

Acta SUNU XALAAAT Supplementum

N° 3, Décembre 2025, PP. 42-54.

Des racines mythiques aux compétitions épiques : la Grèce archaïque

**Auteurs : Dr Pierre Mbid Hamoudi DIOUF,
Bassirou DIALLO**, doctorant,
Université Cheikh Anta Diop de Dakar

INTRODUCTION

La légende, le mythe et les récits poétiques sont les principales sources qui nous permettent de travailler sur les traces des premiers jeux. Toutefois, même ces dernières sont rarissimes et inégalement réparties. D'après les récits légendaires¹, une des courses les plus célèbres, à l'origine des Jeux olympiques, serait la course entre Pélops et Oenomaos, qui devait décider du mariage d'Hippodamie. Un autre récit enregistre plusieurs défis de l'héroïne, Atalante, pour choisir son mari digne d'elle². Cependant, à l'époque homérique les jeux apparaissent d'abord avec le caractère de jeux funèbres, puis avec celui de réjouissances publiques, mais ils ne se rattachent ni à un culte ni un sanctuaire particulier. Dans le chant XXIII de l'*Illiade*, Achille fait célébrer des jeux après les funérailles de Patrocle. Et dans l'*Odyssée* (VIII, v. 131 sq), les jeux font partie de la fête qu'Alcinoos offre à Ulysse : c'était en signe de réjouissance, mais encore dépourvue de tout caractère religieux.

Dans cet article, nous tenterons de répondre d'abord à cette question : En quoi les récits mythologiques des rivalités héroïques ont-ils influencé l'émergence des jeux panhelléniques comme forme de pacification des conflits et d'unité hellénique ? En analysant cette problématique, nous verrons comment la célèbre course qui devait décider du mariage de Pélops et d'Oinomaos, nous a permis à comprendre l'*hippodrome simple*, une course dans laquelle les coureurs vont d'un point à un autre, en droite ligne et sans revenir au point de départ. Nous découvrirons ainsi comment ces récits ont façonné la vision des valeurs grecques à l'époque homérique, tout en éclairant les similitudes et les différences qui existent entre ces divers modes d'affrontement. Nous examinerons également la nature et la difficulté des épreuves, sans oublier les édifices ou les terrains aménagés où les courses avaient lieu (Hippodrome), leur organisation (Jeux), le personnel qui y prenait part (Cochers) et le matériel (Chars).

1. Sources et contextes : entre mythe et archéologie

La période mythique se réfère à un temps considéré comme antérieur à l'histoire documentée de la Grèce, où les actes des dieux et des héros façonnaient le monde humain, y

¹ Cf Lacroix Léon, 1976, « La légende de Pélops et son iconographie », in *Bulletin de Correspondance Hellénique*. Volume 100, livraison 1, pp. 327-341.

² APOLLODORE (PS.) D'ATHÈNES, La Bibliothèque, Livre III, chapitre 3, 9, 2 : « [...] elle prit même part aux jeux en l'honneur de Pélidas, où elle combattit Pélée et le vainquit » (consulté le 16/08/2025 sur Hodoi Elektronikai, <https://urlz.fr/cMsb>)

compris les compétitions. Ainsi, l'histoire mythologique nous fournit un exemple de ce que nous appelons *agôn*, celui dans lequel deux personnes font la course pour décider du mariage. Les célèbres courses qui devaient décider du mariage d'Hippomène et celui d'Oinomaos, serviront de paradigme pour aborder les rivalités dans la période mythique. Le choix de ces deux récits n'est hasardeux car ils se rattachent d'ordinaire à des cérémonies ayant pour but de survivre pour remporter le trophée.

a. Figures féminines et compétition : l'exemple d'Atalante

La rivalité entre Atalante et Hippomène provient de la mythologie grecque, notamment de l'histoire d'Atalante, une chasseuse rapide, et d'Hippomène, son prétendant. Selon la légende, Atalante est la fille du roi de Béotie, Schoenus. Sa mère, désespérée d'avoir une fille au lieu d'un fils, l'abandonna à la naissance. Elle fut recueillie par une ourse et grandit dans la nature. À l'âge adulte, elle devint une chasseresse talentueuse, grâce à ses compétences athlétiques exceptionnelles³. Elle fit le vœu de chasteté, refusant de céder aux pressions des prétendants.

Pour tester ces prétendants, Atalante établit un concours : « je n'appartiendrai qu'à celui qui m'aura vaincu à la course. Entrez en lice avec moi ; le vainqueur obtiendra ma main, mais la mort sera le partage du vaincu. Que telle soit la loi du combat »⁴. Ce qui sous-entend, quiconque souhaitait l'épouser devait la battre dans une course. Les perdants étaient condamnés à mort, ce qui en faisait un défi redouté. Hippomène, un prince, vient un jour assister au combat. Etonné, il remet en cause l'amour des concurrents, « c'est à travers tant de dangers qu'on cherche une épouse ! s'écriait-il ». Mais il fut séduit à la fin par la beauté d'Atalante. Il tomba amoureux d'elle et décida de tenter sa chance⁵. Alors qu'Atalante exprimait sa volonté de rester fidèle à son indépendance à travers la course, Hippomène, avec une lueur de défi dans les yeux, esquissa un sourire et dit :

Pourquoi, dit-il, cherchez-vous une gloire facile contre des hommes sans vertu ? Courez avec moi dans la carrière. Si je dois à la fortune la palme du combat, vous n'aurez à rougir ni de votre défaite, ni de votre vainqueur. Je suis fils de Mégaree qui règne Oncheste, et petit-fils du dieu des mers. Mon courage n'est point au-dessous de ma noble

³ Marc DURAND, 1999, *La compétition en Grèce Antique. Agôn. Généalogie, évolution, interprétation*, Paris, Harmattan, p. 32.

⁴ Ovide, *Métamorphoses*, X, 569-599, publié par Ernest et Paul Fièvre, Paris, Théâtre Classique, 2017.

⁵ Ovide., *Métamorphoses*, X, 575-585.

origine ; et si je succombe, votre victoire sur Hippomène vous assure une gloire immortelle⁶.

Face à cette détermination, Atalante ressent à la fois la peur de perdre et l'excitation de l'amour naissant⁷. La foule se rassembla pour assister à ce duel et impatiente que la course commence⁸. Ainsi, Atalante, confiante et rapide, et Hippomène, savait qu'il ne pouvait pas gagner la course uniquement par sa vitesse, alors adressa une prière à Aphrodite, la déesse de l'amour ; « Ö Cythérée, soutiens mon courage, préside à mon entreprise, et protège des feux que tu viens d'allumer »⁹. Aphrodite lui donna trois pommes d'or, en lui conseillant de les utiliser pour distraire Atlanta pendant la course¹⁰. « Tout à coup la trompette donne le signal, les deux antagonistes s'élancent de la barrière »¹¹. Au signal de départ, Atalante s'élança à toute vitesse, laissant Hippomène derrière elle. Au fur et à mesure qu'ils courent, Hippomène jette les pommes d'or sur le chemin. Chaque fois qu'Atlanta les voit, sa curiosité l'emporte, et elle s'arrête pour les ramasser, ce qui lui coûte du temps¹². Grâce à cette stratégie, « Atalante vaincu [...] Hippomène triomphe, Atalante est sa conquête et son épouse »¹³.

En définitive, à travers cette course, Atalante impose la loi du mérite, comme dans les concours olympiques.

b. Le mythe comme mise à l'épreuve du héros : Pélops

La seconde rivalité est celle entre Pélops et Oinomaos qui est également une histoire riche en enseignements et en symbolisme, illustrant des thèmes universels qui résonnent à travers les âges. Les légendes dont Pélops est l'objet manquent absolument d'unité ; peut-être les auteurs ont-ils groupé plusieurs personnages sous le même nom. Toutes, du moins, le font venir d'Asie Mineure. Sur le mont Sipyle, une petite excavation assez grossière, taillée dans le roc de main d'homme, est signalée par Pausanias comme le trône du Pélops. Son père Tantale régnait sur cette région. Ainsi, certains auteurs racontent que Tantale avait été chassé d'Asie

⁶ Ovide, *Métamorphoses*, X, 602-609.

⁷ Ovide, *op.cit.*, 611-635.

⁸ *Ibidem*, 638-639.

⁹ *Ibidem*, 640-642.

¹⁰ Marc DURAND, *La compétition en Grèce Antique. Agôn. Généalogie, évolution, interprétation*, p. 33.

¹¹ Ovide, *op.cit.*, 652-653

¹² Ovide, *op.cit.*, 653-679.

¹³ *Ibidem*, vers 680.

pour ses impiétés¹⁴. Pélops arrivant en Élide se rendit à Pise, près d'Olympie, où régnait Oenomaos, et devint amoureux de la fille du roi, Hippodamie. Un oracle ayant prédit à Oenomaos qu'il périrait de la main de l'homme qui épouserait sa fille, il proposait aux prétendants une course de chars¹⁵.

Possesseur de cavales ailées plus rapides que l'aigle, il était certain du succès et déjà avait vaincu et à mort 13 rivaux¹⁶. Pélops obtint l'assistance de Poséidon, qui lui prêta un char d'or et des chevaux ailés aux pieds infatigables¹⁷. Pour mieux assurer sa victoire, il corrompit Myrtille, le cocher d'Oenomaos qui enleva la clavette du moyeu de l'une des roues du char. La roue se détacha dans la course et le roi renversé périt dans sa chute¹⁸. D'autres disent simplement qu'Oenomaos distancé, voyant Pélops sur le point de gagner la course, se tua. Pélops épousa Hippodamie que plus tard Myrtille chercha à séduire ; mais le mari ayant découvert la trahison précipita son rival dans la mer¹⁹.

Alors, sous sa forme la plus simple, l'hippodrome, à l'époque mythique, est une piste en ligne droite que les concurrents se contentent de parcourir une fois d'un bout à l'autre. Il avait l'inconvénient d'être trop long. En outre, les mêmes spectateurs ne pouvaient assister à l'arrivée et au départ et beaucoup ne voyaient que la partie intermédiaire de la course²⁰. C'est ce qui fit préférer un dispositif où les concurrents passaient plusieurs fois sous les yeux du public ; il est, d'ailleurs facile à réaliser, puisqu'il suffit d'installer deux bornes indiquant les points autour desquels tournaient les concurrents.

En définitive, à l'époque mythique, la course en elle-même est plus qu'un simple défi physique ; elle symbolise le combat entre deux mondes : celui de l'ordre et de la loi (représenté par Oenomaos qui défend sa lignée) et celui du chaos et de l'innovation (représenté par Pélops, qui utilise des moyens détournés pour atteindre ses objectifs). Au final, Pélops triomphe par la ruse, en lien avec l'ambivalence du héros grec.

2. Agôn et héros homériques : la guerre ritualisée

¹⁴ Pindare, *Première Olympique*, 58...63-71, texte établi et traduit par Aimé Puech, Paris, Belles Lettres, 1922.

¹⁵ Apollodore, *Epitomé*, II, 4, traduit par Ugo Bratelli, juillet 2004, disponible sur <https://fr.scribd.com/document/629379814/Apollodore-Bibliotheque-Epitome>, accès le 21/04/2025.

¹⁶ Apollodore, *Epitomé*, II, 4, *op.cit.*

¹⁷ Pindare, *Première Olympique*, *op.cit.*, 122.

¹⁸ Marc DURAND, *op.cit.*, p. 35.

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ Pausanias., *Description de la Grèce*, VI, 21, 7, texte établi par Michel Casevitz et traduit par Jean Pouilloux, Paris, Les Belles Lettres, 2002 ; et Pindare., *Première Olympique*, p. 115.

À l'époque épique grecque, qui fait souvent référence aux récits poétiques des poèmes comme Homère, les rivalités prennent un poids symbolique et narratif fort dans la culture grecque. Ainsi, dans le contexte de *l'Iliade* et de *l'Odyssée*, les rivalités peuvent se manifester de plusieurs manières, que ce soit dans des combats sur le champ de bataille, des courses entre héros, ou même dans des débats oratoires.

a. Agôn mortel et les jeux dans la narration épique

Dans *l'Iliade*, l'agôn n'y est pas principalement présenté sur le champ de bataille. L'honneur, la gloire, et la réputation sont au cœur des motivations des héros²¹. Ainsi, des personnages sont engagés dans des affrontements qui symbolisent non seulement des combats physiques mais également des confrontations d'orgueil et de valeurs. Par exemple, le duel entre Achille et Hector incarne l'essence de l'agôn mortel²². Hector défend son peuple et sa ville, tandis qu'Achille cherche à venger la mort de son ami Patrocle²³. En outre, après la mort de son Patrocle, tué par Hector, Achille, dans une colère intense, décide de venger cette perte²⁴. Leur combat se déroule devant les murs de Troie, où Achille, plus rapide et agile, parvient à dominer Hector. Après une lutte acharnée, Achille réussit à porter un coup mortel à Hector avec sa lance. Il le transperce, et Hector meurt sur le champ de bataille²⁵. Par la suite, « l'ayant attaché à son char, il le traîne autour de la ville, montrant à tout par là même le prix qu'il a gagné dans cet AGON mortel »²⁶. En un mot, l'agôn entre Achille et Hector est une compétition à mort, mais dans un cadre codifié : il anticipe les règles de l'**iségoria** et de la **compétition ritualisée**.

Dans *l'Iliade* d'Homère, nous retrouvons également une célébration des jeux funéraires en l'honneur de Patrocle, l'ami proche d'Achille. Ces jeux, qui se déroulent à la fin du chant XXIII, comprennent plusieurs épreuves qui mettent en valeur les compétences des participants. Ainsi, Achille bien qu'il ne participe pas directement à la course, c'est lui qui organise les épreuves. En effet, il énumère les prix qui attendent les meneurs de chars au concours comme suit : « pour les prompts meneurs de chars, d'abord, il offre un prix magnifique, une captive à emmener, qui sait les travaux impeccable, et un trépied à anses, de vingt-deux mesures : ce sera

²¹ Marc DURAND, *op.cit.*, p. 56

²² *Ibidem*.

²³ André BONNARD, 1991, *Civilisation grecque de l'Iliade à Parthénon*, Bruxelles, Editions Complexe, p. 58-59

²⁴ *Ibidem*, p. 34.

²⁵ Marc DURAND, *op.cit.*, p. 56.

²⁶ *Ibidem*.

le lot du premier. [...] Pour le second : une jument de six ans, encore indomptée, pleine d'un mulet. [...] Pour le troisième : il offre un bassin qui n'a pas encore été au feu, un beau bassin, d'une contenance de quatre mesures, tout brillant neuf. [...] Pour le quatrième : une urne à deux poignées, ignorante encore de la femme »²⁷. Eumèle, Diomède, Ménélas, Mérion, Antiloque, s'affrontent sur un circuit qui présente des défis, comme des virages serrés et des obstacles. La rapidité, la maîtrise des chevaux et la stratégie jouent un rôle crucial dans l'issue de la course. Au résultat final, c'est Diomède qui remporte la course de chars. Il est suivi dans l'ordre par Antiloque, Ménélas, Mérion et Eumèle²⁸.

Nous constatons à travers cette épreuve, qu'à l'époque homérique, l'hippodrome ne comporte pas d'autre aménagement. Les spectateurs prennent place des deux côtés de la piste, debout ou assis. Dans l'*Iliade*, l'hippodrome est simplement la plaine unie, à une extrémité de laquelle il est marqué le point où les chars doivent faire demi-tour pour revenir ensuite à leur ligne de départ. Cette limite est peu visible de loin ; une des difficultés de la course est de se diriger droit vers elle sans s'égarer à droite ni à gauche. Nestor en avertit ainsi son fils Antiloque ;

Un bois desséché s'élève d'une coudée sur le sol ; c'est le tronc d'un chêne ou d'un pin ; la pluie ne peut le pourrir. Deux pierres blanches sont appuyées de chaque côté, à l'endroit où les deux pistes se rejoignent, à droite et à gauche s'étend un hippodrome aplani. C'est le tombeau d'un homme mort autrefois, ou bien une borne faite par les anciens hommes ; et maintenant le divers Achille, aux pieds légers, la donnee comme terme. Quand tu l'auras atteinte, pousse tout auprès les chevaux et le char ; toi-même, sur ton char bien construit, penche-toi à gauche des deux chevaux ; excite le cheval de droite du fouet et de la voix, lâche-lui les rênes. Que le cheval de gauche effleure la borne, de façon que le moyen de la roue semble monter sur le sommet de la borne ; mais garde-toi de la toucher, de peur que tu ne blesses les chevaux et tu brises le char, ce qui ferait la joie des autres et ta propre honte. Enfin, ami, sois sage et prudent ; car si tu es le premier à franchir la borne, il n'est pas possible qu'on te dépasse désormais²⁹.

La seconde épreuve proposée par Achille fut le pugilat. Pour les prix du rude pugilat, Achille « amène et attache au milieu de l'assemblée une mule patiente, de six ans, encore indomptée, et des plus dures à dresser. Pour le vaincu, il dépose une coupe à deux anses »³⁰.

²⁷ Homère, *Iliade*, IV, (XIX-XXIV), chant XXIII, vers 358-361, texte établi et traduit par Paul Mazon, Paris, Belles Lettres, 1963.

²⁸ Homère, *Iliade*, IV, (XIX-XXIV), chant XXIII, vers 515, op.cit.

²⁹ Homère., *Iliade*, (XIX-XXIV) chant XXIII, v. 306-307, op.cit.

³⁰ Homère, op.cit., vers 667-675.

Les participants s'affrontent dans un combat direct, mêlant force, technique et courage. Ainsi, le combat entre Epéios et Euryale est rapidement décrit. Selon Marc DURAND, les deux boxeurs s'observent avec une grande concentration, et c'est alors qu'Epéios décèle une faille dans la défense de son adversaire. Il ne s'agit donc pas d'un « regard éperdu », mais plutôt d'une « observation attentive » des mouvements de l'autre. Le « Knock-out » est décrit de manière très réaliste : les jambes d'Euryale ne parviennent plus à le soutenir, et il s'effondre³¹.

La troisième épreuve proposée par Achille fut la lutte. Pour les prix de la rude lutte, il propose, « pour le vainqueur un grand trépied allant au feu - les Achéens entre eux l'estiment douze bœufs pour le vaincu, c'est une femme qu'il offre comme enjeu, une femme habile à mille travaux, et qu'on estime quatre bœufs »³². Les lutteurs s'affrontent dans un combat à mains nues, montrant leur force et leur habileté. Parmi les participants, Ulysse et Ajax se démarquent. Malgré la force physique d'Ajax, Ulysse utilise sa ruse et sa technique mais n'arrive à le faire tomber. La lutte est âpre, chacun des combattants déployant toutes ses capacités, mais toujours pas de chute. Alors, Achille se leva et les retient : « N'insistez pas ; ne vous épuisez pas à peiner ainsi ; la victoire est à tous les deux. Emportez des prix égaux, et allez, laissez concourir d'autres Achéens »³³.

Dans le cadre de la course à pied, le Péléide dépose d'autres prix pour la vitesse. « D'abord un cratère en argent façonné. Il contient six mesures ; mais c'est par sa beauté surtout qu'il l'emporte, et de beaucoup, sur tous autres au monde [...] Pour le second, il met comme prix un bœuf énorme et lourd de graisse. Pour le dernier enfin, un demi-talent d'or »³⁴. Ainsi, Ajax, Ulysse et Antiloque se positionnent, chacun d'entre eux exprime à sa manière les qualités que les Grecs vénéraient : force, intelligence et vitesse. Ulysse arrive en premier grâce à sa rapidité d'esprit et sa capacité à tirer parti de chaque situation. Il est suivi d'Ajax et Antiloque vient en dernier position³⁵.

Un combat armé est aussi proposé. Les participants sont récompensés par des prix tels qu'un « [...] armure prise sur le cadavre de Sarpédon, pique à l'ombre longue, grand poignard qui vient d'Astéropée »³⁶. Dans ce combat, Ajax et Diomède montrent leur bravoure et leur

³¹ Marc DURAND, *op.cit.*, p. 66.

³² Homère, *op.cit.*, vers 700-710.

³³ Homère, *op.cit.*, vers 736 et Marc DURAND, *op.cit.*, p. 67.

³⁴ Homère, *op.cit.*, vers 741-752.

³⁵ Marc DURAND, p. 68.

³⁶ *Ibidem.*, p. 69.

habileté. Après une longue démonstration de force, le combat solde à un match nul³⁷, mettant en avant l'égalité entre les deux guerriers.

Le lancer du solos (ou « discobole » en grec) est une épreuve remarquable où « quatre chefs »³⁸ grecs s'affrontent. Les compétiteurs essaient de lancer un disque le plus loin possible, une épreuve qui demande force, précision et technique³⁹. Ainsi, Polypoetès, un athlète doué, capable de rivaliser avec les plus puissants, envoie un lancer redoutable, et remporte la masse de fer⁴⁰.

Le tir à l'arc est l'avant dernière, les concurrents doivent atteindre un pigeon vivant⁴¹. Ainsi, contre Teucros, Mérion fait preuve d'une grande habileté et remporte le concours en touchant la cible avec une précision remarquable⁴².

Le lancer de javelot fut la dernière épreuve. Ainsi, les participants doivent lancer un javelot le plus loin possible⁴³. Cependant, la façon dont Agamemnon l'emporte dans cette épreuve, sans participer comme un concurrent ordinaire, illustre le respect que les héros ont pour lui, même s'il n'est pas toujours apprécié par Achille⁴⁴.

Nous concluons que ces jeux funéraires sont non seulement un hommage à Patrocle, mais ils illustrent également le code d'honneur et les valeurs de bravoure, de compétition et de camaraderie dans la culture grecque antique. Ils sont aussi un moment d'unité entre les guerriers, malgré la guerre qui les oppose.

b. Les combats verbaux

Dans *Illiade*, les combats verbaux sont aussi cruciaux que les combats physiques. Ces échanges de mots mettent en lumière les caractéristiques des héros, leur honneur, leur fierté, et viennent souvent approfondir les thèmes de l'héroïsme et de la tragédie. Ainsi, au début de

³⁷ Homère, *op.cit.*, vers 825 et Marc DURANT, p. 70

³⁸ Homère, *op.cit.*, vers 826-849.

³⁹ Daniel BABUT., 1989, « Sur trois scènes des jeux funèbres en l'honneur de Patrocle (Iliade 23, 798-883) », In : Architecture et poésie dans *le monde grec*, hommage à Georges Roux, Lyon : Maison de l'Orient et de la Méditerranée Jean Pouilloux, p.141 (Collection de la Maison de l'Orient méditerranéen. Série archéologique, 19), disponible sur https://www.persee.fr/doc/mom_0244_1989_ant_19_1_1237, accès le 31/08/2015.

⁴⁰ Marc DURAND, *op.cit.*, p. 71-72.

⁴¹ Marc DURAND, *op.cit.*, p. 73

⁴² Homère, *op.cit.*, vers 850-883.

⁴³ *Ibidem.*, vers 890-891.

⁴⁴ *Ibidem.*

l'Iliade (Chants I), l'un des combats verbaux les plus célèbres se déroule entre Achille et Agamemnon. La dispute démarre après qu'Agamemnon, roi des Achéens, doit rendre sa captive Chryséis à son père pour apaiser la colère d'Apollon, qui a déclenché une peste sur les Grecs. Pour compenser cette perte, il exige Briséis, la captive Briséis d'Achille, provoquant ainsi la fureur d'Achille⁴⁵. Lors de l'assemblée du peuple en armes, où cette exigence lui est signifiée, il insulte gravement Agamemnon « ôh être vêtu d'impudence, âpre au gain..., effronté, face de chien..., sac à vin, cœur de cerf... Oh roi glouton, il faut que tu commandes à des lâches... »⁴⁶. Achille réagit avec une colère intense, et ils échangent des insultes. Suite à cette dispute, Achille décide de se retirer de la guerre. Cela a eu des répercussions catastrophiques pour les Grecs.

Plus tard, dans le chant XXII, avant leur combat décisif, Hector et Achille s'engagent dans un échange de mots. Alors que les tensions montent entre les deux héros, Hector propose à Achille un pacte, humain et raisonnable :

Je tuerai ou je serai tué. Mais attestons les dieux, et qu'ils soient les fidèles témoins et les gardiens de nos pactes. Je ne t'outragerai point cruellement, si Zeus me donne la victoire et si je t'arrache l'âme ; mais, Achille, après t'avoir dépouillé de tes belles armes, je rendrai ton cadavre aux Achéens. Fais de même, et promets-le⁴⁷.

Achille, plongé dans le chagrin et la colère après la perte de son ami Patrocle, le repousse avec brutalité en disant « Hector, ne viens pas me parler de pacte entre nous, maudit ! Autant parler d'accord loyal entre les lions et les hommes, les loups et les brebis [...] Il ne nous est pas permis de nous aimer, moi et toi. »⁴⁸ Hector défend jusqu'au bout. Sous le poids de la mort, Hector essaie de persuader Achille de remettre son corps à ses parents⁴⁹. Dans un élan de colère, Achille ne peut s'empêcher de répliquer à Hector : « Non ta mère jamais ne te pleurera sur un lit funèbre. Les chiens, et les oiseaux te dévoreront tout entier⁵⁰. »

Et Hector, dont le casque tremblait, lui répondit en agonisant : « Certes, je prévoyais, te connaissant bien, que je ne te fléchirais point, car ton cœur est de fer. Souviens-toi que les dieux me vengeront le jour où Pâris et Phoibos Apollôn te tueront, malgré ton courage, devant les

⁴⁵ François LETOUBLON, 2014, « L'Iliade ou le théâtre de la guerre », in : Philippe Guizard et Christelle Laizé, *La guerre et la paix*, Ellipses, Collection Cultures antiques, p. 383, disponible sur <https://hal.univ.grenoble-alpes.fr/hal-01455320>, accès le 31/08/2025.

⁴⁶ Homère., *Iliade, Tome I, (chants I-VI), Chant I, vers 149, 225, 231*, texte établi et traduit par Paul Mazon, Paris, Les Belles Lettres, 1961.

⁴⁷ Homère., *Iliade, Tome IV, (XIX-XXIV), chant XXII, vers 250-59*, *op.cit.*

⁴⁸ Homère, *op.cit.*, vers 261-73.

⁴⁹ *Ibidem.*, vers 338-43.

⁵⁰ *Ibidem.*, vers 345-54.

portes Skaies »⁵¹. Et la mort ayant mis un terme à son existence, son âme s'est échappée de son corps. Et Achille s'exclama face à son corps sans vie : « Meurs ! Je ferai face à mon destin quand Zeus et les autres divinités décideront »⁵².

Dans le chant VI, Diomède et Glaucos, deux guerriers ennemis, échangent des propos avant de s'engager dans le combat. Au lieu de se battre immédiatement, ils prennent un moment pour échanger des mots avant de se battre⁵³. Ainsi, Diomède apprend que son adversaire est Glaucos, le petit-fils d'un hôte de grand père. Diomède vaillant au combat fut joyeux, plantant sa lance dans le sol nourricier, puis il s'adressa avec bienveillance au chef des nations :

Tu es certainement mon ancien hôte paternel. Autrefois, le noble Oineus reçut pendant vingt jours dans ses demeures hospitalières l'irréprochable Bellérophontès. Et ils se firent de beaux présents. Oineus donna un splendide ceinturon de pourpre, et Bellérophontès donna une coupe d'or très creuse que j'ai laissée, en partant, dans mes demeures. Je ne me souviens point de Tydeus, car il me laissa tout petit quand l'armée des Akhaiens périt devant Thèbè. C'est pourquoi je suis un ami pour toi dans Argos, et tu seras le mien en Lykiè quand j'irai vers ce peuple. Évitions nos lances, même dans la mêlée. J'ai à tuer assez d'autres Troiens illustres et d'alliés, soit qu'un dieu me les amène, soit que je les atteigne, et toi assez d'Akhaiens, si tu le peux. Echangeons nos armes, afin que tous sachent que nous sommes des hôtes paternels⁵⁴.

Ils découvrent qu'ils sont liés par des liens d'hospitalité entre leurs familles. Ils décident finalement de ne pas s'affronter. Au lieu de se battre, « ils descendirent de leurs chars et se serrèrent la main et échangèrent leur foi. Mais le Kronide Zeus troubla l'esprit de Glaucos qui donna au Tydéide Diomède des armes d'or du prix de cent bœufs pour des armes d'airain du prix de neuf bœufs »⁵⁵.

Ces échanges verbaux abordent de manière directe des thèmes tels que l'honneur, la bravoure et la tragédie. Ils soulignent le fait que la guerre n'est pas seulement une affaire de force physique, mais aussi de stratégie psychologique. Ces dialogues montrent également,

⁵¹ Homère, *Iliade*, Tome IV, (XIX-XXIV), chant XXII, vers 344-354, *op.cit.*

⁵² *Ibidem.*

⁵³ Homère, *Iliade*, I, (chants I-VI), chant VI, vers 158-209, *op.cit.*

⁵⁴ Homère., *op.cit.*, vers 210-231.

⁵⁵ *Ibidem.*, vers 232-237.

comment les conflits peuvent escalader d'une confrontation verbale à une guerre physique. Ils font partie intégrante de la dynamique de la guerre et des relations entre les personnages⁵⁶.

Dans l'*Odyssée* les jeux font partie de la fête qu'Alcinous offre à Ulysse : c'est une réjouissance, mais encore dépourvue de tout caractère religieux. Ils sont présidés par 9 citoyens choisis par le peuple : les jeunes gens des plus nobles familles se mesurent entre eux⁵⁷. Donc, à cette période, aucun des deux caractères des jeux archaïques, religiosité, périodicité, n'apparaît encore.

CONCLUSION

Aux prémices de l'époque archaïque, les rivalités qui, jusque-là, caractérisaient les récits mythologiques et épiques, tels que ceux d'Homère, se renouvellent dans des compétitions des jeux panhelléniques. Ces derniers s'imposent alors comme une alternative pacifique aux conflits, réunissant les cités autour de rituels partagés et d'aspirations communes. Ces jeux étaient des moments vibrants et privilégiés qui ne constituaient rien d'autre que le reflet d'une société à la fois guerrière et intellectuelle où d'une part le sport de combat qui exigeait un culte du corps, la prestance, et d'autre part les joutes verbales qui mêlaient esprit critique, éloquence et confiance en soi, préparaient les futurs citoyens aux valeurs de bravoure, de courage et de don de soi, aux notions d'honneurs, bref au patriotisme avec un sens élevé de la notion d'*agôn*.

BIBLIOGRAPHIE

I. SOURCES

- ✓ APOLLODORE., Epitomé, II, traduit par Ugo Bratelli, juillet 2004, disponible sur <https://fr.scribd.com/document/629379814/Apollodore-Bibliotheque-Epitome>, accès le 21/04/2025.
- ✓ HOMERE., *Iliade, Tome I, (chants I-VI)*, texte établi et traduit par Paul Mazon, Paris, Les Belles Lettres, 1961.

⁵⁶ Sidy DIOP., « La digression homérique : une épopée seconde dans l'*Iliade* », In : Dialogues d'histoire ancienne, vol. 29, n°2, 2003, p. 60, disponible sur doi : <https://doi.org/10.3406/dha.2003.1562>, accès le 26/08/2015.

⁵⁷ Homère, *Odyssée, VIII, vers 100*, texte établi et traduit par Victor Bérard, Paris, Les Belles Lettres, 1972.

- *Iliade*, IV, XIX-XXIV, texte établi et traduit par Paul Mazon, Paris, Belles Lettres, 1963.
- *Odyssée*, VIII, texte établi et traduit par Victor Bérard, Paris, Les Belles Lettres, 1972.
- ✓ OVIDE., *Métamorphoses*, X, publié par Ernest et Paul Fièvre, Paris, Théâtre Classique, 2017.
- ✓ PAUSANIAS., *Description de la Grèce*, VI, texte établi par Michel Casevitz et traduit par Jean Pouilloux, Paris, Les Belles Lettres, 2002
- ✓ PINDARE., *Première Olympique*, texte établit et traduit par Aimé Puech, Paris, Belles Lettres, 1922.

II. OUVRAGES GENERAUX

- ✓ BONNARD A., 1991, *Civilisation grecque de l'Iliade à Parthénon*, Bruxelles, Editions Complexe.
- ✓ DURAND M., 1999, *La compétition en Grèce Antique. Agôn. Généalogie, évolution, interprétation*, Paris, Harmattan.

III. WEBOGRAPHIE

- ✓ BABUT D., 1989, « Sur trois scènes des jeux funèbres en l'honneur de Patrocle (*Iliade* 23, 798-883) », In : *Architecture et poésie dans le monde grec, hommage à Georges Roux*, Lyon : Maison de l'Orient et de la Méditerranée Jean Pouilloux, p.133-147, (Collection de la Maison de l'Orient méditerranéen. Série archéologique, 19), disponible sur https://www.persee.fr/doc/mom_0244_1989_ant_19_1_1237, accès le 31/08/2015.
- ✓ DIOP S., 2003, « La digression homérique : une épopée seconde dans l'Iliade », In : *Dialogues d'histoire ancienne*, vol. 29, n°2, p. 57-70, disponible sur doi : <https://doi.org/10.3406/dha.2003.1562>, accès le 26/08/2015.
- ✓ LACROIX Léon, 1976, « La légende de Pélops et son iconographie », in *Bulletin de Correspondance Hellénique*. Volume 100, livraison 1, pp. 327-341 https://www.persee.fr/doc/bch_0007-4217_1976_num_100_1_2049 accès le 26/08/2015.
- ✓ LETOUBLON F., 2014, « L'Iliade ou le théâtre de la guerre », In : Philippe Guizard et Christelle Laizé, *La guerre et la paix*, Ellipses, Collection Cultures antiques, p. 377-391, disponible sur <https://hal.univ-grenoble-alpes.fr/hal-01455320>, accès le 31/08/2025.