

b) Literatura. Cultura. História

DAVID BOUVIER, VÉRONIQUE DASEN (edd.), *Héraclite: le temps est un enfant qui joue*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2020. 338 pp. ISBN 978-2-87562-262-4

Héraclite: le temps est un enfant qui joue é um conjunto de textos reunidos em torno do fragmento 52 D.-K. de Heraclito (ver H. Diels, W. Kranz, *Die Fragmente der Vorsokratiker*, vol. 1, 6.^a ed., Berlin, Weidmann, 1951, pp. 150-182): “o tempo é uma criança que joga: a realza de uma criança”. Como os editores David Bouvier e Véronique Dasen referem na introdução, o conjunto de textos que compõe o livro, embora incida sobre um único fragmento de Heraclito, tem como base a análise estrutural e sistemática de “jogos” (*games*) e da brincadeira (*play*) como manifestações de possibilidade do humano. O livro vive das catorze contribuições que exploram em pormenor o sentido particular e individual das oito palavras que compõem a frase, o sentido da frase no seu todo, e, por outro lado, as mais diversas possibilidades interpretativas no contexto estruturante em que o fragmento pode ser interpretado. O livro tem quatro partes: recepção de Heraclito, pensar a criança que brinca / joga, acaso e ordem cósmica, incluindo o posfácio que reflecte o olhar do antropólogo.

Alguém disse que um fragmento de Heraclito valia mais do que toda a Biblioteca de Alexandria. É uma frase provocatória, sem dúvida. Mas este livro faz jus à importância da herança fragmentária das obras perdidas na formação do pensamento europeu ocidental (Heidegger). O fragmento 52 D.-K. αἰὼν παῖς ἐστὶ παῖζων, πεσσεύων· παιδὸς ἢ βασιλῆϊ (αἰὼν παῖς ἐστὶ παῖζὼν, πεσσεύων: *païdos hê basilêiê*) tem numerosas traduções, nas mais diversas línguas. Os editores citam várias em inglês, francês e italiano. Sem pretensão de exaustão, como é natural, pode ver-se numa ordem aleatória a complexidade hermenêutica que a multiplicidade das traduções reflecte. Qual é o jogo a que brinca a criança que Heraclito observa? Para *païzôn* temos traduções como “playing checkers”, “joue, poussant des pions”, “avançant ses pions”, “déplaçant des pions”, “moving pieces”, “playing draughts”. Há uma enorme dificuldade em perceber se se trata de jogar damas, xadrez ou gamão. Pode naturalmente ser um jogo completamente diferente. Mas para uma palavra com peso metafísico o resultado causa a mesma perplexidade. Para *aiôn* temos, por exemplo, “A lifetime”, “La vie dans sa durée”, “Une force vitale”, “toute votre existence” (cf. p. 7). Nenhuma tradução pode ser ingénua. Inscreve-se numa tradição ontológica e, por isso, também, num contexto científico e de práticas interpretativas. Vejamos o que podemos encontrar nos textos a partir do que os autores deles dizem.

Em *Heraclito e a sua Recepção*, Francesco Fronterotta (Sapienza Università di Roma), “Lire une œuvre fragmentaire: Héraclite, le temps de la vie et l'enfant qui joue” (pp. 17-26), depois de levantar a dificuldade de interpretar um texto fragmentário, lê o fragmento 52 D.-K. a partir de uma perspectiva ética. A tradição sublinha a misantropia de Heraclito, mas aqui a condição humana é comparada à situação em que se encontra uma criança a brincar.

Francesco Massa (Universidade de Fribourg), “Les Dieux qui jouent: polémiques religieuses autour du fr. 52 D.-K d'Héraclite dans l'Empire Romain” (pp. 27-45), procura contextualizar o fragmento 52 D.-K. como parte de um tratado herético situado no princípio do III século, cujo autor intenta mostrar que as origens da heresia de Noeto de Esmirna (230 a.D.) se encontram mais em Heraclito do que na própria tradição cristã. Noeto acentua as características alegóricas do “logos”, admitindo a relação entre o visível e o invisível. O estudo analisa a relação entre jogo e infância no Pedagogo de Clemente de Alexandria, onde o fragmento é citado. O autor do *Elenchos* usa os fragmentos de Heraclito para desacreditar o grupo chefiado pelos bispos romanos Zeferino e Calixto. Clemente sublinha a semelhança entre o deus bíblico e o deus de Heraclito.

Année Magali (Savoirs, Textes, Langages [STL], UMR 8163), “Héraclite, fr. 52 D.-K.: Jeux de mots ou nécessité linguistique d'une composition en αὐὼν majeur” (pp. 47-73), procura analisar o sentido do jogo do ponto de vista linguístico e do ponto de vista filosófico, segundo o qual o jogo de linguagem pressupõe uma constituição estrutural da atmosfera em que de

cada vez nos encontramos. A situação do jogo é a situação da linguagem? A autora parte da análise do estado sonoro e melódico do fragmento e procura demonstrar que a sua significação é produzida pela geração fónico-silábica. Sentido e ocorrência fonética das letras distribuídas na frase estão intimamente ligados. A intenção pragmática está ligada à geração da palavra.

Marco Vespa (Universidade de Friburgo), “La sagesse de Palamède: les dés, les pions et l'établissement d'un ordre (à propos de Philostrate, sur les héros, 10 Follet)” (pp. 75-94), procura identificar a *πεσσεια* como jogo. Não era gamão, damas ou xadrez – os jogos que conhecemos – mas era um jogo praticado com peões num tabuleiro. Há histórias tradicionais que traçam a sua origem na guerra de Tróia. O autor, contudo, pretende encontrar a origem mítica da actividade lúdica na génese da sua invenção feita pelo herói Palamedes. A *πεσσεια* era uma expressão lúdica da acção divina de Palamedes. O poder profético e mântico projecta-se do mesmo modo que se lançam as jogadas no tabuleiro: o espaço semiótico do jogo é estruturalmente idêntico ao espectro de possibilidades míticas.

Em *Penser l'enfant qui joue*, no artigo de Véronique Dasen (Universidade de Friburgo / ERC Locus Ludi), “La royauté de l'enfant: à propos d'Héraclite et de pratiques ludiques enfantines en Grèce ancienne” (pp. 97-123), a observação cuidadosa de uma criança a jogar (*pesseia*) serve como um operador metafórico para pensar sobre a ordem e a desordem do mundo a um rei frágil, mas poderoso. Para se compreender a estrutura e o valor simbólicos do jogo e da criança a jogá-lo, este artigo examina as fontes escritas e iconográficas que remetem para as diferentes dimensões das actividades lúdicas infantis: aprendizagem mas também arte divinatória.

Richard Ellis (Universidade da Califórnia), “Ludic Philosophy and Heraclitus' Playing children” (pp. 125-145), considera o fragmento 52 D.-K. a partir do “jogo como símbolo do mundo” (Eugen Fink). Qual o papel de uma criança a brincar no pensamento de Heraclito? A natureza lúdica do cosmos é reflectida na actividade filosófica? A ênfase de Heraclito na materialidade e finitude do corpo da criança e da sua brincadeira permite a elaboração de uma fenomenológica do jogo e da brincadeira. Para Fink, o fenómeno do jogo proporciona um meio para pensar a relação entre o ser individual finito e a totalidade do mundo. No entanto, a discussão de Fink do 52 D.-K., em que o tempo (*αἰών*) é outro nome para o fogo sempre vivo (*πῦρ*) do fragmento 30 D.-K., esquece que o jogador de Heraclito é uma criança e não um adulto. O artigo faz o elenco da ocorrência de crianças e termos relacionados para esclarecer conexões aparentemente díspares. A criança é também vulnerável à passagem do tempo, a qual está intimamente associada à morte e à sua inevitável implicação em todos os fenómenos da vida.

Ulrich Schädler (Museu suíço do jogo / Universidade de Friburgo / ERC Locus Ludi), “Le temps un enfant qui joue’ – mais à quoi? La perspective ludographique” (pp. 147-157), concentra-se no desafio que lança a ideia de que o tempo eterno é uma criança a brincar, ainda hoje, a filósofos, arqueólogos e filólogos. Esta ideia entra sempre na discussão da noção de tempo na antiguidade, mas também diz respeito à história dos jogos. Mas que tipo de jogo esta criança está a jogar? Qual é a importância de que brinque com peões? Segundo o autor, esta informação adicional é negligenciada devido à pouca importância que tem sido dada à história dos jogos na antiguidade.

Pierre Destrée (FNRS / Lovaina-a-Nova), “Ne passez pas votre vie à faire l'enfant! Humour et causticité dans le fragment 52 D.-K.” (pp. 159-169), faz a leitura do fragmento 52 D.-K. como uma provocação cáustica feita aos muitos (*hoi polloi*), para que se virarem para a filosofia. Sugere a tradução do fr. 52 D.-K. como dirigida à maioria: “Toda a vossa existência é outra coisa diferente de uma criança a brincar, a jogar com peões? Que golpe de mestre nesta batalha! Que poder o de uma criança!”.

Em *Héraclite, hasard et ordre cosmique*, para David Bouvier (Universidade de Lausana), “Un coup de dés jamais n'abolira l'Iliade” (pp. 173-194), quando Heraclito declara que Homero merece ser expulso das competições entre poetas, toma-o como rival, faz ver a diferença entre o filósofo e o poeta. O autor procura mostrar como a linguagem enigmática de Heraclito rompe

com a tradição épica, principalmente no plano sintáctico. Há uma ligação entre ler e brincar. A invenção da escrita e a do jogo com peões são complementares. A própria reflexão sobre o acaso e o risco tem uma longa tradição, de Cícero a Rousseau. A hipótese de que 100.000 lançamentos de dados poderiam escrever a *Ilíada* mostra bem a natureza das hipóteses de que se trata aqui.

Para Salvatore Constanza (Universidade de Friburgo / ERC *Locus Ludi*), “Pas que des pions (παισσοί) jeux de nombres et de dés autour de la pséphomancie” (pp. 195-205), quando o tempo é como uma criança que brinca a um jogo com peões, podemos fazer a pergunta se o domínio do jogo não permitirá o exercício de alguma prática de psefomania, uma prática divinatória exercida com base no valor preditivo dos números. Muitos papiros gregos existentes e manuais medievais atestam o florescimento de prognósticos extraídos de sistemas numéricos simbólicos. Esta possibilidade de correlação metafórica lança luz sobre a questão especificamente heraclitiana do tempo, sem esquecer o emprego das letras gregas para significar números.

Arnaud Macé (Universidade de Bourgogne / Franche-Comté), “Platon et Héraclite, le jeu des cinq lignes (*penté grammai*) comme analogie du destin” (pp. 207-223) propõe uma interpretação da referência de Heraclito aos jogos de peões (*petteia*) no fr. 52 D.-K. à luz do uso analógico que Platão faz de jogos semelhantes (*Leis* 903d3-e1). Platão usa o jogo das cinco linhas (*penté grammai*) – jogo associado aos heróis homéricos – em que os movimentos dos peões representam a jornada das almas em que no Universo, encontram o seu destino. Heraclito, porém, dá o protagonismo a uma criança num jogo adulto e não a um Deus onisciente. A criança e os heróis homéricos partilham sarcasticamente da mesma “sabedoria homérica”, como lhe chama Heraclito. O movimento dos peões não tem nenhum plano em mente. A verdadeira compreensão da ordem cósmica transcende por isso a capacidade de cálculo dos humanos.

A Anne-Caroline Rendu Loisel (Universidade de Estrasburgo, UMR 7044), “Si il y a beaucoup de jeux dans la ville: trouble pour cette ville: fortunes et infortunes du jeu dans les textes de l’ancienne Mésopotamie” (pp. 225-237), por comparação com os jogos feitos sobre tabuinhas cuneiformes na antiga Mesopotâmia, a *pesseia* não parece suscitar a mesma interpretação. Por um lado, do ponto de vista literário, o jogo, enquanto tal, evoca a felicidade essencial de todo o indivíduo mortal. Na adivinhação, porém, representa um sinal sinistro contra o qual devemos proteger-nos. É esta característica perigosa do jogo que o artigo procura identificar. Neste sentido, o jogo não é restrito ao ser humano, pois pode levar a consequências dramáticas no plano cosmológico, seja nas figuras de Marduk, deus da Babilónia quando era criança, da deusa Istar que gosta de misturar jogo e combate, ou de Gilgamés que não respeita os seus adversários no jogo.

Para Fabio Spadini (Universidade de Friburgo), “*Aiôn* en jeu ou la valeur symbolique du temps” (pp. 239-255), Heraclito apresenta o seu método no *logos* analógico entre jogo e tempo, criança e destino, tal como consta em fontes antigas de astrologia. Na Antiguidade tardia, o tabuleiro de jogo servia tanto para explicar teorias astronómicas complexas, quanto para representar a vida na Terra. Na época greco-romana, os jogos de moedas e glípticos representavam o Destino. O anel do zodíaco obtém a forma de um arco, no qual se encontra a divindade Cosmocrator, dominador do universo. As pedras preciosas que servem de adorno pessoal e estão em contacto com o corpo (o anel no dedo ou o brinco na orelha) talvez indiquem o desejo primordial de apropriação do ritmo cíclico cósmico através da assimilação protésica do adorno. A viagem do sol na sua carruagem determina a inseparabilidade entre tempo das estações e tempo da vida.

No *Postface*, Roberte Hamayon (EPHE, GSRL, PSL), “Un regard d’anthropologue: l’annonce d’une captivante et déroutante famille de notions” (pp. 259-270), apresenta um olhar retrospectivo sobre a história da recepção e interpretação do fragmento ao longo dos séculos e também dos contributos reunidos no volume. A palavra *aiôn*, no tempo de Heraclito, parece ter sido compreendida como “força vital” que decide a esperança de vida de cada pessoa e a sua longevidade. A partir daqui, *aiôn* passou a designar o tempo da existência humana no

sentido da sua duração e da interpretação da sua qualidade, o seu carácter cíclico ou linear, ou o impacto que tem na vida humana quando se converte em destino. É um *nomen agentis*, personificado para melhor compreensão do seu sentido em acção. A criança que move os peões mas não joga nem brinca por falta de parceiro, é a imagem do avanço do tempo, livre de quaisquer constrangimentos ou sem qualquer vínculo de dependência. A história das interpretações do fragmento de Heraclito oferece rico material para a antropologia comparativa.

O livro é lançado no quadro de um projecto financiado pelo Conselho Europeu de Pesquisa (ERC) *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity*, dirigido por Véronique Dasen da Universidade de Friburgo (2017-2022). É um bom exemplo de como o financiamento de uma instituição poderosa pode chegar aos estudos clássicos, filosofia e antropologia no quadro da investigação científica de áreas que têm sido parentes pobres da universidade europeia.

ANTÓNIO DE CASTRO CAEIRO
NOVA-FCSH/IFILNOVA
acaeiro@mac.com

ANDRÉ HURST, *Dans l'atelier de Pindare*, Genebra, Librairie Droz, 2020 (*Recherches et rencontres*, 35). 188 pp. ISBN 978-2-600-06010-3

Píndaro, um dos mais célebres poetas gregos, ficou conhecido na história da literatura pelo facto de ter escrito vários poemas sobre a vitória dos atletas que participaram nos jogos dos santuários da Hélade. Embora parte da sua obra se tenha perdido, é inegável que os seus epínícios tiveram uma sorte equiparável à de poucos poetas, o que fez com que sobrevivessem até aos nossos dias como símbolos de um tipo de poesia destinada a fazer o ecónimo das virtudes humanas. Como é do conhecimento geral, a celebridade dos seus poemas mereceu-lhes o facto de terem sido não só copiados e transmitidos durante as épocas medieval e moderna, mas também admirados e imitados por alguns dos grandes nomes cujo percurso está associado à tradição de pensamento que se desenvolveu na Europa entre os séculos XVI e XVIII.

Compreendendo a importância deste poeta grego no panorama literário, A. Hurst compilou no livro que aqui se analisa, intitulado *Dans l'atelier de Pindare*, uma série de estudos que foram sendo publicados ao longo dos seus mais de quarenta anos de carreira como professor e investigador na Universidade de Genebra, instituição de que também foi reitor. Com a atribuição deste sugestivo título, é avançada a hipótese, que vários outros estudiosos têm corroborado ao longo das últimas décadas, de que a obra do poeta constitui o produto de uma oficina literária especializada no elogio das vitórias alcançadas pelos atletas, tantas vezes vistas como um mote para a celebração da excelência dos homens gregos. Nas palavras do seu autor, o livro considera este problema ao perseguir um objetivo concreto: “examinar como funciona a arte de Píndaro, considerada nas suas diversas perspetivas”.

O livro abre com um preâmbulo (pp. 7-12) em que A. Hurst fala não só sobre os poetas e prosadores que, nas épocas clássica e helenística, enaltecera a obra de Píndaro, incluindo-a no cânone dos nove poetas líricos, mas também sobre a galeria dos pensadores europeus, entre escritores e filósofos, que viram na sua poesia o símbolo de uma literatura criada para se fazer eco do triunfo e da glória. Ao chamar a atenção para o carácter deficitário dos nossos conhecimentos sobre a vida do poeta, hoje obnubilada por anedotas, tradições e fantasias sem rigor histórico, o autor elucida-nos sobre a existência de textos contendo alguns dados verídicos e sobre a forma como estes foram responsáveis pela construção de uma imagem do poeta como pessoa que vive uma tensão: por um lado, como alguém que fala em seu próprio nome, e, por outro, como alguém que fala em nome de um coro, ao qual é confiada a execução da composição. Pelo meio é abordada a questão relativa à importância da música,