

Véronique DASEN, *Ganymède ou l'immortalité en jeu*

Résumé : Plusieurs scènes de jeu du cerceau se déroulent en contexte funéraire sur des stèles et des lécythes à fond blanc en Grèce classique. Le sens de ces représentations dépasse celui du divertissement insouciant. Le jeu du cerceau s'inscrit dans un réseau de références qui associe le défunt au modèle mythique de Ganymède. Le récit de l'enlèvement du prince troyen sur l'Olympe traduit l'émotion suscitée par la disparition des plus jeunes et l'espoir d'une forme d'immortalisation. Sur les stèles et lécythes à fond blanc, l'activité ludique devient un opérateur métaphorique. Le jeu du cerceau fait du défunt un nouveau Ganymède auquel un au-delà bienheureux est promis.

Abstract: Several scenes of hoop game take place in a funerary context on steles and white figure lekythoi in the Greek classical period. The meaning of these scenes extends beyond the display of a mere entertainment. The hoop game is part of a network of references associating the deceased with the mythical model of Ganymede. The abduction of the Trojan prince expresses the emotion caused by the death of young individuals and the hope for a form of immortalisation. On funerary steles and white figure lekythoi, play is used as a metaphorical operator. The hoop game transforms the deceased into a new Ganymede with the promise of a blessed afterlife.