'espace du verger est déjà érotisé par la présence d'un oiseau-phallus sur un lécythe à figures noires (vers 500–475 av. J.-C.) ; Athènes, Musée national 471 ; *ABV* 502, 100 ; BA 305429 ; J. BOARDMAN, « The Phallos-Bird in Archaic and Classical Greek Art », *RA* (1992), p. 230, fig. 7 ; PFISTERER-HAAS, *o.c.* (n. 8), p. 149, cat. SO 13, fig. 2 (oiseau phallus), et p. 164–165, cat. FF4, pl. 40, 1 (verger et panier à laine).
10. New York, Metropolitan Museum of Art 41.162.147 ; *ARV*² 733,66 ; BA 209053 ; PFISTERER-HAAS, *o.c.* (n. 8), p. 169, cat. J 12. Cf. le lécythe à fond blanc, Université de Leipzig T 429, vers 460–450 av. J.-C. ; *ARV*² 10,701 ; D. VANHOVE (éd.), *Le sport dans la Grèce antique. Du jeu à la compétition*, Bruxelles, 1992, p. 165–166, cat. 20.
11. Bruxelles, Bibliothèque royale 9 ; *ARV*² 863,31 ; BA 211 359 ; PFISTERER-HAAS, *o.c.* (n. 8), p. 170, cat. J 29, pl. 42, 5.
12. Cf. la *numphé kalé* dans la même pose sur un alabastre conservé à Paris, Cabinet des Médailles 508, vers 470 av. J.-C. ; *ARV*² 1610 ; BA 21648 ; F. LISSARRAGUE, « Femmes au figuré », in P. SCHMITT PANTEL (dir.), *Histoire des femmes en Occident*, I, *L'Antiquité*, Paris, 1991, p. 182, fig. 12. Voir aussi la jongleuse debout avec trois balles, sans *kalathos*, sur deux lécythes attiques à figures rouges, vers 450/420 av. J.-C. ; WÜNSCHE, KNAUSS, *o.c.* (n. 1), p. 423, cat. 238–239, fig. 46, 2–3 ; PFISTERER-HAAS, *o.c.* (n. 8), p. 169, cat. J 15, pl. 41, 5–6.
13. Oxford, Ashmolean Museum, 1965.130 ; *ARV*² 864,15 ; BA 211 377 ; PFISTERER-HAAS, *o.c.* (n. 8), p. 170, cat. J 30, pl. 43, 1.

le panier de la jongleuse ressemble par sa taille et sa forme arrondie à celui utilisé pour la cueillette des fruits¹⁴.

Le jonglage prend une dimension érotique dès qu'un jeune homme apparaît. Le jeu semble alors constituer une sorte de communication non verbale entre les jeunes gens. Sur une amphore de la collection Sambon à Milan (*Fig. 3*; vers 450 av. J.-C.)¹⁵, une jeune fille, vêtue d'un fin chiton, les cheveux retenus par un *sakkos*, marche en jonglant près d'une chaise; elle semble se diriger vers l'autre face où un jeune homme imberbe debout la contemple, immobile, les bras enveloppés dans son himation, en serrant son bâton de citoyen. Sur la coupe du Peintre de Penthésilée, conservée à Boston (*Fig. 4*; vers 460 av. J.-C.)¹⁶, le couple est réuni dans un intérieur défini à gauche par la présence d'un *kalathos* d'où dépasse une quenouille, et au centre par une bandelette suspendue dans le champ de l'image. Un dialogue est suggéré par la pose du garçon debout, penché vers la jeune fille assise qui manipule, sans jongler, deux balles ou fruits qu'elle semble lui présenter.

L'identification de l'accessoire est sans doute rendue volontairement impossible. Dans les sources littéraires, pomme, *μῆλον*, et balle, *σφαῖρα*, peuvent se substituer l'une à l'autre en contexte érotique. Dans de nombreux récits, elles sont toutes deux les vecteurs des contacts entre filles et garçons. Dans l'*Odyssée*¹⁷, le jeu de balle auquel s'adonnent Nausicaa et ses compagnes crée l'occasion de la rencontre avec Ulysse; Athéna cause la maladresse qui fait perdre la balle dans une cascade, suscitant les cris excités des jeunes filles qui réveillent le héros.

Le rapport étroit de la pomme, *μῆλον* ou *μᾶλον*, avec Aphrodite est bien connu¹⁸. Les pommes sont les fruits par excellence de deux vergers célèbres, le *kēpos* d'Aphrodite à Paphos et celui des Hespérides qui portent des fruits d'or pour le mariage de Zeus et Héra¹⁹. L'image de la pomme qui mûrit symbolise la jeune

14. Munich, Antikensammlung 2676; *ARV*² 393,27; BA 204225; F. LISSARRAGUE, « Women, Boxes, Containers: some Signs and Metaphors », in REEDER *o.c.* (n. 3), p. 95, fig. 5; PFISTERER-HAAS, *o.c.* (n. 8), p. 170, cat. J 34, pl. 42, 1; WÜNSCHE, KNAUSS, *o.c.* (n. 1), p. 423, cat. 240, fig. 46.4.
15. Milan, coll. Sambon St. 1323; Sambon 14; Scala 698; *ARV*² 670,5, Manière du P. de Londres E 342; C. LAMBRUGO, « Anfora nolana antica a figure rosse », in A. CERESA MORI, C. LAMBRUGO, F. SLAVAZZI (éd.), *L'infanzia e il gioco nel mondo antico. Materiali della Collezione Sambon di Milano*, Milano, 2012, p. 84.
16. Boston, Museum of Fine Arts 13.84; *ARV*² 883,61; BA 211 626; PFISTERER-HAAS, *o.c.* (n. 8), p. 172, pl. 44, 1.
17. *Odyssée* VI, 110–142.
18. V. PIRENNE-DELFORGE, *L'Aphrodite grecque*, Athènes/Liège, 1994 (*Kernos*, suppl. 4), p. 410–412; D. FASCIANO, « La pomme dans la mythologie gréco-romaine », in M. FORTIN *et al.* (dir.), *Mélanges d'études anciennes offerts à Maurice Lebel*, Québec, 1980, p. 45–55. Sur la pomme d'Éris, I. RAAB, *Zu den Darstellungen des Parisurteils in der griechischen Kunst*, Bern, 1972, p. 52–60; F. GHERCHANOC, *Concours de beauté et beautés du corps en Grèce ancienne. Discours et pratiques*, Paris, 2015, p. 49–64.
19. Sur les différentes versions relatives au *kēpos* des Hespérides et d'Aphrodite, CALAME 1996, *o.c.* (n. 3), p. 216–219.

filles prêtes au mariage, et la cueillette renvoie aux préparatifs des noces²⁰. Dans le roman *Daphnis et Chloé*, Daphnis cueille pour Chloé une pomme chargée de la double référence au choix de Pâris et aux pommes d'or du jardin des Hespérides :

« C'est le prix qu'Aphrodite a reçu pour sa beauté; c'est celui que je te donne pour ta victoire. Nous sommes dans la même situation pour témoigner en votre faveur, puisque lui, Pâris, était berger et que moi je suis chevrier ». À ces mots, il la dépose sur les genoux de Chloé. Et comme il s'était approché, elle lui donne un baiser; aussi Daphnis ne regrette pas d'être monté à une telle hauteur, puisqu'il reçut un baiser valant mieux qu'une pomme d'or²¹.

Chez de nombreux auteurs, le champ sémantique de *μήλον* ou *μαῖλον*, qui désigne de manière générique un fruit rond et charnu, pomme, coing ou grenade, s'étend au corps féminin érotisé; l'image de la pomme devient métaphore des seins ainsi que des joues, voire du clitoris²². Le lancer de la pomme, *mélolobolēn*, est une expression proverbiale synonyme de séduction de la part d'hommes comme de femmes²³. Chez Théocrite, Cléariste jette au chevrier des pommes en le sifflant²⁴, tandis que dans les *Nuées* un jeune homme reçoit le conseil de « [...] ne pas faire irruption chez une danseuse » pour éviter de « recevoir une pomme (*mélon*) lancée par une petite catin », ce qui lui fera perdre sa bonne réputation²⁵. Chez les poètes de l'*Anthologie palatine*, la pomme est une invite à la réciprocité du sentiment amoureux :

Je suis une pomme, *mélon*; celui qui me jette, c'est quelqu'un qui t'aime. Accède à ses désirs Xanthippé; nous sommes, toi comme moi, destinés à nous flétrir²⁶.

Dans un des tableaux fictifs décrits par Philostrate, Éros fait irruption dans le jeu. Les Érotés récoltent des pommes dans le verger d'Aphrodite et se servent des

20. Sur le lien entre les scènes de cueillettes et le mariage sur les pinakes de Locres, voir par ex. Chr. SOURVINOU-INWOOD, « Persephone and Aphrodite at Locri: A Model for Personality Definitions in Greek Religion », *JHS* 98 (1978), p. 101–121, spéc. p. 108–109 sur les offrandes de modèles en terre cuite de balles et de grenades; EAD., « Due protettrici della donna a Locri Epizefirii: Persefone e Afrodite », in G. ARRIGONI (éd.), *Le donne in Grecia*, Roma/Bari, 1985, p. 203–221.

21. *Daphnis et Chloé* III, 34, 2–34, 3.

22. Par ex. Aristophane, *Assemblée des femmes*, 903 et *Lysistrata*, 155. Voir les sources réunies par A.R. LITTLEWOOD, « The Symbolism of the Apple in Greek and Roman Literature », *HSPH*, 72 (1968), p. 147–181; D.E. GERBER, « The Female Breast in Greek Erotic Literature », *Arethusa* 11 (1978), p. 203–212. Sur la métaphore clitoridienne, J.J. WINKLER, *Désir et contraintes en Grèce ancienne* (trad. S. Boehringer, N. Picard), Paris, 2005, p. 344–345. Sur le rôle des pommes ou coings dans les rites de mariage, M. DETIENNE, *Dionysos mis à mort*, Paris, 1977, p. 103–104; OAKLEY, SINOS, *o.c.* (n. 6), p. 35.

23. Schol. Aristophane, *Nuées*, 997 c : *μηλοβολεῖν ἔλεγον τὸ εἰς ἀφροδίταια δαλεάζειν*.

24. Théocrite, *Idylles* V, 88–89.

25. Aristophane, *Nuées*, 996–999.

26. *Anthologie Palatine* V, 80. Voir aussi V, 79.

fruits comme de balles qui véhiculent leurs baisers. Leur jeu symbolise « l'amour naissant »²⁷. Chez Méléagre, la balle devient le cœur avec lequel joue Éros :

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 partenaire ; mais si de ton côté tu ne me renvoies pas le désir, je ne tolérerai pas cet affront contraire aux usages de la palestre²⁸.

Cette dimension érotique de la cueillette trouve une expression visuelle chez quelques peintres du cercle du Peintre de Meidias à la fin du v^e siècle av. J.-C. Sur le cratère en cloche conservé à Boston²⁹, deux Érotas font tomber les fruits de l'arbre et les récoltent en présence de la déesse et d'un couple de jeunes gens anonymes.

La pomme peut aussi concentrer un pouvoir supérieur qui dépasse la simple invite. Les pommes d'or du *képos* d'Aphrodite exercent une force contraignante qui permet à Hippomène de remporter la course contre Atalante, la *parthenos* indomptable, et de conquérir son cœur. Chez Théocrite, elle perd la tête en découvrant les fruits précieux, et tombe sous l'emprise d'un envoûtement amoureux :

Hippomène, briguant la vierge, prit les pommes et accomplit la course ; Atalante, à leur vue, démente (*ἐμάνη*), en quel abîme d'amour elle plongea (*ἐς βαθὺν ἄλατ' ἔρωτα*)³⁰.

La pomme est aussi un véritable instrument de magie érotique dans l'histoire des amours contrariées d'Acontios et Cydippe³¹. Dans le sanctuaire d'Artémis à Délos, Acontios lance à la jeune fille une pomme qui porte l'inscription : « Je jure par Artémis d'épouser Acontios ». Cydippe fut ainsi capturée par une pomme, dit Ovide³². Cydippe attrape la pomme et prononce la phrase à voix haute, se liant ainsi involontairement par un serment prononcé dans un lieu sacré. Par la suite,

27. Philostrate, *La galerie de tableaux* I, 6, 3.

28. *Anthologie Palatine* V, 214. K. GUTZWILLER, « Images poétiques et réminiscences artistiques dans les épigrammes de Méléagre », in É. PRIOX, A. ROUVERET (dir.), *Métamorphoses du regard ancien*, Paris, 2010, p. 67–112.

29. Boston, Museum of fine arts 95.26 ; *ARV*² 1317,3 ; BA 220527 ; PEISTERER-HAAS, *o.c.* (n. 8), p. 156, cat. RO 11, pl. 39, 1. Voir aussi la kalpis béotienne (400–390 av. J.-C.), *ibid.*, fig. 3 (Hélène cueille les fruits en présence de Thésée et d'Aphrodite).

30. Théocrite, *Idylles* III, 40–42. Chez Hésiode et Apollodore, Hippomène les jette sur la piste. Sur ces variantes, DETIENNE, *o.c.* (n. 22), p. 101–106 ; Chr. FARAONE, « Aphrodite's *κεστός* and Apples for Atalanta: Aphrodisiacs in Early Greek Myth and Ritual », *Phoenix* 44 (1990), p. 219–243.

31. Voir la variante d'Antoninus Liberalis, *Métamorphoses* I (Ctésylla et Hermocharès).

32. Ovide, *Héroïdes* XXI, 124–125 : « Une pomme a pris Cydippe, une pomme a pris la fille de Schoeneus. »

elle tombe malade à chaque fois qu'un mariage va se conclure, jusqu'à ce que son père découvre l'existence du serment et accorde sa fille à Acontios³³.

Les pommes entrent dans la préparation de philtres aphrodisiaques, comme celui conservé sur un papyrus grec d'époque augustéenne, à prononcer trois fois pour s'emparer de la femme désirée en suscitant la folie amoureuse, *mania*, le désir, *erôs*, l'amour, *philia*, l'affection, *storgê*. L'incantation se réfère au jeu : « Je lance des pommes... Celle à qui je donne la pomme, à qui je jette la pomme, que je frappe », et invite à manipuler et consommer le fruit pour fixer le destin : « puisse-t-elle la plaçant dans sa main la manger »³⁴.

Les scènes de jonglage avec des balles, pelotes ou pommes ne sont donc pas à interpréter au premier degré. Elles ne mettent pas en scène un simple divertissement, mais une invitation à une relation amoureuse réciproque. Le discours allégorique des imagiers contraste sur un point important avec celui des textes. Dans les sources écrites, la tentative de séduction vient principalement d'un homme qui cherche à contraindre une femme. Dans l'iconographie, le jonglage est toujours pratiqué au féminin, révélant la part active des jeunes filles. Ce sont elles qui cherchent à susciter le désir des hommes, d'une façon pensée en termes agonistiques. L'imagier établit parfois une comparaison explicite avec l'entraînement des garçons. Sur un skyphos béotien (Fig. 5; dernier quart du v^e s. av. J.-C.)³⁵, une jeune fille est assise sur un coffre qui évoque le trousseau de la mariée. Elle s'apprête à lancer une balle à des partenaires surnaturels, un petit Éros aux bras déjà tendus, juché sur les épaules d'un compagnon³⁶. Le schéma de la scène est emprunté à celui d'un jeu de garçons dans la palestre. Sur un lécythe à figures noires attribué au Peintre d'Édimbourg (vers 500 av. J.-C.)³⁷, l'entraîneur,

33. Cf. WINKLER, *o.c.* (n. 22), p. 143–196, sur l'usage d'*agôgai* pour soumettre le désir féminin au contrôle masculin.

34. PGM CXXII; FARAONE, *o.c.* (n. 30), p. 233–235; G. FICHEUX, *Eros et Psyché : l'être et le désir dans la magie amoureuse antique*, Université Rennes 2, 2007, thèse de doctorat, inédite, en accès libre <tel-00189672v2>, p. 83; des recettes aphrodisiaques utilisent des parties de la pomme, comme les pépins. Cf. la consommation de la pomme ou coing lors des rites de mariage, à l'image du pépin de grenade croqué par Perséphone et qui la lie pour toujours à Hadès; *Hymne homérique à Déméter*, 372–374, 411–413; DETIENNE, *o.c.* (n. 22), p. 104.

35. Collection privée; *Cabn Auktionen AG* 9 (2014), n° 132. Je remercie F. Lissarrague de m'avoir signalé ce vase.

36. Cf. l'offrande de la balle de Timareta à Artémis Limnatis à la veille du mariage; *Anthologie Palatine* VI, 280; BRULÉ 2007, *o.c.* (n. 3), p. 69–83. Les Arrhéphores ont des jeux de balles près du sanctuaire d'Aphrodite sur l'Acropole; Plutarque, *Vie d'Isocrate*, 836c. BRULÉ 1987, *o.c.* (n. 3), p. 90–91. Cf. Aphrodite en compagnie de deux jeunes filles, dont l'une lance une balle sur un fragment d'hydrie attique du Peintre de Kléophon (vers 440–430 av. J.-C.); Tubingen, Archäologisches Institut 1632; BA 215 201; R. ROSENZWEIG, *Worshipping Aphrodite, Art and Cult in Classical Athens*, Ann Arbor, 2004, p. 49–51, fig. 20.

37. Oxford, Ashmolean Museum 1890.27; *Paralipomena* 217.2; BA 380 847; VANHOVE, *o.c.* (n. 10), p. 169, cat. 22. L'entraîneur est face à trois équipes de joueurs sur l'amphore du Peintre de la balançoire; Londres, British Museum B 182; *ABV* 306,42; BA 301 522; *CVA* London, British

plus âgé, est assis face à deux équipes de jeunes gens qui se chevauchent, comme les Érotés béotiens. Sur le skyphos béotien, l'*agôn* est transposé au féminin dans un espace nuptial imaginaire où la femme est dépeinte à la place du pédotribe, comme celle qui dirige l'exercice.

Seules ou à plusieurs, les jeunes filles ne jonglent-elles donc que pour se distraire? L'exercice pourrait être une manière d'interroger et d'influencer leur avenir amoureux en agissant sur la séduction de l'être aimé. Le jonglage peut en effet s'apparenter à une procédure magique. Sur un fragment de *lébès gamikos* (Fig. 6; vers 430–420 av. J.-C.)³⁸, un vase associé aux rites de mariage, une *numphé* jongle avec des objets de forme irrégulière qui pourraient être des pommes qui tournoient dans ses mains à la manière d'un charme érotique. Le mouvement rotatoire évoque celui de la *iunx*, l'instrument par excellence de la magie amoureuse, actionné pour attirer l'amant désiré³⁹ également figuré dans les scènes de préparatifs de mariage. Sur une pyxis du Peintre d'Érétrie (vers 440–430 av. J.-C.)⁴⁰, Pontomedeia, une Néréide, tient les lanières du disque qu'elle fait tourner pour assurer une union heureuse, liée par Peithô, la Persuasion⁴¹. Sur le médaillon d'une coupe conservée à Chicago (Fig. 7; 440–420 av. J.-C.)⁴², un Éros vient couronner la jongleuse assise sur un *diphros*, comme pour récompenser son adresse qui va de pair avec sa capacité de susciter le désir, et par là d'attirer un amant.

Museum 3, pl. 33, 1A–C. Sur un chous attique à figures noires, il est face à un seul couple de joueurs; Munich, Antikensammlungen 6092 (milieu V^e s. av. J.-C.); G. VAN HOORN, *Choes and Anthesteria*, Leiden, 1951, n° 690, fig. 282; WÜNSCHE, KNAUSS, *o.c.* (n. 1), p. 428, fig. 47.6, cat. 251.

38. Tubingen, Eberhard-Karls-Universität, Archäologisches Institut 5643; *ARV*² 1127,8; BA 214.889. Sur un loutrophore du même peintre, Éros apporte en volant deux fruits à la mariée; New York, Metropolitan Museum of Art 1.73, *ARV*² 1126,6; R.D. SUTTON, « Nuptial Eros: The Visual Discourse of Marriage in Classical Athens », *JWAG* 55–56 (1997/1998), p. 32–33, fig. 8 (interprétés comme les fruits qu'elle va consommer dans la chambre nuptiale). Sur la fonction de ces vases dans les rites de mariage, V. SABETAI, « Women's Ritual Roles in the Cycle of Life », in N. KALTSAS, A. SHAPIRO (éd.), *Worshipping Women, Ritual and Reality in Classical Athens*, Athens, 2008, p. 289–297; EAD., « The Wedding Vases of the Athenians: a View from Sanctuaries and Houses », in M.-Chr. VILLANUEVA (dir.), *Des vases pour les Athéniens (V^e–IV^e siècles avant notre ère)*, *Méris* 12 (2014), p. 51–79.
39. Théocrite, *Idylles* II.
40. Londres, British Museum GR 1874.5.12.1; LISSARRAGUE 1996, *o.c.* (n. 6), p. 423, fig. 98B. Voir aussi les deux paires de boucles d'oreilles de mariage avec Éros manipulant une *iunx*, tandis qu'au sommet Niké joue aux osselets (de Kyme? vers 330–300 av. J.-C.; Londres, British Museum GR 1877.9–10.16–17, 1877.9–10.18–19; D. WILLIAMS, J. OGDEN, *Greek Gold. Jewelry of the Classical World*, London, 1994, p. 96–97, n° 49–50.
41. Sur la *iunx*, fille de Peithô, *Souda s.v.* "Ιϋγξ. A.S.F. GOW, « Iunx, Rhombus, Turbo », *JHS* 54 (1934), p. 1–13; M. DETIENNE, *Les jardins d'Adonis*, Paris, 1972, p. 161–167; V. PIRENNE-DELFORGE, « L'Iynge dans le discours mythique et les procédures magiques », *Kernos* 6 (1993), p. 277–289; Chr. FARAONE, *Ancient Greek Love Magic*, Harvard, 1990.
42. University of Chicago, the David and Alfred Smart Museum of Art 1967.115.347. PFISTERER-HAAS, *o.c.* (n. 8), p. 175, cat J 47, pl. 45,3.

LA TOUPIE OU LE VERTIGE DE L'AMOUR

Différents noms, στρόμβος, στρόβιλος⁴³, κῶνος⁴⁴, βέμβιζ, ῥόμβος⁴⁵, désignent la toupie et le sabot, des objets de forme conique avec la capacité de tourner sur eux-mêmes en équilibre sur la pointe, mus par une force extérieure. La toupie est actionnée par la ficelle qui l'entoure, déroulée d'un coup sec, le sabot par les lanières d'un fouet, *mastix*, qui le relance chaque fois qu'il se ralentit en le faisant se déplacer rapidement dans l'espace⁴⁶. La classe d'âge qui s'y adonne est à nouveau celle des jeunes gens qui offrent ce jouet à Hermès, le dieu à la démarche sinueuse comme la trajectoire du jouet⁴⁷.

Les imagiers grecs semblent avoir utilisé l'objet comme un opérateur métaphorique correspondant aux différents champs de compétence d'un dieu associé à la *paideia* et à une forme particulière de mantique. Dans trois scènes, Hermès actionne lui-même le sabot. Sur le médaillon d'une coupe à figures rouges attribuée à Douris (vers 480 av. J.-C.)⁴⁸, le dieu, vêtu d'une *chlamys* et d'un pétase, fait face à un jeune homme drapé dans son himation. Les deux personnages sont penchés sur le sabot posé sur le sol au centre de la scène. Hermès lève le bras droit d'un geste ample suggérant la force et la précision du coup de fouet qui va s'abattre. Il démontre sa maîtrise des mouvements aléatoires du jouet, à l'image des « forces incontrôlées de l'adolescence » dont il est un des gardiens dans le

43. Les deux termes sont associés à στρέφω, « tourner ».

44. Du cône du pin pinier, synonyme de στρόβιλος chez Hésychius et Photius ; S. AMIGUES, « De la toupie au pignon. Les avatars botaniques de ΣΤΡΟΒΙΛΟΣ », *REA* 80 (1978), p. 205–216.

45. Les deux mots suggèrent le vrombissement du mouvement rotatif ; F. SKODA, *Le redoublement expressif : un universal linguistique*, Paris, 1982, p. 68.

46. Aristophane, *Les oiseaux* 1460–1469. Cf. Virgile, *Enéide* VII, 378–383 (trad. J. Perret, CUF) : « Avez-vous vu voler sous les coups de fouet la toupie que les enfants en grand cercle, attentifs à leur jeu, font tourner autour de l'atrium désert ? Activée par la lanière, elle décrit des courbes rapides ; la troupe enfantine, immobile, émerveillée, se penche sans comprendre, admire le buis qui tourne et qu'animent les coups. »

47. Cf. le fameux poème de l'*Anthologie Palatine* VI, 309 : « Philoclès a consacré à Hermès son ballon renommé, ses bruyantes castagnettes de buis, les dés qu'il a aimés à la folie et la toupie qu'il faisait tournoyer : tous les jouets de son enfance. » Voir aussi les toupies votives du Cabirion de Thèbes ; P. WOLTERS, G. BRUNS, *Das Kabirenheiligtum bei Theben*, I, Berlin, 1940, p. 123–124, pl. 18, 2, 4–11 et pl. 19, 4–6, ainsi que la statuette votive en bronze étrusque de jeune homme avec une toupie, Munich, Antikensammlungen SL 25 ; VANHOVE, *o.c.* (n. 10), p. 164, cat. 18 ; WÜNSCHE, KNAUSS, *o.c.* (n. 1), p. 415, fig. 44.1.

48. Baltimore, Johns Hopkins Archeological Museum B9 ; *ARV*² 444,251 ; BA 205298 ; J. NEILS, J.H. OAKLEY (éd.), *Coming of Age in Ancient Greece, Images of Childhood from the Classical Past*, New Haven, 2003, p. 216, cat. 16. Coupe, Florence, Museo Archeologico etrusco 80528 ; *ARV*² 377,113 ; BA 20411. Sur un lécythe à figures rouges, on relèvera la présence du sac d'astragale entre Hermès et le garçon ; Tubingen, Archäologisches Institut S./10814 ; *ARV*² 463,5 ; VANHOVE, *o.c.* (n. 10), p. 164, cat. 17.

gymnase⁴⁹. L'excitation du garçon est traduite par sa main ouverte tendue vers l'objet avec une spontanéité juvénile⁵⁰. L'espace circulaire du médaillon vient renforcer la suggestion de la rotation du sabot dont les rayures devaient s'animer en tournant⁵¹. Le contrôle du mouvement de l'objet renvoie à la nécessité pour les jeunes gens de faire l'apprentissage de la maîtrise de soi⁵². Le vertige non contrôlé peut être mortel. Dans des sources plus tardives, le petit Dionysos en est victime quand il est abusé par les Titans qui lui présentent trois sortes de toupies, *rhombos*, *kónos*, *strobilos*, avec des balles, *spheraí*, pommes, *mêla*, et osselets, *astragaloí*, avant de le tuer et de le démembrer⁵³.

Le fouet qui actionne le jouet possède aussi un double sens qui l'associe aux procédés de la magie amoureuse. Il fait pirouetter l'objet comme le cœur en proie à l'émotion. La description la plus explicite se trouve dans la poésie latine. Pour dire son trouble, Tibulle évoque le mouvement d'un sabot : « Car je suis agité comme le sabot que fait tourner rapidement sur un sol uni et libre le fouet preste d'un enfant exercé à ce jeu »⁵⁴. L'effet des charmes amoureux est aussi comparé à celui d'un fouet. Dans les incantations des *Papyrus grecs magiques*, la victime doit perdre tout contrôle sous le fouet de la puissance invoquée qui lui donne une impulsion contraire à sa volonté, à l'image d'un sabot⁵⁵. Chez Théocrite, la magicienne use

49. CALAME 1977, *o.c.* (n. 3), p. 414. Cf. Platon, *Lois*, 653d–e sur la nature enfantine toujours en mouvement, incapable de rester au repos. Sur la dimension d'éducateur d'Hermès, D. JAILLARD, *Configurations d'Hermès. Une 'théogonie hermaïque'*, Liège, 2007, p. 181–185.

50. Sur la gestualité juvénile, T.J. McNIVEN, « Behaving like a Child: Immature Gestures in Athenian Vase Painting », in A. COHEN, J.B. RUTTER (éd.), *Constructions of Childhood in Ancient Greece and Italy*, Princeton, 2007, p. 85–99.

51. Platon, *République* IV, 436d : « [...] les toupies sont toutes entières et dans le même temps en repos et en mouvement, quand, leur centre restant fixe, elles tournent sur elles-mêmes. » (trad. E. Chambry, CUF).

52. Dans l'*Iliade* XIV, 411–413, Ajax frappe Hector à la poitrine avec une pierre et l'envoie rouler comme « un sabot » dans tous les sens (περὶ δ' ἔδραμε πάντη). Relevons que l'image du sabot est utilisée pour signifier métaphoriquement la discipline dans les *Emblèmes* de Jacob Cats (xvii^e s.) ; M.F. DURANTINI, *The Child in Seventeenth-Century Dutch Painting*, Ann Arbor, 1983, p. 114 : « The top spins merrily on the floor, whipped by a biting cord, and the harder one hits the better it spins. But let up a bit with the whip and it falls in the dust. From then on it won't do a single turn, but lie forever like a block. One never watches it better than in times of sorrow and unhappiness. For if anyone lives without pain, he rusts at once from idleness. When man has too much leisure, you see, that's when the heart yearns for lust. » Je remercie Michel Manson de cette information, développée dans sa thèse de doctorat, *Le jouet dans la France d'Ancien Régime*, Université Paris 1, 1999.

53. Le *kónos* et le *rhombos* se trouvent dans l'énumération du Papyrus de Gourobo, mi-iii^e s. av. J.-C., l. 29, avec les astragales ; F. GRAF, S.I. JOHNSTON, *Ritual Texts for the Afterlife*, Routledge, 2013², p. 66–93, p. 152–153, p. 188–189. Voir aussi Clément d'Alexandrie, *Exhortation aux Gentils* 17 ; DETIENNE, *o.c.* (n. 22), p. 172 ; O. LEVANOIU, « The Toys of Dionysos », *HSCP* 103 (2007), p. 165–202.

54. Tibulle, *Élégies* I, V, 3–5.

55. Par ex. *PGM* XVIIa 1–25 : « [...] jusqu'à ce que, fouettée (μαστιζω) par Anubis, elle vienne me désirant ardemment. » (trad. G. Fichoux, *o.c.* [n. 34], p. 134–135). Sur l'image du fouet,

à la fois d'une *iunx* et d'un *rhombos* d'airain qui « tourne éperdument sous l'action d'Aphrodite » pour contraindre l'être convoité⁵⁶. Une série de vases italiotes met en scène la puissance exercée sur les sentiments amoureux par le mouvement de l'objet. Sur une péliké apulienne conservée au Musée de Matera (Fig. 8; 390–380 av. J.-C.)⁵⁷, Éros se substitue à Hermès. Le jeune dieu, debout entre deux jeunes femmes richement vêtues, s'apprête à frapper le sabot posé par terre. Une des femmes est assise et observe attentivement le mouvement de l'objet, l'autre, debout derrière Éros, tient une balle. Sur un cratère en cloche apulien conservé à Syracuse⁵⁸, Hermès est également présent ; la jeune fille ne joue pas à la toupie, elle est devenue une toupie qu'Éros fait tourner en lui tenant les mains. Au-dessus du groupe, une bandelette est suspendue, peut-être en référence à la ceinture du mariage.

Le tournoiement de la toupie ou du sabot peut aussi détenir une valeur divinatoire de type cléromantique ou clédonomantique, comme d'autres signes produits par le hasard présidés par Hermès⁵⁹. Dans une épigramme attribuée à Callimaque⁶⁰, le jeu dévoile l'avenir amoureux. Aux mouvements aléatoires de la toupie s'ajoute le *klédôn*, une parole spontanée qui constitue un message divin. Le présage concerne le choix d'un mariage. Un jeune homme vient consulter Pittacos de Mytilène, un des Sept Sages, car il hésite entre deux unions, l'une avec une femme plus fortunée que lui, l'autre de statut égal au sien. Le sage lui conseille d'observer le jeu d'enfants et d'écouter leurs paroles :

C'étaient des enfants qui, tenant sous leurs coups de rapides toupies, *bembikes*, les faisaient tourner sur une grande place. « Voilà ! dit-il, suis leurs traces. » — Le jeune homme s'approcha ; et les enfants disaient : « Mène celle qui est à ta portée ».

FARAONE, *o.c.* (n. 41), p. 60–64.

56. Théocrite, *Idylles* II, 30 : ῥόμβος ὁ χάλκεος ἐξ Ἀφροδίτας. Le mouvement en hélice, *belissein*, du fuseau dans les mains des femmes n'aurait-il pas aussi une valeur divinatoire et de magie amoureuse ? Les Moires filent le destin, et l'art d'entrelacer la trame est une métaphore de l'union sexuelle ; F. FRONTISI-DUCROUX, *Ouvrages de dames. Ariane, Hélène, Pénélope...*, Paris, 2009, p. x–x.
57. Matera, Museo Nazionale Domenico Ridola ; G. SCHNEIDER-HERRMANN, A.D. TRENDALL, « Eros with a Whipping-Top on an Apulian Pelike », *BABesch* 50 (1975), p. 267–282 ; K. SCHAUENBURG, « Erotenspiele, 1. Teil », *Antike Welt* 7 (1976), p. 45, fig. 24.
58. Syracuse, Museo Arch. Regionale Paolo Orsi 36465 ; BA 9003794 ; *CVA* Syracuse, 1, IV E 6, pl. 10,3 ; SCHAUENBURG, *o.c.* (n. 57), p. 42, fig. 14.
59. Sur cette spécialité d'Hermès, voir Apollodore, *Bibliothèque*, III, 10, 2 ; Pausanias, VII, 22, 2–4. D. JAILLARD, « Hermès et la mantique grecque », in S. GEORGOUDI, R. KOCH PIETTRE, F. SCHMIDT (dir.), *La raison des signes Présages, rites, destin dans les sociétés de la Méditerranée ancienne*, Leiden/ Boston, 2012, p. 91–107, spéc. p. 92–96. Cf. les oracles tirés avec des osselets, F. GRAF, « Rolling the Dice for an Answer », in S.I. JOHNSTON, P.T. STRUCK (éd.), *Mantikê. Studies in Ancient Divination*, Leiden, 2005, p. 51–97 ; J. NOLLÉ, *Kleinasiatische Losorakel: Astragal- und Alphabetschresmologien der hochkaiserzeitlichen Orakelrenaissance*, München, 2007.
60. *Anthologie Palatine* VII, 89 (= Callimaque, *Épigrammes* I, 8).

À ce mot entendu, l'étranger se garda de rechercher une lignée supérieure : la parole des enfants fut sa règle⁶¹.

Quelques vases attiques ajoutent une dimension agonistique au jeu de la toupie. Les jeunes filles sont cette fois seules. Sur un lécythe conservé à New York (*Fig. 9*; 440–430 av. J.-C.)⁶², deux femmes se penchent sur leurs toupies dont elles suivent les mouvements avec concentration, étroitement enveloppées dans leur himation pour ne pas gêner leurs mouvements. Comme dans tout *agôn*, l'entraînement se fait entre pairs, de force égale⁶³. Seuls de petits détails différencient les joueuses, l'une a les cheveux retenus dans un *sakeos*, l'autre les cheveux libres. La compétition consisterait-elle à faire tourner sa toupie le plus longtemps possible, avec un résultat de valeur divinatoire ? La scène se retrouve sur un lécythe à fond blanc du Peintre de Sabouroff (460–450 av. J.-C.)⁶⁴. Deux jeunes femmes s'affrontent autour d'une ou deux toupies. Le sens de la compétition pourrait dépasser ici l'évocation nostalgique de la vie quotidienne de la disparue. De manière métaphorique, le jeu pourrait représenter la part de l'aléatoire dans la vie, en comparant la durée imprévisible du mouvement de la toupie à celle de l'existence.

UN JEU VIRTUEL ?

Un troisième jeu, appelé en grec κληρος διὰ δακτύλων, en latin *micare digitis*, met aussi en scène l'imaginaire des jeunes gens, et plus particulièrement des filles, à la veille du mariage. Au premier abord, ses règles semblent être proches du jeu connu aujourd'hui sous le nom italien *morra* (en français « moure »), un jeu d'adresse et de hasard joué à deux, sur le pourtour de la Méditerranée, simplement avec les mains mais dont la technique et les objectifs diffèrent⁶⁵. La *morra* actuelle est un jeu de pari, souvent pour de l'argent, qui se pratique entre hommes d'âge adulte. Les joueurs sont debout ou assis, face à face. Chacun lève en même temps

61. Trad. P. Waltz, *CUF*. Pour un autre exemple d'interprétation divinatoire de jeux d'enfants, cf. Plutarque, *Isis et Osiris*, 356 e. P. COURCELLE, « L'oracle d'Apis et l'oracle du jardin de Milan (Augustin, « Conf. », VIII, 11, 29) », *RHR* 139 (1951), p. 216–231, en déduit que les oracles d'Apis de Memphis, que Callimaque devait connaître, étaient livrés par ce type de jeux d'enfants dans le temple. Sur l'usage d'enfants pour tirer les sorts, S.I. JOHNSTON, « Charming Children: The Use of the Child in Ancient Divination », *Arethusa* 34 (2001), p. 97–111.
62. New York, Metropolitan Museum of Art 1875, 75.2.9; BA 9515; NEILS, OAKLEY, *o.c.* (n. 48), p. 270, cat. 77.
63. Cette exigence explique le choix d'Achille et d'Ajex comme partenaires dans la fameuse scène de jeu; V. DASEN, « Achille et Ajax : quand l'*agôn* s'allie à l'*alea* », *Revue du MAUSS* 46 (2015), p. 81–98.
64. Athènes, Musée national, ex coll. Vlastos; ARV² 845.163; BA 212 311; J.H. OAKLEY, *Picturing Death in Classical Athens. The Evidence of the White Lekythoi*, Cambridge, 2004, p. 56, fig. 33.
65. H. HOFFMANN, *Sotades: Symbols of Immortality on Greek Vases*, Oxford, 1997, p. 141, signale que le mot pourrait venir du grec μόρος, le destin, surtout fatal, associé à μοῖρα, la « part » attribuée par le destin. Sur le jeu moderne, voir par ex. P. COLLETTA, *La Mourra Bella : histoire et histoires d'un jeu interdit*, Nice, 2006 (La Sardaigne, la Corse et l'Italie du sud).

la main droite en indiquant un chiffre avec les doigts, et en criant à haute voix la somme totalisée avec son adversaire. Celui qui dit le premier le bon chiffre a gagné la manche. Le jeu se déroule de manière très rythmée et rapide pour éviter toute tricherie, sans laisser le temps de lever ou abaisser subrepticement un doigt pour avoir le bon résultat⁶⁶. Le succès ne repose pas que sur la vivacité du joueur, mais sur son expérience, sa concentration et sa présence physique et sonore qui vise à intimider le concurrent.

Les principales sources écrites antiques qui décrivent cette activité sont d'époque romaine⁶⁷. L'expression qui la désigne, *micare digitis*, contient le verbe *micare*, « trembler », « frémir », « palpiter », qui suggère sa dimension divinatoire⁶⁸. Cicéron l'associe au tirage au sort par les osselets ou les dés :

Qu'est-ce qu'un sort ? À peu près la même chose que le jeu de la « mourre », le lancer des osselets ou des dés. Jeux régis par le hasard et l'imprévu, non par la réflexion et le calcul. Toute cette technique a été inventée par tromperie, pour faire du profit, pour promouvoir la superstition ou induire en erreur⁶⁹.

L'objectif de l'exercice est une prise de décision. Les dieux sont tenus responsables du geste qui détermine le succès. Des allusions suggèrent que le résultat pouvait être obtenu immédiatement, ou seulement après plusieurs tours. Dans un poème de Calpurnius Siculus, l'ordre de passage des bergers est déterminé après trois essais :

« Et maintenant, pour pouvoir mieux répartir l'alternance de vos chants, jetez chacun les mains par trois fois en les ouvrant brusquement ». Sans tarder, ils s'en remettent au jugement des doigts⁷⁰.

Dans l'iconographie antique, comme dans l'exercice moderne du jeu, les joueurs sont généralement entourés de spectateurs attentifs qui surveillent le bon déroulement de la partie⁷¹. Le jeu attesté dans l'iconographie grecque dès le milieu du v^e siècle av. J.-C., en Grèce continentale (Attique et Béotie) et en Grande Grèce

66. Une variante moderne autorise à lever deux mains, ou à lever le poing qui vaut zéro, mais aucun texte ni image n'en témoigne à ce jour.

67. K. SCHNEIDER, « Micare », *RE* XV 2 (1932), col. 1516–1517.

68. Sur la divination corporelle, fondée sur les tressaillements involontaires du corps, par ex. V. DASEN, J. WILGAUX, « De la palmomanie à l'éternuement, lectures divinatoires des mouvements du corps », *Kernos* 26 (2013), p. 111–122.

69. Cicéron, *De la divination* II, 41, 85 (trad. G. Freyburger et J. Scheid, CUF) : *Quid enim sors est ? Idem propemodum, quod micare, quod talos jacere, quod tesseras ; quibus in rebus temeritas et casus, non ratio nec consilium valet.* xxx il manque la fin du texte latin.

70. Calpurnius Siculus, *Bucoliques* II, 25–27 (trad. J. Amat, CUF). Voir aussi Nonnos, *Dionysiaques* XXXIII, 77 : Éros et Hyménée jouent à « bouge-doigts » pour savoir qui lancera le cottabe le premier.

71. Cicéron rappelle dans *Les devoirs* II, 19, 77 combien la vigilance était importante : « quand ils louent la bonne foi de quelqu'un et sa bonté, ils disent qu'il est digne qu'on joue à la mourre avec lui dans l'obscurité », *quicum in tenebris mices* » (trad. M. Testard, CUF).

(Apulie)⁷², présente des ressemblances avec celui décrit par les auteurs d'époque romaine, mais aussi de grandes différences. D'une part, les joueurs ne sont ni des enfants, ni des adultes, ni exclusivement des hommes, au contraire, la paire est d'ordinaire composée de jeunes gens en âge de se marier, de deux jeunes filles (Fig. 13), d'un garçon et d'une fille (Fig. 12), et parfois de partenaires divins : la jeune fille joue avec Aphrodite (Fig. 14), Éros avec Niké⁷³, Éros avec Aphrodite, ou deux Érotés ensemble (Fig. 10). Plus rarement, une ménade joue avec un satyre, ou des satyres ensemble (Fig. 11). Le jeu se déroule d'ordinaire à l'extérieur, en contexte urbain, auprès d'une fontaine (Fig. 13), ou agreste, parmi des rochers (Fig. 10). Un accessoire absent des textes plus tardifs revient régulièrement : un bâton, relativement long et plus ou moins noueux, est tenu de la main gauche par les joueurs ; il associe peut-être le tirage au sort aux pratiques du milieu des bergers.

Dans toutes les scènes, le mouvement des doigts semble indiquer un chiffre⁷⁴, peut-être énoncé à voix haute, comme aujourd'hui. Sur l'hydrie de Goluchow, la femme de droite lève une main entièrement ouverte, tandis que celle de gauche lève deux doigts. Sur le cratère à volutes apulien du Peintre de Sisyphe (Fig. 10 ; vers 420 av. J.-C.)⁷⁵, l'index levé de l'Éros de droite répond à la main levée de celui de gauche. Aucune information ne peut être tirée des expressions calmes sur l'oralité ou le rythme du jeu.

Une inscription indique parfois le résultat⁷⁶. Sur un fragment de coupe de la collection H. Cahn, deux satyres vêtus d'un himation, comme des citoyens ordinaires, jouent à « bouge-doigts », assis par terre dans un espace extérieur indiqué par un arbre (Fig. 11 ; vers 450 av. J.-C.)⁷⁷. Le jeu se déroule en présence d'un spectateur, un troisième satyre, debout, appuyé sur son bâton de citoyen. Les partenaires tiennent chacun l'extrémité d'un bâton noueux. Le personnage de droite lève la main en indiquant un chiffre avec trois doigts levés, mais l'issue est

72. Voir le catalogue établi par H.A. CAHN, « Morra: Drei Silene beim Knobeln », in H. FRONING, T. HÖLSCHER, H.F. MIELSCH (éd.), *Kotinos, Festschrift für Erika Simon*, Mainz, 1992, p. 214–217 ; V. DASEN, « Le destin au bout des doigts », in A. NEUMANN-HARTMANN, Th. S. SCHMIDT (éd.), *Munera Friburgensia. Festschrift zu Ehren von Margarethe Billerbeck*, Bern, 2016, p. 167–175.

73. Cratère en cloche apulien, Berlin, coll. Graf Hohenthal, vers 410 av. J.-C. ; SCHAUBENBURG, *o.c.* (n. 57), p. 40, fig. 9 ; CAHN, *o.c.* (n. 72), n° 5.

74. Sur le *gestus computationis* ou comput digital, bien documenté pour le monde romain (Quintilien, *Art oratoire* VII, 10, 35), G. MINAUD, « Des doigts pour le dire. Le comput digital et ses symboles dans l'iconographie romaine », *Histoire et Mesure* (2006), p. 3–34 ; J. GAVIN, A. SCHÄRLIG, *Sur les doigts, jusqu'à 9999. La numération digitale, des Anciens à la Renaissance*, Lausanne, 2014.

75. Munich, Antikensammlung 3268 ; SCHAUBENBURG, *o.c.* (n. 57), p. 40–41 ; CAHN, *o.c.* (n. 72), n° 4 ; WÜNSCHE, KNAUSS, *o.c.* (n. 1), p. 376–377, fig. 36.8–9, p. 419, fig. 45.1, cat. 103.

76. Cf. les inscriptions dans quelques scènes du jeu d'Achille et Ajax, DASEN, *o.c.* (n. 63), p. 84 (les chiffres 2, 3, et 4).

77. Bâle, Coll. Cahn HC 431 ; BA 44585 (P. de Sotades). CAHN, *o.c.* (n. 72), n° 1, pl. 45, 2–3 ; HOFFMANN *o.c.* (n. 62), p. 141–143, fig. 79 ; F. LISSARRAGUE, *La cité des satyres. Une anthropologie ludique (Athènes, VI^e–V^e siècle avant J.-C.)*, Paris, 2013, p. 208–209, fig. 179 ; V. DASEN, « Jeux de mains, jeux de vilains ? La morra », *Archéothema. Jeux et jouets gréco-romains* 31 (2013), p. 37.

encore indéterminée car les joueurs sont à égalité, comme le suggère la lettre *epsilon* désignant le chiffre 5 qui est peinte au-dessus de la tête de chacun. Les satyres sont réputés pour leur appétit sexuel. Sont-ils en train de tirer au sort la chasse à une partenaire érotique ? L'humour naît du décalage entre les vêtements d'adultes et la pose, assis par terre, qui infantilise les satyres. D'autres activités ludiques manifestent leur nature puérile, comme le jeu de l'*ephedrismos* ou du porteur qui n'est jamais pratiqué par des adultes⁷⁸, ou ceux qu'ils pratiquent avec des enfants, en déviant du comportement attendu d'un père athénien⁷⁹.

Certains détails pourraient suggérer le mode de déroulement du jeu, comme la position décalée des mains des partenaires sur le bâton (Fig. 10). Sur une lékané apulienne (Fig. 12; vers 380 av. J.-C.)⁸⁰, Éros couronne la jeune fille dont les doigts ont atteint l'extrémité du bâton, comme si les points se marquaient en reculant peu à peu la main, et que le premier arrivé au bout du bâton avait gagné la partie.

Dans presque toute la série, la scène se déroule dans un contexte prénuptial métaphorique, liant à nouveau le jeu de l'amour à celui du hasard. Le tirage au sort constitue le prélude d'une union amoureuse. Comme dans tout *alea*, le succès est dû à la bienveillance des dieux. Le type de siège des jeunes filles est ainsi sans rapport avec la pratique réelle du jeu. Sur la lékané apulienne (Fig. 12), comme sur l'ôon attique (Fig. 14), la joueuse est assise sur un grand coffre ouvragé qui fait allusion à la dot du mariage⁸¹. Sur la lékané apulienne (Fig. 12), deux rosettes placées à chaque extrémité de la scène pourraient faire allusion au jonglage avec des balles (ou s'agit-il d'une *iunx*?). Sur une hydrie attique attribuée au Peintre du bain (Fig. 13; vers 440–420 av. J.-C.)⁸², la scène est située aux abords d'une fontaine monumentale, rendue par une colonne, une marche et la bouche en forme de tête de lion, où deux jeune femmes séduisantes sont venues chercher de l'eau⁸³. Au lieu d'exécuter leur tâche, elles sont assises sur les vases et s'adonnent au tirage au sort, comme pour traduire leur impatience de savoir laquelle se mariera la première. Plusieurs éléments font référence à la fête à venir, à commencer par la

78. Sur le jeu des satyres, LISSARRAGUE 2013, *o.c.* (n. 77), p. 241, fig. 209 (*ephedrismos* avec Éros).

79. LISSARRAGUE 2013, *o.c.* (n. 77), p. 63–66.

80. Naples, Musée archéologique 82038, H 2574; SCHAUENBURG, *o.c.* (n. 57), p. 41, fig. 10; CAHN, *o.c.* (n. 72), n° 9; WÜNSCHE, KNAUSS, *o.c.* (n. 1), p. 420, fig. 45.3. 1. Derrière la jeune fille, une femme tient aussi une couronne.

81. Cf. la jeune fille assise sur un coffre sur une coupe apulienne de Bari; SCHAUENBURG, *o.c.* (n. 57), p. 41, fig. 1; CAHN, *o.c.* (n. 72), n° 8.

82. Goluchow, Musée archéologique national 14299.3; *ARV*² 1130,150; BA 214960; O. JAHN, « Giocatrici a morra », *Annali dell'Istituto di Corrispondenza archeologica* 38 (1866) 326–329; CAHN, *o.c.* (n. 72), n° 2.

83. Sur les lustrations prénuptiales, voir n. 6. Sur l'érotisme de l'espace des fontaines, V. SABETAI, « The Poetics of Maidenhood: Visual Constructs of Womanhood in Vase-Painting », in S. SCHMIDT, J.H. OAKLEY (éd.), *Hermeneutik der Bilder. Beiträge zur Ikonographie und Interpretation griechischer Vasenmalerei*, Munich, 2009, p. 103–114, spéc. p. 107, fig. 4.

fontaine elle-même, procurant l'eau du bain nuptial, l'Éros qui apporte en volant un bandeau à la victorieuse et la femme qui lui tend une couronne végétale.

Le contexte prénuptial est précisé sur un *oôn* du Cercle de Peintre d'Érétrie (Fig. 14; vers 420 av. J.-C.)⁸⁴. Par sa forme ovoïde, ce petit vase pourrait avoir constitué un cadeau de mariage. La scène réunit beaucoup de personnages en mêlant le plan humain et divin. Au centre, une jeune femme, coiffée d'un diadème, ornée de boucles d'oreilles et de bracelets, joue avec Aphrodite, dont la grande taille signale le statut divin, accompagnée d'Éros, qui se blottit contre elle en lui adressant un regard complice. Derrière la déesse se tient un jeune homme debout, vêtu d'une chlamys, portant deux lances et coiffé d'un pétase, qui pourrait représenter le futur époux. La jeune femme est entourée de trois compagnes qui semblent suivre le jeu avec attention, deux derrière la joueuse, la troisième au centre, derrière le bâton. L'interprétation de la scène est débattue. Le tirage au sort d'Aphrodite doit-il déterminer l'ordre dans lequel les jeunes filles se marieront, sur le modèle des bergers de Calpurnius Siculus? La joueuse est probablement la *numphê*, identifiée par le coffre qui lui sert de siège et évoque sa dot. La femme debout au centre, la tête couverte d'un voile qui la différencie de ses compagnes, pourrait avoir déjà passé par le *kêros* d'Aphrodite, assistant à l'épreuve de ses compagnes⁸⁵. Notons que le fond du vase porte un motif de roue qui pourrait représenter une *iunx*.

Un *oôn* similaire, provenant probablement de la même tombe⁸⁶, porte également une scène en rapport avec le mariage, celle d'un rapt, peut-être de Paris et Hélène. Un jeune homme court vers la gauche en tenant deux lances à la main. Il regarde derrière lui le quadriges conduit par un second personnage masculin qui enlace une jeune femme. Au-dessus du quadriges est peinte une couronne de laurier célébrant le succès de l'opération. Derrière le quadriges, Aphrodite, coiffée d'un haut diadème, un sceptre dans la main droite, s'appuie à un pilier. Derrière elle, Éros assis sur un rocher fait tourner une *iunx* pour lier le sort des amoureux.

L'enjeu nuptial du tirage au sort avec les doigts est traité de manière comique sur un canthare du Cabirion de Thèbes (Fig. 15; vers 420–410 av. J.-C.)⁸⁷. La scène parodie le jugement de Paris, appelé à choisir qui d'Athéna, Aphrodite et Héra

84. Athènes, Musée National 332; ARV² 1257,2; BA 217056. H. METZGER, « *Oôn* à figures rouges », *Monuments et mémoires de la Fondation Eugène Piot* 40 (1944), p. 69–86 (= in P. AMANDRY [dir.], *Collection Hélène Stathatos*, III, *Objets antiques et byzantins*, Strasbourg, 1963, p. 160–179). Il proviendrait d'une tombe dont le mobilier a été dispersé; CAHN, *o.c.* (n. 72), n° 3; WÜNSCHE, KNAUSS, *o.c.* (n. 1), p. 420, fig. 45.2.

85. Dans d'autres interprétations, la jeune femme assise serait la mère consultant Aphrodite au sujet de l'avenir de sa fille; sur les différentes hypothèses depuis 1944, voir METZGER, *o.c.* (n. 84), p. 172–174.

86. METZGER, *o.c.* (n. 84), p. 174–179, fig. 80–81.

87. Boston, Museum of Fine Arts 99.533; K. BRAUN, Th. E. HAEVERNICK, *Das Kabirenheiligtum bei Theben*, IV, Berlin, 1981, p. 65, n° 366; CAHN, *o.c.* (n. 72), n° 6; A.G. MITCHELL, *Greek Vase-Painting and the Origins of Visual Humour*, Cambridge, 2009, p. 270, fig. 140 (la femme tenant la

est la plus belle des déesses. Sur une face, Héra attend la décision de Pâris aux côtés de Niké, qui tient déjà la couronne de la victorieuse, et d'Hermès qui a conduit Pâris sur le lieu du concours. Sur l'autre face, Pâris, assis sur un rocher, la tête coiffée d'un chapeau phrygien, joue de la lyre. Devant lui, deux divinités, sans doute Aphrodite et Athéna, sont assises et tiennent un bâton afin de tirer au sort l'issue du concours. Cependant, leurs mains placées aux extrémités du bâton pourrait indiquer qu'elles ont toutes deux gagné en même temps. Leur égalité serait une manière de dire combien le choix de Pâris est impossible.

En représentant l'épisode du jugement comme un tirage au sort, le peintre suggère aussi que ni la séduction, ni les promesses des déesses n'ont déterminé le choix du prince troyen. Sa décision était inscrite dans le plan divin, comme ses conséquences tragiques, l'enlèvement d'Hélène et la guerre de Troie. Cette mise en scène parodique participe aussi à la construction de la figure d'Hélène. Hélène n'avait pas uniquement la réputation d'être experte en art magique. Son rapport au jeu traduit aussi sa déviance par rapport au rôle attendu de la femme grecque. Dans la parodique *Histoire nouvelle* de Ptolémée Héphestion⁸⁸, l'invention de la *morra* lui est attribuée :

[...] Hélène fut la première à imaginer de tirer au sort à l'aide des doigts et elle gagna en jouant aux sorts avec Alexandre ; elle serait la fille d'Aphrodite⁸⁹.

Elle aurait même choisi le nom de sa fille en le jouant aux osselets avec Pâris :

Hélène aurait eu une fille d'Alexandre ; ils étaient en désaccord sur le nom qu'on lui donnerait : lui voulait l'appeler Alexandra, elle voulait l'appeler Hélène ; Hélène l'emporta dans une partie d'osselets et l'enfant reçut le même nom que sa mère⁹⁰.

En conclusion, si l'iconographie des pratiques ludiques nous emmène loin du jeu réel et de la reconstitution de son déroulement, elle participe pleinement à la construction d'une histoire de l'intime et du genre dans le monde grec. Les imagiers nous permettent d'accéder à d'autres règles, plus subtiles, celles des valeurs collectives et sociales qui régissent la vie émotionnelle des jeunes filles et des garçons. Les jeux examinés ici sont tous caractérisés par la mise en scène d'un mouvement qui visualise un monde intérieur sous le signe de l'incertitude et de l'inquiétude. Leur dynamique traduit la perception du sentiment amoureux comme une prise de risque, faite de hauts et de bas, comme les balles, pommes ou pelotes de la jongleuse, aléatoire, comme le mouvement de la toupie, et imprévisible,

couronne serait Aphrodite) ; V. DASEN, *o.c.* (n. 75), p. 37 ; GHERCHANOC, *o.c.* (n. 17), p. 40–41, fig. 11.

88. Sur les inventions mythographiques de Ptolémée Héphestion ou Chennos, A. CAMERON, *Greek Mythography in the Roman World*, Oxford, 2004, p. 134–159.

89. Photius, *Bibliothèque* 149a, 16–18 (trad. R. Henry, CUF) ; F. DORIA, *Severe ludere. Uso e funzione dell'astragalo nelle pratiche ludiche e divinatorie del mondo greco*, Cagliari, 2012, p. 48.

90. Photius, *Bibliothèque*, 149b, 8–12 (trad. R. Henry, CUF). Sur la dispute des parents sur le nom de l'enfant, où la mère a autant de poids que le père, cf. Aristophane, *Nuées*, 59–67.

comme le sort tiré avec les doigts. Le jeu manifeste ainsi à la fois l'anxiété et la volonté d'agir sur l'avenir. D'autres jeux d'adresse véhiculent cette tension, tels les osselets, comparés par Anacréon aux « folies et désordres d'Amour »⁹¹. La dimension métaphorique de ces images révèle aussi une façon active de penser le rôle des jeunes filles. Elles sont dépeintes expertes en joutes qui diffèrent de celles des garçons et mettent en scène leur adresse, comme dans le jeu de la planche à bascule, τὸ ζυγὸν τάλαντου, où la beauté de leur corps se dévoile⁹², avec un double sens suggéré par le nom composé de ζυγόν, « joug », faisant référence au contexte nuptial. L'*agôn* érotique révèle que les femmes ne sont pas perçues comme de simples objets du désir masculin. Les imagiers les placent sur le plan d'un « jouer » où elles se projettent dans l'avenir⁹³. Elles sont pensées discrètement actives, agissant sur l'indéterminé que concentre le champ sémantique du verbe *παίζω*, la séduction, l'amour, la prospérité et le bonheur, sans oublier le plaisir, promesse de fécondité.

Véronique DASEN

Université de Fribourg
Institut des Sciences de l'Antiquité et du Monde byzantin
16, rue Pierre-Aeby,
CH — 1700 FRIBOURG
veronique.dasen@unifr.ch

ABRÉVIATIONS

- ABV J. D. BEAZLEY, *Attic Black-Figure Vase-Painters*, Oxford, 1956.
ARV² J.D. BEAZLEY, *Attic Red-Figure Vase-Painters*, 2^e éd, Oxford, 1963.
BA *Beazley Archive*, base de données en ligne : www.beazley.ox.as.uk/databases/pottery.htm.
Paralipomena J.D. BEAZLEY, *Paralipomena: Additions to 'Attic Black-figure Vase-painters' and 'Attic Red-figure Vase-painters'*, Oxford, 1971.
PGM K. PREISENDANZ (dir.), *Papyri Graecae Magicae*, 2 vols, 2^e éd. revue par A. HENRICHs, Stuttgart, Teubner, 1973–1974 (trad. anglaise : H.D. BETZ, *The Greek Magical Papyri in Translation, Including the Demotic Spells*, Chicago, 1992, 2^e éd.).

-
91. Anacréon, fr. 398. Cf. Méléagre, *Anthologie Palatine* XII, 47 (trad. R. Aubreton, F. Buffière, CUF) : « Encore aux bras de sa mère, jouant de bon matin aux osselets, Éros, ce bambin, a joué ma vie. ».
92. Voir aussi J.R. GREEN, « Zeus on a See-Saw. A Comic Scene from Paestum », *Logeion. A Journal of Ancient Theatre* 4 (2014), p. 1–27. Je remercie Martine Denoyelle de m'avoir signalé cet article.
93. Sur le jeu qui donne de la chance, R. HAMAYON, *Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, 2012, p. 226–252, spéc. p. 231–232.

LISTE DES FIGURES

- Fig. 1. Skyphos apulien, vers 375–350 av. J.-C. Rhode Island School of Design 25–089. Photo du musée.
- Fig. 2. Lécythe attique, vers 480–470 av. J.-C. New York, Metropolitan Museum of Art 41.162.147. Photo du musée.
- Fig. 3. Amphore attique, milieu du ^v^e s. av. J.-C. Milan, coll. Sambon, inv. St. 1323; Sambon 14; Scala 698 © Milan, Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia.
- Fig. 4. Coupe attique, vers 460 av. J.-C. Boston, Museum of Fine Arts. Dessin V. Dasen.
- Fig. 5. Skyphos béotien, dernier quart du ^v^e s. av. J.-C. Collection privée © Photographie Nik Bürgin, Bâle 2014; courtoisie de la Galerie Jean-David Cahn AG, Bâle.
- Fig. 6. Lébès gamikos attique, vers 430–420 av. J.-C. Tübingen, Eberhard-Karls-Universität, Archäologisches Institut 5643. Photo Thomas Zachmann.
- Fig. 7. Coupe attique, 440–420 av. J.-C. University of Chicago, the David and Alfred Smart Museum of Art, 1967.115.347. The F.B. Tarbell Collection, Gift of E.P. Warren, 1902. Photo du musée. Procédure en cours.
- Fig. 8. Péliké apulienne, 390–380 av. J.-C. Matera, Museo Nazionale Ridola 14924. Su concessione del Ministero dei Beni e della Attività Culturali e del Turismo — Soprintendenza Archeologia della Basilicata.
- Fig. 9. Lécythe attique, 440–430 av. J.-C. New York, Metropolitan Museum of Art 1875, 75.2.9. Photo du musée.
- Fig. 10. Cratère apulien, vers 420 av. J.-C. Munich, Antikensammlung Munich. Photo V. Dasen.
- Fig. 11. Fragment de coupe attique, vers 450 av. J.-C. Bâle, Coll. Cahn HC 431. Photo A. Lezzi-Hafter.
- Fig. 12. Lékané apulienne, vers 380 av. J.-C. Naples, Musée archéologique 82038, H 2574. Photo V. Dasen.
- Fig. 13. Hydrie attique, vers 440–420 av. J.-C. Goluchow, Musée archéologique national 14299.3. Dessin V. Dasen.
- Fig. 14. *Oón* attique, vers 420 av. J.-C., Athènes, Musée archéologique national 332. Dessin d'après H. Metzger.
- Fig. 15. Skyphos béotien, vers 420–410 av. J.-C., Boston, Museum of Fine Arts 99.533. Dessin © A. Mitchell.



FIG. 1 a-b



FIG. 2

FIG. 3 a-b



FIG. 4



FIG. 5



FIG. 6



FIG. 7



FIG. 8 A-B



FIG. 9



FIG. 10



FIG. 11



FIG. 12

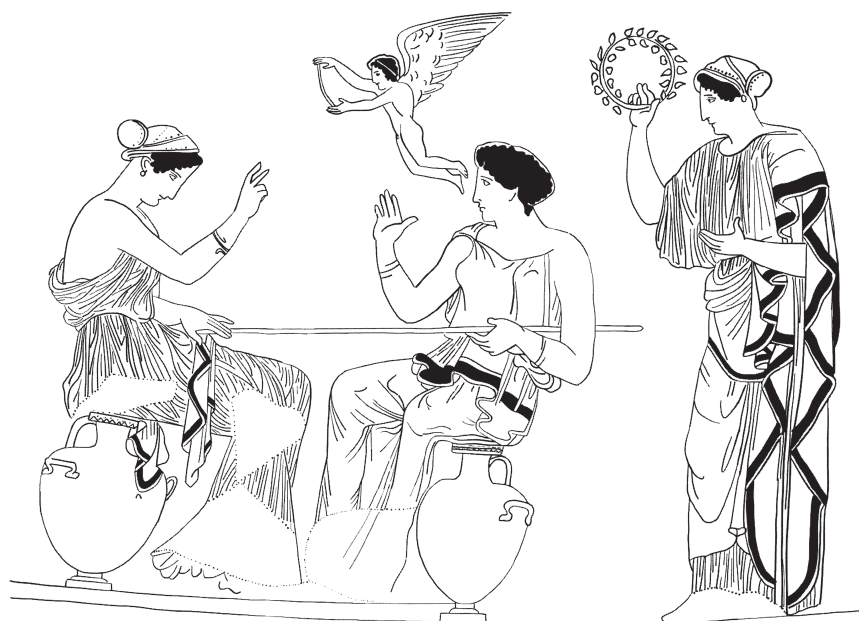


FIG. 13



FIG. 14



© Alexandre G. Mitchell

FIG. 15 A-B

