



A VIDA É UM JOVEM QUE JOGA

DONALDO SCHÜLER¹

RESUMO: A vida é um jovem que joga (Heráclito). Brinca, toca, inventa. A vida divide-se em partidas, em partidos, em concertos, em brinquedos. O tablado é a vida. Recebemos dados (capacidades), os lances são nossos. Jogamos e brincamos com teclados, com ideias, com projetos. No jogo somos livres. Rodam atividades, rodam sociedades, rodam galáxias. No rolar dos dados, em lances livres, a vida se renova. Jogamos no Universo, que joga.

PALAVRAS-CHAVE: Vida; Jogo; Jovem.

ABSTRACT: Life is a young man who plays (Heraclitus). Young men play, invent. Life is divided into departures, parties, concerts, toys. The platform is life. We receive data (capabilities), the bids are ours. We play with keyboards, ideas, projects. In the game we are free. Activities run, societies run, galaxies run. In the rolling of data, in free throws, life is renewed. We play in the universe, which plays.

KEYWORDS: Life; Play; Young

1. O jogo

Johan Huizinga analisa o homem enquanto ser que joga. Joga ou brinca? Joga, brinca, toca... Várias línguas reúnem no mesmo verbo: brincar, jogar e tocar. Inglês: *the child plays* – a criança brinca, *to play cards* – jogar cartas, *to play the piano* – tocar piano. Jogar não pretere outras modalidades de ser. A vida oferece recursos instrumentais corporais, mentais, verbais. Cabe aos usuários desenvolvê-los. Brincamos com ideias, jogamos cartas, tocamos piano...

A vida divide-se em partidas, em partidos, em jogos, em brinquedos. O brinquedo desponta num mundo enigmático, lugar em que a criança convive, balbucia, fala, canta. Em idiomas vizinhos, o ludismo das crianças é jogo. O pianista joga baralho, brinca com o menino, toca a bola, contempla o céu estrelado. A criança brinca com o piano, toca flauta, joga bola. Imagens brincam na cabeça. Produzimos jogos de linguagem, tocamos piano. Conjuguemos

¹ Professor titular aposentado em Língua e Literatura grega da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e professor do Curso de Pós-graduação em Filosofia da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Recebeu o título de Professor Emérito da UFRGS, em 2007. É autor, entre outras, da tradução do romance *Finnegans Wake*, de James Joyce, pela qual recebeu o prêmio de melhor tradução de 2003 pela Associação Paulista de Críticos Literários (APCA) e o Prêmio Jabuti de 2004. E-mail: donaldschuler@yahoo.com.

com Pitágoras devaneios, concertos, competições, cálculos, traços, brinquedo, jogo. Pitágoras aborda o universo como obra de arte, concerto musical, competição esportiva, comércio.

O jogo começa como brinquedo e se aperfeiçoa em atividades organizadas: teatro, canto, dança, sinfonia, ópera, arquitetura, pintura, cinema... O desenvolvimento não anula a origem. O jogo desagua na vida desde a fase uterina até o último suspiro, provoca reações simpáticas e violentas. Convoca sentimentos que derivam para a explosão triunfal, a decepção, a esperança. Ideias dançam na cabeça, tocam dedos, dedos tocam ...

O risco é menor no jogo do que na timidez dos precavidos que elegem caminhos há muito trilhados. Estes se estabelecem conformados com a derrota antes de ousar o incerto. Destes a vida, voltada ao despertar do novo, se retrai. Chegam, na queda, ao aniquilamento com a retenção do gesto que abrandaria o impacto. A poesia prospera nos golpes que afrontam a inércia, abre caminho ao desconhecido. Como se valer de projetos previamente elaborados na exploração de territórios que não se conhecem? Jogo é o método dos que afrontam as fronteiras do saber acumulado.

O jogador levanta o oponente à condição de sujeito. O jogo da sedução acontece no gesto, na palavra, no silêncio, jogo de ganhar e perder. O sedutor manifesta e esconde, o jogo se desenrola com avanços, resistências, recuos, entrega. A resistência dignifica. Poético é o jogo da sedução, o contrário é ostentação agressiva. Sem poesia, impera a violência, desaba o universo. Ao construir o adversário, o oponente se constrói. Oponentes engrandecidos engrandecem o jogo. Vitoriosos sabem, perder não requer inteligência menor. Perdas levam a inventar recursos. A liberdade se expande dentro e fora da praça de esportes. Somos inferiores a uns, superamos outros. Competidores experimentados instruem. Cruzam-se caminhos. no campo, na pista... O tabuleiro tem o tamanho do universo. Metas alcançadas desafiam. Atores trágicos esbarram em limites. Quem agride o adversário, agride-se a si mesmo.

2. Dados rolam

Na passagem da idade mítica à idade da reflexão, fundamentos vacilam. Tales, o primeiro filósofo, propõe a filhos da Terra o úmido como fundamento. Nas águas de Tales sucumbem seres de larga visão (deuses). Que será de andantes cercados de horizontes móveis? Em Tales de Mileto, desponta a instabilidade. Ondas banham areias, quebram em litorais rochosos. Transgressores afrontam fronteiras.

Consulto Heráclito, 500 anos a.C. O pensador de Éfeso adverte: Não dê ouvidos a mim, ouça o Discurso (*logos*), sábio é o concurso: convergência de discursos, homologias.

Divergências inquietam, convergências confortam, pluralidades multiplicam, complicam. A unidade opera escondida. Na época de Heráclito, os *kouroi* (estatuetas de jovens) começam a mover o pé, origem de muitos movimentos no tempo e no espaço. Sem movimento não há jogo.

Heráclito está entre os primeiros a refletir sobre a relevância do jogo. Um dos seus aforismos (B52) diz assim : *a vida (eon) é jovem que joga, rolam os dados, o jovem é rei.* Graças a impulsos situados no interior da natureza (*phýsis*), etapas obedecem no decurso a recursos do Discurso (discurso universal – *logos*). Gamão, em uma de suas modalidades, é o jogo que fascinou Heráclito. Além dos dados, Heráclito percebe o que não se vê, a mão que lança, poder jovem, rei. Heráclito observa o tabuleiro entre dois competidores. Somados os números no lance de dados (dois), cabe à mão que lança movimentar as peças. Respeitadas as regras, a responsabilidade é do competidor, acolhe as oportunidades oferecidas. Quem joga não é empurrado pelo destino, não age sujeito a previsões, o competidor é rei no jogo e na vida. O início de cada partida retrata o ingresso na existência. O competidor retorna jovem, ambicioso, rei. O desdobramento da vida abre espaços a lances livres. A competição do jovem é lance no tempo. Jogo nenhum é igual a outro. Rolam uma etapa após a outra, uma idade depois de outra, um acontecimento dentro de outro, uma partida encadeada em outra... A cada lance, não importa a idade, o jogador rejuvenesce, do jovem é o jogo e o reino. Instabilidade e estabilidade se equilibram, o fluir ativo engloba o mundo:

Pais, substantivo grego, abrange criança e jovem. A maturidade vem depois da juventude, prepara a velhice. Será? Observe-se o discurso universal: maturidade imatura, juventude senil. Pensemos num ludismo que compreenda brincar e jogar. Brincamos e jogamos (brinquedo e jogo se conjugam) com bolas, pedras, lanças, espadas, dardos, dedos, dados, punhos, pés, teclas, cordas, flautas. O compositor joga com sons, o pintor joga com tintas, o escultor joga com madeira, barro, bronze, pedra, o poeta joga com palavras, mitos, imagens, o pensador joga com ideias.

Acompanhe-se o lance do jovem. O futuro está em suas mãos. Ato livre algum vem munido de certeza. Rigor absoluto, só no que transcorre mecanicamente, nem o ato mecânico se move isento de pane – sem hora prevista para acontecer. O jogo gera o novo em associações e disposições novas. A decadência do jogo congela a história.

O risco reluz na expressão dos olhos, na posição do corpo. A vida se concentra no lance. Isso encanta. O velho que ousa jogar rejuvenesce. Os dias que vêm voltam a lhe sorrir. No velho que joga o reino é jovem. Embora instrua, a experiência não garante o resultado. Quem joga ignora. A impossibilidade de prever o que ainda não é aproxima ciência, filosofia, poesia

e jogo. O jovem dirige a exploração do universo, avançamos lentamente, inexperientes e trôpegos.

Em outro momento declara Heráclito: *O conflito é pai de tudo, de tudo é rei; designou uns para deuses, outros para homens; de uns fez escravos, de outros, livres* (B 53). Não se confundam conflito e devastação guerreira. O conflito cria e preserva, é pai e rei. Responsável pela correlação de todas as coisas, o conflito congrega. Se não fôssemos atraídos por diferentes, rupturas espalhariam pedaços. Sem atração, sem respeito não há convívio, não há jogo. O conflito é pai, é rei. O rei concentra, ordena, rege. Mitógrafos universalizam conflitos,

Hesíodo confrontou Céu e Terra., não faltou a Heráclito o apoio de outro mitógrafo, Homero. O narrador épico congrega episódios, ameaçados pela borrasca de improvisações.

No sistema de Heráclito, surgem em lugar da genealogia divisões que avançam aos pares: inverno e verão, frio e calor, dominador e dominado... O método distingue, entretanto, Heráclito dos autores míticos. O filósofo parte da observação para estabelecer a lei geral; embora instável, esta é a base do saber.

Dogmatismos consagram o que já foi, decretam o fim da investigação, dispersam a equipe aquém da meta. O jogo rejuvenesce a busca. Tanto na praça de esportes quanto no conselho deliberativo lances promissores acontecem ordenados, surpreendentes. Achar demora, resultados excedem vidas, cansados passam a bandeira a ingressantes.

Não houvesse o livre rolar dos dados, compreendido em limites, excluídos estariam pensamento, operações espontâneas.

A criança e o jovem reinam nas invenções poéticas e científicas. Epopeias, tragédias, ensaios eclodem de lances ousados. Sem jogo, não haveria conhecimento do mundo nem de nós mesmos. Atos imprevistos articulam o jogo, robustecem o risco.

Na iminência da morte fulguram visões de eternidade, na vigência da dor nasce a esperança do bem, o saber limitado gera o desejo do abranger sem limites. Entendam-se eternidade, bem, saber como ilhas no fluir conflituado. Conflito exemplar é a rebelião de Prometeu, o campeão invade o palácio de quem vibra o raio para trazer aos homens melhores condições de vida. Punições severas, não minoram o prazer da vitória. Heráclito destronou Zeus para instalar o conflito em seu lugar.

3. Jogo épico

A *Odisseia* desenrola-se como jogo, desde o conselho dos deuses no qual mandantes divinos discutem a sorte de Ulisses. Em meio a divergências, Zeus, chefe supremo,

atribui males a desmandos a homens e não a decretos divinos. Deuses e homens jogam. Estalecidos limites e possibilidades no vasto palco de atores humanos e divinos, a mão invisível lança os dados. Distribuídas as tarefas, deuses e homens agem responsáveis pelos seus atos. Erros e acertos acontecem em ações divinas e humanas. A assistência divina é recurso narrativo, alarga horizontes no tempo e no espaço.

Destacamos o episódio em que se encontram Ulisses e Nausícaa. A deliberação divina abre o caminho. Para vencer as ondas, Ulisses não conta com o amparo de ninguém. Desde o paradisíaco abrigo da ninfa Calipso, Ulisses busca o caminho para Ítaca com recursos rudimentares. Distanciando-se da terra firme, o infausto guerreiro é descoberto por Posidon, divindade inimiga. Sem presença divina que o ampare, Ulisses fala ao próprio coração (*thymós*). Com o *thymós* conversam os que já não têm a quem falar. Em face da morte, Ulisses pensa na vida. Relevante para Ulisses é a permanência na memória dos homens (*kleos*). Esta só feitos conquistam. Por que não teve o privilégio de morrer, pensa Ulisses, quando defendia contra milhares o corpo de Aquiles? Quem lembrará um devorado pelas ondas em luta sem testemunhas? Ulisses é *polytlas*, um que suporta muito, tenaz. Errou ao recusar a eterna hospitalidade de Calipso? Essa ideia não lhe ocorre. Sabe o que escolheu: trabalhos, perigo, morte. Contra a sedução da imortalidade divina, Ulisses optou pela insegurança da condição humana. Triunfa só pela força dos braços e da inteligência.

As ondas o empurram a uma ilha pacífica, hospitaleira, onde as pessoas gostam de navegar, jogar, dançar e cantar. Nausícaa, a princesa, filha do rei Alcínoo, dirige-se, com suas serviçais, a um rio de águas limpas para lavar as roupas do palácio. Depois do trabalho, as mulheres se entregam a distrações. A bola de seus folguedos escapa, na queda perturba o sono de Ulisses, estendido no borque, exausto. Ulisses se ergue sonolento, imundo. A olhares femininos, o herói parece um leão da montanha. Correm assombradas. Em meio à debandada, Nausícaa se detém. A responsabilidade real vence o medo. Se o estranho necessita de ajuda, como poderia justificar a vileza da fuga? Afrontando riscos, Nausícaa se aproxima e ouve o que ouvidos femininos gostariam de ouvir, Ulisses compara a jovem na estatura e no porte a uma deusa. Convincente orador ante soldados rebeldes, o navegador sabe achar palavras que toquem a sensibilidade da mulher. Viu feiticeiras, viu ninfas, viu sereias. Há quanto tempo não vê mulher humana? Como náufrago, suplica a gentileza de vestes e abrigo. Há motivos para Ulisses equiparar a jovem a uma deusa. Destacando-se do comum, ela adquire porte divino. Nausícaa, frágil, desprotegida, mortal, é capaz de gesto sobrenatural. Espontânea, oferece-lhe roupa palaciana.

Banhado e vestido, mudam peças e tabuleiro. Em lugar da fera, aparece um corpo escultural, revestido de ouro pelos raios do sol. Os cabelos pendem como jacintos. Fala, banho e vestes fazem do leão um homem. Palavras e tecidos suavizam as relações. O narrador, manipulador de perspectivas móveis, mostra corpos e sentimentos em transformação. Nausícaa sente o desejo de ter o estrangeiro como esposo. Senhora das circunstâncias, mostra-se também senhora de si. O narrador apanha reações conflitantes. Não convém, pondera a princesa, afrontar os costumes da terra. A prudência manda que o estrangeiro a siga discretamente à distância. Não se diga que a princesa desprezou os pretendentes de Esquéria, seduzida por um náufrago. Ponderações de uma moça que não é joguete de paixões. Ulisses reconhece nessa aparição envolvente uma alma irmã.

O narrador conduz o episódio como um jogo de surpresas, sedução e beleza sem a presença de forças que excedam reações humanas. Ulisses respondeu a Polifemo (carcereiro voraz de mãos gigantescas e cérebro minguado): meu nome é Ninguém. Foi um stratagema. O anonimato reduziu perdas. Quem se declara Ninguém é visto por Homero como multifacetado (*polýtropos*). Ulisses é um jogador, para cada circunstância inventa personalidade diferente. Ao entrar no universo urbano, Ulisses joga o jogo da urbanidade.

4. Concerto Cósmico

Pitagóricos comparam a vida a jogos públicos, convergência de competidores, mercadores e espectadores. Competir é a recompensa de quem joga pelo prazer de jogar. Mercadores buscam prêmios: coroas, medalhas, moedas. Espectadores observam, avaliam, aplaudem, reprovam. A totalidade lúdica se concentra no olhar do espectador. Cabe ao filósofo, espectador da vida, observar o jogo de pensamentos, palavras e atos. Sem a presença dos que pensam, estilhaços de ideias, de projetos, de vidas se perderiam voláteis no espaço. Quem contempla age.

Pitágoras buscou na matemática – desprendida dos interesses práticos de medir, contabilizar e comerciar – o fundamento teórico para repensar o todo. Dez pares opostos estariam à raiz da totalidade cósmica. Parta-se do um, a unidade de que procedem todos os números, o um toma o lugar do ovo originário dos órficos. A unidade desdobra-se em elementos: determinado e indeterminado, ímpar e par, um e múltiplo, direito e esquerdo, masculino e feminino, repouso e movimento, reto e curvo, luz e sombra, bem e mal, quadrado e oblongo.

Masculino é o determinado, o limite. Sem ele, a totalidade se perderia no *ápeiron* anaximândrico, ilimitado, bolorento, genesíaco. O limite estabiliza, diversifica, impõe a ordem, o respeito, a lei. O limite é garantido pelo *logos* (discurso e cálculo). O repouso marca o estável, oposto ao abundante produzir feminino. A lei favorece a convivência ordenada. Bem e mal se repelem e se atraem na harmonia do todo. Rigidez que não se desgasta instauraria a imobilidade. O movimento rompe limites, promove a renovação, produz o imprevisto.

Na passagem de UM a DOIS nasce o múltiplo, acontecem as relações. UM é estático, DOIS é genesíaco. Machado de Assis: curva é a linha da beleza feminina. Feminino é o movimento, a produção, a multiplicação. Número é cifra e ser. Não fosse o número, os seres não seriam. O número é luz a iluminar seres. A divisão acontece em UM, esbarra em UM. UM abriga todas as divisões. UM é a casa de todos os seres. UM é masculino, DOIS é feminino. Matemática, gramática, genética, fisiologia, biologia ocupam o mesmo território. Sem fala não há filosofia, não há ciência. O número, que opera nas ações, no raciocínio, nas artes, harmoniza as coisas, torna-as cognoscíveis. Vemos o universo, calculamos o universo, falamos o universo, dançamos na dança do universo. O universo, antes, nem nome tinha. Cosmo ele se chama desde Pitágoras. Distanciamos-nos uns dos outros como as cordas da lira. O conjunto nos torna criativos e produtivos. A ênfase dada à pólis cai agora sobre o cosmo, a obra de arte que se reflete em todas.

Não se concebe que um artefato perfeito gire em torno de um centro instável como a Terra. O centro do mundo não é o solo em que pisamos, não é a pólis, não é o indivíduo – teatro de atos sanguinários. No centro encontra-se o fogo, fonte pura de vida, de energia. Em torno dele orbitam as estrelas fixas, os planetas, o sol, a lua e a terra, gregos e bárbaros, homens e mulheres. Centralizadora é a luz que ilumina o espírito. Descentralizado, cabe ao homem iluminado fomentar a *philia* universal. Abala-se o geocentrismo, o antropocentrismo, o etnocentrismo, o falocentrismo. O fogo central é um princípio vivo que responde à demanda do todo. O fogo é Zeus. O Saber ilumina Homero, Hesíodo, Tales, Orfeu e Pitágoras. Os planetas que giram em torno do fogo central iluminam-se e se eclipsam mutuamente. Pitágoras eclipsa Homero, Orfeu ilumina Pitágoras.

Visto que só há relação cognitiva entre semelhantes, importa que a inteligência (*nous*) individual alcance a inteligência cósmica. Em lugar do parentesco mítico para assegurar a coesão do todo, Pitágoras instala a *philia* (amizade). Elos de amizade livremente construídos unem céus e terra, formam a comunhão (*koinonia*) universal. Cosmicidade (*kosmiotes*) é a virtude de quem inventa. Não responde às exigências poéticas do cosmo quem repisa caminhos

já trilhados. Olhar para trás dissolve corpos, Eurídice reaparece no canto, na lira. A arte produz aproximações inesperadas, harmonias imprevisas. No trabalho de ordenar brilha a ordem. O equilíbrio (*sophrosyne*) não nos vem do nascimento. *Sophrosyne* responde a apelos. Atos intempestivos comprometem o êxito. O equilibrado mede decisões, contém impulsos, calcula medidas. O equilíbrio acomoda tensões, detém a ganância (*pleonexia*), garante a eficácia da justiça. O sábio (*sophós*) não se adorna do saber, é sábio quem está no caminho da decifração. O conjunto de lances sábios edifica a igualdade geométrica (*isotes geometriké*), oposta à igualdade aritmética, niveladora. Sem o esforço persistente dos que sabem, o todo se dissolve na *akosmia*: falta de beleza, de ordem, a caótica existência do Hades.

A escola pitagórica de Crotona distinguiu-se também como laboratório de sistemas políticos. Estado perfeito não é o já dado, mas o a ser construído. Estados que se afastam das proporções perdem-se como bolhas que estouram no ar. Pitagóricos chegaram a traçar os rumos do governo da cidade, projeto interrompido por uma insurreição que levou Pitágoras ao exílio. Asilou-se em Metapôncio, onde faleceu. O movimento pitagórico sobreviveu.

Visto que universo é unidade numérica, respeite-se o número. Perfeita é a década, conjunto de todos os números, dez são os corpos celestes. Considerando que nos é dado contemplar apenas nove, Pitágoras acrescentou a Antiterra, escondida atrás da Terra e corresponsável das eclipses lunares. O número toma o lugar das divindades míticas, dá consistência ao todo.

Em escolas pitagóricas, acusmáticos (ouvintes), receptores de conhecimentos, levam vida lúdica, mágica. Que há de verdadeiro na mítica peregrinação de Orfeu ao mundo dos mortos? Verdadeiro é o poder da música, o canto. As reflexões pitagóricas abalam o ímpeto guerreiro, inibem a violência. Como derramar o sangue de homens se até a violência contra animais repugna? Matemáticos elevam-se à esfera do cálculo, do pensamento. A fraternidade dos que pensam com os que sentem favorece a vitalidade de todos. Irmanados somos pela conversa, pela lira, pelo pensar. O canto de Orfeu encanta, põe em ordem (*kósmos*) o desordenado (*akosmia*). A oposição *kosmos – akosmia* mantém o universo móvel, vivo.

Os acordes da lira órfica ritmam versos, harmonizam oposições orais ou escritas. Números ascendem a estágios infensos à corrosão temporal. Como poderiam praticar a morte ou alimentar-se de corpos mortos os que aspiram à vida? Pitágoras desce ao mundo dos mortos, como Orfeu, para devolver à luz entes aprisionados. A música move a roda em que giram morte e vida. Não é outro o trabalho da reminiscência. Pensar é calcular, cantar, viver.

Música? Que música? A música órfico-pitagórica não é a música das sereias, sedução de úmidos abismos, repetição incessante da mesma letra, dos mesmos sons. O canto da Esfinge, aparentada com o canto das divindades aquáticas, resistente à renovação, insiste no mesmo enigma. Decifrados, enigma e esfinge perdem-se no abismo. A música de Orfeu, objeto das reflexões de Pitágoras, vence o fascínio das mortíferas divindades das rochas marinhas. Sem Orfeu a empresa dos Argonautas não teria vencido o impacto das ondas. A lira órfica promove a passagem da imobilidade letal aos movimentos da vida. Arte contra repetição inócua.

Retome-se matematicamente ao mito. Sem o número (presente também nos acordes musicais), seria inconcebível recuperar Eurídice do reino das trevas. Eurídice representa todos os seres imersos na sombra. A palavra – ordenada, musical, poética – instala-os na superfície iluminada e aí os mantém. A constância numérica que ressoa nos ritmos musicais expressa o permanente, território da razão esclarecida, o vir a ser.

5. Jogo da morte e da vida

Convém refletir sobre Orfeu e Eurídice, mito incorporado no sistema pitagórico. Eurídice foge. Euristeu avança agressivo, Eros sabe ser violento. Eurídice, picada por uma serpente – providência de Dêmeter –, parte para o Invisível (Hades), reino do irmão da deusa dos campos fecundos. A morte remove dores, agressão. Violento foi Eros nas origens; adquiriu comportamento urbano com o advento de Afrodite. O Eros urbano conjuga agressão e afeto.

A vida não é sem morte, o abismo espreita na superfície em que pousamos o pé. Tantas vezes punitiva, a morte sabe libertar. Livre das amarras do dia-a-dia, mescla do previsto e do assombroso, Eurídice ingressa em novas possibilidades de ser. O lance de dados não predetermina movimentos.

Eurídice arranca Orfeu do comum, da mesmidade cotidiana, confronta-o com o inusitado. A amada esplende no instante em que some. Desejada, Eurídice ergue-se como sentido, como centro. Embora imobilizada, Eurídice se move. O imóvel (ato puro) move o universo na visão de Aristóteles. Entre mim e o desejado, o espaço. Algo se oculta. De repente, Orfeu se percebe só entre companheiros porque lhe falta Eurídice. Embora ausente, Eurídice estava próxima de Orfeu, ela lhe habitava a mente, vivia nas cordas da lira. Vejo o que vejo. Vejo próximo o distante desejado. Sentimentos afastam e aproximam. Estou com centenas de pessoas e me sinto só. Hades, o invisível, o príncipe do reino invisível mantém Eurídice na invisibilidade.

Desde a infância brincamos de esconder, ocultam-nos a linguagem, as vestes, as paredes, os gestos. O invisível é nocivo quando definhamos emparedados, sábios são os que se ocultam para promover a vida, própria e alheia. O invisível atrai.

Na expedição dos Argonautas, Orfeu, dispensado do trabalho de remar por ser débil, socorreu os aventureiros com a música. Abafou o canto das Sereias ímpias. Sem o canto de Orfeu, nenhum dos heróis da nau de Argos teria alcançado a terra em que um dragão guardava o cobiçado toção de ouro. Inconformado com o desaparecimento de Eurídice, Orfeu busca o caminho ao reino dos que dormem. Filho de Calíope, musa do canto, Orfeu recebe homenagens de inventor, elevou o número das cordas da lira sete para nove – nove são as Musas. A lira encanta.

O que viu Orfeu ao atravessar o território dos condenados? Viu Íxion, assassino, preso a uma roda que gira sem cessar, viu Tântalo, filicida, padecer de sede insaciável embora cercado de águas, viu Sísifo, notável ludibriador, ocupado em mover uma pedra cujo peso vence as forças do sentenciado. Orfeu não podia permitir que a companheira de seus sonhos residisse na região onde não vigoram leis sensatas – mundo absurdo. A lira imobilizou a roda de Íxion, deteve as inclinações do Tântalo sedento, cercado de água fugidia, imobilizou a pedra que Sísifo rola ao topo da montanha. Da lira, dedos mágicos arrancam sons que fascinam homens, animais e plantas. Orfeu foi além, encantou os reis do Invisível. Eurídice, nos lábios de Orfeu, rompe o silêncio letal. Hades e Perséfone pasmam. Mágica é a palavra, chama do invisível ao visível, tira do esquecimento, vence a natureza, transpõe limites. Platão alertou para a artimanha de discursos. Orfeu irrompe na região bolorenta para desfazer o que a natureza fez. A rebelião de Orfeu ilumina a vida.

Heráclito foi categórico: cadáveres devem ser jogados fora como esterco. Respondam poetas. O homem, ao descobrir a morte, busca o caminho do retorno à vida. Os que nos são caros sobrevivem no canto, na fala, na memória. Basta cantar para que Eurídice revenha. No ritmo, no som, na imaginação, a poesia renova mundos. Nada resiste ao canto, nem a morte. Hades e Perséfone, enternecidos, cedem. Com uma condição! Eurídice seguiria o esposo proibido de dirigir os olhos à esposa antes de atingirem a superfície ensolarada. Perto do fim, a dúvida. E se o tivessem ludibriado? Eurídice, fulminada pelo olhar indagativo, recai ao reino escuro, desfeita em fumo. Dessa vez, para sempre.

Ao olharmos para trás – adverte Rilke –, vemos a morte; à nossa frente, o canto ilumina o caminho. Que seria de nós sem os mortos que nos precederam? Marx, Freud, Platão,

Aristóteles... erro há quando conferimos ao olhar categoria de verificação rigorosa. O passado reinventado ampara os que andam. Orfeu suspeitou da eficácia de sua arte. Erro fatal!

A dor amargura-lhe os dias. Sem desejo de novas núpcias, Orfeu recusa abraços. Participante de festejos dionisíacos num monte da Trácia, Mênades desprezadas o atacam furiosas. Nada lhe valem os acordes da lira, tantas vezes vitoriosa, o alarido abafa a poesia. Orfeu tomba estraçalhado por mãos sanguinárias. A lira e a cabeça do cantor descem pelas correntes do Ebro. As ondas depositam o tesouro nas bordas de Lesbos.

Na tradição órfica, as façanhas de Orfeu enredam-se com as de Dioniso Zagreu, filho de Zeus e de Perséfone, despedaçado pelos Titãs, ferozes inimigos do Cronida, incitados por Hera. O vingativo pai de Dioniso consome corpos rebeldes em chamas produzidas pelo fogo celeste. Das cinzas nascem os homens, neles se mistura o bem, originado por Dioniso, com o mal, derivado dos inimigos do Pai celeste. Dioniso, ao abandonar a região bárbara, condena as Mênades a viver nas florestas, raízes retorcidas prendem-nas ao solo.

6. Poesia agônica

Dante Alighieri coroou Arnaut Daniel, poeta provençal, com o título de melhor dos artífices; artífice na antiguidade grega foi Píndaro, vate tebano. O poeta – um sábio (*sophós*)! – molda a substância verbal, fulgura a forja, gira em versos, metáforas, ritmos. Píndaro exalta excelências no florir de troncos robustos. Poeta agônico – a época é de crise –, ergue-se Píndaro, atleta na arte de versejar. A arte de fazer versos é para Píndaro (518-438) um poder que domina os deuses, transforma os homens, comove os seres escondidos nas regiões inferiores: *cantos, hinos moderam a águia no cetro celeste, lassas pendem-lhe as asas e largas*.

O ato excepcional destina-se à poesia sem a qual sofreria aniquilamento irremediável. Investida da função de preservar o perene, a poesia assume posição relevante na vida urbana. Ao contrário de outros monumentos, a poesia rompe os vínculos com as circunstâncias que a fizeram nascer para influir em outros lugares e outras gerações. Próxima do divino, a poesia se avizinha da natureza dos seres superiores, ostentando o invejado poder de imortalizar. Os versos de Píndaro vibram em braços voltados a valores de passadas gerações.

O trabalho de engrandecer o homem, executado pelo poeta com esmero, confronta-se com a percepção do limite convertido em trágica proibição ao progresso desmedido. Para não incorrer no erro de provocar a justa ira dos poderes que velam pela ordem do mundo, Píndaro, ao louvar, elege a moderação. Prefere burilar imagens a exaltar insensatamente indivíduos. Invoca a cada instante paradigmas que lhe ofereçam a segurança de alturas consagradas, fonte

de normas que orientem glórias aplaudidas. No ir e vir entre o particular e o geral, os traços individuantes se apagam como no rosto das esculturas. Apesar da ênfase subjetiva, a época do indivíduo ainda não raiou, há receio em, fazendo-o nascer, levar a ordem urbana ao colapso.

Píndaro luta heroicamente contra o desgaste, a destruição e o esquecimento, forma odiosa de corrupção. O vate versa com melancolia o homem, literalmente efêmero, ser de um único dia, sonho de uma sombra, limitado, precário como os simulacros da caverna platônica. A atenção ao perecível deixa-o aquém das personagens diurnas e claras com que Homero construiu a epopeia. O autor da *Iliada* e da *Odisseia* não tinha necessidade de bater-se pela eternidade porque imperecíveis pareciam-lhe os homens de que lhe falavam as Musas. A segurança homérica não ampara Píndaro de braços com um mundo em acelerada transformação.

A insegurança não lhe permite tomar a objetividade como princípio de organização. Não ratifica os estilhaços que ocultam a unidade das odes. Como herói da decadência, procura salvar o que pode da casa incendiada. As partes que formam o poema não se apresentam naturalmente ordenadas. Perceber o princípio de organização requer a perspicácia de leitores atentos. O recurso que se tem para acompanhar a unidade das odes está num processo que se avizinha da associação de ideias, lembra as gerações de Hesíodo, empenhado em derivar o aparentemente desconexo de origens comuns.

Percebendo com lucidez a incerteza do seu tempo, Píndaro resistiu à destruição e, ao fazê-lo, levou o homem a refletir sobre si mesmo, a manter-se no caminho da vida e da invenção. Contra teses ditadas pela obsessão conservadora, cria poemas que sacodem o homem pelas raízes; mesmo lidos e relidos, os poemas de Píndaro não depõem a força de organismos vivos.

As Musas recuam debilitadas quando o homem resolve ensaiar passos não subordinados a poderes do alto. O cantor dos campeões de Olímpia, de Delfos e de Corinto produz odes que são mais dele que das Musas.

A ode pindárica, evoluindo por rotas imprevistas e não deixando prever a sequência dos enunciados, lembra a imprevisibilidade da vitória na disputa atlética. Nos movimentos livres, nos ritmos inventivos, no fluir comparável às correntes que se precipitam das montanhas ou às agitadas ondas do mar, a ode pindárica se dispersa e se contrai. A disposição triádica, formada de estrofe, antístrofe e épodo, muitas vezes repetida, assegura a disposição rítmica do canto, vasto como o mar sem fim.

Alcançamos em Píndaro a escrita madura. Ao escrever, o poeta cobra consciência do artesanato, substitui a voz coletiva pela alegria de inventar. Não há certeza de que ajuizadas

reflexões detenham o ímpeto transformista das classes ascendentes. A força dos versos pindáricos renasce em Rilke.

7. Música das origens

As ideias platônicas descem, no sistema de Schopenhauer, ao mundo das sombras, efêmeras, lugar em que residimos. A morte é como o ocaso do sol. só aparentemente devorado pela sombra. A vontade, vida do coração, desdobra-se numa sequência de inquietações e alívios. Não se atinge o Belo por imitação, nem por conceitos, o belo antecede a experiência.

A beleza, expressão objetiva, grau mais elevado do cognoscível, desponta como suprema manifestação da vontade. A arte (pintura, escultura, poesia, música, das artes a mais eminente), produção do gênio, reproduz as idéias eternas (o essencial, o permanente em todas as manifestações da natureza). A contemplação comparável à luz solar, atravessa imperturbável nuvens tempestuosas. O contemplador – liberto do passado, de volições, de projetos, esquecido de si mesmo – ignora limites. A arte alivia a dor.

A música tonal exprime emoções, age diretamente sobre vontades, paixões. A dissonância resiste, a consonância satisfaz a vontade. A música atinge seus fins com recursos próprios, não se apoia nas palavras do canto, nem na ação da ópera. As artes falam de sombras, só a música fala da coisa em si, a vontade. O libretto deveria ser escrito para a música. A voz é tom modificado. Que a voz comunique conceitos é circunstancial. A música torna relações racionais e irracionais compreensíveis sem o auxílio de conceitos.

Os tons mais profundos constituem o grau fundamental da vontade. O baixo sustenta as partes superiores. Esta ordem enraizada no sistema tonal não é arbitrária. O baixo, bloco de mármore, é adequado à ópera *Don Juan*. As quatro vozes (baixo, tenor, alto e soprano), ou os quatro tons (fundamental, terceiro, quinto e oitava), correspondem aos quatro reinos da natureza (mineral, vegetal, animal e humano). As notas altas soam com facilidade, com facilidade desaparecem, apoiam-se nos tons graves.

Beethoven transforma conflitos violentos em harmonia. A música nos faz sujeitos cognoscentes. Arquitetura é espaço, música é tempo. O retorno à nota fundamental proporciona satisfação plena.

8. Conhece-te a ti mesmo

Onde estamos? A pergunta é de Isolda no barco que a leva a Cornualha, refiro-me a *Tristão e Isolda*, ópera de Wagner. As informações náuticas, tranquilizadoras, não aquietam a

tempestade interior. Por que me embarcaram? Por que meu amado, preso ao timão, não está comigo? Por que devo sacrificar minha vida a um casamento repugnante? O acorde inicial do introito abre à angústia sem fim no mar de perguntas sem resposta. Onde estou? O silêncio de hoje gera a resposta de amanhã. Meia resposta é melhor do que resposta nenhuma. A pergunta desperta. Estou atento. Acontecimentos brotam.

Conhece-te a ti mesmo é ordem do oráculo de Delfos. Sófocles transforma a ordem em pergunta: *O que é o homem?* Sem responder, Zaratustra aponta o que se expande além: *Eu ensino o além-homem – Übermensch*. Zaratustra, máscara de Nietzsche, ensina o quê? Como ensinar o que ainda não existe? Zaratustra é enigmático, anda sem saber para onde. Sem andar, o homem preso em si mesmo nunca será superado. Andamos de eu a eu, de eu a ele, de eu a nós. Zaratustra ama a solidão, convive com o sol para se abastecer. O além-homem desespera, busca, ampara.

Além-homem haverá enquanto houver homem: homem-fátuo, homem-fato. Do homem ao além-homem, passos. Édipo – invenção de Sófocles – com uma única resposta considerou resolvido o enigma. Somos complexos, enigmáticos construtores de enigmas. Troçamos em enigmas que nós próprios construímos. O que é o homem? A resposta é épica, trágica, cômica, lírica, fílmica, jornalística, frequente cogitações cotidianas.

9. Balbúrdia, silêncio e canto

O martelar ensurdecido de malhos pitagóricos tomou outras formas: rodas, alavancas, guindastes, engrenagens, chaminés, fumaça, apitos, gritos. Corredores iluminados invadem a noite. Em rebeldia antifuturista, Rilke abafa ruídos, apaga lâmpadas, baixa pálpebras, planta árvores nos ouvidos. Ideias dormem na surda solidez do bronze de Rodin. Sentimentos pulsam no ritmo do coração. O escuro da floresta ganha o tamanho do cosmo em comprimento, largura e profundidade. Surdo à balbúrdia, Rilke viaja para dentro de si mesmo, amparado pela leveza da brisa, pelo aroma das rosas. Que girem ponteiros! Que rolem rodas! O poeta demanda o silêncio, aspira ao sono em harmonia com o amarelo das pétalas de outono, avizinha-se de quem deixou de respirar.

O silêncio não é feito de paz fingida, não acoberta selvageria. O poeta toma consciência de si ao se inclinar ao breve esplendor dos lírios. Não somos mais que sombras. Sem o amparo dos sentidos, abre-se o espaço da casa sem ilusões. Que vale o saber? Palavras dispersam. Nas encruzilhadas, andantes desandam. O oráculo de Delfos sumiu. Onde dormem os intérpretes

de enigmas? Os decifradores de misteriosos escritos andam onde? Quem indica o caminho a desorientados?

Produtos não brotam das mãos; a terra doa generosamente. De nada a nada é o andar em território sem mapas, por vias em construção. De grutas brotam uivos, urros, silvos silenciados pelas vibrações da lira. Somos nas cordas da lira. O canto é de Orfeu. Seres divinos chamam à luz. Esvoaçam núncios entre a vida e a morte, anjos. O canto soberano vence resistência feroz, cria o órgão que o capta, transforma caos em cosmo, decadência em esplendor, morte em vida. No canto, adormece a angústia. O poeta ergue um templo, o poema. O concerto das esferas, executado nas cordas da lira, abafa ruídos, sacraliza o universo. Uma jovem tranquila (Eurídice) alisa o leito nos ouvidos do poeta, o canto a envolve em manto primaveril. Por que despertaria, se o divino a moldou perfeita?

10. Jogo de máscaras

Mergulhado no mar uterino, convivo com duendes, nereidas, sereias, tritões, baleias, lobos marinhos, anjos de muitas asas, iaras. Em cordas vibrantes bailam raios de luz. Salto de ocupações diárias a correntes que me levam ao mar das origens. Delírios libertam. Disperso-me e me recomponho no ardor de ser. Fujo de nada, nado em nada, de nada a nada sou. Procuo continentes situados além de mares vazios.

Não é minha, a cara refletida no espelho não é minha. E a Fotografia? A perspectiva é de quem me fotografou. Mandam sorrir. Para satisfazer desejos – não os meus – obedeço. O sorriso é máscara imposta, esconde dor, dúvida, choro. Fotografias ocultam segredos. Filme é ilusão: sequência acelerada de imagens fixas. E se alguém resolvesse me fotografar de todos os lados? Eu receberia pedaços da imagem de mim.

Quem sou eu? Produto instável de projetos enredados. Abro portas e janelas. Contornam-me planícies aquáticas, arenosas, rochosas, secas. Meus passos movimentam horizontes. Esbarro em montanhas. Elevações assombram. Por sair de mim, por entrar em mim, não sou coisa entre coisas. Observo, modifico, avanço. Encontro-me e me desencontro na imagem de outros andantes. Ganho e perco. Ganhos superam perdas.

Não vemos o mundo como ele é; incluam-se gatos, cães, aves, abelhas, formigas... Para conhecer melhor a variedade em que deliramos, deveríamos possuir os olhos da águia, o nariz do cachorro, o rabo do peixe, o tronco onça... No infinito das ofertas e no finito dos desejos, não encontramos o que buscamos. Temporários, voláteis, examinamos com assombro o que

temos. Sobras de sombras, supomos a luz brilhar em outro lugar. Pratico prosa com David Precht.

Conhece-te a ti mesmo! A ordem antiga ainda ecoa no que resta das délficas paredes de pedra, reverbera em Atenas.

Picasso vira Platão ao avesso: não busco, encontro. Coisas acontecem. Sem alguém para salvá-las – tarefa do artista –, somem. Destacam-se acontecimentos engrandecidos por olhos deslumbrados. O sorriso duma criança brilha mais do que o cavalo branco de Napoleão. Picasso, explorador de sombras, une-se aos prisioneiros da caverna platônica, todos nós. Sombras assombram. Qual é o sentido dessas aparições voláteis? Conhece-te a ti mesmo! A ordem antiga ainda ecoa no que resta das délficas paredes de pedra, reverbera em Atenas. Platão declara perplexo: busco, não encontro. Picasso, explorador de sombras, une-se aos prisioneiros da caverna platônica. Sombras assombram. Qual é o sentido dessas aparições voláteis?

“Quem diz mente” – declarou na segunda metade do século passado um psicanalista eminente, Jacques Lacan. Jogos linguísticos de Joyce esvoaçavam na mente. Saboreamos condimentos. O condimento mente (*Qu'on dit ment* – ou, na língua de Camões modificada: “quendizmente”). O condimento desvela e esconde, inventa e diversifica sabores, saberes, abala o estável, propaga o sim e o negável. Condimento é invenção. Narrativas inventadas (romances, contos, tragédias, comédias, óperas, filmes...) sabem ser mais verdadeiras do que acontecimentos apontados como reais.

Não é minha a cara refletida no espelho. E a Fotografia? A perspectiva é de quem me fotografou. Mandam sorrir. Para satisfazer desejos – não os meus – obedeço. O sorriso é máscara imposta, esconde dor, dúvida, choro. Fotografias ocultam segredos. Filme é ilusão: sequência acelerada de imagens fixas. E se alguém resolvesse me fotografar de todos os lados? Eu receberia pedaços da imagem de mim. Quem sou eu? Produto instável de projetos enredados.

Hesitante, dilacerado por dúvidas, Stephen Dedalus é um jovem da linhagem de Wilhem Meister, de Hamlet, perdidos em labirintos. A arte já não imita a natureza como ainda se pensava na renascença. A formação sem fim substitui o ideal antigo de robusta bagagem clássica, pesadelo do qual Stephen procura despertar. Altas horas da noite, acomodada no leito, vulcânica, dor no peito, vem a fala de Molly. Palavras aquecidas navegam na sombra, batem em paredes surdas. Molly acontece abundante, caótica, contraditória, viva. Mundo em estado nascente, Molly emerge fascinante, perigosa. Centro de caminhos embaralhados, Molly deixa

acontecer, conversa inaudível. Nomes desfilam por caminhos sonolentos longe do tribunal de curiosos. Fatos antigos se misturam com ardências recentes, imagens vêm e vão. Molly diz sim ao que foi, sim ao que é. Molly diz SIM. Verdadeira é a vida.

Dom Quixote entra numa sala de cinema – a ficção é de Giorgio Agamben. Na tela luminosa movem-se cavaleiros da Idade Média, um guerreiro agride uma dama, Dom Quixote – o herói confunde realidade e ficção – levanta-se de espada em punho e estraçalha a tela, os espectadores retiram-se descontentes. Idade da imagem é a nossa. Se não nos deixam imaginar um mundo diferente deste em que vivemos, como enfrentar os reveses cotidianos?

Conjuguem-se brinquedo, jogo, dança, canto, música, poesia, ensaio, silêncio, escrita, fala. Estamos nas preliminares de uma filosofia que pensa o país do futebol, do samba, do carnaval, do canto, da magia, da alegria, da feijoada, da mistura. Em lugar de classificações, lances livres, caos. Na crise de valores, pensemos no achado de valores. Valores não reprimem, festejam a vida. Ao vencedor as batatas! (Machado de Assis).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRUNS, Ivo. *Das Literarische Porträt der Griechen*. Hildesheim, Georg Olms, 1961.
- DIELS, Herman e KRANZ, Walther. *Die Fragmente der Vorsokratiker*. Dublin/Zürich, Weidmann, 1966.
- FRÄNKEL, Herman. *Wege und Formen Frühgriechischen Denkens*. München, Beck, 1960.
- GIGON, O. *Les Grands Problèmes de la Philosophie Antique*. Paris, Payot, 1961.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens* (1938). São Paulo Perspectiva, 2014.
- JAEGER, Werner. *Paideia* (1934-1947). México, Fondo de Cultura Económica, 1967.
- RAHN, Helmut. *Morphologie der Antiken Literatur*. Darmstadt, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1969.
- RILKE, Rainer Maria. *Die Sonette an Orpheus* (1922). Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1955.
- ROHDEN, Luiz *et al* (org.). *Filosofia e futebol: troca de passes*. Porto Alegre: Meridional, 2012
- SCHADEWALDT, Wolfgang. *Der Aufbau des Pindarischen Epinikion*. Darmstadt Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1966.
- SOUZA, José Cavalcante de (org.). *Os Pré-socráticos*. São Paulo, Abril Cultural, 1973.
- SCHÜLER, Donaldo. *Heráclito e seu (dis)curso*. Porto Alegre, L&PM, 2000.