Héraclite :
le temps est un enfant qui joue

Publié avec le soutien du Conseil Européen de la Recherche (ERC) dans le cadre du projet *ERC advanced Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* basé à l'Université de Fribourg — programme de recherche et d'innovation de l'Union Européenne Horizon 2020 (contrat de financement n° 741520).
Site du projet : <locusludi.ch>.

Couverture : © Dessin de Zoé Calzolari, avec la collaboration technique de Maena Gaussen UNICOM, UNIL.

Dépôt légal D/2020/12.839/31
ISBN 978-2-87562-262-4
© Copyright Presses Universitaires de Liège
Place du 20 août, 7
B–4000 Liège (Belgique)
http://www.presses.uliege.be

Tous droits de traduction et de reproduction réservés pour tous pays.
Imprimé en Belgique

Collection *Jeu / Play / Spiel*
1

Héraclite :
le temps est un enfant qui joue

David Bouvier, Véronique Dasen (éds)

Presses Universitaires de Liège
2020

Introduction

David Bouvier
Université de Lausanne
Véronique Dasen
Université de Fribourg/ ERC *Locus Ludi*

Dans le cadre du projet ERC *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity*[1], une réflexion collective s'imposait sur l'énigmatique fragment d'Héraclite : « Le temps est un enfant qui joue : la royauté de l'enfant. » Cette phrase à la fois si brève et si dense est riche de sens qui semblent se multiplier à chaque nouvelle relecture. D'une seule phrase, composée de huit mots seulement, voilà que quatorze contributions, concertées et discutées en table ronde, ne suffisent pas à épuiser les interprétations possibles. Pire — ou mieux — les thèses proposées, loin d'aller vers un consensus, révèlent le jeu presque infini de la polysémie des mots et nourrissent le soupçon qu'Héraclite savait à l'avance que les herméneutes n'en finiraient pas de le lire et de le relire, en jouant avec sa syntaxe, en repensant la ponctuation possible, en pariant sur le sens et l'arrangement des mots[2]. Héraclite a sa langue à lui qui déconcerte l'interprète. L'analyse grammaticale semble facile, mais la traduction ne l'est pas. Regardons les premiers mots du fr. 52 D.-K. : αἰὼν παῖς ἐστι[3]. La structure est simple : un sujet, un attribut et le verbe être, mais voilà

1. L'ouvrage a été réalisé dans le cadre du projet financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* dirigé par Véronique Dasen à l'université de Fribourg pour une durée de cinq ans (2017-2022) (programme de recherche et d'innovation de l'Union Européenne Horizon 2020, contrat de financement nº 741520). Site du projet: <locusludi.ch>. Nous remercions Élodie Bauer pour sa précieuse aide éditoriale, Ombretta Cesca et Vasiliki Kondylaki pour la composition des index.

2. Bollack et Wismann (1972), p. 26, notent ainsi que plus la phrase d'Héraclite « est articulée et agencée, plus la syntaxe est travaillée, plus elle est "obscure" ».

3. Malgré la récente parution de l'édition de Laks et Most (2016b), et dans sa traduction française (2016a), désormais appelée à devenir l'édition de référence, la plupart des auteurs de ce volume ont continué d'adopter, pour les fragments des penseurs présocratiques et d'Héraclite, la numérotation de l'édition Diels-Kranz qui reste à ce jour la plus citée. Dans notre tentative d'unifier la présentation, nous avons choisi de citer les fragments D.-K. en omettant l'indication

que l'absence d'un déterminant empêche de savoir, à coup sûr, lequel des deux substantifs est sujet, lequel est attribut. Le mot est ici comme un pion qui peut glisser sur une position ou sur l'autre : « la vie est un enfant » ou « l'enfant est une vie » ; la grammaire admet les deux formulations. Pour trancher, il faut miser sur le sens supposé et sur le jeu des sonorités.

Comment donc présenter ce fragment qui peut prendre plusieurs formes. Le citer en grec ancien d'abord ? La chose paraît simple *a priori*. Comme le rappelle, dans ce volume, Francesco Massa, le fragment ne nous est transmis, dans sa forme complète, que par un seul témoin : un traité anti-hérétique chrétien, l'*Elenchos* ou *Réfutation de toutes les hérésies*, attribué, sans aucune certitude, à Hippolyte et rédigé au début du IIIe siècle de notre ère : αἰὼν παῖς ἐστι παίζων πεσσεύων· παιδὸς ἡ βασιληίη.

Mais déjà se posent au moins deux questions. Faut-il accepter cette ponctuation ? Magali Année revient plus avant dans ce livre sur cette question pour en faire un point de départ de sa lecture. Faut-il, comme le suggère Serge N. Mouraviev, penser que le Pseudo-Hippolyte avait écrit les mots παῖς (« enfant ») et παιδὸς (« de l'enfant ») avec des majuscules[4] ? Dans le texte du traité, qui dénonce l'hérésie de l'unicité absolue de Dieu[5], le pseudo-Hippolyte reconnaît dans le παῖς d'Héraclite le fils de Dieu qui, assimilé à l'αἰὼν (« temps, durée de vie »), ne ferait qu'un avec son père : lecture qui comprend αἰών comme la contraction de ὁ ἀεὶ ὤν (« celui est toujours »)[6]. C'est bien à un Παῖς (« Enfant ») inclus dans Dieu que l'auteur de l'*Elenchos* pense, et il pouvait mettre une majuscule là où Héraclite ignorait encore la différence des capitales et des minuscules. Pour retrouver le grec d'Héraclite, il faudrait pouvoir repérer ce que le citateur a pu ajouter ou modifier pour adapter la citation à sa démonstration et nous faire accroire, comme il l'explicite, que cet enfant qui joue est l'éternité[7].

---

superflue du numéro ajouté aux noms des penseurs, en maintenant la lettre « A » pour les *testimonia*, mais en omettant la lettre « B » pour les fragments proprement dits. Notre index des sources antiques distingue cependant les fr. A et B et indique la correspondance attendue avec l'édition LAKS et MOST. Les auteurs de ce volume ont également recouru, pour discuter l'établissement du texte ou les traductions, aux éditions plus récentes de BOLLACK et WISMANN (1972), MARCOVICH (1978), CONCHE (1986), PRADEAU (2002), MOURAVIEV (2003-2011), GRAHAM (2010) et FRONTEROTTA (2013).Voir aussi *infra* la notice sur Héraclite et les éditions de ses fragments.

4. MOURAVIEV (2000). Nous tenons à remercier ici Serge N. Mouraviev pour la documentation qu'il nous a fait parvenir sur ce fragment.

5. Cf. F. MASSA dans ce volume.

6. Étymologie plaisante, mais qui exploite correctement le lien étymologique entre αἰών et l'adverbe ἀεί. Voir BENVENISTE (1937).

7. Voir MOURAVIEV (2000), p. 535, qui édite le texte ainsi : ὅτι δέ ἐστι Παῖς < ὁ Αἰὼν >, τὸ πᾶν καὶ δι' αἰῶνος αἰώνιος Βασιλεὺς τῶν ὅλων, et traduit : « Et que < l'Éternité > est Enfant, entièrement et pour l'éternité Roi éternel de l'univers », tandis que MASSA, *infra*, traduit : « Que le tout est un enfant et qu'il est roi éternel de l'univers pour l'éternité. »

Reconnaissons, cependant, que c'est moins l'établissement du texte que sa traduction, c'est-à-dire sa compréhension et donc son interprétation, qui fait problème. Énumérons, sans être exhaustif et dans un ordre aléatoire, les solutions proposées ou citées dans ce volume, quelques autres également pour compléter l'échantillon des possibilités :

– *A lifetime* (*aiôn*) *is a child playing, playing checkers: the kingship belongs to a child*[8].
– La vie dans sa durée (*aiôn*) est un enfant qui joue, poussant des pions : la royauté est celle d'un enfant[9].
– Le temps de la vie humaine est un enfant qui joue en avançant ses pions : à un enfant appartient le pouvoir souverain[10].
– Le temps est un enfant qui joue, en déplaçant des pions ; la royauté appartient à un enfant[11].
– Une force vitale, qui n'est que l'enfant d'un enfant sur-jouant à avancer des pions, voilà ce qu'est le pouvoir royal[12] !
– Toute votre existence, est-elle donc celle d'un enfant qui joue, qui joue aux pions ? Quel coup de maître dans cette bataille ! Quelle toute-puissance que celle d'un enfant[13] !
– *Die Zeit ist ein Knabe, der spielt, hin und her die Brettsteine setzt* : *Knabenregiment*[14] !
– *Die Zeit ist ein Kind, — ein Kind beim Brettspiel ; ein Kind sitzt auf dem Throne*[15].
– Le temps est un enfant qui pousse des pions : royauté d'un enfant[16].
– *The course of the world is a playing child, moving pieces on a board—a king's power belongs to the child*[17].
– Le temps est un enfant qui joue en déplaçant les pions. La royauté d'un enfant[18].
– Le temps est un enfant qui joue au trictrac : royauté d'un enfant[19].

8. Laks et Most (2016a), III, p. 175 (= D 76).
9. Laks et Most (2016), p. 281 (= D 76).
10. Cf. F. Fronterotta dans ce volume.
11. Cf. F. Massa et A. Macé dans ce volume.
12. Cf. M. Année dans ce volume.
13. Cf. P. Destrée dans ce volume.
14. Traduction donnée dans la première édition des *Fragmente der Vorsokratiker,* fr. 12 B 52 (Berlin, 1903), citée par U. Schädler dans ce volume.
15. Snell (1986), cité par U. Schädler dans ce volume.
16. Jeannière (1959), p. 67 et 106. Cité par U. Schädler dans ce volume.
17. Fink (1960), cité ici dans la traduction de 2016 par R. Ellis dans ce volume.
18. Conche (1986), p. 446, fr. 130.
19. Voilquin (1964), p. 52.

- La vie est bien un enfant qui enfante, qui joue. À l'enfant d'être roi[20].
- *L'età (umana) è un giuoco di fanciulli, che giocano a dama ; un fanciullo regale*[21] !
- *(Human) age is a child playing, playing dice (or draughts): a child has the kingly power*[22]!
- *Die Lebenszeit ist ein Knabe, der spielt, hin und her die Brettsteine setzt: Knabenregiment*[23] !
- La vie est un enfant qui joue au tric-trac : c'est à un enfant que revient la royauté[24].
- *L'evo è fanciullo che gioca, movendo i pezzi del tavoliere : del fanciullo è il regno*[25].
- *Lifetime is a child playing, moving pieces in backgammon (?) game; kingly power (or: the kingdom) is in the hands of a child*[26].
- *Lifetime is a child at play, moving pieces in a game. Kingship belongs to the child*[27].
- Aion *is a child at play, playing draughts; the kingship is a child's*[28].
- Un enfant joue des pions — « c'est la vie » : le règne d'un enfant[29].

Aucune traduction ne totalise les autres, ni ne sera la dernière. Il y a, dans l'ensemble, accord sur la syntaxe. *Aiôn* est considéré comme sujet du verbe *esti*, régulièrement traduit par « est » ; *pais* est compris comme l'attribut ; les deux participes présents juxtaposés sont rapportés à *pais* et traduits le plus souvent par une relative suivie d'un gérondif. La deuxième partie du fragment (παιδὸς ἡ βασιληίη), composée en grec du génitif de *pais* et du substantif *basilêiê* accompagné du déterminant *hê*, est rendue par des traductions très différentes, dont on peut se demander si elles ne reflètent pas aussi un besoin des traducteurs de se démarquer les uns des autres. Pour l'essentiel, le débat consiste à définir la valeur du génitif *paidos,* complément de *basilêiê*, le plus souvent reconnu comme un génitif « possessif » ou « d'appartenance »[30] (« à l'enfant d'être roi », « *kingship belongs to the child* »), mais aussi comme un génitif « descriptif » (« *un fanciullo*

20. Bollack et Wismann (1972), p. 182.
21. Marcovich (1978), p. 339.
22. Marcovich (2001 [1967]), p. 490.
23. Fink (1960), p. 312.
24. Pradeau (2002), p. 304.
25. Mazzantini (1945), p. 117.
26. Robinson (1987).
27. Kahn (1979), p. 71.
28. Kirk (1954).
29. Pouille (1996), p. 53.
30. Pour reprendre le terme employé par Bollack et Wismann (1972), p. 182.

regale », « voilà ce qu'est le pouvoir royal »). Les traducteurs prennent une certaine liberté avec les déterminants. « Royauté » peut être employé sans article dans une construction appositive « Le temps est un enfant qui joue au trictrac : royauté d'un enfant ». L'enfant peut être déterminé : « *the child* », ou indéterminé : « *a child* ».

Plus que sur la syntaxe, les traducteurs divergent sur la signification des mots. Le premier mot, *aiôn*, est à lui seul, une énigme : « temps », « vie », « temps de la vie », « force vitale », « existence », « cours du monde », « éternité » ? Et à quoi faut-il comparer ce sujet ? À un enfant qui joue, qui sur-joue, qui fait l'enfant, qui enfante ? Comment comprendre le participe apposé *pesseuôn* (« en déplaçant des pions ») ? Le jeu des pions est-il propre à l'adulte ? Comment peut-on alors « jouer en enfant » à « déplacer des pions » ? En grec ancien, le verbe « jouer » (παίζω) est dérivé du nom de l'« enfant » (παῖς). « Jouer », c'est, littéralement, « faire l'enfant ». Un adulte qui joue revient à l'enfance. Dire qu'un enfant joue, c'est dire l'évidence. Sauf si l'enfant est autre chose qu'un simple enfant. Sauf si le jeu n'est pas vraiment un jeu d'enfant. On déplace aussi des *pessoi* pour compter, comme le relève Véronique Dasen, et Héraclite a peut-être précisé *paizôn* avant *pesseuôn* pour clarifier qu'il s'agit bien d'une activité ludique. Avancer des pions : jeu d'enfant ou non ? de hasard ou non ? de stratégie et de hasard (D. Bouvier) ? Mais alors si l'enfant joue à un jeu qui n'est pas un jeu d'enfant, n'est-il pas en train de jouer à croiser les âges, à brouiller le temps de la vie ? En jouant, l'enfant apprend et se prépare à sa vie d'adulte (V. Dasen). L'adulte qui jouerait comme un enfant basculerait dans le ridicule. Le temps de la vie n'est pas réversible, l'enfant peut se préparer à demain, l'adulte ne peut revenir en arrière que par la mémoire. Héraclite problématise-t-il la définition de l'*aiôn* ? L'*aiôn* serait cet enfant qui a, devant lui, toute la durée de sa vie, tandis que l'adulte en a épuisé une partie ? Ou alors faut-il penser à un paradoxe qui réduit l'*aiôn* comme totalité de la vie au temps limité de l'enfance ? Le fragment d'Héraclite pourrait rappeler ici l'énigme de la sphinge qui ramène les trois âges de la vie à une seule journée de la vie humaine.

Mais pourquoi cet *enfant-aiôn* joue-t-il en déplaçant des pions ? Ses pions disposés sur les lignes signifient-ils quelque chose, ont-ils une valeur oraculaire ? Et que dire de cette royauté qui revient à ce joueur énigmatique ? A-t-il joué un coup de maître ? Est-il roi parce qu'il joue ?

À lire toutes les traductions proposées, c'est un exposé qui se déroule, mais trop vite et en multipliant des questions que ce livre reprend, plus lentement, une à une. Pour y répondre ? Ou pour ajouter de nouvelles demandes ? Assurément, l'herméneutique tient parfois du pari quand elle doit, entre deux hypothèses, tirer au sort logiquement. Salvatore Costanza invite à penser à une dimension oraculaire de la poésie d'Héraclite : un Héraclite citant Apollon pour rappeler que le dieu de Delphes « ni ne dit, ni ne cache, mais fait sens ». Comme Apollon, Héraclite propose des possibilités de « sens » à ceux qui jouent avec les mots et les lettres, comme le fait Magali Année qui écoute, dans le vers, les syllabes ricocher sur les sons. Fabio Spadini rappelle aussi la dimension cosmique que peut prendre le plateau de jeu

dans le discours astrologique qui parfois transforme le joueur en pion. La langue d'Héraclite déconcertait déjà les Anciens. À une époque qui ignorait encore la distinction de la poésie et de la philosophie[31] et où chaque discours s'ancrait dans une occasion festive ou sociale qui le justifiait, le rythme et la forme de l'énoncé avaient une fonction pragmatique et identitaire. On ne sait pas sous quelle forme et dans quel contexte plus précis s'inscrivaient l'activité d'Héraclite, mais sa langue révèle un souci de rupture et de différence.

Les variantes d'une liste de traductions ne sont jamais qu'une facette d'une dynamique beaucoup plus complexe. Derrière chaque traduction se jouent des interprétations fondées sur des critères distincts qui conditionnent l'approche et le regard. Il faut étudier les conditions de la transmission du fragment, comme le font Francesco Fronterotta et Francesco Massa, sa place dans ce qu'il reste de l'œuvre d'Héraclite jusqu'à s'interroger sur les principes qui pourraient organiser une édition, étudier les rapports avec ces poètes qu'il conteste explicitement, Homère notamment (D. Bouvier), avec d'autres textes (M. Année, P. Destrée, R. Ellis, A. Macé), questionner le rapport avec un contexte de production, s'interroger sur la nature et l'existence des jeux de pions et de dés au temps d'Héraclite (V. Dasen, U. Schädler, M. Vespa). Enfin, il faut mesurer l'apport du texte à l'histoire dans laquelle il s'inscrit, celle du jeu et de la ludographie. Qu'en est-il, pour prendre la distance qu'il faut, du jeu ailleurs ? L'exemple choisi est ici celui de la Mésopotamie ancienne qu'explore Anne-Caroline Rendu Loisel, ou de ces parties de dés littéraires qui permettent de s'interroger sur le hasard et le calcul des probabilités dont David Bouvier retrace l'histoire. Il faut alors confronter le « temps joueur » d'Héraclite avec le sens qu'a pu avoir le jeu pour d'autres dieux. Dans le panthéon babylonien, la déesse Ištar (associée à la déesse sumérienne Inana) invite à repenser le rapport du jeu et de la guerre, elle qui fait dérouler le combat comme s'il était un jeu ou une danse. On peut penser alors au plaisir de Zeus qui regarde les hommes se battre dans l'*Iliade*. Zeus encore, s'il est juste que Clément d'Alexandrie a reconnu en lui l'*Aiôn* joueur du fragment 52 D.-K. d'Héraclite pour le rapprocher du dieu chrétien : car il fut un temps où Dieu savait rire et jouer, comme le rappelle Francesco Massa. Des dieux qui aiment voir les hommes jouer, qui jouent avec les hommes, qui interdisent aux hommes de jouer, parce que ceux-ci joueraient avec des jeux dont ils perdraient le contrôle.

Revenons sur ces tableaux de jeux et sur les pions dont Gorgias associait l'invention, par Palamède, à celle des dispositions des troupes, des lois écrites, des lettres, des unités de mesure, des chiffres, des signaux de feu. Le Palamède, dont Gorgias fait l'*Éloge*, revendiquait d'avoir mis en ordre la vie des hommes. Rien ne relève du hasard dans ses inventions. Et Marco Vespa montre bien comme le plateau de jeu est un espace parfaitement organisé : un *kosmos*. Ulrich Schädler peut alors avancer le constat que sur ce tableau et dans ce jeu tout relève de l'ordre,

31. Bouvier (2013).

même un enfant inexpérimenté ne saurait sur cet espace si organisé créer du désordre. La place des pions relève d'une logique : parce que, sur le tableau, toutes les places ont une valeur et que de ces valeurs on peut déduire des déplacements stratégiques. On retrouve cette même idée dans l'image de ce jeu de pions, étudiée par Arnaud Macé, qui permet dans les *Lois* de Platon de penser la circulation cosmique des âmes : ici encore selon une impeccable logique. À moins que, comme le lit Pierre Destrée en suivant une proposition de Glenn Most, il ne s'agisse avant tout pour Hécatée de rire des Éphésiens et de la relativité de leur existence (αἰὼν), analogue à celle d'enfants s'oubliant aux jeux. L'inanité de la vie humaine peut être dénoncée quand, faute de savoir, les opinions des hommes ne sont que « des jouets d'enfants » (fr. 70 D.-K. ; M. Année, P. Destrée, A. Macé). Ou encore, pour suivre cette fois Richard Ellis, qui relit, dans une perspective critique, l'ouvrage d'Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde* (1966), ne faut-il pas, pour comprendre le jeu de l'enfant, s'attarder sur ces enfants qui ont piégé Homère en lui posant la devinette des poux (fr. 56 D.-K.), des enfants qui seraient, dans et par le jeu, une image d'Héraclite lui-même. Héraclite poète et joueur, poète parce que joueur (D. Bouvier). Cette vision positive est au cœur de la lecture de Véronique Dasen qui opère un renversement. Loin d'instrumentaliser l'enfant pour dénoncer l'incompétence des adultes, Héraclite met en scène l'image d'un enfant incarnant l'*Aiôn* en tant que force vitale source d'éternel renouvellement. Le déplacement de ses pions symbolise son apprentissage de l'ordre et désordre du monde. Le jeu instaure un équilibre temporaire dans le cosmos, et la royauté de l'enfant devient synonyme de sa capacité à gérer un monde menacé par le chaos.

Le danger n'est-il pas bientôt de perdre Héraclite dans le foisonnement des hypothèses que son texte suggère ou de vouloir, naïvement, trancher entre une bonne et une moins bonne suggestion ? L'historien de la réception est pris d'un vertige, mais il lui revient de rappeler que, précédant les textes, ce sont les mots qui dans l'histoire changent de sens, et parfois très vite. Bien sûr, le philologue et l'historien de la philosophie voudront retrouver la valeur que les mots pouvaient avoir à l'époque d'Héraclite, la valeur que le penseur pouvait leur prêter et que ses lecteurs ou auditeurs pouvaient entendre : *aiôn* n'avait pas avant Platon la signification d'« éternité », même si l'adverbe « toujours » était déjà formé sur la même racine. Pourtant — comment l'oublier ? — les textes ne survivent que parce que les nouvelles générations les repensent pour les comprendre autrement. La langue grecque et ses utilisateurs ont bientôt admis pour *aiôn* le sens d'« éternité ». Et le fragment d'Héraclite y a gagné une nouvelle résonnance.

Si Platon ou Aristote avaient toujours été compris exactement de la même façon, il y a longtemps que le débat philosophique se serait éteint ou qu'il serait devenu fâcheusement ennuyeux. Le fragment B 52 D.-K. d'Héraclite a gagné au fil des siècles des significations et des valeurs nouvelles, parce que le sens des mots, les sophistes aidant, changeait. Significations légitimes ? Certaines font peut-être dire à Héraclite le contraire de ce qu'il pensait. D'autres viennent peut-

être, tardivement, expliciter ce que le texte suggérait déjà. Il ne s'agit pas ici de trancher entre des explications plus ou moins fidèles à la « pensée » d'Héraclite. Que peut-on d'ailleurs affirmer d'une pensée dont il reste uniquement quelques fragments ? Observons seulement l'histoire qui a permis au texte de survivre au fil des rééditions, des traductions, des rapprochements textuels, des spéculations linguistiques et sémantiques qui l'adaptaient aux débats nouveaux en le réinventant. Finalement, il est tout aussi légitime aujourd'hui de poursuivre la quête d'un sens premier des fragments d'Héraclite que d'admettre l'histoire de ses sens nouveaux. Comme une cathédrale construite sur le site d'un temple plus ancien dont la structure reste évidente et où l'œil aime voir l'un s'ajouter à l'autre : la pensée est bricoleuse quand elle retravaille un texte, détachée de ses auteurs ou instaurateurs, pour le faire passer plus loin. Les philologues ont raison de rappeler qu'à l'époque d'Héraclite, le terme *aiôn* ne signifiait pas encore « totalité du temps, éternité ». Mais l'historien de la réception aura tout aussi raison de souligner que le fragment d'Héraclite ne nous serait pas parvenu si le terme *aiôn* ne s'était pas enrichi d'un sens nouveau, susceptible d'intéresser le pseudo-Hippolyte qui a choisi de s'en servir pour critiquer l'hérésie de l'unicité de Dieu. N'oublions pas pourtant que nous possédons pour le fragment 52 D.-K. un autre témoin qui justement pose parfaitement la question des enjeux de la transmission. Dans *La vie des philosophes à l'encan* de Lucien, on découvre Zeus et Hermès décidés à vendre toute une série de philosophes qui encombrent leur commerce. Lot exceptionnel de cette vente, Héraclite et Démocrite sont à acquérir ensemble. Démocrite ne fait que rire expliquant qu'il n'y a rien de sérieux dans les problèmes de l'homme, seul un concours d'atomes ; Héraclite ne fait que pleurer expliquant les malheurs qui ne font que s'aggraver pour les hommes « dans le jeu de l'*aiôn* ». Le client demande : « Qu'est-ce donc que l'éternité ? » et Héraclite répond : Παῖς παίζων, πεσσεύων, διαφερόμενος, συμφερόμενος[32]. Réponse qui reformule le fr. 52 D.-K. et pour laquelle on peut proposer plusieurs traductions : « Un enfant qui joue en avançant des pions, ballotés ici et là » ou bien, en optant pour une agentivité enfantine ordonnée, promesse de renouvellement : « Un enfant qui joue en avançant des pions, en les séparant, les rassemblant. » La discussion se poursuit en multipliant les allusions à d'autres fragments d'Héraclite reformulés, mais le client ne se laisse pas convaincre et repart sans acheter ni Démocrite, ni Héraclite. Heureusement que le Pseudo-Hippolyte est venu sur le tard s'intéresser à cet *aiôn-enfant* qui n'avait pas convaincu l'acheteur de Lucien. Sans lui, il ne serait resté que la version de Lucien et l'image de cet Héraclite qui pleure si présente à la Renaissance.

32. Lucien, *Les Vies des philosophes à l'encan*, 13. Voir les remarques de F. Massa dans ce volume.

Notice sur Héraclite et les éditions de ses fragments

Quot philologi, tot Heracliti, « Autant de philologues, autant d'Héraclite » : la formule est de Jonathan Barnes[33] et ce nouvel ouvrage ne peut que la vérifier. Les données qui pourraient permettre de reconstituer la vie du penseur d'Éphèse sont pour la plupart associées à des témoignages ou des citations qui dépendent d'une intention interprétative. Chacun exploite l'anecdote ou le témoignage qui peut servir son propos, jusqu'à réinventer un Héraclite bientôt aussi énigmatique que son propos transmis par la tradition doxographique. Certains ont même soutenu qu'il parlait par énigmes dans sa vie quotidienne[34]. Sa misanthropie l'aurait ainsi conduit à une vie solitaire dans la montagne, où loin des sacrifices et des banquets, il aurait vécu en végétarien. Atteint d'hydropisie (œdèmes), on raconte qu'il aurait dû consulter des médecins. Mais au lieu de leur expliquer son mal, il les interroge en leur demandant, énigmatiquement, s'ils savent changer un temps pluvieux en sécheresse. La perplexité des philologues qui le lisent peut être comparée à la surprise des médecins défiés par un malade qui traduisait ses symptômes en langage météorologique. Allez soigner Héraclite ! Allez l'expliquer !

Quant à le présenter, mieux vaut se limiter à rappeler quelques constats, partagés par la majorité des chercheurs et sur lesquels certaines contributions de ce livre reviennent. Sans pouvoir déterminer plus précisément la durée de sa vie, on peut établir qu'il a vécu entre 530 et 440 av. J.-C. Dès la Renaissance et les travaux d'Henri Estienne (1573), ses fragments ont été réunis avec ceux d'Empédocle, Xénophane, Parménide. L'édition canonique des *Fragmente der Vorsokratiker* de H.A. Diels et W. Kranz l'a inclus de façon évidente, confirmant ainsi son appartenance à cette catégorie, postulée, des « philosophes présocratiques ». Platon le cite et aurait fait une synthèse de ses travaux ; Socrate, dit-on, le trouvait aussi génial que difficile à comprendre sans un interprète[35].

Issu d'une famille illustre et sacerdotale, il habitait à Éphèse, cité prospère à cette époque et influencée par la culture perse. Certains fragments suggèrent qu'il a pu intervenir dans le débat politique alors que la cité connaissait des bouleversements. On ne sait pas s'il a exprimé ses pensées (ou sa pensée) sous une forme aphoristique ou dans un traité plus ou moins systématique intitulé *De la Nature*. Son art des formules paradoxales, d'une concision souvent qualifiée d'oraculaire, met en œuvre une vision particulière de la dynamique d'un univers en constante transformation, animé par des forces contraires : « On ne peut pas entrer deux fois dans le même fleuve » (fr. B 91 D.-K.), « Tout s'écoule » (fr. A 6 D.-K.) ou « En changeant, il est en repos » (fr. 84 D.-K.).

---

33. Barnes (1997), p. 25.

34. Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 7 : « le méprisant Héraclite qui parle par énigmes » (trad. R. Grenaille, Garnier-Flammarion).

35. Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, II, 22.

Il est difficile de cerner le public, élèves ou disciples, auquel il a pu s'adresser. S'il a pu utiliser l'écriture, il a sans doute composé des textes qui étaient destinés à l'écoute. Conscient de la valeur de son travail et soucieux de sa postérité, il aurait, selon Diogène Laërce[36], déposé son manuscrit en offrande dans le temple d'Artémis, un temple incendié en 356 av. J.-C. sans qu'on sache ce qu'il a pu rester alors de l'écrit d'Héraclite.

Éditions

Pour une histoire des éditions, avant celle de Laks et Most (2016a et b), rassemblant ou incluant les fragments d'Héraclite, le lecteur pourra consulter avec grand profit l'article d'Elena Griti (2012) qui fait partir son enquête du recueil d'Henri Estienne, *Poesis philosophica*, publié à Genève en 1573, et la poursuit en prêtant une attention particulière aux éditions du XIX^e^ siècle utilisées par Hermann Diels. Après une première série de travaux sur les fragments des poètes philosophes (*Poetarum philosophorum fragmenta*, 1901) et sur Héraclite (*Herakleitos von Ephesos*, 1901), H. Diels est l'auteur de la magistrale édition des *Fragmente der Vorsokratiker* (1903), promise à devenir l'édition canonique et principale des penseurs présocratiques, avec ses rééditions successives. Après la mort de H. Diels en 1922, l'œuvre est enrichie à partir de 1934 par l'apport de Walther Kranz dont l'édition de 1951-1952 fait référence, rééditée en 2004-2005 sans modification.

36. Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 6.

Héraclite et sa réception

Lire une œuvre fragmentaire :
Héraclite, le temps de la vie et l'enfant qui joue

Francesco Fronterotta
Sapienza Università di Roma

1. Éditer et analyser un fragment

En introduction, j'aimerais formuler quelques réflexions concernant l'édition et la compréhension d'un texte fragmentaire comme celui d'Héraclite, et de manière plus générale des présocratiques, que j'utiliserai pour interpréter le fr. 52 D.-K. (93 Marcovich).

L'emploi des moyens de la philologie, la mise au point d'une édition, le concept même de *texte* posent évidemment des problèmes différents selon les auteurs et les ouvrages envisagés. Dans cette perspective, un cas très particulier est représenté par les auteurs et les ouvrages anciens qui nous sont parvenus par tradition indirecte, c'est-à-dire par la citation d'autres auteurs, dans des ouvrages postérieurs, et par conséquent dans une forme fragmentaire. Il est clair que ces deux éléments, la transmission par tradition indirecte et la forme fragmentaire d'une œuvre, vont souvent de pair, car une œuvre transmise par tradition indirecte est presque toujours fragmentaire, puisque l'auteur qui la transmet a normalement intérêt à n'en citer que certains passages sélectionnés. Le contraire n'est pas nécessairement vrai, car même des œuvres transmises par tradition directe peuvent être fragmentaires, par exemple en raison des vicissitudes historiques de leur transmission. Ces deux éléments se conjuguent dans le cas des penseurs que nous appelons présocratiques dont nous ne possédons qu'un certain nombre de fragments transmis par des auteurs postérieurs, notamment dans le cas d'Héraclite. Que représente méthodologiquement la démarche consistant à *préparer une édition*, c'est-à-dire à *restituer le texte* d'un fragment ou d'un recueil de fragments, à partir d'auteurs qui le citent parfois plusieurs siècles après sa première rédaction ? Il faut bien évidemment recourir à toutes les compétences linguistiques, philologiques et codicologiques — éventuellement papyrologiques — adéquates. Si cette tâche est déjà difficile lorsque nous disposons d'œuvres complètes transmises

par tradition directe, comme les dialogues de Platon, par exemple, elle se révèle bien plus problématique face à de simples « portions » d'œuvres transmises par tradition indirecte, pour lesquelles il est légitime de douter que l'on puisse parler d'un *texte* original à restituer en raison de la *qualité* et de la *quantité* incertaines des passages conservés.

En ce qui concerne la *qualité* des passages conservés, le choix devenu canonique que propose le recueil de Hermann A. Diels et Walther Kranz[1] est de distinguer pour chaque philosophe présocratique entre les témoignages biographiques ou doctrinaires, les fragments venant de l'œuvre originale et les fragments douteux ou qui ne sont que des imitations de l'original. Ce choix n'est pas exempt de difficulté, car en général, si on laisse de côté les fragments douteux, un fragment peut être identifié dans un témoignage par le fait que son citateur le rapporte en faisant entendre, d'une manière plus ou moins explicite, qu'une telle citation est littérale et directe, ou parce que l'on se trouve dans la condition favorable de repérer des extraits originaux plus ou moins longs, par exemple sur la base d'autres citations indépendantes. Tout en étant plausible et sensée, une telle distinction reste cependant incertaine, car rien n'empêche que le citateur manipule le passage cité à différents points de vue, que ce soit par erreur ou pour des raisons « idéologiques », comme le montrent de manière manifeste plusieurs exemples[2]. Peut-on alors parler d'un « fragment », c'est-à-dire d'un extrait que l'on présume appartenir à l'œuvre originale ou est-il plus opportun de se contenter de parler, plus modestement mais avec plus de rigueur, d'une « citation », qui, tout en transmettant un nombre plus ou moins grand de termes authentiques, ne serait pas à considérer comme absolument fidèle à l'original, comme le suppose par définition un « fragment » ?

Il s'ensuit une difficulté semblable du point de vue de la *quantité* et, par conséquent, de la *disposition* des fragments que l'on peut attribuer à l'œuvre originale d'un philosophe présocratique : quelle place ont occupé, et dans quel ordre, les passages dont on présume qu'ils devaient appartenir à l'œuvre originale dans son ensemble ? Cette complication se présente naturellement d'une manière différente selon la *quantité*, plus ou moins importante, de données, littérales ou de contextes, que nous possédons pour chaque penseur. On peut défendre l'option systématiquement adoptée par H.A. Diels et W. Kranz qui proposent, sur la base des reconstructions des doctrines présocratiques suggérées par les témoins anciens, un système cohérent susceptible de reproduire, ne serait-ce que dans une forme conjecturale et schématique, le plan « original » de l'œuvre. Il va cependant de soi qu'un choix de ce genre, au-delà de son caractère interprétatif, se révèle encore plus discutable et moins solidement fondé dans le cas d'un penseur comme Héraclite, pour lequel, dans l'Antiquité déjà, aucun critère univoque, objectif et partagé, n'a existé pour reconstruire l'exposition et la compréhension de sa doctrine : d'où une

1. Diels et Kranz (1951-1952).

2. Je renvoie sur ce point à Fronterotta (2011).

présentation des fragments d'Héraclite dans le recueil de H.A. Diels et W. Kranz qui ressemble à l'admission d'une défaite : selon l'ordre alphabétique des noms des citateurs, sans offrir aucune organisation, même hypothétique, de ces matériaux.

H.A. Diels déjà était parfaitement conscient de la difficulté qui se pose au sujet de la définition exacte du statut des « fragments » par rapport aux « œuvres » originales des présocratiques. Il a cependant dû tempérer cette difficulté en raison de son exigence programmatique de réaliser un recueil complet, et en même temps raisonné, en utilisant pour classer ces matériaux des critères que l'on pourrait appeler fonctionnels. Il est évident que tenter de récupérer un texte « original » du VI^e^ ou V^e^ siècle avant notre ère à partir de citations d'auteurs ayant vécu un millénaire plus tard, dont les intentions et le contexte théorique justifiant la citation ne sont certainement pas sans influence sur la citation elle-même, ne peut avoir qu'un caractère idéal et simplement « normatif ». Il ne suffit donc pas qu'un citateur déclare rapporter un passage déterminé, plus ou moins long, d'un prédécesseur, il faut aussi déterminer les buts, les arguments et la thèse, en faveur desquels ou contre lesquels, ce citateur évoque l'autorité du penseur cité. Cela n'épuise pas le nombre des variables incontrôlables, subjectives et objectives, qui s'opposent à la restitution du *texte* original, à tel point que l'on peut conclure qu'il n'existe aucun *texte* original à restituer. Si le philosophe néoplatonicien Simplicius VI^e^ s. apr. J.-C. affirme par exemple citer une longue séquence de vers de Parménide parce que l'œuvre de Parménide (V^e^ s. av. J.-C.) était presque introuvable à son époque[3] — ce qui incite à attribuer à Simplicius une attention philologique et une fidélité textuelle à l'original (ou peut-être à *un* original ?) dont il devait vraisemblablement disposer — Porphyre (milieu III^e^-début IV^e^ s. apr. J.-C.) reconnaît en revanche explicitement avoir retouché le contenu de ses citations, sans en avoir cependant modifié le sens d'ensemble, pour corriger des erreurs, pour éclairer des expressions, en ajoutant des mots pour compléter le mètre d'un vers ou éliminer des termes inutiles[4]. Ce cas n'est certainement pas isolé.

Au cours des dernières décennies s'est manifestée une tendance nette à marginaliser la notion même de *fragment* en faveur d'un usage plus étendu de la notion de *citation*. L'objectif principal est de rendre explicite l'impossibilité d'atteindre un *texte* d'auteur, original ou idéal, afin de souligner l'exigence de reconstituer, sur le plan historique et conceptuel, les limites des paroles que l'on peut attribuer à un auteur cité, indépendamment de la vérification de leur authenticité littérale, car elles sont toujours et nécessairement *embedded*, c'est-à-dire intégrées de manière intrinsèque au contexte de la citation qu'en donne un citateur qui peut être intervenu à plusieurs niveaux, sur la forme ou les contenus, volontairement ou

3. Cf. Simplicius, *Physique,* 144, 25 Diels.

4. Porphyre fait cette affirmation au début de son *De philosophia ex oraculis haurienda* (aujourd'hui perdu, mais dont on connaît un certain nombre de fragments par les citations d'Eusèbe de Césarée et d'Augustin, édités par G. Wolff en 1856), en faisant notamment référence à des oracles dont il corrige le texte pour des raisons de clarté.

involontairement, consciemment ou inconsciemment. Cette exigence de reconstitution demande évidemment, bien au-delà des moyens linguistiques et philologiques traditionnels, une connaissance historique et philosophique approfondie qui ne concerne pas seulement l'auteur cité, mais aussi et peut-être surtout le citateur, pour en dévoiler les anachronismes ou les manipulations, les falsifications ou les réinterprétations. En effet, si le *fragment*, en tant que « portion » d'un *texte* original, peut en principe être expliqué en lui-même et en rapport avec son auteur seulement, la notion même de *citation* impose d'associer l'exercice philologique à des considérations d'ordre interprétatif pour déterminer la perspective idéologique du citateur inscrite dans l'histoire et la tradition à laquelle il appartient[5]. Cette approche conduit à une réduction importante de la quantité de *fragments* proprement dits ou, si elle est assumée avec rigueur, à leur disparition complète, en supprimant en même temps le problème de la vérification de leur authenticité. Elle implique un élargissement symétrique de la quantité de *citations* ou *témoignages*, en entendant par-là l'ensemble des matériaux informatifs relatifs à un penseur présocratique, qui sont de valeur, pertinence et fiabilité extrêmement variables[6].

Nous adopterons donc un critère méthodologique qui représente, dans la mesure du possible, une médiation entre la conception du fragment toujours *embedded* dans son contexte — ce qui ne doit pas impliquer de renoncer *a priori* à la recherche philologique, toujours ouverte et susceptible de révision, d'« extraits » authentiques de l'œuvre originale — et la nécessité méthodologique d'une telle recherche : que l'on parle de *fragment* ou de *citation*, ce qui apparaît définitivement perdu et inaccessible c'est le *texte* de l'œuvre originale, et avec lui la structure logique et les arguments de son déroulement, son plan d'ensemble et son articulation formelle. Cela n'empêche que l'on puisse, à mon avis, raisonnablement déterminer ses portions particulières et spécifiques, avec prudence et avec un degré de certitude majeur ou mineur, du moins dans le cas d'Héraclite. Il faut donc faire systématiquement usage de l'analyse du contexte des citations héraclitéennes pour en tirer des indications quant à leur compréhension et interprétation, en se fondant ainsi sur leur condition *embedded* et en abandonnant par conséquent le concept presque métaphysique de *fragment* comme séquence certaine de paroles

5. Voir à ce propos Osborne (1987), p. 10, qui affirme le principe selon lequel « il faut lire des textes intégrés dans leur contexte (*embedded*) plutôt que des textes fragmentaires » ; mais voir aussi les remarques de Pradeau (2002), p. 21-23, qui donne pour titre à une section de l'introduction de son recueil héraclitéen : *Lire une œuvre manquante*. De caractère apparemment opposé, mais analogue dans ses résultats, la perspective dessinée par Laks (2007), pour lequel, si les *fragments* des philosophes présocratiques sont toujours *embedded* dans les témoignages doctrinaires de leurs citateurs, on peut en conclure que ces *témoignages* aussi doivent être considérés comme des fragments ou, du moins, examinés et utilisés comme tels.

6. C'est par exemple le choix méthodologique opéré dans l'imposant recueil des matériaux relatifs à l'atomisme ancien édité par Leszl (2009), dont l'auteur donne une explication argumentée aux p. xlv-xlviii, sans pour autant renoncer à identifier, dans le cadre des *témoignages*, des *citations* littérales proprement dites, c'est-à-dire des *fragments*.

authentiques de l'auteur extraites d'un texte original, lui aussi métaphysique, dont il serait possible de reconstruire la structure d'ensemble. Les *fragments* d'Héraclite ne peuvent donc être compris que comme autant de *citations* vraisemblablement très proches des portions correspondantes de l'œuvre originale ou qui contiennent de toute façon des termes et des séquences de termes plus ou moins probablement authentiques.

Il reste la seconde difficulté évoquée plus haut, qui est particulièrement évidente dans le cas d'Héraclite, en relation avec la *quantité* et la *disposition* des matériaux admis comme authentiques. Le problème majeur est l'absence d'un critère univoque permettant de reconstruire ses doctrines, qu'il s'agisse d'un critère interne, comme c'est le cas, par exemple, des fragments de Parménide, pour lesquels on croit reconnaître un ordre doctrinaire et même littéraire assez clair ou d'un critère externe, éventuellement sujet à l'interprétation des témoins anciens. À l'absence de ce critère, s'ajoute l'obscurité proverbiale attribuée à Héraclite. Cela impose à l'éditeur des fragments d'Héraclite un choix conjectural et largement subjectif, qui va de l'adoption d'un classement simplement alphabétique sur la base des noms des citateurs, comme le font H.A. Diels et W. Kranz, à la revendication de rétablir la disposition *originale* de l'œuvre, comme S.N. Mouraviev a essayé récemment de le faire[7]. Entre ces deux pôles extrêmes se situe aussi toute une série d'options intermédiaires qui consistent à constituer des groupes thématiques de fragments et de citations qui reflètent, sur une base essentiellement interprétative, autant de chapitres doctrinaires dans la réflexion d'Héraclite.

2. Le « jeu » d'Héraclite

Comment expliquer le fr. 52 D.-K. en appliquant les principes méthodologiques que je viens rapidement de résumer ? Voici le texte du fragment :

> αἰὼν παῖς ἐστι παίζων πεσσεύων. παιδὸς ἡ βασιληίη,

que je propose de traduire ainsi :

> Le temps de la vie humaine est un enfant qui joue en avançant ses pions : à un enfant appartient le pouvoir souverain.

Ce fragment nous est transmis par un traité chrétien, l'*Elenchos* ou *Réfutation de toutes les hérésies,* attribué à Hippolyte (début du IIIe s. apr. J.-C.)[8], après la séquence des fragments 50, 51 et 1 D.-K. et avant la séquence des fragments 53, 54, 55, 56 D.-K. L'auteur insert le fragment dans son interprétation du λόγος d'Héraclite qu'il fait coïncider à la fois avec le Dieu créateur et le cosmos engendré,

7. Je fais référence au projet éditorial encore en cours, en plus de vingt volumes, que mène S.N. Mouraviev chez Academia Verlag ; voir à ce propos Fronterotta (2013), p. cxi-cxvi.

8. Ps.-Hippolyte, *Réfutation de toutes les hérésies*, IX, 9, 4 (= 241-242 Wendland). Sur les questions posées par l'attribution de ce traité et son contexte, voir F. Massa dans ce volume.

présenté comme un principe unitaire de toutes choses et de leur gouvernement[9]. Voici le contexte d'Hippolyte, dans l'introduction de sa première séquence de citations et notamment des fragments 50 et 53 D.-K. :

> Héraclite dit donc que le tout est divisible et indivisible, engendré et inengendré, mortel et immortel, que le λόγος est éternité, le Père est le Fils, Dieu est justice : … [Hippolyte cite ici le fr. 50 D.-K.].
>
> Écoutons Héraclite, qui dit que le Père de toutes les choses qui sont engendrées (c'est-à-dire le λόγος héraclitéen, qu'Hippolyte considère identique au Dieu créateur) est engendré et inengendré, création et démiurge : … [Hippolyte cite ici le fr. 53 D.-K.].

En introduisant le fr. 52 D.-K., Hippolyte explique donc que Héraclite a dévoilé non seulement la première personne de la trinité, Dieu le père, mais aussi la deuxième, Dieu le fils, qu'il identifie avec la création dont il est le seigneur : « Et que le tout est un enfant, roi éternel (αἰώνιος βασιλεύς) de toutes choses pour l'éternité (δι᾽αἰῶνος), il le dit ainsi : … [Hippolyte cite ici le fr. 52]. » Il faut d'abord remarquer que le terme αἰών, qui, comme on le verra tout de suite, soulève un certain nombre de problèmes de compréhension et d'interprétation, est évidemment compris par Hippolyte en relation avec la doctrine gnostique des « éons », les émanations éternelles de la divinité première et moyens de son action, et il se trouve souvent lié, dans les réminiscences de ce fragment[10], à la conception stoïcienne de l'« éon », c'est-à-dire de la « grande année » qui mesure la durée d'un cycle du cosmos, à partir de sa (ré)génération et jusqu'à sa conflagration[11]. Voilà donc le contexte idéologique de la citation d'Hippolyte, le domaine dans lequel elle est *embedded*, insérée, qu'il faut bien établir pour éviter de subir son influence dans la compréhension des paroles d'Héraclite.

En ce qui concerne les termes employés dans cette citation, notamment leur authenticité et leur signification, la difficulté consiste à déterminer avec précision le sens du terme αἰών qui en est pour ainsi dire le *definiendum*, ainsi que la référence du verbe πεσσεύω, qui en est le *definiens*, car ce sont les caractères de ce jeu qui devraient permettre d'éclairer la nature de l'objet examiné. Or, tout en

---

9. Dans une forme abrégée (sans la conclusion παιδὸς ἡ βασιληίη), ce fragment est cité par Lucien, *Les Vies des philosophes à l'encan*, 14, et il est évoqué, en termes allusifs, par des nombreux auteurs notamment platoniciens, comme par exemple Philon d'Alexandrie, *De l'éternité du monde,* 42 (= VI, 86 Cohn), Clément d'Alexandrie, *Pédagogue,* I, 22,1 (= I, 103 Stählin) et Proclus, *In Timaeum,* I, 334,1 Diehl : voir à ce propos MARCOVICH (1978), p. 339-340, et MOURAVIEV (2006), p. 362. On ne peut exclure une allusion à ce fragment par Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 3, lorsqu'il rapporte l'anecdote célèbre selon lequel Héraclite se serait retiré pour jouer aux dés avec des enfants, plein de mépris pour ses concitoyens, plutôt que s'occuper avec eux des affaires de la cité.

10. Voir la note précédente.

11. Sur cette question, voir FRONTEROTTA (2013), p. XXIV-XXXIV, p. 108-113, n° 4, et p. 147-54, n° 1, 7 et 8.

faisant évidemment abstraction de la relecture idéologique, dans une perspective stoïcienne ou gnostique, de αἰών comme « éon », son emploi dans la littérature grecque archaïque paraît indiquer, *in primis*, la « force vitale » d'un vivant, qui est tenue pour responsable de la « durée » de la vie[12], d'où son double sens de « temps de la vie humaine », en relation avec son cours, ou alors, par extension, de « temps cosmique », pour faire allusion à l'éternité du tout. Avec la plupart des traducteurs et des commentateurs de ce fragment, j'ai tendance à privilégier la première option, qui coïncide avec le sens le plus usuel du terme dans la langue archaïque. Il me semble d'une part que la notion d'un « temps cosmique » ou d'une « durée éternelle », très abstraite en relation avec sa mesure, est étrangère à la réflexion grecque qui précède le *Timée* de Platon et son grand exposé cosmologique, et que, d'autre part, la comparaison avec un « jeu » d'enfant, quel qu'il soit, comporte un rapport d'analogie avec la dimension concrète de la vie humaine, pas forcément exclusivement d'un seul individu, mais au sens plus large de l'« ensemble » d'événements qui caractérisent la totalité de la vie des hommes en général.

Si on prend en considération le verbe πεσσεύω, les éléments dont nous disposons sont encore plus limités, car le « jeu » dont il est question ici n'est pas décrit de manière précise, en dehors de l'allusion à la manipulation de pions[13]. Il peut s'agir aussi bien d'un jeu de stratégie, avec des règles précises et bien déterminées comme le jeu de *Polis*[14], de jeux où intervient le hasard, dont le résultat dépend du lancer de dés, ou de jeux mixtes, qui font intervenir la stratégie et la régularité en même temps que le hasard et la chance, comme le *Pente Grammai*[15] ; le choix interprétatif concernant le verbe πεσσεύω est donc encore une fois largement conjectural. Cependant, ce « jeu » est pratiqué par un enfant, et la condition de l'enfance est normalement associée chez Héraclite à la superficialité et à la légèreté d'un âge naïf qui précède la maturité, comme le montrent, par exemple, les fragments 79 et 117 D.-K. :

> ἀνὴρ νήπιος ἤκουσε πρὸς δαίμονας ὅκωσπερ παῖς πρὸς ἀνδρός
>
> Un homme s'entend appeler benêt face au démon, comme l'enfant face à l'homme[16].

> ἀνὴρ ὁκόταν μεθυσθῇ, ἄγεται ὑπὸ παιδὸς ἀνήβου σφαλλόμενος, οὐκ ἐπαίων ὅκη βαίνει, ὑγρὴν τὴν ψυχὴν ἔχων.
>
> Un homme, quand il est ivre, est conduit par un enfant impubère, il ne se rend pas compte de son chemin, il divague, car son âme est humide[17].

12. Voir par exemple *Iliade*, V, 685 et XVI, 453, et *Odyssée,* IX, 523.
13. Voir V. Dasen et U. Schädler dans ce volume.
14. Voir Schädler (2002) et dans ce volume.
15. Voir Schädler (2009a) et dans ce volume ; Kidd (2017a). La reconstitution des jeux antiques pose aussi d'importants problèmes méthodologiques, voir Schädler (2019a).
16. Fr. 79 D.-K.
17. Fr. 117 D.-K.

Je suggère donc que l'association de l'« enfant » et du « jeu », renforcée par l'allitération παῖς … παίζων, πεσσεύων … παιδός[18], conduit à comprendre ce jeu, qui constitue une illustration du cours de la vie humaine, comme une activité qui se fonde sur des procédures dont les règles ne sont pas immédiatement évidentes, *subjectivement* pour l'enfant qui les pratique et *objectivement* pour la nature même du jeu en question ; à moins que l'on ne veuille attribuer à Héraclite une conception de l'existence tout à fait anachronique et pour ainsi dire proto-existentialiste, comme une simple combinaison fortuite d'événements[19].

En d'autres termes, le « temps fixé pour les hommes » consisterait en un « jeu » pratiqué superficiellement non pas parce que dépourvu de règles et complètement fortuit, mais par la combinaison malchanceuse de la non-évidence de ses règles et de l'incapacité à les comprendre des « joueurs » qui le pratiquent *à la manière* des enfants : cette idée, que j'ai essayé de rendre dans ma traduction du fragment en ayant recours à l'image du déplacement des pions, implique : (1) que ce déplacement peut être fait ou bien selon les règles du jeu ou bien d'une manière erronée et fortuite — c'est-à-dire en produisant ou bien une combinaison sensée et douée d'une disposition ordonnée ou bien simplement chaotique ; (2) que les règles du jeu ne sont pas par elles-mêmes immédiatement évidentes, car autrement tout joueur serait en mesure de les appliquer ; (3) que, par conséquent, les « enfants », qui ignorent certainement ces règles, « n'avancent pas leurs pions » de manière appropriée, de sorte que « le temps de la vie humaine » doit être considéré, sur la base de ce fragment, comme une sorte de *puzzle* dont les pièces sont mal disposées, précisément à cause de l'incompétence de celui qui les dispose sans en avoir appris la logique et en négligeant donc leurs assemblages. Le « pouvoir souverain » (βασιληίη) qui « appartient à un enfant » qui « avance ses pions » est donc celui qui préside à un tel mouvement et qui dispose donc d'un tel mouvement comme d'un « royaume ». Ce pouvoir n'est au final que l'instrument de ce mouvement, et non pas son roi, s'il manque de la connaissance de ses règles et de ses finalités.

Je suggère prudemment, en conclusion, qu'ainsi comprises, ces paroles d'Héraclite peuvent être rapprochées des matériaux qui contiennent sa réflexion éthique, et qu'elles manifestent son jugement méprisant sur la condition humaine, du moins telle qu'elle est vécue par la plupart des hommes, c'est-à-dire dans l'inconscience et dans l'incompréhension des principes et des valeurs qui devraient orienter le cours assigné. Vivre comme des enfants, c'est vivre comme ceux qu'Héraclite appelle « endormis » (εὕδοντες, καθεύδοντες) ou « sourds » (κωφοί)[20], et le « jeu d'enfant » que ce fragment évoque ne représente donc pas un modèle éthique qu'il faut poursuivre comme un idéal de vie, mais l'expression

18. Sur le sens de ces allitérations, voir aussi M. ANNÉE dans ce volume.

19. Pour une présentation et une discussion des principales interprétations de ce fragment, voir encore FRONTEROTTA (2013), p. 373-375, n° 3.

20. Voir notamment les fragments 1, 34 et 73 D.-K.

d'une morale commune qu'il faut fuir pour ne pas compromettre la potentialité authentique de la vie humaine.

Des dieux qui jouent :

polémiques religieuses autour du fr. 52 D.-K. d'Héraclite dans l'Empire romain*

Francesco Massa
Université de Fribourg

Introduction

Le fragment d'Héraclite « Le temps est un enfant qui joue… » est cité sous le numéro 52 de l'édition de Hermann A. Diels, revue et augmentée par Walther Kranz. Il nous est connu par l'*Elenchos*, un traité anti-hérétique du début du IIIe siècle de notre ère. Le contexte de citation du fragment est celui des controverse religieuses entre divers groupes chrétiens qui s'opposent les uns contre les autres pour revendiquer la profession d'une doctrine correspondant à l'orthodoxie. Cité dans cet ouvrage, le fragment héraclitéen devient une arme dans les stratégies rhétoriques des IIIe-IVe siècles qui opposent des païens, des juifs et des chrétiens dans les territoires de l'Empire romain[1]. En suivant les quelques reprises du fr. 52 D.-K. chez des auteurs de langue grecque, cet article vise moins à interpréter la pensée d'Héraclite qu'à éclairer l'usage polémique de ce fragment à l'époque de l'Empire romain[2].

* Ce travail est issu du projet de recherche *La compétition religieuse dans l'Antiquité tardive : un laboratoire de nouvelles catégories, taxinomies et méthodes*, financé par le Fonds National Suisse de la recherche scientifique et mené à l'Université de Fribourg (http://relab.hypotheses.org).

1. Je ne reviendrai pas ici sur les problèmes liés à l'utilisation de ces catégories que j'ai déjà eues l'occasion d'analyser dans Massa (2017).

2. Pour les fragments d'Héraclite, nous faisons référence à l'édition critique de Marcovich (2001). Pour une interprétation de la pensée du fragment d'Héraclite, voir Pradeau (2002), p. 304-305 ; Fronterotta (2013), p. 372-375 et son article dans ce volume.

1. LUCIEN ET LE *BIOS* D'« HÉRACLITE INVENDU »

Pour entrer en matière, il convient d'évoquer un dialogue de Lucien, *Les Vies des philosophes à l'encan*, qui nous offre une clé de lecture intéressante pour suivre les controverses d'époque romaine autour du fragment héraclitéen.

Nous sommes au marché. Zeus et Hermès mettent en place la salle de vente : ils aménagent les bancs et disposent pour les mettre en vente les vies des philosophes représentant les principales écoles. Ils parent les vies (*bioi*) pour qu'elles soient belles et puissent attirer un maximum de clients. Lucien met ainsi en scène une vente aux enchères qui revient à ridiculiser la plupart des modes de vie des philosophies grecques[3]. Tous les penseurs les plus importants de la tradition y sont représentés : Pythagore, Diogène, Socrate, Chrysippe, Pyrrhon. Héraclite et Démocrite sont mis en vente ensemble, seule paire de la série. Zeus commence par eux et Hermès fait la publicité de ce duo qui fait un et qui constitue, dit-il, « la vie la meilleure » (τὼ ἀρίστω βίω) et « la plus sage » (τὼ σοφωτάτω). Lucien récupère dans ce passage une idée plus ancienne selon laquelle Héraclite et Démocrite représentaient deux aspects inséparables car complémentaires de la vie humaine, le bonheur et le désespoir : c'est ainsi qu'ils deviennent les masques du rieur et du pleureur (τὸν γελῶντα… τὸν κλάοντα)[4].

En passant en revue les divers *bioi*, Lucien ne tourne pas seulement en ridicule les écoles philosophiques, leurs doctrines et leurs maîtres, mais il construit également une sorte de manuel parodique de l'histoire de la philosophie qui s'inspire des successions des philosophes et des écoles contenues dans les ouvrages des doxographes qui circulaient à l'époque romaine[5]. Cet aspect est évoqué explicitement lorsqu'un client dialogue avec le *bios* de Socrate et l'interroge avec sarcasme : « Est-ce le résumé de ta science ? » (τῆς δὲ σοφίας τί σοι τὸ κεφάλαιον;). Le terme κεφάλαιον désigne précisément l'abrégé utilisé dans les ouvrages scolaires de l'époque[6]. Dans le passage consacré à Héraclite, la dimension livresque est particulièrement mise en valeur par Lucien ; c'est pourquoi il vaut la peine de citer la scène héraclitéenne dans sa totalité :

3. Pour une présentation des thématiques du dialogue voir STELLA (2007), p. 55-62 et BOMPAIRE (2008), p. 55-68.

4. Lucien, *Les Vies des philosophes à l'encan*, 13. Sur le couple Démocrite-Héraclite, voir BUCK (1963) ; BÉCARES (1980) et, plus particulièrement, sur Héraclite qui pleure on se référera à FATTAL (1997).

5. Sur le rôle de la parodie chez Lucien voir BELTRAMETTI (1989) ; BELTRAMETTI (1993) et PÉREZ-JEAN (2018). Plus généralement, sur le rapport entre Lucien et les philosophies de l'empire, voir JONES (1986), p. 24-32.

6. Sur ce terme on renvoie aux considérations de STELLA (2007), p. 58.

{ΑΓΟΡΑΣΤΗΣ} […] σὺ δὲ τί κλάεις, ὦ βέλτιστε; πολὺ γὰρ οἶμαι κάλλιον σοὶ προσλαλεῖν.

{ΗΡΑΚΛΕΙΤΟΣ} Ἡγέομαι γάρ, ὦ ξεῖνε, τὰ ἀνθρωπήϊα πρήγματα ὀϊζυρὰ καὶ δακρυώδεα καὶ οὐδὲν αὐτέων ὅ τι μὴ ἐπικήριον· τὸ δὴ οἰκτείρω τε σφέας καὶ ὀδύρομαι, καὶ τὰ μὲν παρεόντα οὐ δοκέω μεγάλα, τὰ δὲ ὑστέρῳ χρόνῳ ἐσόμενα πάμπαν ἀνιηρά, λέγω δὲ τὰς ἐκπυρώσιας καὶ τὴν τοῦ ὅλου συμφορήν· ταῦτα ὀδύρομαι καὶ ὅτι ἔμπεδον οὐδέν, ἀλλ᾽ ὅκως ἐς κυκεῶνα τὰ πάντα συνειλέονται καί ἐστι τὠυτὸ τέρψις ἀτερψίη, γνῶσις ἀγνωσίη, μέγα μικρόν, ἄνω κάτω περιχωρέοντα καὶ ἀμειβόμενα ἐν τῇ τοῦ αἰῶνος παιδιῇ.

{ΑΓ.} Τί γὰρ ὁ αἰὼν ἐστι;

{ΗΡ.} Παῖς παίζων, πεσσεύων, διαφερόμενος, συμφερόμενος.

{ΑΓ.} Τί δὲ ἄνθρωποι;

{ΗΡ.} Θεοὶ θνητοί.

{ΑΓ.} Τί δὲ θεοί;

{ΗΡ.} Ἄνθρωποι ἀθάνατοι.

{ΑΓ.} Αἰνίγματα λέγεις, ὦ οὗτος, ἢ γρίφους συντίθης; ἀτεχνῶς γὰρ ὥσπερ ὁ Λοξίας οὐδὲν ἀποσαφεῖς.

{ΗΡ.} Οὐδὲν γάρ μοι μέλει ὑμέων.

{ΑΓ.} Τοιγαροῦν οὐδὲ ὠνήσεταί σέ τις εὖ φρονῶν.

{ΗΡ.} Ἐγὼ δὲ κέλομαι πᾶσιν ἡβηδὸν οἰμώζειν, τοῖσιν ὠνεομένοισι καὶ τοῖσιν οὐκ ὠνεομένοισι.

{ΑΓ.} Τουτὶ τὸ κακὸν οὐ πόρρω μελαγχολίας ἐστίν· οὐδέτερον δὲ ὅμως αὐτῶν ἔγωγε ὠνήσομαι.

{ΕΡΜΗΣ} Ἄπρατοι καὶ οὗτοι μένουσιν.

{ΖΕΥΣ} Ἄλλον ἀποκήρυττε.

Acheteur. […] Quant à toi, pourquoi pleures-tu, mon cher ? Je préfère beaucoup causer avec toi.

Héraclite. Oui, je considère, étranger, que les affaires humaines sont pitoyables, lamentables et qu'il n'est rien en elles qui ne soit soumis à un destin funeste. Oui, j'ai pitié des hommes et je les plains. Je pense que si les malheurs présents sont peu de chose, ceux de l'avenir seront vraiment effrayants. Je veux parler des embrasements et de la catastrophe universelle. Voilà pourquoi je gémis, et aussi parce que rien n'est stable : tout se mêle comme dans une bouillie, et on ne distingue pas plaisir et déplaisir, connaissance et méconnaissance, grandeur et petitesse, haut et bas, dans cette ronde et cette succession dans le jeu de l'Éternité.

Acheteur. Qu'est-ce donc que l'éternité ?

Héraclite. Un enfant qui joue en déplaçant des pions[7] et qui est balloté ici et là.

Acheteur. Et que sont les hommes ?

Héraclite. Des dieux mortels.

Acheteur. Et les dieux ?

Héraclite. Des hommes immortels.

7. Je modifie la traduction de J. Bompaire « qui joue avec des dés », en traduisant le verbe πεσσεύω par « déplacer des pions ». Pour une interprétation différente des mouvements, non pas incertains mais volontaires de l'enfant, voir V. Dasen dans ce volume.

ACHETEUR. Tu parles par énigmes, toi. Ou bien tu composes des logogriphes. En vérité tu fais comme Loxias, tu ne dis rien de clair.

HÉRACLITE. C'est que je ne me soucie point de vous.

ACHETEUR. Aussi personne de sensé ne t'achètera.

HÉRACLITE. Et moi j'ordonne à tous les adultes[8] de pleurer, qu'ils achètent ou qu'ils n'achètent pas.

ACHETEUR. Il souffre d'un mal proche de l'humeur noire. Quoi qu'il en soit je n'achèterai aucun des deux.

HERMÈS. Encore des invendus qui nous restent !

ZEUS. Mets-en un autre en vente[9].

Deux éléments apparaissent clairement à la lecture de ce passage : premièrement, l'image obscure et énigmatique de la pensée d'Héraclite était devenue un *topos* dans les textes anciens de l'époque ; la plume ironique de Lucien le rend explicite en affirmant que l'on ne comprend rien à ce que le philosophe d'Éphèse dit et en faisant du couple Héraclite-Démocrite un produit qui n'a pas de marché et qui, par conséquent, reste invendu[10] ; deuxièmement, ce passage illustre l'utilisation des citations de l'œuvre du savant d'Éphèse. Lucien construit une sorte de pastiche avec des fragments héraclitéens transmis par la tradition et qui à son époque étaient sans doute présents dans des florilèges ou des anthologies. Il se peut aussi que l'auteur suggère que la complexité de la pensée héraclitéenne est liée aux problèmes de transmission de l'œuvre du philosophe ; Lucien représenterait de façon ironique la difficulté de lire et de comprendre cette œuvre. Il s'agit d'ailleurs d'une question qui est encore d'actualité dans nos études, si l'on considère que plusieurs chercheurs modernes se sont interrogés — et continuent de le faire — sur ce qu'implique en termes de compréhension et d'interprétation la lecture d'un texte fragmentaire comme celui d'Héraclite ou d'autres penseurs présocratiques[11].

Si l'on en vient maintenant à notre fragment sur le temps et l'enfant joueur, nous remarquons que le texte contenu chez Lucien (Παῖς παίζων, πεσσεύων, διαφερόμενος, συμφερόμενος) ne correspond pas à celui qui est cité dans l'*Elenchos* et que nous connaissons comme le fragment 52 D.-K. Lucien y fait référence après avoir mis dans la bouche d'Héraclite une série de couples antinomiques (τέρψις ἀτερψίη, γνῶσις ἀγνωσίη, μέγα μικρόν) qui font allusion à la *coincidentia*

8. Je modifie ici la traduction de J. Bompaire. L'adverbe ἡβηδόν n'est guère attesté dans les textes grecs, mais appartient à la langue d'Héraclite. Dans le fragment 121 D.-K. (cité par Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 2 et par Strabon, XIV, 1, 25), le savant réagissait à l'exil de son ami Hermodore en disant qu'il fallait mettre à mort « tous les Éphésiens adultes » (Ἐφεσίοις ἡβηδὸν … πᾶσι) et laisser la cité « aux enfants » (τοῖς ἀνήβοις). Dans son passage des *Vies des philosophes à l'encan*, Lucien fait sans doute écho à ce fragment d'Héraclite. Sur le fr. 121 D.-K. voir notamment FRONTEROTTA (2013), p. 338-341.

9. Lucien, *Les Vies des philosophes à l'encan*, 14 (trad. J. Bompaire, CUF).

10. Sur Héraclite l'obscur dans la tradition littéraire grecque, voir MOURAVIEV (2000), p. 600-604.

11. Sur la question de la nature fragmentaire de l'œuvre d'Héraclite, voir par exemple OSBORNE (1987), p. 23-32 ; LAKS (2007) ; FRONTEROTTA (2013), p. VII-VIII et ANNÉE (2013).

oppositorum héraclitéenne et qui renvoient au jeu de l'éternité. Comme le mettent en évidence les éditeurs de Lucien, le texte est sans doute corrompu, mais cela montre tout de même que le fragment héraclitéen sur l'αἰών participait à la construction de l'image stéréotypée d'Héraclite et qu'il rentrait dans un débat philosophique sur le temps, le jeu et leurs relations[12].

2. Héraclite instigateur d'hérésies dans l'*Elenchos*

Comme rappelé au début de cet article, le fragment 52 de l'édition Diels-Kranz est conservé dans un traité anti-hérétique chrétien datant probablement du début du IIIe siècle de notre ère : *La réfutation de toutes les hérésies* du pseudo-Hippolyte, souvent appelé par son titre grec, *Elenchos*. L'attribution de l'*Elenchos* à Hippolyte, un presbytre ou un évêque qui a vécu à Rome au début du IIIe siècle, est depuis longtemps discutée. Sans rentrer dans les détails de ce débat, il suffit de rappeler qu'aujourd'hui la plupart des experts considère que l'*Elenchos* est un ouvrage rédigé au début du IIIe siècle de notre ère par un auteur qu'il faut distinguer de l'Hippolyte dont nous parlent Eusèbe de Césarée et Jérôme[13]. L'auteur anonyme du traité s'inscrit dans le courant anti-hérétique de la production littéraire chrétienne qui connaissait un succès important depuis la moitié du IIe siècle[14]. Néanmoins, par rapport à un autre hérésiologue, Irénée de Lyon, que l'auteur de l'*Elenchos* avait lu comme le montrent les citations du *Contre les hérésies*, l'originalité de l'*Elenchos* est d'insister sur le fait que les hérésies dérivaient des philosophies, des rituels et de l'astrologie des Grecs et des peuples de l'Orient[15]. Dans cette perspective, le lien qui se tisse entre hérésie et *paideia* païenne annule toute proximité entre les croyances des hérétiques et celles des chrétiens[16].

L'*Elenchos* se composait de dix livres. Les quatre premiers étaient dédiés à l'exposition des croyances grecques sur lesquelles les sectes hérétiques ont bâti leurs doctrines, mais nous ne pouvons lire que le premier et une partie du quatrième livre ; les livres V à IX exposent les diverses doctrines des hérésies et le dernier offre un résumé de la seule et véritable orthodoxie chrétienne. Le texte est une mine d'informations et de citations sur les philosophies grecques et les pratiques cultuelles de l'époque impériale romaine. Les références à Héraclite sont en bonne place : dix-huit fragments héraclitéens sont cités dans cet ouvrage. L'auteur de

12. Beaupère (1967), p. 80, nº 156 rappelle qu'« après πεσσεύων le texte est peu sûr » ; voir aussi Bompaire (2008), p. 87, nº 30.

13. Sur l'identité de l'auteur, voir Simonetti (1989) ; Moreschini et Norelli (1995), p. 338-345 ; Heine (2004). Nous utilisons l'édition critique de Marcovich (1986).

14. Voir à ce propos, voir le travail fondateur de Le Boulluec (1985).

15. Sur la différence entre le *Contre les hérésies* d'Irénée et l'*Elenchos*, voir Aragione (2011), p. 74. Plus généralement sur cet ouvrage antihérétique voir Aragione et Norelli (2011).

16. Un exemple de cette stratégie est représenté par l'utilisation des mystères païens dans l'*Elenchos*, comme l'a bien montré Zamagni (2018).

l'*Elenchos* nous a laissé l'un des portraits d'Héraclite les plus complets dont nous disposons aujourd'hui[17]. Du point de vue de la méthode, il ne faut pas oublier que nous lisons ces fragments grâce à un auteur dont le but était de combattre pour la vraie foi ; c'est pourquoi il est important d'analyser et d'éclairer le contexte où ces fragments sont cités, en essayant de comprendre — autant que possible — les enjeux de la source chrétienne. Le portrait d'Héraclite qui ressort de l'*Elenchos* est profondément marqué par la dimension des controverses religieuses de l'époque impériale[18].

D'après l'hérésiologue, les philosophies grecques sont à l'origine de mauvaises croyances chez les hérétiques. Le rapprochement se fait d'abord par le biais de l'organisation sociale des deux groupes humains : hérétiques et philosophes se comportent de manière semblable en choisissant de se rassembler en « sectes » (αἱρέσεις). L'*Elenchos* joue avec la polysémie du terme grec qui est utilisé aussi bien pour les hérésies que pour les écoles philosophiques, en suivant un modèle qui est attesté également dans d'autres traités anti-hérétiques. La compétition qui existait à l'époque impériale entre écoles philosophiques est utilisée comme modèle pour représenter les groupes hérétiques[19].

Le livre qui contient la citation d'Héraclite est l'avant-dernier de l'ouvrage. Dans la structure de l'*Elenchos* ce livre IX joue un rôle essentiel puisqu'il vise à montrer que les hérésies se sont infiltrées jusqu'à l'intérieur des institutions de l'église : deux évêques de Rome, d'abord Zéphyrin et ensuite Calliste, son successeur, sont considérés par l'auteur de l'*Elenchos* comme étant des hérétiques. Calliste étant contemporain de l'*Elenchos*, le texte nous transmet une image du conflit réel au sein des groupes chrétiens de la ville de Rome. Dans l'*Vrbs*, comme exactement dans la plupart des villes de l'empire, les chrétiens étaient divisés et en conflit entre eux : pour ne prendre qu'un exemple plus tardif, en 366-367, les sources antiques rappellent la lutte entre Damase et Ursin pour le siège épiscopal, un conflit qui fit des dizaines de victimes parmi les diverses factions chrétiennes[20].

Dans ce cadre, la question soulevée par l'auteur de l'*Elenchos* est autant théologique que politique. Dans le paragraphe 6 du livre IX, il affirme que, après avoir

17. Pour l'étude des fragments héraclitéens contenus dans l'*Elenchos* du point de vue de l'histoire de la philosophie voir Osborne (1987), p. 132-182 et Saudelli (2004), p. 4.

18. Mansfeld (1992), p. 232.

19. Comme le dit clairement Aragione (2011), p. 75 : « Notre auteur utilise des procédés polémiques courants, à son époque, dans les débats entre philosophes ou entre écoles philosophiques concurrentes. » Pour un autre exemple de ce rapprochement, il est utile de renvoyer à un autre traité antihérétique, le *Panarion* d'Épiphane de Salamine datant de la fin du IV^e^ siècle : sur cet aspect voir Massa (2018). Plus généralement, sur les rapports entre écoles philosophiques et groupes hérétiques, voir Athanassiadi (2015), p. 271-291.

20. Voir Ammien Marcellin, XXVII, 3, 12-12. Sur la lutte entre Damase et Ursin, voir Kahlos (2002), p. 115-120 et Lizzi Testa (2004), p. 160-162. Sur les divisions internes aux chrétiens et sur les débats théologiques des III^e^-IV^e^ siècles, voir Perrin (2017).

réfuté toutes les hérésies du passé et du présent, il lui reste encore la tâche la plus importante, la plus urgente et la plus complexe : à savoir d'exposer dans le détail les hérésies qui sont nées « chez nous », et quand l'auteur dit « nous » il fait référence à ce que les auteurs appellent la Grande Église, celle qui deviendra après des siècles de conflits et de controverses, l'orthodoxie. Les individus qui sont devenus membres de ces hérésies ont essayé de « démanteler » (διασκεδάννυμι) l'église, puisqu'ils ont répandu dans le monde entier un « très grand désordre parmi tous les fidèles » (μέγιστον τάραχον … [ἐν] πᾶσι <τ>οῖς πιστοῖς). Qu'il s'agisse d'un véritable conflit est également révélé par l'utilisation d'un verbe comme διασκεδάννυμι qui fait partie du langage militaire et qui désigne, par exemple, l'action de disperser les armées ennemies. Le but de l'auteur de l'*Elenchos* est alors de montrer à son public où sont les origines de cette hérésie et qui l'a inspirée.

D'après l'hérésiologue, tout le problème remonte à un prêtre grec, Noët. Originaire de Smyrne, Noët serait le fondateur d'une hérésie qui soutenait l'unicité absolue de Dieu le Père. Dieu était le souverain de l'univers et par conséquent le Père et le Fils étaient une seule personne. Pour simplifier, nous pourrions dire que ce positionnement théologique refusait l'idée de la Trinité telle que les auteurs de la Grande Église étaient en train de la construire à cette époque[21]. Si d'après Noët le Père et le Fils étaient la même personne, Dieu lui-même aurait souffert sur la croix. D'où le nom de « monarchiens » donné par Tertullien aux dévots de cette doctrine[22]. L'un des disciples de Noët, nommé Épigone, se serait ensuite installé à Rome d'où il aurait diffusé son hérésie[23]. Comme le souligne clairement Aline Pourkier, il était courant, dans l'hérésiologie de la capitale de l'empire, « de souligner que les hérésies ne naissent pas à Rome mais qu'elles y sont importées d'ailleurs[24] ». Nous sommes dans le schéma canonique de la naissance et de la diffusion des croyances hérétiques tel qu'il est reproduit dans la littérature chrétienne des premiers siècles de notre ère.

C'est à ce moment que le texte de l'*Elenchos* devient intéressant pour notre fragment héraclitéen. L'hérésiologue vise à montrer que les origines de l'hérésie de Noët se trouvent moins dans les enseignements du Christ que dans les doctrines d'Héraclite :

> Ἀλλ' ἐπεὶ τῆς γενεαλογίας αὐτῶν τὴν διαδοχὴν ἐπεδείξαμεν, δοκεῖ λοιπὸν καὶ τῶν δογμάτων <αὐτῶν> τὴν κακοδιδασκαλίαν ἐκθέσθαι, πρότερον <μὲν> τὰ Ἡρακλείτῳ τῷ σκοτεινῷ δόξαντα παραθεμένους, ἔπει<τα δὲ> καὶ τὰ τούτων Ἡρακλείτεια μέρη ὄντα φανερώσαν<τας. οἷς οὐκ> ἐντυχόντες οἱ νῦν προστάται τῆς αἱρέσεως οὐκ ἴσασιν ὄντα τοῦ σκοτεινοῦ, νομίζοντες εἶναι Χριστοῦ·

21. Sur les questions de la christologie des IIe-IIIe siècles, voir Simonetti (1993).

22. Tertullien, *Contre Praxéas*, X.

23. Sur la figure de Noët et d'Épigone, voir Pourkier (1992), p. 115-117 ; sur l'hérésie de Noët, voir Simonetti (2000), p. 40-52.

24. Pourkier (1992), p. 115.

> Puisque nous avons détaillé la succession de leur généalogie, il reste, me semble-t-il, à exposer leur mauvais enseignement des doctrines, mettant tout d'abord en avant celles qui semblent être d'Héraclite l'Obscur, ensuite les parties de leurs doctrines qui sont manifestement héraclitéennes. Au sujet de celles-ci qu'ils n'ont pas eu la chance de lire, les chefs actuels de la secte ne comprennent pas qu'elles appartiennent à l'Obscur et ils croient qu'elles sont du Christ[25].

Les adeptes de cette « secte » (αἵρεσις) auraient adhéré aux doctrines d'Héraclite — ici nommé l'Obscur conformément à la tradition grecque — et non pas aux doctrines du Christ. Encore pire, leur « chefs » (προστάται) ne sont pas en mesure de comprendre que leurs doctrines dérivent des enseignements du savant d'Éphèse et sont persuadés qu'elles appartiennent au Christ. La polémique est adressée tout particulièrement à ceux qui dirigent la communauté hérétique, à savoir les évêques des hérétiques. Dans la tradition hérésiologique chrétienne, la figure de l'hérésiarque est essentielle à la construction d'une image hiérarchisée et pyramidale de la secte des hérétiques. Il s'agit d'un élément qui renforce le parallèle avec le mode de fonctionnement et d'organisation de l'école philosophique. À cause de la mécompréhension de la différence entre la pensée d'Héraclite et celle du Christ, l'auteur de l'*Elenchos* se sent obligé de reprendre les questions doctrinales qui sont en jeu, ce qui l'amène à citer dix-huit fragments de l'œuvre d'Héraclite. Reprenons le texte qui cite le fragment 52 et qui est au centre de notre propos :

> ὅτι δέ ἐστι παῖς τὸ πᾶν καὶ δι' αἰῶνος αἰώνιος βασιλεὺς τῶν ὅλων, οὕτως λέγει· « αἰὼν παῖς ἐστι παίζων, πεσσεύων· παιδὸς ἡ βασιληίη » (fr. 52 D.-K.). ὅτι δέ ἐστιν ὁ πατὴρ πάντων τῶν γεγονότων γενητὸς ἀγένητος, κτίσις δημιουργός, ἐκείνου λέγοντος ἀκούομεν· « πόλεμος πάντων μὲν πατήρ ἐστι, πάντων δὲ βασιλεύς, καὶ τοὺς μὲν θεοὺς ἔδειξε, τοὺς δὲ ἀνθρώπους, τοὺς μὲν δούλους ἐποίησε, τοὺς δὲ ἐλευθέρους (fr. 53 D.-K.). »
>
> Il dit ainsi, que le tout est un enfant et qu'il est roi éternel de l'univers pour l'éternité : « le temps est un enfant qui joue, en déplaçant des pions ; la royauté appartient à un enfant » (fr. 52 D.-K.). Écoutons puisqu'il dit qu'il est père de tout ce qui a été créé, qu'il est engendré et non engendré, qu'il est création et démiurge : « le conflit est le père de toutes choses, le roi de toutes choses ; il désigna certains pour être dieux et d'autres des hommes, il en fit certains des esclaves, d'autres des libres (fr. 53 D.-K.) [26]. »

Du point de vue littéraire, la composition du passage répond au même schéma que le paragraphe de Lucien dans *Les Vies des philosophes à l'encan* : des morceaux du texte héraclitéen sont agencés afin de construire une image de la pensée du savant d'Éphèse. Certes, dans l'*Elenchos* la charge caricaturale cède la place à la mise en scène d'un débat théologique. Dans la logique de l'hérésiologue, le terme grec παῖς désigne le Fils, et donc Jésus ; et αἰών désigne le temps cosmique, éternel.

25. *Elenchos*, IX, 8 (trad. F. Massa) Le texte grec de l'*Elenchos* est cité d'après l'édition de M. MARCOVICH (Berlin, 1986).

26. *Elenchos* IX, 9, 4 (trad. F. Massa).

Les spécialistes d'Héraclite ont remarqué que probablement, chez le penseur d'Éphèse, les termes d'« enfant » et de « père » des fragments 52 et 53 D.-K. n'ont pas de rapport, alors que l'hérésiologue en fait l'expression de Dieu le Père et du Fils[27]. Le texte continue en citant une série de fragments d'Héraclite destinés à montrer l'unité des opposés[28]. Le but est de montrer que l'idée hérétique que Dieu le Père et le Fils sont la même personne trouve son origine chez Héraclite.

On voit bien la déformation de la pensée héraclitéenne, qui est utilisée pour des enjeux anti-hérétique et polémique propres à l'auteur de l'*Elenchos*. Il me semble qu'une telle interprétation polémique est possible également parce que le concept d'*aiôn* avait connu une évolution à l'époque impériale romaine. À la suite d'un lent processus, *aiôn* était devenu la personnification du temps indéfiniment étendu[29]. À cette époque, il se trouve identifié au pouvoir du *kosmos* (notamment dans le *corpus Hermeticum*) et il est parfois aussi identifié au soleil (notamment dans les *Papyrus magiques*) [30]. Dans une inscription du Ier siècle de notre ère, retrouvée à Éleusis et gravée sur la base d'une statue, *aiôn* représente l'allégorie de l'éternité associée au pouvoir de Rome[31].

Sur la base de ces diverses interprétations, la lecture chrétienne de l'*aiôn* comme éternité de Dieu devient aisément utilisable dans le cadre d'une controverse sur la nature des personnes de la Trinité. Par-delà le débat théologique qui anime cet avant-dernier livre de l'*Elenchos*, il ne faut pas oublier que l'hérésiologue réagit à une situation historique précise, celle des conflits internes qui animaient les communautés chrétiennes de Rome entre la fin du IIe et le début du IIIe siècle de notre ère. La dimension purement théologique accompagnait — comme c'était souvent le cas — des questions d'autorité et de politique ecclésiastique.

3. Jeux divins chez Clément d'Alexandrie

L'histoire de l'utilisation du fragment d'Héraclite ne se réduit pas à la citation de l'auteur de l'*Elenchos*. Dans un autre contexte culturel et dans un renversement de perspective, Clément d'Alexandrie fait également allusion à l'image d'un dieu qui joue. Peu de temps avant la rédaction de l'*Elenchos*, Clément écrit un ouvrage, le *Pédagogue*, qui se propose d'exposer et d'argumenter le nouveau mode de vie chrétien. Le *Pédagogue* est une sorte de manuel pour celles et ceux qui souhaitent vivre à la façon des chrétiens dans l'Égypte des dernières années du IIe siècle de

27. Voir par exemple Saudelli (2004), p. 12. Cf. aussi Mansfeld (1992), p. 235.

28. *Elenchos*, IX, 10, 6.

29. Sur les divers aspects de figure d'Aiôn (littéraire, philosophique, religieux), voir Degani (1961) ; Belayche (1984) ; Foucher (1996) ; Zuntz (1989) ; Zuntz (1992) et Keizer (2000).

30. Sur *aiôn* dans les papyrus magiques voir Pachoumi (2017), p. 100-107 ; pour le *corpus Hermeticum* voir Festugière (1990), p. 141-175. Sur la diffusion du motif iconographique, voir Gury (1984).

31. Sur cette inscription voir l'étude de Clinton (2008), p. 297-298.

notre ère[32]. Plusieurs questions de vie quotidienne y sont abordées, comme la consommation de la nourriture et du vin, l'organisation de la communauté chrétienne, la meilleure conduite morale à suivre, les exercices physiques autorisés et beaucoup d'autres sujets. Il s'agit de l'une des premières œuvres chrétiennes d'un genre littéraire qui sera notamment développé par Tertullien, dans la ville de Carthage du début du IIIe siècle[33].

Dans ce guide chrétien de bonne conduite qu'est le *Pédagogue*, Clément associe des réflexions sur la place des chrétiens dans la société romaine à des spéculations d'ordre théologique. Le titre joue sur un double registre : d'une part, il évoque l'objectif éducatif du traité, son rôle de manuel d'éthique ; d'autre part, il développe l'image du Christ comme seul et vrai maître, guide de l'humanité. Si le Christ est un pédagogue, face à lui les chrétiens sont des enfants : Clément insiste sur le fait que nous sommes tous les « petits du Seigneur » (νεοττοὶ κυρίου)[34]. Une telle condition enfantine différencie les chrétiens des pratiquants des autres religions de l'empire : dans cette perspective, la « génération ancienne » (γενεὰ ἡ παλαιά), à savoir les païens et les juifs, « était perverse et avait le cœur dur ; mais nous, le chœur des tout-petits (χορὸς… νηπίων), le peuple nouveau (ὁ καινὸς… λαός), nous sommes tendres comme des enfants (τρυφερὸς ὡς παῖς) »[35]. Clément insiste sur l'opposition « ancien » / « nouveau » et représente les chrétiens comme un peuple nouveau, une image qui renvoie sans doute à l'expression « troisième genre » (τρίτον γένος), citée au sixième livre des *Stromates* et tirée de la *Prédication de Pierre*[36]. Dans le *Pédagogue* cependant l'image s'enrichit d'une autre dimension qui est celle de la tendresse enfantine qui rend les chrétiens plus aptes à recevoir les enseignements du Christ. Les païens et les juifs, au contraire, ont montré leur incapacité à accueillir le nouveau message chrétien.

Dans le cadre de cette réflexion sur la nouveauté et la jeunesse des chrétiens, Clément introduit également une référence au jeu qui appartient à la divinité. L'occasion lui est donnée par une histoire racontée dans le livre de la *Genèse*[37] : en raison d'une famine, Isaac, le fils d'Abraham, est contraint de partir à Gérare, chez Abimélech, le roi des Philistins. Arrivé en ville avec sa femme Rébecca, il cache leur relation et prétend que Rébecca est sa sœur car les hommes de la ville pourraient

32. Habituellement, on considère que le *Pédagogue* est un ouvrage de la toute fin du IIe siècle ; MÉHAT (1966), p. 54 a proposé de dater l'ouvrage de 197.

33. Pour une présentation générale du *Pédagogue* de Clément d'Alexandrie, voir PUJIULA (2006) et HENNE (2016), p. 119-139. Sur Tertullien, on se référera notamment à REBILLARD (2014).

34. Clément d'Alexandrie, *Pédagogue*, I, 5, 14, 4.

35. Clément d'Alexandrie, *Pédagogue*, I, 5, 19, 4 (trad. M. Harl, SC).

36. Voir Clément d'Alexandrie, *Stromates*, VI, 5, 41, 4-6. Sur ce passage, voir CAMBE (1997), p. 18 et URCIUOLI (2013), p. 137.

37. Pour un commentaire de cet épisode biblique, voir HARL (1986), p. 210-215.

le tuer à cause de la beauté de la femme[38]. Ensuite, « Abimélech, le roi de Gérare, se pencha pour regarder par la fenêtre et il vit qu'Isaac jouait avec Rébecca sa femme » (παρακύψας δὲ Αβιμελεχ ὁ βασιλεὺς Γεραρων διὰ τῆς θυρίδος εἶδεν τὸν Ισαακ παίζοντα μετὰ Ρεβεκκας τῆς γυναικὸς αὐτοῦ)[39]. Le roi comprit alors qu'elle était sa femme et non sa sœur. Ce que la Septante traduit par παίζω, « jouer », est le verbe hébreu *ṣaḥaq* dont dérive aussi le nom d'Isaac (*Yiṣḥaq*)[40].

Clément commente la scène de *Genèse* 26 en proposant les étymologies des deux noms d'Isaac et Rébecca et plus généralement une lecture allégorique de la scène biblique :

> Ἐγὼ καὶ τὸν Ἰσαὰκ εἰς παῖδα ἀναφέρω· γέλως ἑρμηνεύεται ὁ Ἰσαάκ. Τοῦτον ἑώρακεν παίζοντα μετὰ τῆς γυναικὸς καὶ βοηθοῦ, τῆς Ῥεβέκκας, ὁ περίεργος βασιλεύς. Βασιλεύς μοι δοκεῖ, Ἀβιμέλεχ ὄνομα αὐτῷ, σοφία τις εἶναι ὑπερκόσμιος, κατασκοποῦσα τῆς παιδιᾶς τὸ μυστήριον· Ῥεβέκκαν δὲ ἑρμηνεύουσιν ὑπομονήν.
>
> Je rapproche, quant à moi, Isaac de l'enfant. Isaac signifie « le rire ». Le roi, curieux, le vit jouer avec Rébecca, sa femme et son aide. Ce roi, dont le nom est Abimélek, représente, me semble-t-il, une sagesse supraterrestre qui observe d'en haut le mystère du jeu. Le nom de Rébecca signifie « la constance »[41].

Le roi Abimélech qui regarde par la fenêtre le couple « qui joue » (Clément utilise le même participe παίζοντα que la Septante) est une manière d'exprimer une sorte de « sagesse qui est au-dessus de ce monde » (σοφία τις… ὑπερκόσμιος), un élément qui est prégnant dans le vocabulaire néoplatonicien et se diffuse également dans la théologie chrétienne[42]. Clément utilise également la formule au début de son premier ouvrage, le *Protreptique aux Hellènes*, lorsqu'il exalte le pouvoir du nouveau chant du Christ qui dépasse les chants païens. Dans cette représentation du Christ comme nouvel Orphée, Clément définit le Logos envoyé par Dieu comme une σοφία ὑπερκόσμιος[43].

Dans le *Pédagogue*, la lecture allégorique fait de la scène du livre de la *Genèse* une exemplification du « mystère du jeu » (τῆς παιδιᾶς τὸ μυστήριον), une expression qui renvoie sans doute à une connaissance supérieure qui permettrait de

38. Il s'agit d'un écho de l'histoire d'Abraham chez Pharaon en *Genèse*, 12.

39. *Genèse*, 26, 8.

40. Sur cet aspect et sur les divers sens du verbe grec παίζω dans le livre de la *Genèse*, voir Harl (1986), p. 189 et 211.

41. Clément d'Alexandrie, *Pédagogue*, I, 5, 21, 3 (trad. F. Massa). Le texte du *Pédagogue* est cité d'après l'édition d'H.-I. Marrou *et al.* (Paris, 1960). Une interprétation allégorique complète de *Genèse*, 26 sera développée par Origène dans les *Homélies sur la Genèse*, XIV.

42. Voir, par exemple, Cyrille d'Alexandrie, *Homélies pascales*, V, 6 ou Grégoire de Nazianze, *Discours*, X, 1.

43. Clément d'Alexandrie, *Protreptique*, I, 5, 4. Plus généralement, sur le nouveau chant du Christ du premier chapitre du *Protreptique*, voir Rizzi (1993), p. 172-187 ; Roessli (2002) ; Jourdan (2010) ; Arcari (2016).

comprendre le sens caché du jeu d'Isaac et Rébecca[44]. De plus, ce jeu est aussi caractérisé par un adjectif significatif, φρόνιμος, qui est encore connoté d'échos platoniciens :

> Ὦ τῆς φρονίμου παιδιᾶς, γέλως [καὶ] δι' ὑπομονῆς βοηθούμενος καὶ ἔφορος ὁ βασιλεύς. Ἀγαλλιᾶται τὸ πνεῦμα τῶν ἐν Χριστῷ παιδίων ἐν ὑπομονῇ πολιτευομένων καὶ αὕτη ἡ θεία παιδιά.
>
> O jeu sensé, le rire est aidé par la constance et le roi est un gardien. L'esprit des petits enfants en Christ qui conduisent leur vie dans la constance trouve sa joie et ceci est le jeu divin[45].

L'interprétation de ce passage par Clément est très vraisemblablement influencée par l'exégèse de Philon d'Alexandrie qui donne la même para-étymologie du nom d'Isaac, notamment dans un passage du traité *De plantatione*. Rien d'étonnant puisque nous savons combien les interprétations bibliques de Clément sont influencées par la lecture de cet auteur du judaïsme hellénistique et qui est aussi une référence dans l'application du modèle platonicien à l'exégèse des livres de la Septante[46]. Dans le *De plantatione*, Philon se concentre sur le commentaire de deux versets de la *Genèse* où l'on lit que « Noé fut le premier cultivateur de la terre, et il planta une vigne. Et il but du vin et s'enivra, et il se dénuda dans sa maison[47] ». Dans une section relative au comportement du sage sur la consommation du vin, Philon rappelait l'histoire d'Isaac et Rébecca et les étymologies de leur noms[48]. Clément connaissait ce passage philonien et l'utilise dans la construction de sa réflexion : il récupère notamment *verbatim* l'expression « jeu divin » (θεία παιδιά) que Philon attribuait à l'âme[49].

Clément ne dit pas explicitement que le dieu chrétien joue[50]. Néanmoins, il paraît suggérer cette interprétation dans la suite du paragraphe lorsqu'il construit un parallèle avec le jeu divin attribué au dieu païen :

---

44. Pour une analyse sémantique du terme μυστήριον chez Clément, voir MARSH (1936) ; HAMILTON (1977), p. 485-487 ; LUGARESI (2003) ; MASSA (2016), p. 121-126.

45. Clément d'Alexandrie, *Pédagogue*, I, 5, 21, 4 (trad. F. Massa).

46. Sur l'influence de Philon dans la pensée de Clément, voir VAN DEN HOEK (1988) ; RUNIA (1993), p. 132-156 ; OSBORN (2005), p. 81-105.

47. *Genèse* 9, 20-21 (trad. M. Harl). Pour une introduction à ce texte, voir POUILLOUX (1963) ; sur le thème de l'agriculture divine, voir CALABI (2017). Sur le rapport entre Clément et Philon en ce qui concerne la représentation du vin et l'opposition entre sobriété et ivresse, voir MASSA (2014), p. 172-173.

48. Philon d'Alexandrie, *De plantatione*, 169-170.

49. Sur le rôle de Philon dans la construction du chapitre 5 du premier livre du *Pédagogue* de Clément, voir notamment les études de STROUMSA (2004) et DINAN (2007). Plus généralement, sur la présence de la pensée d'Héraclite chez Philon d'Alexandrie, voir SAUDELLI (2011).

50. Voir DINAN (2007), p. 65-66.

> Τοιαύτην τινὰ παίζειν παιδιὰν τὸν ἑαυτοῦ Δία Ἡράκλειτος λέγει. Τί γὰρ ἄλλο εὐπρεπὲς ἔργον σοφῷ καὶ τελείῳ ἢ παίζειν καὶ συνευφραίνεσθαι τῇ τῶν καλῶν ὑπομονῇ καὶ τῇ διοικήσει τῶν καλῶν, συμπανηγυρίζοντα τῷ θεῷ;
>
> Héraclite dit que son Zeus jouait à cette sorte de jeu. En effet, quelle autre action est convenable pour celui qui est sage et parfait sinon jouer et se réjouir avec la constance du bien et avec une organisation du bien, en célébrant une fête avec Dieu[51] ?

Clément évoque dans ce passage, sans le citer explicitement, le fragment d'Héraclite qui sera cité par l'*Elenchos* quelques années plus tard. Si cette interprétation est correcte, on peut avancer l'hypothèse que Clément a interprété l'*aiôn* d'Héraclite comme étant une image de Zeus. Par conséquent, dans cet extrait du *Pédagogue*, on assiste à une superposition entre le dieu chrétien et le dieu païen d'Héraclite. Le Christ lui-même ressemble encore davantage au dieu d'Héraclite car lui aussi est un enfant, comme Clément l'affirme un peu plus loin : Jésus est « l'enfant parfait » (ὃ τοῦ τελείου παιδίου)[52].

Il pourrait être étonnant que Clément lui-même évoque l'analogie et le parallélisme entre le dieu chrétien et le dieu grec d'Héraclite. En effet, nous avons là une stratégie rhétorique opposée à celle de l'auteur de l'*Elenchos*. Si l'hérésiologue utilisait les fragments d'Héraclite pour discréditer un groupe de chrétiens, celui des évêques de Rome, Zéphyrin et Calliste, concurrents de son propre groupe, Clément en revanche montre la ressemblance entre le dieu de la bible et le dieu d'Héraclite. Or, comme l'a bien montré Eric Osborn, Platon et Héraclite représentent les philosophes que Clément admire le plus[53] ; si le rôle de Platon dans la pensée a été largement étudié, le rôle d'Héraclite est moins souligné dans les recherches sur le penseur alexandrin[54]. Osborn rappelle qu'Héraclite est cité à plusieurs reprises dans les œuvres de Clément pour soutenir les théories chrétiennes : toujours dans le *Pédagogue*, un fragment d'Héraclite est utilisé pour renforcer l'idée de Clément qu'il faut boire avec modération ; dans les *Stromates*, l'auteur d'Éphèse est cité « *on the need for a basis of faith before knowledge can begin*[55] ». Il s'agit d'une stratégie assez courante chez Clément : le christianisme est assurément la vraie philosophie, la pensée qui a dépassé tous les courants philosophiques du monde grec. Néanmoins, des traces de la vérité se trouvent également chez les auteurs païens (les philosophes et les poètes notamment).

---

51. Clément d'Alexandrie, *Pédagogue*, I, 5, 22, 1 (trad. F. Massa).
52. Clément d'Alexandrie, *Pédagogue*, I, 5, 24, 3 (trad. M. Harl, SC).
53. Osborn (2005), p. 16.
54. Sur l'apport de Platon à la philosophie de Clément, voir Chadwick (1966) ; Lilla (1971) ; Riedweg (1987) ; Le Boulluec (2012). Sur l'importance d'Héraclite chez Clément, outre Osborn (2005), voir Valentin (1958).
55. Voir respectivement Clément d'Alexandrie, *Pédagogue*, II, 2, 29, 3 où est cité le fr. 118 D.-K. et *Stromates*, II, 4, 17, 4 où l'on trouve une référence au fr. 86 D.-K. Sur ces passages, voir Osborn (2005), p. 18 et 145-146.

Dans cette perspective, l'évocation du fragment d'Héraclite permet à Clément de renforcer une interprétation allégorique de la Bible et l'image positive d'un dieu qui joue. Nous sommes encore loin de la tradition selon laquelle le Christ n'avait jamais ri : l'image d'un Jésus sérieux, austère, se rapprochant du mode de vie des communautés monastiques chrétiennes est une lecture qui ne s'imposera qu'à la fin du IVe siècle, comme l'attestent en particulier les œuvres de Jean Chrysostome et d'Ambroise[56]. Il ne faut pas oublier que, comme le rappelle Jacques Le Goff, le premier texte qui aborde la question du rire dans les communautés chrétiennes est bien le *Pédagogue* de Clément d'Alexandrie[57] : dans une section du deuxième livre, l'auteur aborde la question du bon comportement des chrétiens, à qui il n'interdit pas de rire, mais il les exhorte à la modération et à la continence[58].

Chez Clément, l'image d'un dieu qui joue ouvre aussi la voie à une lecture très intéressante du rire divin. Dans les paragraphes qui suivent, Clément pousse encore plus loin son interprétation en mettant au centre la figure du fils de Dieu : d'abord, c'est le roi qui regarde la scène du couple par la fenêtre qui est assimilé au Christ[59] ; ensuite, c'est Isaac qui devient une préfiguration du Christ :

> Ἐγέλα δὲ μυστικῶς, ἐμπλῆσαι ἡμᾶς προφητεύων χαρᾶς τὸν κύριον τοὺς αἵματι κυρίου ἐκ φθορᾶς λελυτρωμένους. Οὐκ ἔπαθεν δέ, <οὐ> μόνον εἰκότως ἄρα [ὁ Ἰσαὰκ] τὰ πρωτεῖα τοῦ πάθους παραχωρῶν τῷ λόγῳ, ἀλλὰ καὶ τοῦ κυρίου τὴν θειότητα αἰνίττεται μὴ σφαγείς· ἀνέστη γὰρ μετὰ τὴν κηδείαν ὁ Ἰησοῦς ** μὴ παθών, καθάπερ ἱερουργίας ἀφειμένος ὁ Ἰσαάκ.
>
> Son rire [*scil*. d'Isaac] avait une signification secrète : il prophétisait que le Seigneur nous remplit de joie, car nous avons été délivrés de la perdition par le sang du Seigneur. Mais Isaac ne souffrit pas. Non seulement, donc, il réservait comme c'est naturel le premier rang de la souffrance au Logos, mais de plus, en n'étant pas immolé, il désigne symboliquement la divinité du Seigneur. Car Jésus, après avoir été mis au tombeau, ressuscita sans avoir souffert (dans sa divinité), exactement comme Isaac fut libéré du sacrifice[60].

---

56. Voir notamment Jean Chrysostome, *Homélies sur l'Évangile de Matthieu*, VI, 6 et Ambroise, *Les devoirs*, I, 23, 102. L'image du Christ qui rit est attribuée aux hérétiques dans Irénée de Lyon, *Contre les hérésies*, I, 24, 4. Sur la question du rire de Jésus dans les sources antiques, voir Rudhardt (1992), Le Brun (1997) et Stroumsa (2004).

57. Voir Le Goff (1990).

58. Clément d'Alexandrie, *Pédagogue*, II, 5, 45, 1-48, 2.

59. Clément d'Alexandrie, *Pédagogue*, I, 5, 22, 3 : « Le roi, c'est le Christ qui d'en haut surveille notre rire et, 'se penchant par la fenêtre', comme l'Écriture le dit, contemple l'action de grâce, la bénédiction, l'allégresse et la joie, et encore la constance qui aide au travail et la réunion de tout cela, qui est l'Église, sa propre Église : il montre seulement son visage qui manquait l'Église, désormais parfaite grâce à la tête du roi » (trad. M. Harl, SC).

60. Clément d'Alexandrie, *Pédagogue*, I, 5, 23, 2 (trad. M. Harl, SC). Pour les problèmes philologiques posés par la dernière partie du texte, voir l'édition de Marcovich (2002), p. 16 qui propose de remplacer la lacune par ὡσεί.

L'idée d'une interprétation supérieure qui n'est pas connue de tout le monde revient dans ce passage, avec l'usage du terme μυστικῶς. Clément passe de la question du rire à celle de la souffrance : ni Isaac, ni le Christ n'auraient souffert, si bien que Guy Stroumsa a proposé de parler d'une vision « semi-docète » du passage du *Pédagogue* et souligne le trouble provoqué par ce texte chez certains commentateurs[61].

Afin d'éclairer la portée de cette image du dieu qui joue dans la perspective des controverses religieuses entre païens et chrétiens, il convient d'interroger la pratique du jeu et son image dans une autre œuvre de Clément, le *Protreptique aux Hellènes* qui visait à exhorter les Grecs à la conversion à la nouvelle religion. D'après la tradition, le *Protreptique* est la première œuvre de Clément et précède de peu le *Pédagogue*. L'action de jouer, exprimée par le verbe grec παίζω, apparaît à deux moments de l'exhortation de Clément[62]. La première se trouve au début du chapitre XI lorsqu'il est question des bienfaits du Logos chrétien, à savoir de Jésus. Clément rappelle la « bienfaisance divine » (θεία εὐεργεσία) du dieu chrétien et évoque l'image de l'homme des origines « lorsqu'il jouait dans le paradis sans contrainte » (ὅτε ἐν παραδείσῳ ἔπαιζε λελυμένος), à une époque où il était encore le « petit enfant de Dieu » (παιδίον… τοῦ θεοῦ)[63]. Le jeu est ici un élément qui renvoie une fois encore à l'enfance comme dimension métaphorique du temps des origines où les hommes étaient plus proches de Dieu ; il s'agit donc d'un marqueur positif du bonheur humain.

La deuxième action de jouer est attribuée à un dieu : un autre dieu enfant et joueur qui, comme le Christ, n'échappe pas à la mort mais qui, à la différence du Jésus du *Pédagogue*, ne ressuscite pas. Si lorsqu'il faisait allusion au dieu joueur d'Héraclite, Clément n'hésitait pas à le rapprocher du dieu chrétien, sans se soucier des conséquences de cette analogie — pour ainsi dire — théologique, dans le cas du dieu païen cité dans le *Protreptique*, Clément déploie toutes les armes de sa rhétorique pour montrer que l'histoire est aberrante et que le dieu païen n'est nullement comparable au dieu chrétien. Il s'agit du mythe, célèbre, de la mise à mort de Dionysos par les Titans que Clément relate dans le deuxième chapitre de son *Protreptique*, entièrement consacré à la critique des cultes à mystères des mondes grecs [64]. Clément a comme but de rallier le public alexandrin contre le contenu fou des cultes païens, d'en révéler la tromperie (ἀπάτη) et le mensonge (τερατεία)[65].

61. Stroumsa (2004), p. 279.

62. Sur l'opposition entre jeu chrétien et jeu païen dans le *Protreptique* de Clément voir Herrero de Jáuregui (sous presse).

63. Clément d'Alexandrie, *Protreptique*, XI, 111, 1. Clément exploite l'idée d'un évergétisme du dieu chrétien qui serait meilleur et plus généreux que celui des divinités païennes.

64. Sur le mythe de la mort de Dionysos, sur les diverses interprétations du récit et sur les liens avec la tradition orphique, voir au moins Détienne (1977) ; Edmonds (1999) ; Bernabé (2002) ; Bernabé (2003).

65. Clément d'Alexandrie, *Protreptique*, II, 14, 1. Sur ce passage, voir Massa (2016), p. 121-126.

Dans la liste des cultes à mystères que cite Clément le dieu Dionysos occupe une place de choix : chez Clément, Dionysos n'est pas le fils de Zeus et Sémélé, mais de deux divinités, Zeus et Perséphone[66]. Il est le fruit d'une double violence et d'un double inceste, commis par Zeus sur Déméter et puis sur leur fille Perséphone[67]. Clément situe la naissance de Dionysos dans une spirale de violence et de dégénération. Il définit les mystères du dieu grec comme étant « inhumains » et pour les expliquer il a recours à des fragments d'un poème attribué à Orphée :

> ὃν εἰσέτι παῖδα ὄντα ἐνόπλῳ κινήσει περιχο ρευόντων Κουρήτων, δόλῳ δὲ ὑποδύντων Τιτάνων, ἀπατήσαντες παιδαριώδεσιν ἀθύρμασιν, οὗτοι δὴ οἱ Τιτᾶνες διέσπασαν, ἔτι νηπίαχον ὄντα, ὡς ὁ τῆς Τελετῆς ποιητὴς Ὀρφεύς φησιν ὁ Θρᾴκιος·
>
> κῶνος καὶ ῥόμβος καὶ παίγνια καμπεσίγυια,
>
> μῆλά τε χρύσεα καλὰ παρ᾽ Ἑσπερίδων λιγυφώνων.
>
> Καὶ τῆσδε ὑμῖν τῆς τελετῆς τὰ ἀχρεῖα σύμβολα οὐκ ἀχρεῖον εἰς κατάγνωσιν παραθέσθαι· ἀστράγαλος, σφαῖρα, στρόβιλος, μῆλα, ῥόμβος, ἔσοπτρον, πόκος.
>
> Pendant qu'il était encore petit et que les Courètes dansaient autour de lui une danse armée, les Titans, après être entrés par ruse et après l'avoir trompé à l'aide de jouets enfantins, ces Titans donc le mirent en pièces, alors même qu'il n'était encore qu'un enfant, comme le dit le poète de l'initiation, le thrace Orphée : « une pomme de pin, une roue, des poupées aux membres flexibles et de belles pommes dorées des Hespérides mélodieuses ». Et il n'est pas inutile d'exposer à votre condamnation les vains symboles de cette initiation : un osselet, une balle, une toupie, des pommes, une roue, un miroir, un flocon[68].

L'interprétation de ce passage a donné lieu à des nombreuses lectures qui ont fait l'objet de plusieurs études récentes[69]. La citation des deux vers d'Orphée contenant une liste de jouets a aussi attiré l'attention des savants qui s'intéressent à la question de l'orphisme, notamment en raison des rapports possibles entre le passage du *Protreptique* de Clément et les fragments du Papyrus de Gurôb, un texte de la deuxième moitié du III^e^ siècle avant notre ère. Dans les interprétations proposées dans la littérature secondaire, les jouets utilisés par les Titans auraient une fonction symbolique qui renverrait au retour à la vie de Dionysos[70]. Une lecture

66. Clément d'Alexandrie, *Protreptique*, II, 16, 1-3.

67. Sur cet aspect, voir MASSA (2010).

68. Clément d'Alexandrie, *Protreptique*, II, 17, 2-18, 2 (trad. F. Massa). Le texte du *Protreptique* est cité d'après l'édition de C. MONDÉSERT (Paris, 1949).

69. Sur ce chapitre du *Protreptique* de Clément, voir HERRERO DE JÁUREGUI (2010), p. 147-152 ; JOURDAN (2010) ; MASSA (2014), p. 99-103.

70. Sur les jouets de Dionysos, voir TORTORELLI GHIDINI (2000) ; BERNABÉ (2005), p. 169-170 ; TORTORELLI GHIDINI (2006), p. 272-275 ; et LEVANIOUK (2007). On signalera cependant que Clément ne fait pas allusion au retour à la vie de Dionysos, sans doute pour éviter toute tentative de rapprochement entre l'histoire du dieu païen et l'histoire du Christ. Des instruments de jeu chutent dans les enfers dans le mythe sumérien de Gilgameš, voir A. RENDU-LOISEL dans ce volume.

attentive permet cependant de remarquer qu'il n'est pas question de véritables jouets dans cette liste et que Clément propose davantage un mélange d'éléments différents, renvoyant notamment au *topos* du piège[71]. Les jouets des Titans sont l'instrument de la tromperie et sont le signe d'un Dionysos incapable de se défendre de ses ennemis.

Le but de Clément est de ridiculiser et de condamner les vicissitudes d'un dieu qui se laisse tromper par ses ennemis et qui est mis à mort par eux. Par-delà les interprétations que les jouets de Dionysos pouvaient recevoir dans le contexte rituel des cultes à mystères, les objets cités sont un beau prétexte pour discréditer un dieu rival dans un contexte de concurrence religieuse entre païens et chrétiens. Dionysos a été tué comme le Christ, oui, mais les conditions ne sont pas les mêmes. Le jeu du dieu, qui dans le *Pédagogue* était un marqueur positif, devient une preuve de la tromperie et du mensonge païens que Clément veut dénoncer. Même si le Dieu des chrétiens joue et même si le Christ est aussi un enfant, le cas de Dionysos est une autre affaire, qui relève de pratiques mystériques inhumaines.

Une confirmation de cette perspective se trouve dans la suite du chapitre, où Clément se sert de la dimension ludique pour construire la représentation du conflit qui règne parmi les dieux païens. Après avoir énuméré de nombreux cultes à mystères pratiqués par les Grecs et après avoir fait allusion au culte de Dionysos Choiropsale (χοιροψάλας, « l'attoucheur »), vénéré par les Sicyoniens comme la divinité protectrice des organes génitaux féminins, Clément s'exclame :

> Τοιοίδε μὲν αὐτοῖς οἱ θεοί, τοιοίδε <δὲ> καὶ αὐτοί, παίζοντες ἐν θεοῖς, μᾶλλον δὲ ἐμπαίζοντες καὶ ἐνυβρίζοντες σφίσιν αὐτοῖς.
>
> Tels leurs dieux, tels ils sont eux-mêmes, se jouant parmi les dieux, ou plutôt se jouant d'eux-mêmes et s'outrageant eux-mêmes[72].

Le verbe « jouer » devient une manière de dire et représenter le chaos qui règne dans le monde des dieux païens et les rivalités qui opposent les divinités telles que les récits mythiques de la tradition classique les racontent depuis l'époque archaïque.

Selon les contextes et selon ses objectifs, Clément confère des nuances variées au jeu divin : on passe de l'image positive d'un dieu joueur qui fait dialoguer exégèse biblique et spéculation philosophique grecque à une activité du jeu qui représente la faiblesse de la divinité païenne et l'absence d'ordre qui caractérise le panthéon polythéiste.

---

71. Je remercie sincèrement Véronique Dasen d'avoir attiré mon attention sur cet aspect important de la liste citée dans le passage de Clément.

72. Clément d'Alexandrie, *Protreptique*, II, 39, 3 (trad. C. Mondésert).

4. En guise de conclusion : jeu et idolâtrie

Je voudrais conclure avec une dernière étape de ce chemin que la citation du fragment d'Héraclite nous a permis de suivre. En avançant un peu dans le temps, jusqu'au IVe siècle, il est possible de trouver une autre interprétation du lien entre jeu et divinités. Il s'agit d'une réflexion qui fait du jeu la cause de la naissance de l'idolâtrie, tant en contexte juif qu'en contexte chrétien[73]. Comme Philippe Borgeaud et Daniel Barbu l'ont mis en évidence, l'origine de cette interprétation se situe dans le récit du veau d'or, tel qu'on le trouve rapporté le livre de l'*Exode*. L'histoire est bien connue : alors que Moïse se trouve sur la montagne pour rencontrer Dieu, le peuple donne à Aaron tous les bijoux dont il dispose afin de fabriquer un veau en métal fondu :

> Ce que voyant, Aaron bâtit un autel en face du veau en métal fondu et il proclama : « Demain, fête pour le Seigneur ! » Le lendemain, levés de bon matin, ils offrirent des holocaustes et présentèrent des sacrifices de paix ; le peuple s'assit pour manger et boire ; puis il se leva pour se divertir (*leṣaḥeq*)[74].

Le verbe hébreu *ṣaḥaq*, que l'on a déjà évoqué, signifie « divertir », « rire », « jouer ». La Septante avait choisi de traduire la fin de ce passage par l'expression καὶ ἀνέστησαν παίζειν, en insistant sur la dimension du jeu. Dans le commentaire rabbinique sur la *Genèse* (*Bereshit rabbah*), les rabbins tissent un lien entre ce verbe, *ṣaḥaq*, et l'idolâtrie (*avodat kokhavim*) :

> […] Rabbi Ischmaël enseignait : Qui dit « jouer » dit « dolâtrie », ainsi qu'il est écrit [à propos du veau d'or] : « Ils se levèrent pour jouer » [Ex. 32, 6] : Sarah notre mère voyait Ismaël édifier des autels, capturer des sauterelles et les sacrifier[75].

Ce midrash date sans doute des IVe-Ve siècles et se situe dans un contexte palestinien. L'association entre jeu et idolâtrie devait être assez courante à l'époque aussi chez les auteurs chrétiens, si l'on considère que même Jérôme, dans ses *Questions hébraïques sur la Genèse*, y fait référence[76]. Le contexte historique et théologique a changé depuis l'époque de Clément d'Alexandrie et le jeu est devenu une pratique qui non seulement n'est pas digne de Dieu, mais qui est aussi à l'origine de l'idolâtrie. Il s'agit d'un changement qui ouvre la voie à la réflexion médiévale sur les aspects diaboliques des activités ludiques[77].

---

73. Voir Borgeaud (2013) et Barbu (2016), p. 98.
74. *Exode*, 32, 5-6 (trad. TOB).
75. *Bereshit rabbah*, 53, 11 (trad. B. Maruani et A. Cohen-Arazi, modifiée). Je tire la citation du passage de Barbu (2016), p. 98 et je remercie l'auteur d'avoir attiré mon attention sur ce texte.
76. Jérôme, *Questions hébraïques sur la Genèse*, XXI, 9.
77. Sur cette question, je renvoie à Aceto et Lucioli (2019).

En revenant au fragment 52 D.-K., l'histoire des allusions à ce texte nous a permis de suivre un parcours qui nous a conduit au cœur des controverses religieuses de l'Empire : si le dialogue de Lucien montrait le potentiel polémique de la figure et de l'œuvre d'Héraclite, l'*Elenchos* fait du fragment la source d'inspiration d'une hérésie dans laquelle la pensée du savant d'Éphèse remplace les enseignements du Christ. Environ à la même époque, l'allusion de Clément d'Alexandrie dans le *Pédagogue* montre enfin qu'en modifiant le contexte de citation ce fragment pouvait devenir une preuve de la vérité chrétienne.

Héraclite, fr. 52 D.-K. :

Jeux de mots ou nécessité linguistique d'une composition en αἰών majeur ?

Magali Année

Savoirs, Textes, Langages (STL), UMR 8163

Préambule

Dans l'un de ses rares articles atypiques dont il a le secret[1], Émile Benveniste, « en recueillant tous les emplois du mot *jeu* en français et toutes les locutions où il intervient[2] », parvient à donner à la notion exprimée, par-delà ses célèbres « ressemblances de famille »[3], une définition en négatif inversé, à mon sens magistrale :

> Toute manifestation cohérente et réglée de la vie collective et individuelle est transposable en jeu quand on en retranche la motivation de raison ou de fait qui lui confère l'efficacité[4].

Le jeu, autrement dit, n'est autre que le double de n'importe quelle activité réglée, « abstraction [faite] de la fin "réelle" qu'elle se propose ». Ainsi, continue-t-il :

> Jeu, la justice avec son cérémonial et ses rites immuables, si l'on néglige la cause jugée ; jeu, la politique qui se déroule parmi tant de formes et de règles, si l'on se désintéresse du gouvernement des hommes ; jeu, la poésie, agencement de formes arbitraires étroitement réglées, si l'on dédaigne le sentiment exprimé ; jeu,

1. « Deux articles se distinguent dans cet ensemble, parce qu'ils semblent à première vue être dépourvus de tout lien avec la linguistique et la philologie historique : « L'eau virile » (ch. 17) et « Le jeu comme structure » (ch. 20) ; Benveniste (2015), p. xxxiv.
2. Benveniste (2015), p. xl.
3. Selon Wittgenstein (1961), p. 67, l'unité sémantique de la notion de « jeu » ne reposerait sur aucune communauté de propriétés objectives, mais seulement sur le mot lui-même, dont toutes les acceptations seraient reliées entre elles par des « ressemblances de famille ».
4. Benveniste (2015 [1947]), p. 182.

> le culte qui est la chose la mieux réglée, si on le sépare des mythes qu'il actualise ; jeu, la guerre…, etc.[5].

Cette définition est un peu longue mais il était nécessaire de la reproduire dans son ensemble, tant elle entre en résonance, comme on va le voir plus avant, avec le réseau multi-significationnel du fr. 52 D.-K. d'Héraclite[6] : αἰών παῖς ἐστι παίζων πεσσεύων παιδὸς ἡ βασιληίη. De par son expansion catalogique, n'est-ce pas tout naturellement qu'elle nous incite à poursuivre :

> Jeu, la puissance royale (ἡ βασιληίη) chargée de veiller au « bon ordre », à l'*eunomia* de la communauté, si elle se réduit à jouer à pousser des pions (παίζων πεσσεύων) comme un enfant animé d'un élan vital par trop juvénile (αἰών παῖς) ?

Mais laissons pour l'instant ces intuitions benvenistiennes et contentons-nous de concéder à cette lecture *à rebours*, que je viens de faire des expressions constitutives de l'énoncé du fr. 52 D.-K., qu'elle ne déroge en rien au flux du λόγος héraclitéen, qui va « dans un sens et dans l'autre », « sens dessus dessous » (ὁδός ἄνω κάτω μία καὶ ωὐτή, fr. 60 D.-K.)[7].

Introduction

On sait qu'Héraclite composa son discours[8] dans la seconde moitié du VI^e^ siècle av. J.-C. au temps de la construction du sanctuaire de l'*Artemision*, sous Crésus[9], puis de la domination achéménide sous le Grand Roi Cyrus II —, et qu'il visa sans doute en premier lieu la communauté des Éphésiens[10], alors florissante,

5. BENVENISTE (2015 [1947]), p. 182.

6. Héraclite fr. 52 D.-K.= D 76 L.-M. (Ps.-Hippolyte, *Réfutation de toutes les hérésies* IX, 9, 4).

7. Cf. ANNÉE (2013), p. 102-103.

8. Pour des arguments en faveur de la dimension « discursive » des fragments héraclitéens, en dépit de leur caractère écrit et du genre « traité ionien » sous lequel on les range généralement, voir ANNÉE (2013), p. 94-97 ; GEMELLI MARCIANO (2002), p. 104-105 et (2007), p. 14 ; SASSI (2009), p. 163-164 ; MOST (1999), p. 357 ; FERRERI (2011), p. 334. Pour un point de vue traditionnel sur la nature de la prose des traités ioniens, issus de *memoranda* techniques et associée à une diffusion et une énonciation différentes de celles des hexamètres dactyliques, voir KAHN (2003), p. 142-143. À l'inverse, insistant sur l'absence de solution de continuité à l'époque archaïque entre la prose et la poésie, voir GHEERBRANT (2018) ; LAKS (2001) ; WALKER (2000), p. 21-22. KAHN (2003), p. 161, toutefois, ne nie pas le rôle fondamental de l'oralité : « *both for poetry and for prose, oral performance plays a major role.* »

9. Cf. BAMMER (2017), p. 49. Selon lui, Héraclite aurait été le contemporain privilégié des progrès de la construction de l'*Artemision*, et partant, de la démonstration de puissance dont son *dipteros* faisait l'objet. Pour la dimension politico-religieuse du rapport d'Héraclite à ce sanctuaire, voir FRANZ (2017) et GEMELLI MARCIANO (2009), p. 101-102.

10. Si cela n'empêche pas une plus ample diffusion (voir la conclusion de la présente étude), c'est ce qu'une analyse anthropologique des fragments permet d'affirmer ; voir GARCÍA QUINTELA (1992), p. 15, 23, 96-103. Si GEMELLI MARCIANO (2007), p. 9 a établi une distinction relativement convaincante entre deux sortes de commencements liés à deux sortes de publics, l'un large et communautaire, l'autre élitiste et confidentiel, l'exemple d'Alcméon, en particulier

multi-culturelle et relativement indépendante par rapport aux autres cités de la côte ionienne[11]. Mais si la dimension, non pas tant « polémique », que plus fondamentalement politique (ou communautaire) de ce discours est de plus en plus largement reconnue[12], en dépit de la légendaire attitude de repli et d'isolement que la tradition prête à son auteur[13], ce n'est pourtant pas le point de départ qu'il faut adopter.

Comme l'a justement formulé Kurt Raaflaub, puisque les témoignages restent suspects et que l'on ignore à peu près tout de la vie d'Héraclite[14], deux seules choses fiables restent à notre disposition : d'un côté, le peu que l'on sait du contexte socio-politique qui fut le sien, celui d'une « *Persian-imposed tyranny* » qui dura la majeure partie de sa vie ; et de l'autre, surtout, le texte des fragments, qui mène Kurt Raaflaub à conclure : « *The only sound approach leads through his own statements*[15]. » Pour mieux promouvoir, avec lui, ce nécessaire ancrage dans la langue même des fragments, je reprendrai volontiers comme lui, en les extrayant de leur contexte sans doute un peu malicieux, ces mots de Jonathan Barnes :

---

prouve que les choses ne sont pas forcément si simples ; cf. Année (2019). Les conclusions de García Quintela (1992), p. 102-103 vont également dans ce sens : « *en el libro de Heráclito,* […] *no hay una sociologia como no hay una teoría del conocimiento. Estas dos áreas* […] *están inextricablemente unidas en el contenido de los fragmentos.* »

11. Concernant le contexte florissant de la région d'Éphèse à l'époque archaïque, jouissant vraisemblablement de ses échanges fluviaux avec l'arrière-pays anatolien et profitant en outre des interactions avec les cultures égyptienne et babylonienne, voir respectivement Greaves (2010), p. 45-94 et Gemelli Marciano (2009), et de manière plus générale, García Quintela (1992), p. 27-68. Bammer (2017) et Franz (2017) permettent également de restituer un contexte prospère. À propos du rôle de métropole locale que la cité d'Éphèse a tôt assumé dans la région, en concurrence avec Athènes, notamment par rapport à Smyrne, sa jumelle prétendument éolienne dont elle a su influencer « mythologiquement » l'ethnogénèse, voir Dan (2017), p. 204-207 ; pour le plurilinguisme attesté dans ces deux cités, voir encore Dan (2017), p. 203 ; Hawkins (2010).

12. Face à une lecture théologico-cosmique du fr. 52 D.-K. telle que celle de Finkelberg (2009), p. 333-336, en termes de « *cosmic cycle* » et de jeu divin (« *god's steering the created things* »), c'est la portée éthique et polémique du jeu de l'enfant, qui semble davantage admise, comme critique d'une condition humaine incapable de comprendre les principes et les valeurs qui devraient l'orienter ; voir notamment Pradeau (2002), p. 305 et Fronterotta (2013), p. 375 (ce dernier ayant de surcroît le mérite d'offrir une synthèse des principales interprétations qui l'ont précédé). Pour la dimension plus proprement communautaire de la parole héraclitéenne, voir dans leur ensemble Gemelli Marciano (2009) ; Sider (2013) ; Franz (2017) ; Raaflaub (2017) ; Walter (2017).

13. Cf. Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 1 et 5-6.

14. Cf. Raaflaub (2017), p. 103. Voir néanmoins Franz (2017), p. 83 qui déplore le dénigrement général dont souffrent, à ses yeux, les témoignages d'Héraclite, notamment ceux rapporté par Diogène Laërce. Pour une présentation synthétique de la tradition doxographique héraclitéenne, voir Pradeau (2012).

15. Cf. Raaflaub (2017), p. 104-105.

« *Heraclitus usually means what he says*[16]. » Par-deçà ce qu'on a coutume d'appeler des « jeux » phoniques ou étymologiques et en vertu même de la diction oraculaire qu'elle revendique[17], la parole héraclitéenne, de fait, ne nous dit pas autre chose : s'il faut « entendre non pas moi, mais le discours » (οὐκ ἐμοῦ, ἀλλὰ τοῦ λόγου ἀκούσαντας)[18], c'est parce que celui-ci ne fait rien d'autre que « dire ce qu'il dit », à savoir la totalité des choses, puisque précisément, « par lui et selon lui tout advient, toutes les choses du monde aussi bien que tous les hommes » (γινομένων γὰρ πάντων κατὰ τὸν λόγον)[19].

La question plus générale, et fondamentale, qui se pose ici et que me permet d'ouvrir le fr. 52 D.-K. d'Héraclite, c'est de savoir si les artisans professionnels de la langue, à l'époque archaïque — et *a fortiori* l'un des plus concernés d'entre eux par les vertus intrinsèques du λόγος grec — considéraient que la langue qu'ils façonnaient pouvait *véritablement* se prêter au « jeu », aux sens « ludique » ou « jocique » du terme, entre lesquels, selon Émile Benveniste, se répartit l'ensemble des valeurs que nous lui donnons habituellement, c'est-à-dire au sens d'une forme, d'une procédure vidée de son contenu ou, à l'inverse, d'un contenu dépourvu de la forme censée l'actualiser[20]. Pour le formuler autrement, le fr. 52 D.-K. a ceci d'exceptionnel, par rapport aux autres fragments d'Héraclite et par rapport aux autres énoncés de l'époque archaïque, qu'il nous invite à remettre en cause nos évidences langagières et à nous demander si l'on est en droit de penser que les *poïètes*-savants d'époque pré-platonicienne considéraient ne serait-ce qu'en partie leur « travail » sur la langue, leur ποιεῖν, en termes de « jeux de mots », c'est-à-dire de purs ornements privés de toute effectivité pragmatique.

L'état de langue qui caractérise la période archaïque, et auquel s'achoppe la simple idée d'« oralité », est en effet tout à fait singulier. Quelques études récentes, comme celle d'Amy Lather qui montre comment « *the dynamic of music and sound is reflected in the very language* », celle d'Armand D'Angour indirectement cognitivo-musicale ou celle de Sebastian Klotz qui met en évidence un principe d'« *audio-*

16. Cf. BARNES (1982), p. 58.

17. Pour GEMELLI MARCIANO (2009), p. 102, il ne fait aucun doute qu'Héraclite « *si esprime in toni profetici ed oracolari e si presenta con un certo carisma* ». Voir également ANNÉE (2013), p. 94-97, 100-101, 109-110, et MAURIZIO (2013) pour la dimension non-ornementale des différents éléments qui rapprochent la parole d'Héraclite de la diction des oracles delphiques ; à propos des raisons intrinsèques de l'énonciation oraculaire, mais à mon sens moins ludique que fondamentalement pragmatique et performatif, voir parallèlement NAEREBOUT et BEERDEN (2013).

18. Fr. 50 D.-K.

19. Fr. 1 D.-K.

20. Selon la « relation profonde » qu'il met en évidence entre le jeu et le sacré, en montrant que le « jeu n'est au fond qu'une *opération désacralisante* », c'est-à-dire une opération de dissociation de ce que l'acte sacré conjoint, le « mythe qui énonce l'histoire et [le] rite qui la reproduit », BENVENISTE (2015 [1947]), p. 181-182 identifie deux variétés du jeu : le jeu « ludique » où seul survit le rite, la forme de la pratique ; le jeu « jocique » où c'est le mythe, le contenu qui cette fois se réduit à sa propre teneur.

governementality »[21], conduisent à le considérer en termes de « *design* sonore » et à l'associer étroitement à ce que j'appellerai volontiers un « *sound-textured world* »[22]. Sonore, métamorphique et, en somme, *holo*-sémantique, un tel état de langue implique un rapport des usagers au « travail de la matière verbale » que personne (pas même Jean Bollack[23] à qui je reprends cette heureuse expression) n'a encore pris sérieusement en considération. Ce rapport est celui d'une intuition, par-deçà la signification conventionnelle des mots, d'un fonctionnement infra-linguistique global et non-linéaire où les séquences phonico-syllabiques interféraient librement pour susciter un ensemble de halos sémantiques, qui loin d'être parasites ou anecdotiques, étaient les compléments nécessaires à la signification totale du discours en train de se dire et de se faire entendre[24].

Attaché comme manifestement il l'était à la sphère religieuse du temple d'Artémis, à l'authenticité des pratiques communes, cultuelles et socio-culturelles[25], ainsi qu'à l'écoute nécessaire à l'intercompréhension du λόγος[26], Héraclite fut sans doute l'un de ceux qui étaient les plus lucidement conscients de ce fonctionnement prismatique latent de la langue grecque archaïque et fut peut-être le grand instigateur de sa *nécessaire* et *non-ludique* systématisation. Dans la lignée d'une précédente réflexion que j'ai menée sur la langue de ce poète-savant[27] mon intention est ici de vérifier si et dans quelle mesure le travail sonore de la langue héraclitéenne procède d'une forme de limpidité, au regard de la nécessité significationnelle de son discours.

---

21. Voir Klotz (2014) ; D'Angour (2015) ; Lather (2017).

22. Cette expression est une réadaptation personnelle de « *logos-textured world* » forgée par Mourelatos (2008), p. 328 dans son édition revue et corrigée de *The Route of Parmenides*.

23. Bollack et Wismann (1972), p. 21.

24. Pour l'ensemble de ces remarques, voir Année (2017), p. 71-92 et 336-354.

25. Dans son article précédemment cité, Gemelli Marciano (2009), p. 101-102 souligne bien l'importance de l'*Artemision* pour Héraclite et propose une bonne analyse des principaux fragments faisant état d'un « *Eraclito specialista del sacro* » (notamment, fr. 32 ; 30 ; 14 ; 15 ; 66 D.-K.). Voir également Franz (2017) pour l'*Artemision* et Osborne (1997), p. 40 qui parvient à cette conclusion que, pour Héraclite, « *the failure in religion would then be the failure of its adherents to appreciate what they were actually doing* ». De manière plus générale, celui-ci montre bien le même type d'aversion entre Hérodote et Héraclite pour l'inauthentique, le faux-semblant et l'usurpation (aussi bien du savoir que du pouvoir), ainsi que la même distinction entre un pluriculturalisme lumineux et harmonieux et un syncrétisme anarchique. Cf. Gemelli Marciano (2009), p. 117-118.

26. On pense évidemment, ici, aux emplois du verbe ἀκούω dans les fragments (Année [2013], p. 97-101), ainsi qu'aux deux occurrences du composé ὁμολογεῖν ; cf. Grammatico Amari (1994).

27. Cf. Année (2013).

1. AU NOM DE LA « ROYAUTÉ »

Bien qu'inséré dans une pensée qui lui est totalement allogène[28] et amputé de ses trois derniers mots dans la version tronquée qu'en cite par ailleurs Lucien, la reconstruction philologique du fragment ne pose pas de problème majeur[29].

> αἰών παῖς ἐστι παίζων, πεσσεύων· παιδὸς ἡ βασιληίη.

En revanche, bien que sa ponctuation, Lucien à l'appui, fasse l'unanimité auprès des éditeurs, il me semble de meilleure méthode, une fois n'est pas coutume, de se fier au jugement d'Aristote : si celui que Christoph Rapp appelle à juste titre « *his dearest ennemy* » se plaint de ne jamais savoir quelle ponctuation donner aux énoncés d'Héraclite[30], c'est que selon sa propre pensée, il ne pouvait concevoir qu'ils n'en avaient peut-être tout simplement pas, ou bien alors qu'elle résidait ailleurs que dans l'agencement syntaxique de leurs mots. Outre que les signes de ponctuations dans les compositions d'époque archaïque remontent, au mieux, à l'intervention textuelle des grammairiens alexandrins, il me semble donc plus prudent et plus respectueux de la pensée d'Héraclite de poser le fragment débarrassé de ses « prédécoupages » interprétatifs :

> αἰών παῖς ἐστι παίζων πεσσεύων παιδὸς ἡ βασιληίη.
> αἰών / παῖς ἐστι παίζων πεσσεύων παιδὸς / ἡ βασιληίη.

Ainsi libérée de signes superflus, la structure « embrassée » du fragment, parfaitement refermée sur elle-même, ne ressort que plus vivement. Jean Bollack et Heinz Wismann, qui l'ont bien perçue, ont parfaitement décrit l'agencement des deux termes extrêmes se répondant de part et d'autre d'une séquence centrale allitérante en /*p*/[31], et encore récemment l'unité sonore du triptyque παίζων πεσσεύων παιδὸς a été soulignée par Francesco Fronterotta[32] comme l'indice, selon lui, d'une association étroite entre les notions d'« enfance » et de « jeu ». Mais, de cet agence-

28. PRADEAU (2002), p. 304 : « Le contexte n'éclaire guère la citation » ; voir aussi FESTUGIÈRE (1971), 1, p. 258. Pour la doctrine gnostique des Éons que la citation d'Héraclite permet à Hippolyte d'illustrer, voir les remarques de FRONTEROTTA (2013), 1, p. 373. Selon ŠĆEPANOVIĆ (2015) la confrontation de l'énoncé d'Héraclite et de son contexte de citation permettrait de confirmer, dans la pensée d'Héraclite, l'importance essentielle du principe universel de la loi et de la régularité des choses sous leur apparente mobilité.

29. Pour la tradition manuscrite, et notamment la citation de Lucien dans *Les Vies des philosophes à l'encan*, 14, qui, contrairement à Hippolyte, nous livre le second participe dans sa forme ionienne (πεσσεύων) et non attique (πεττεύων), voir FRONTEROTTA (2013), 1 et 2, p. 372-373.

30. RAPP (2017). L'expression est celle du titre de son article. Aristote, *Rhétorique*, 1407 b 14-18 : « Séparer les mots d'Héraclite n'est pas chose facile puisqu'on ne voit pas avec quoi ils sont liés, avec ce qui suit ou avec ce qui précède » (à propos du fr. 1 D.-K.).

31. Cf. BOLLACK et WISMANN (1972), § 3.2, p. 183. Voir également MOST (2011), p. 103 qui se contente de décrire « l'arrangement de mots et de sons » « *[as] performing a kind of verbal game* ».

32. FRONTEROTTA (2013), p. 374 : « *l'accostamento del "bimbo" al suo "gioco", particolarmente sottolineato tramite l'insistita allitterazione* […] ».

ment, personne, à ma connaissance, n'a suivi le fil jusqu'au bout. Il ne faut pas seulement aller plus loin en se risquant à le prendre linguistiquement au sérieux pour ce qu'il est, c'est-à-dire non pas tant lexical que plus fondamentalement phonico-syllabique. Il faut encore y voir tout autre chose qu'un simple « jeu de mot » ou un ornement secondaire de la forme du discours, afin de se donner les moyens, suivant le conseil avisé de Maria Laura Gemelli Marciano, de « commencer par croire à ce qu'il nous dit »[33].

En aiguisant notre attention, on s'aperçoit que la symétrie étroitement resserrée qui referme le fragment sur lui-même, loin de le figer, l'anime au contraire d'un mouvement d'expansion interne. La séquence centrale qui court du nominatif παῖς au génitif παιδὸς, n'est pas seulement allitérante : παῖς ἐστι παίζων πεσσεύων παιδὸς. Elle constitue une véritable variation paradigmatique libre, purement sonore, non pas seulement, comme on pourrait d'abord le croire, du nom de l'« enfant », παῖς[34], mais peut-être davantage de sa matière vocalique, à savoir la réalisation phonique et mélodique de la diphtongue /*ai*/ et des différentes modalités de son extension en /*o*/ : αῖ / αί-ω / ε-εύ-ω / αι-ὸ ; extension qui, de surcroît, se trouve mise en exergue par une autre variation, celle de son environnement consonantique exclusivement sonore, faisant se succéder une sifflante simple /*s*/ (αῖ-**ς**), une sifflante sonore forte /*zd*/ (αί-**ζ**-ω), puis une sifflante sourde forte /*ss*/ (ε-**σσ**-εύ-ω), et la décomposition phonique de la sifflante sonore /*d*/ + /*z*/ > /*dz*/ > /*zd*/ (αι-**δ**-ὸ-**ς**)[35] : αῖ-**ς** / αί-**ζ**-ω / ε-**σσ**-εύ-ω / αι-**δ**-ὸ-**ς**.

Si, en outre, on tient compte du fait que l'accentuation à chaque fois différente de la diphtongue pouvait induire de légères différences de prononciations liées à la variation de son contour mélodique[36] — périspomène dans παῖς, paroxyton dans παίζων, juste avant la montée accentuelle dans παιδὸς —, et si l'on considère la participation, dans cet ensemble, du participe πεσσεύων, force est de constater l'acuité linguistique d'Héraclite. La prolifération sonore de son énoncé n'a rien d'une simple assonance. À sa manière, c'est comme si elle cherchait à nous faire entendre la constitution de la diphtongue /*ai*/, depuis la réunion de deux phonèmes indépendants, α : /*a*/ et ι : /*i*/, jusqu'à l'évolution monosyllabique ouverte de sa prononciation, tendant à rapprocher progressivement l'aperture et la région articulatoire des deux phonèmes vers un /*ē*/ ouvert noté η[37].

---

33. Gemelli Marciano (2008), p. 26 : « *to start to believe in what [it is said].* »

34. Cf. Bollack et Wismann (1972), § 3.2, p. 183 : « L'enfance, si présente dans les sons[…] ».

35. Concernant les sifflantes fortes, voir Lejeune (1972), § 102-104, p. 112-114 pour la sonore, et § 90, p. 100-101 pour la sourde de type « fricative géminée ». S'il est vrai que la prononciation initiale de la sifflante sonore forte issue de la rencontre de **d+y* (παίζω) a d'abord correspondu à /*dz*/ avant de passer, par interversion, à /*zd*/, comme la sifflante issue de la rencontre de **s+d*, on ne peut que remarquer la finesse linguistique dont Héraclite fait montre.

36. Pour la description des trois temps, ou *mores*, de la courbe mélodique des mots grecs dans leur enchaînement prosodique, voir Lukinovich et Steinrück (2009), p. 6-9.

37. Cf. Lejeune (1972), § 242, p. 230.

Aussi s'il est vrai, comme l'ont souligné Jean Bollack et Heinz Wismann, que les noms αἰών et βασιληίη se renvoient l'un à l'autre de part et d'autre de cette séquence centrale, ce n'est pas par l'opération de quelque « dessin sémantique » sous-jacent qui opposerait le père au fils par l'opposition interposée de l'enfance à la royauté[38]. Par l'expansion, par le mouvement de prolifération vocalique et consonantique qu'il constitue, c'est ce flux sonore intérieur lui-même qui tisse entre ces deux noms, tous deux au nominatif[39], un lien de nécessité infra-linguistique indéfectible. D'un côté, en effet, la modulation vocalique en /*ai-o*/ correspond très exactement à une sorte d'amplification morpho-phonique du radical vocalique de la forme minimale αἰών (**αἰώ**ν πα**ῖ**ς… πα**ί**ζ**ω**ν πε**σσεύω**ν πα**ι**δ**ὸ**ς) ; de l'autre, la forme βασιληίη, comme une sorte d'aboutissement synthétique du mouvement, prolonge le développement de la diphtongue /*ai*/ en deux variations distinctes, ασι et ηί. La première, marquée par l'intercalation de la sifflante et précédée de l'occlusive β /*b*/, symétrique labial sonore de la sourde π /*p*/, constitue un véritable avatar sonorisé du nom παῖς en en ravivant la forme ancienne dissyllabique à digamma : βασι- / παϝίς[40]. Quant à la seconde, ηί, résultat récent d'un processus de dérivation, elle a cette particularité de partager, non seulement avec la diphtongue de παῖς mais aussi avec celle d'αἰών, la présence d'un ancien digamma : -ηϝίη / αἰϝών / παϝίς[41].

En suivant le fil de cette interconnexion phonico-syllabique multiple et complexe, à la fois débridée et ordonnancée de /*ai*/ vers /*ēi*/, on voit immédiatement se dégager un premier élément de signification : il ne faut pas se fier au mouvement de va-et-vient circulaire, ou cyclique, que la symétrie parfaite du fragment suscite

38. BOLLACK et WISMANN (1972), § 3.2, p. 183 : « L'enfance, si présente dans les sons, est opposée à la royauté. La seule valeur qui justifie ce dessin sémantique est celle de *fils* pour l'enfant, et de *père* pour le roi. »

39. CHANTRAINE (1958-1963), t. 2, § 45, p. 36 : « Le nominatif exprime ce dont il est question dans la phrase », au point que, « chez Homère, on le trouve parfois employé quasi absolument ».

40. Parmi les thèmes en **-i-* à élargissement **-d-*, παῖς appartient à un groupe de mots anciens et peut-être « populaire en indo-européen », mal aisé à définir ; cf. CHANTRAINE (1933), § 269, p. 335 et § 270, p. 337. Bien que la forme de génitif chypriote *P*^{h}*ilopâwos* (*pi-lo-pa-wo-se*) ne soit pas un témoignage qui puisse servir à l'étayer (EGETMEYER [1997] = *DELG, CEG*, *s.v.* παῖς, p. 1341), sa base radicale à vocalisme *a*, παϝ- / παυ-, demeure assurée et permet de le rapprocher de toute une famille de mots anciens exprimant la notion de « petit » ; cf. *DELG*, *s.v.* παῖς, πάϊς, p. 818.

41. Indépendamment de son étymologie, qui reste inconnue, le nom βασιλεύς est en effet construit avec le suffixe de dérivation **-ew-*, attesté en mycénien et dont la semi-voyelle, à l'époque archaïque n'apparaît plus que dans la diphtongue finale du nominatif. Cf. *DELG*, *s.v.* βασιλεύς, p. 159 et PERPILLOU (1973) pour la distinction entre deux fonctions du suffixe, l'une « abréviative » de composé, l'autre productive de noms d'« agissants » par rapport à un nom ou verbe préexistant. La forme à *ē*, issue d'un phénomène d'assimilation phonétique, s'est répandue par analogie dans tout le paradigme et c'est elle qu'on retrouve également dans le dérivé abstrait βασιληϝ-ίη. Quant à αἰών < **aiw-on-*, « il reste vrai » qu'il constitue une « "création secondaire" » à partir du thème faible **h*$_2$*éy-w-* » ; cf. BENVENISTE (2015), p. XXIX de l'introduction de Ch. Laplantine et G.-J. Pinault.

entre αἰών et βασιληίη, comparable à celui qu'évoquerait le nom αἰών lui-même, dans la tradition épique, entre les générations de la vie humaine[42]. Par-delà ce mouvement, l'énoncé s'avère en effet procéder d'un élan de prolifération phonico-syllabique qui nous conduit inexorablement d'αἰών à βασιληίη. Cela n'est pas sans conséquence, compte tenu de l'isolement manifeste, par rapport au reste du fragment, que confèrent à ce nom βασιληίη, non seulement la « pause » nominale qui le précède, correspondant au non-emploi d'ἐστι[43], mais aussi la fonction présentative, presque démonstrative, de l'article ἡ renforcée par l'écho circulaire que cet article forme avec la syllabe finale du nom (**ἡ** βασιλη**ίη**).

Héraclite, fr. 52 D.-K.
αἰών παῖς ἐστι παίζων πεσσεύων παιδὸς + ἡ / βασιληίη

Tout se passe comme si c'était vers ce nom que l'énoncé d'Héraclite tendait, comme si c'était lui le *definiendum* du fragment, et non point αἰών, comme la tradition interprétative, à commencer par les premiers citateurs du fragment, nous incite généralement à le penser.

Αἰών appelle παῖς… παίζων, qui implique morpho-sémantiquement πεσσεύων, qui conduit au bout du compte à βασιληίη, qui contient en lui deux avatars phonico-syllabique de la base vocalique d'αἰών. De telle sorte qu'αἰών, nom neutre employé de son côté sans déterminant, s'avère moins fonctionner comme une unité lexicale que comme un thème, au sens musical du terme : le thème phonico-syllabique majeur de l'ensemble et la condition infra-linguistique *sine qua non* du nom de la « royauté », βασιληίη. Étant donné que le nom αἰών, avant d'exprimer l'idée de « succession des générations » ou celle de « vie qui dure » désigne d'abord originellement la « vitalité exaltée » en lien direct avec la notion générale de « jeunesse », ce mouvement de prolifération qui mène à βασιληίη n'est

42. Comme l'a démontré Benveniste (2015 [1937]), p. 94-95, engendrée par « une véritable fatalité linguistique », la conception de l'αἰών comme « retour éternel » d'ordre *kosmique*, procède en effet d'une conception archaïque humaine et physique, communément partagée et transmise par les poèmes épiques, à partir de l'expérience immédiate d'une « force s'épuisant et renaissant au cours des générations » et des saisons. On pense ici à ce passage de l'*Iliade*, I, 234-239, décrivant comment la branche, « coupée de son arbre sur la montagne », c'est-à-dire extraite de ce cycle régénérant de la nature, devient sceptre dans le but d'assurer la droiture des serments.

43. Dans le système de la langue grecque archaïque, qui fait largement « coexister deux construction différentes dans des emplois identiques », l'une verbale, définie par l'emploi de la forme indo-européenne **h¹es-*, « être là », l'autre nominale — ce que N. Lanérès appelle par commodité « pause » recouvre une authentique fonction verbale dont la particularité est en effet de maintenir le procès hors du champ de la réalisation effective, dans la virtualité subjective. Ce qui lui vaut une force d'expression pragmatique que n'ont pas ou moins les énoncés construit avec ἐστι. Cf. Lanérès (1994), notamment p. 565, 668 et 532 pour un exemple d'effet d'« exaltation ». Sur le caractère proprement injonctif de la phrase « averbale », voir aussi Denizot (2011), p. 59-75. Pour une étude du cas des fr. 10; 171; 98 D.-K. d'Héraclite, censée vérifier l'hypothèse selon laquelle ce dernier se défierait de l'« affirmation existentielle » contenue dans ἐστι, voir Jedrkiewicz (2005).

pas gratuit[44]. Il est la manifestation directe, dans la matière verbale, de cette idée même de « vitalité juvénile »[45], et sa valeur est éminemment performative puisqu'il conduit tout droit au surgissement, à l'avènement du nom βασιληίη qui, dans l'économie du fragment, en constitue le *point d'orgue* synthétique : ἡ βασιληίη, « voilà ce qu'est le pouvoir royal ! » Ainsi surgit, du travail intrinsèque et nécessaire de la matière phonico-syllabique, le nom et ce que ce nom dit de lui-même.

Ἡ βασιληίη. Face à l'emploi relativement massif qu'Héraclite fait de l'article, il est assez remarquable que les deux classes de pronoms-adjectifs authentiquement déictiques de la langue grecque se rencontrent, de leur côté, fort peu : si οὗτος reste comparativement assez rare avec une dizaine d'occurrences, singulier et pluriel confondus[46], la situation d'ὅδε est tout à fait exceptionnelle puisqu'on ne le trouve employé que trois fois[47] : une fois au pluriel, τάδε, dans le cadre d'un système d'opposition ternaire déictiquement marqué, où il s'oppose d'un côté à ἐκεῖνά, de l'autre à ταῦτα (fr. 88 D.-K.) ; deux autres fois, de façon successive dans le fr. 1 D.-K., comme l'apanage privilégié et pour ainsi dire programmatique du λόγος commençant à s'énoncer[48]. La fréquence de l'article, dont on compte une quarantaine d'occurrences pour les seules formes du singulier, contraste donc

44. Cf. BENVENISTE (2015), p. 93. À quelques exceptions près, comme FINKELBERG (2009), p. 334-335, ce sens est désormais unanimement reconnu, y compris par la majorité des éditeurs-philosophes des fragments d'Héraclite ; cf. FRONTEROTTA (2013), p. 373. Il revient à É. Benveniste d'avoir fermement établi l'étroite parenté qui lie l'un à l'autre le terme indo-européen pour « jeune » et le nom grec αἰών, les progrès de la grammaire comparée se contentant d'affiner leur étymologie commune. Aussi doit-on poser, non pas une racine verbale, mais un nom alternant entre un thème faible et un thème fort, respectivement **h*$_2$*éy-u-* et **h*$_2$*óy-u-*, et la forme **h*$_2$*yu-Hn-* pour désigner, grâce au suffixe possessif **H*^{e}/$_{o}$*n-*, « celui qui est *pourvu d'*énergie juvénile » ; cf. BENVENISTE (2015), p. XXIX-XXX de l'introduction de Ch. Laplantine et G.-J. Pinault.

45. Notons que l'expansion morpho-phonique du nom παῖς / πάϝϊς, se justifie d'autant plus pour exprimer cette idée de « juvénilité » qu'à la différence de τέκνον, il tend moins à exprimer l'idée de « filiation » que celle de « jeunesse » en général ; cf. *DELG*, *s.v.* παῖς, πάϊς, p. 818.

46. Cf. τοῦτον (fr. 57 D.-K.) ; τοῦτο (fr. 108 D.-K.) ; τούτωι (fr. 72 D.-K.) ; ταῦτα (fr. 23 ; 55 ; 56 ; 58 ; 72 ; 88 D.-K.) ; ταύτας (fr. 129 D.-K.).

47. Je ne compte pas la forme τάδε qu'on trouve généralement éditée dans le fr. 64 D.-K. pour la raison que les manuscrits nous livrent la leçon τὰ δέ, un emploi qui n'a rien d'extraordinaire puisqu'on en trouve un exemple parénétique dans l'énoncé nominal du fr. 1, 13 A (= 12, 13 West) de Tyrtée : ἡ δ᾽ἀρετή, […], « Là est l'excellence ! […] ».

48. Cf. fr. 1 D.-K. : τοῦ δὲ λόγου **τοῦδ'** ἐόντος ἀεὶ ἀξύνετοι γίνονται ἄνθρωποι καὶ πρόσθεν ἢ ἀκοῦσαι καὶ ἀκούσαντες τὸ πρῶτον· γινομένων γὰρ πάντων κατὰ τὸν λόγον **τόνδε**… La force pragmatique du déictique exophorique ὅδε / τόδε est bien connue. Authentique « *bridge-word* », non content de marquer la sphère du locuteur (BAKKER [2010], p. 154), il implique aussi une « *inferential activity highly influenced by shared knowledge* » (cf. BONIFAZI [2004] et D'ALESSIO [2004], p. 293). On s'étonnera donc d'autant plus de la fonction « métaphorique » qu'il serait en mesure de conférer au nom λόγος, qui, selon LEBEDEV (2017), p. 239 et p. 267, en acquerrait le pouvoir de désigner très *concrètement* « le monde qu'on a devant les yeux, « *the visible cosmos* ». D'un point de vue philologique et anthropologique, il est de meilleure méthode de partir des emplois archaïques du pronom adjectif, plutôt que de l'usage technique qu'en fit Aristote.

suffisamment pour être soulignée. Comme la liste exhaustive de ses emplois au singulier[49] permet de le montrer (voir l'*Annexe*), loin d'être la marque d'une banalisation, elle est en effet, au contraire, l'indice d'une fonction particulière, héritée de sa valeur originelle déictique de pur présentatif[50].

Qu'il s'agisse des quelques fragments où l'article apparaît de façon explicitement répétitive, de ceux où il se montre le déterminant systématique du nom λόγος ou, plus encore, des nombreux autres, précisément comme le fr. 52 D.-K., qui accusent un contraste marqué entre le ou les noms qui en sont accompagnés et le ou les noms qui ne le sont pas (précédés, dans l'*Annexe*, du signe #), il est manifeste qu'il a vocation à agir comme un pointeur, ou plus exactement comme un actualisateur propre à manifester, telle une épiphanie divine, le mot qu'il accompagne dans son essence morpho-sémantique.

Mais il est encore un autre indice infra-linguistique qui conforte l'hypothèse d'un élan verbal conduisant au surgissement du nom βασιληίη, c'est la structure rythmique elle-même de l'énoncé. Sans nécessairement chercher à reconnaître la forme d'un mètre ou le résultat d'un agencement *kôlométrique* précis, il est en effet possible de distinguer un premier ensemble d'allure trochaïque libre courant jusqu'au génitif παιδὸς, puis, contenu dans les limites du groupe ἡ-βασιληίη, l'un des *kôla* (ou séquences métriques) asymétriques de tradition « éolienne », qui a pu être considéré par certains comme prototypique de l'hexamètre dactylique et qu'on appelle *adonéen*[51].

---

49. Si je laisse de côté le pluriel ce n'est pas seulement pour ne pas allonger fastidieusement la liste, c'est à cause de la valeur péjorative dont il semble avoir pu être le véhicule. Cf. Herrero de Jáuregui (2005).

50. Concernant la force déictique que préserve l'article dans la langue archaïque, voir Chantraine (1958-1963), t. 2, § 236, p. 158 (qui rappelle qu'il « résulte d'un vieux démonstratif »), Bonifazi (2004), p. 405-406 et Morpurgo Davies (1968).

51. Cf. West (1982), p. 30. Rappelons que si la dimension « poétique » de la langue héraclitéenne a bien été reconnue par Most (1999), p. 357-359, Deichgräber (1963) y a montré la présence d'éléments rythmiques. Pour un inventaire des « poétismes » dans la « prose », tels que les « allitérations », les répétitions, un certain ordre des mots, ou l'emploi de mots « poétiques », on peut voir aussi Lilja (1968). Si la prudence reste de mise, toute hypothèse « métrique » de la prose ne doit pourtant pas être condamnée à rester hors du champ de la recherche scientifique sous prétexte qu'il serait arbitrairement possible de trouver partout des mètres lyriques ; cf. Dover (1997), p. 163. En ce sens, on peut notamment mentionner de manière générale Skimina (1937) ; Mansour (2009) qui montre la présence massive de rythmes poétiques dans la prose hérodotéenne ; Gheerbrant (2018) qui dévoile la fonction pragmatique des séquences dactyliques dans les fragments mythographiques de Phérécyde de Syros ; Année (2019), qui reconnaît une forme strophique dans l'*incipit* du « traité » d'Alcméon. Pour l'hypothèse d'une rythmique grecque libérée de la rigidité des schémas établis par la tradition théorique métricienne et capable d'épouser plus étroitement qu'on imagine la mélodie accentuelle des mots dans leur enchaînement prosodique, voir Doutzaris (1934), p. 335 : « le rythme "intensif" procède, même aux formes métriques les plus compliquées, dans un ordre pourrait-on dire syllabique. Cela signifie que la poésie et la musique anciennes, dont nos péans représentent le dernier degré d'évolution, demeurèrent au fond d'une simplicité élémentaire. »

ἀϊών παῖς ἐστι παίζων / πεσσεύων παιδὸς // ἡ βασιληίη.
– ⏑ – – – ⏑ – – / – ⏑ – – x // – ⏑ ⏑ – –
(séquence trochaïque libre + *adonéen*)

La forme rythmique de la séquence asymétrique finale, rattachable à une tradition métrique ancienne, et donc poétiquement marquée, a des chances d'avoir été directement perceptible à une oreille grecque constamment sollicitée tout au long de la vie par des performances poétiques et musicales en tout genre. Mais, outre qu'elle se démarquait, ici, assez naturellement de la succession *isosyllabique*, plus prosaïque, qui la précédait[52], elle dut paraître d'autant plus saillante que ce premier ensemble, selon l'interprétation vocale que son performateur pouvait lui donner[53], se rapprochait étroitement d'une forme de tétramètre trochaïque catalectique amputé de son dernier trochée : ⏑̲ ⏑ ⏑̲ x ⏑̲ ⏑ ⏑̲ x | ⏑̲ ⏑ ⏑̲ x (– ⏑) – ||[54]. Par l'interruption brutale ainsi suscitée d'un rythme familier, la solution de continuité prosodique entre παιδὸς et ἡ βασιληίη ne pouvait qu'en être plus fortement ressentie.

C'est donc toute la contexture *sonore* de l'énoncé du fr. 52 D.-K., sous ses deux aspects rythmique et phonico-syllabique, qui tend manifestement vers la révélation de ce qu'est la « royauté » en son essence, laquelle, faut-il comprendre, est intrinsèquement contenue non seulement dans cette contexture sonore de l'ensemble, mais aussi dans le condensé synthétique qu'en constitue le nom qui

52. Pour la distinction entre rythme « isosyllabique » et rythme « isochronique », voir LIDOV (1989), p. 68 et 72. Du point de vue de la continuité de l'alternance entre syllabes brèves et syllabes longues, qui fonde le rythme linguistico-musical grec, les iambes (⏑ –) et les trochées (– ⏑) qui font se succéder une brève et une longue sont dits isosyllabiques, tandis que les dactyles (– ⏑⏑) et les anapestes (⏑⏑ –) qui font alterner une longue et deux brèves sont appelés isochroniques. À propos de la cursivité plus prosaïque du rythme isosyllabique et tout particulièrement des séquences trochaïques, voir, d'une part, Aristote, *Rhétorique,* III, 8, 1408 b 35-1409 a 1, et d'autre part, les remarques introductives de PATILLON (2012), p. LVIII-LXI sur la conception des rythmes dont témoigne le traité sur *Les Catégories du styles* d'Hermogène. Selon ce dernier, les trochées, non pas tant plus prosaïques que moins amples, auraient été propre à la « saisie facile du discours par l'auditeur », ce que PATILLON (2012), 79, p. LIX nomme « transitivité ».

53. En l'occurrence, selon qu'il marquait une prononciation de la diphtongue d'αϊών en diérèse (**ἀϊ**ών), avec un allongement artificiel de l'α initial, légitimé par sa position en début d'énoncé. Sur la marge de liberté dont disposait tout locuteur-chanteur, à l'intérieur d'un schéma métrique donné, pour varier la longueur d'une syllabe de part et d'autre d'une frontière de mot, je me permets de renvoyer à ANNÉE (2017), p. 178-180 et, parmi les références qui y sont faites aux travaux de C. Ruijgh, en particulier RUIJGH (1987), p. 337.

54. Pour la forme métrique du tétramètre trochaïque catalectique, pendant du trimètre iambique dans la tradition poétique « ionienne », voir WEST (1982), p. 39-41 et LIDOV (1989), p. 69 qui s'en tient, quant à lui, à l'alternance purement isosyllabique de son rythme. Si l'« amputation » ici supposée reste un phénomène peu observé, elle se conçoit d'autant plus aisément qu'elle ne se différencie guère de la pratique de la « syncopation » (réagencement temporel dans le cadre de séquences iambo-trochaïques ; cf. STEINRÜCK [2007], p. 98-101, ou, de façon inversée, du processus d'expansion interne qui caractérise les *kôla* de la tradition « éolienne » ; cf. WEST [1982], p. 31-32).

sert à la dire, βασιληίη. Pour le formuler avec les mots d'Héraclite lui-même, ce à quoi tend l'énoncé du fr. 52 D.-K., finalement, n'est autre qu'à « expliquer » ce nom, linguistiquement parlant, « selon la nature » qui est la sienne (κατὰ φύσιν διαιρέων, fr. 1 D.-K.). Écoutons-le donc selon cette « φύσις ».

2. Au rebours de la « royauté »

Comme Daniel Babut l'a justement souligné[55] et comme suffisent à nous en assurer les quelques fragments d'Héraclite qui font état de l'« enfance »[56], les mots de la famille de παῖς (qui, rappelons-le, peut aussi servir à désigner l'« esclave »[57]) ont, chez ce poète-savant, une connotation négative qui ne fait aucun doute. Figure paradigmatique du νήπιος malhabile et incompétent[58], il représente l'homme dans son irrémédiable inaccomplissement. Des fr. 20 et 74 D.-K. il ressort que cette négativité semble en outre alourdie du poids du μόρος, de cette « part de destin funeste » qui relie ataviquement les parents aux enfants et les enfants aux parents[59]. Quant à la famille de la « royauté », le seul autre emploi qu'on en trouve est celui du nom βασιλεύς, dont dérive directement l'abstrait βασιληίη, dans le fragment que cite encore Hippolyte, juste après le fr. 52 D.-K. :

> πόλεμος πάντων μὲν πατήρ ἐστι, πάντων δὲ βασιλεύς, καὶ τοὺς μὲν θεοὺς ἔδειξε τοὺς δὲ ἀνθρώπους, τοὺς μὲν δούλους ἐποίησε τοὺς δὲ ἐλευθέρους.

---

55. Cf. Babut (1976), p. 472.

56. Il s'agit des frr. 79 ; 117 ; 56 ; 20 ; 70 ; 74 D.-K. (= D 75 ; D 104 ; D 22 ; D 118 ; D 6 ; D 7 L.-M.).

57. Cf. *DELG*, *s.v.* παῖς, πάϊς, p. 818-819. Laks et Most (2016a), qui s'en souviennent bien, le traduisent d'ailleurs ainsi dans leur fr. D 104 (= B 117 D.-K.) p. 287 : ἀνὴρ ὁκόταν μεθυσθῆι, ἄγεται ὑπὸ **παιδὸς** ἀνήβου…, « Quand un homme s'est enivré, il est conduit par un esclave impubère… ».

58. Cf. fr. 79 D.-K. (= D 75 L.-M.) : « L'homme écoute, face à la divinité, comme l'enfant face à l'homme » (ἀνὴρ νήπιος ἤκουσε πρὸς δαίμονος ὅκωσπερ παῖς πρὸς ἀνδρός). Indépendamment de l'étymologie exacte du nom νήπιος qui reste encore résolument incertaine (*DELG*, *s.v.* νήπιος, p. 723), on remarquera que sa confrontation, ici, avec une forme du verbe ἀκούω pourrait aller dans le sens de la glose proposée par Hésychius (étayée par un rapprochement possible avec le verbe archaïque ἠπύω « clamer, appeler à haute voix »), ν 515 : νηπύτιον· νήπιον, ἄφωνον. Si, en effet, Héraclite le considérait, de la même manière, comme le composé privatif d'un verbe « parler » ou d'un verbe d'énonciation quelconque, la première partie de l'énoncé s'expliciterait d'elle-même : si l'homme écoute la divinité comme un « pauvre sot », c'est qu'il écoute comme un « qui ne sait même pas parler / faire entendre sa voix ».

59. Héraclite, fr. 20 D.-K. (= D 118 L.-M.) : « Étant dans le devenir, ils consentent à vivre et à tenir leur part de destin, mais davantage à se relâcher, au point qu'ils laissent leurs enfants derrières eux pour qu'ils deviennent (*i.e.* à leur place) leur propre part de destin » (γενόμενοι ζώειν ἐθέλουσι μόρους τ'ἔχειν, μᾶλλον δὲ ἀναπαύεσθαι, καὶ παῖδας καταλείπουσι μόρους γενέσθαι) ; fr. 74 D.-K. (= D 7 L.-M.) : « ne pas être les enfants de ses géniteurs, c'est-à-dire ce qui vient d'eux, le laisser nu, comme cela nous est échu » (οὐ δεῖ παῖδας τοκέων ὧν τοῦτ' ἔστι κατὰ ψιλόν· καθότι παρειλήφαμεν, codd. : τοκεώνων edd.).

> Le combat guerrier, de tous est le père et de tous est le roi et il désigne dieux les uns, hommes les autres, et il rend esclaves les uns, libres les autres[60].

S'il ne fait mention explicite d'aucun « jeu », ce fragment est néanmoins riche d'enseignement pour ce qu'il établit un rapport d'équivalence entre trois termes, πόλεμος, πατήρ et βασιλεύς, et qu'il leur attribue communément la responsabilité d'une sorte de cycle d'alternance entre des positions symétriquement opposées deux à deux : celle de l'homme et du dieu, d'abord ; celle de l'esclave et du libre citoyen, ensuite. Si l'idée de « puissance royale » s'associe volontiers, dans la pensée d'Héraclite, à celle du « combat » et de la « guerre », qui finit toujours par faire des vaincus des vainqueurs et, comme Solon l'aurait prédit à Crésus[61], des vainqueurs des vaincus, peut-être Jean Bollack et Heinz Wismann n'avaient-ils pas tort en trouvant dans le fr. 52 D.-K. une définition de l'αἰών comme l'alternance des rôles du père et du fils dans un cycle qui ne s'aboutit que lorsque le fils détrône le père en devenant le père d'un nouveau fils[62].

Cela s'accorderait d'ailleurs, d'une certaine manière, avec la conception traditionnelle du pouvoir royal, telle qu'on la trouve exprimée dans les poèmes homériques et dans les hexamètres hésiodiques : les premiers faisant surtout état des rivalités permanentes qui animent les chefs achéens lesquels, bien que tous aussi « rois » les uns que les autres, le sont tantôt « plus », tantôt « moins » que les autres[63] ; les seconds insistant d'une part sur la succession violente de Zeus à Cronos, « premier roi des rois divins[64] », d'autre part sur tout ce qui sépare les « rois vénérables » (βασιλεῦσι… αἰδοίοισι) et « nourrissons de Zeus » (διοτρεφέων

60. Héraclite, fr. 53 D.-K. (Ps.-Hippolyte, *Réfutation de toutes les hérésies,* IX, 9, 4).

61. Cf. Hérodote, *Histoires,* I, 32, et en particulier, la conclusion du discours, l. 47 : « car nombreux sont ceux à qui le dieu a laissé voir la félicité pour les renverser ensuite jusqu'à la racine » (πολλοῖσι γὰρ δὴ ὑποδέξας ὄλβον ὁ θεὸς προρρίζους ἀνέτρεψε). Pour un rapprochement entre les pensées d'Héraclite et de Solon, voir KAHN (1979), p. 179-181 ; FRANZ (2017), p. 93-96 ; RAAFLAUB (2017) ; WALTER (2017), p. 153-154.

62. Cf. BOLLACK et WISMANN (1972), § 3.3, p. 184 : « Ainsi l'*aiôn* (d'un homme) comprend l'enfant issu de lui et s'accomplit quand l'enfant équivaut à son père. […] Les "âges" s'imbriquent en se croisant chaque fois par moitié. »

63. Cf. *DELG*, *s.v.* βασιλεύς, p. 159, qui rappelle que le terme « vaut pour tous les chefs achéens » et qui suggère ainsi une solution de continuité non encore consommée entre le sens mycénien de « simple fonctionnaire » palatial et celui de ποιμὴν λαῶν, « pasteur d'homme », de l'*Iliade* (sur cette dernière expression, voir BENVENISTE [1969], t. 2 (8), p. 90-95). L'idée de « plus ou moins roi qu'un autre » est attestée par l'existence du comparatif βασιλεύτερος appliqué aux Atrides (*Il.* 9, 162 ; 9, 392 ; 10, 239 ; Tyrt. fr. 1, 7 A = 12, 7 West) et du superlatif βασιλεύτατος réservé à Minos (Hésiode, fr. 144, 1 MW). Pour la valeur authentiquement comparative, et non plus oppositive, du suffixe **-tero-* dans βασιλεύτερος, dès les poèmes homériques, voir LE FEUVRE (2015), p. 347-348 et n. 10 ; sur cette valeur originellement oppositive du suffixe, voir CHANTRAINE (1961), § 119, p. 112-113.

64. Hésiode, *Théogonie*, 486 : Οὐρανίδῃ μέγ' ἄνακτι, **θεῶν προτέρων βασιλῆι**.

βασιλήων), des rois plein d'*hubris*, « amoureux de la guerre » (φιλοπτολέμου βασιλῆος)[65].

Mais est-ce bien ainsi qu'il faut *entendre* et *écouter* l'énoncé de notre fragment ? Dans l'économie de la structure qu'on a mise en évidence, entre les deux extrémités αἰών et βασιληίη, qui se rattachent l'un à l'autre par un lien de nécessité phonico-syllabique, la séquence proliférante παῖς-ἐστι-παίζων-πεσσεύων-παιδὸς fonctionne aussi comme une unité de sens autonome parfaitement refermée sur elle-même : παῖς et παιδὸς d'un côté, παίζων et πεσσεύων de l'autre, ne se contentent pas de se faire écho d'un point de vue morpho-phonique. Ils se trouvent également reliés deux à deux par une forme de dépendance syntaxique plus ou moins directe ou plus ou moins lâche.

La distance qui sépare le génitif παιδὸς du nominatif παῖς, compensée par la stricte symétrie de leurs positions respectives, ne gêne en effet nullement l'établissement d'une construction adnominale directe[66] : παῖς παιδὸς, « l'enfant d'un enfant ». Une telle construction se conçoit d'autant plus, dans le contexte du fragment, qu'elle pouvait fonctionner comme la reprise, disloquée et en quelque sorte pervertie, d'une expression épico-guerrière traditionnelle qui, généralement au pluriel, exprimait la succession sans fin des générations au sein d'une même lignée. On en connaît quatre occurrences, dont une seule, et non des moindres, au singulier :

> *Il.* XX, 308
> **καὶ παίδων παῖδες** |[P] τοί κεν μετόπισθε γένωνται.
> [Il s'agit du décret du Κρονίων, fils de Cronos, selon lequel c'est le puissant Énée qui désormais régnera sur les Troyens,]
> Et les fils de ses fils, qui naîtront par après lui.
>
> Tyrt. 1, 30 A (= 12, 30 West)
> **καὶ παίδων παῖδες** | καὶ γένος ἐξοπίσω
> [Le ξυνὸν δ΄ ἐσθλὸν de la cité, ce « bien essentiel » qu'est l'homme capable de détourner les phalanges fluctuantes de l'ennemi, sa tombe et ses enfants sont insignes fameux parmi les hommes,]
> Ainsi que les enfants de ses enfants et toute sa descendance après eux.

65. Pour ces trois formules, voir respectivement, 1) Hésiode, *Théogonie*, 80 ; 434 ; fr. 43a, 89 M.-W. ; fr. 361, 1 M.-W. ; 2) Hésiode, *Théogonie* v. 82 ; 992 ; 3) Hésiode, fr. 9, 1 M.-W. et 251a, 3 M.-W.

66. Cf. Chantraine (1958-1963), t. 2, p. 59-61. Il s'agit donc bien d'un complément du nom ou « génitif d'appartenance », et non d'un « génitif de qualité », mais construit par rapport à l'« enfant » lui-même et non pas par rapport à la « royauté » ; cf. Bollack et Wismann (1972), § 2.1, p. 182. De manière moins immédiate et moins évidente, on pourrait à la limite l'interpréter aussi comme un « génitif ablatif » qui insisterait à la fois sur la participation et sur l'origine (« un enfant jouant *au titre d'enfant* / *d'enfant qu'il est* »), voire comme un « génitif de prix » qui exprimerait quant à lui l'idée de « se donner soi-même en gage » (« un enfant jouant *l'enfant pour l'enfant* / *à prix d'enfant* »). Cf. Chantraine (1958-1963), t. 2, § 81, p. 65 et § 71, p. 57-58.

Pindare, *Néméennes* VII, 100-101
… παίδων | δὲ παῖδες ἔχοιεν αἰεί
γέρας τό περ νῦν καὶ ἄρειον ὄπιθεν.
[Au moment d'adresser sa prière finale à Zeus au nom de Sôgénès et de son père, le poète formule le vœu que]
Les enfants de leurs enfants conservent toujours
La vénérable dignité, telle qu'à présent et par après meilleure encore

Od. XIX, 403-404
Αὐτόλυκ', αὐτὸς νῦν |[P] ὄνομ' εὕρεο, ὅττι κε θεῖο
παιδὸς παιδὶ φίλῳ· |[P] πολυάρητος δέ τοί ἐστι
[Euryclée déclare :]
« Autolykos, c'est à toi, maintenant, de trouver un nom qui soit fait pour être apposé
À l'enfant de ta chère enfant, lui que tu as longtemps désiré »

Comme on peut le constater, dans chacun de ces exemples, y compris dans le cadre plus intimiste et restreint que nous offre l'*Odyssée*, l'expression se réfère toujours à un individu précis, un homme d'âge mûr ou encore dans la force de l'âge, qu'elle désigne comme l'origine bienheureuse de la succession qu'elle annonce, tout en l'incluant elle-même rétroactivement dans ce mouvement cyclique de la vie humaine : Énée lui-même, illustre rejeton d'Anchise qui, selon l'*Iliade*, fera survivre la lignée des Troyens ; Sôgénès et son père dans l'épinicie de Pindare ; l'ἀνήρ anonyme chanté par Tyrtée, qui en gagnant le sommet de l'ἀρετή suprême remplit de gloire son père et sa cité[67] ; Autolykos, enfin, le père de la mère d'Ulysse, qui actualise en quelque sorte la naissance de ce héros en le baptisant du nom qui le rendra fameux.

Or ce qu'il y a de frappant dans la forme qu'Héraclite donne à cette formule, c'est précisément la suppression de tout point d'ancrage. Ce qui, renforcé par l'usage du singulier, semble abstraire la succession décrite du cycle familier des générations et la réduire à l'absurde d'une situation enclose sur elle-même où n'existerait pas d'autre âge que celui de l'enfant persistant dans l'enfance. En déstructurant la forme de l'expression traditionnelle, Héraclite en transforme donc, en fait, radicalement le sens : ici, la puissance du processus vital auquel renvoie l'αἰών, et qui permet que « les enfants des enfants » se succèdent au long d'une chaîne ininterrompue, est comme bloquée de façon « superlative » au stade de l'enfant[68]. Comme face à βασιλεύς la langue épico-héroïque a forgé le comparatif βασιλεύτερος et le superlatif βασιλεύτατος[69], παῖς παιδὸς pourrait en effet avoir

67. Tyrtée, fr. 1, 24 A = 12, 24 West.

68. Bien que d'un point de vue différent, MOST (2011), p. 105-106, affirme que pour Héraclite : « *human beings are during the course of their whole life, they are really nothing more than children playing games.* »

69. Voir *supra* n. 66.

été, pour Héraclite, une façon de désigner un état ou un comportement « plus enfant qu'enfant » ou « le plus enfant qui soit ».

En ce qui concerne les deux participes concomitants, παίζων πεσσεύων, il est évident, comme l'ont dit Jean Bollack et Heinz Wismann[70], que « le premier ne peut pas être seulement repris par le second dans une figure alors purement rhétorique ». Plus qu'une asyndète, ou qu'une simple apposition, le fait est qu'une véritable relation les unissait, non pas tant syntaxique au sens strict que corrélative d'un point de vue sémantico-pragmatique. Compte tenu du sens propre et originel du verbe dénominatif παίζω, « faire l'enfant, se conduire comme un enfant », que son insertion dans le triptyque παῖς-παίζων-παιδὸς semble précisément tendre à réactiver[71], il est manifeste qu'il fonctionne comme le complément nécessaire du participe πεσσεύων, directement impliqué par l'idée de « jeu » que celui-ci comporte[72]. Si l'on peut donc le comparer à une extension adverbiale de πεσσεύων comme le fait Johannes Meerwaldt, « παίζων πεττεύων, dit-il, *idem valeat atque* παιδικῶς πεττεύω », il est plus juste à mon sens de le conserver tel et de considérer que les deux participes sont reliés l'un à l'autre par une véritable corrélation sémantique conditionnée par les intentions pragmatiques du fragment lui-même. Ainsi faut-il comprendre que l'enfant du fragment pousse des pions « comme un enfant », « en faisant l'enfant » ou peut-être davantage, pour reprendre l'idée de superlativité que je viens d'évoquer, « en sur-jouant l'enfant » [73].

Quel que soit le jeu exact auquel le participe πεσσεύων était censé faire référence, il semble qu'on puisse au moins s'accorder sur une chose : il se jouait avec des « pions » et supposait donc un plateau[74]. Qu'il s'agisse du « jeu des cinq lignes », où le dé faisait intervenir une part de hasard, ou plus probablement, comme l'a montré Ulrich Schädler[75], d'un jeu de stratégie destiné aux adultes, tel que celui nommé

70. Bollack et Wismann (1972), § 3.2, p. 183.

71. Voir *DELG*, *s.v.* παῖς, πάϊς, p. 818 où est bien souligné le lien qui relie étroitement le dénominatif au nom παῖς — lequel marque moins la « filiation » que le neutre τέκνον, et surtout Meerwaldt (1928), p. 163 : « *ex triplici illo* παῖς *et* παίζων *et* παιδὸς *loci ipsius plane apparet παίζειν hic non generatim valere* "*ludere*"*, verum speciatim et praegnanter* pueriliter *ludere.* »

72. Meerwaldt (1928), p. 163 : « Πεττεύειν*, calculis (digerendis) ludere* […] ».

73. Le fait qu'il existe, dans la langue grecque archaïque, un verbe πέσσω avec lequel πεσσεύω pouvait phoniquement interférer pourrait conforter encore cette idée de superlativité puisque son sens « faire cuire / mûrir » ou « digérer » ou « cuver (un sentiment) » (*DELG*, *s.v.* πέσσω, p. 858) implique l'idée d'un processus parfaitement consommé.

74. Comme l'a souligné Fronterotta (2013), p. 374, toutes les hypothèses ont été formulées et toutes sont condamnées à rester conjecturales. Reste le sens de « pierre(s) ovale(s) » qu'on peut attribuer au nom πεσσός, πεσσοί, qu'on utilisait sur une table de jeu et que Palamède, héros civilisateur, fils de Nauplios, est censé avoir inventées parmi d'autres techniques s'inscrivant « dans l'ordre de la cité » ; cf. Dasen (2015), p. 84 et 89-90 et M. Vespa dans ce volume. Cf. *DELG*, *s.v.* πεσσός, p. 858.

75. Si l'on manque d'éléments pour identifier le jeu auquel Héraclite fait allusion, Schädler (2009a), p. 185-186 commence son analyse du fr. 52 D.-K. en montrant qu'un candidat au

« *Polis* », l'essentiel, au vu de ce qui ressort de la réactivation de l'expression παῖς παιδὸς et du sens du participe παίζων, c'est que les règles qui en définissent le déroulement correct sont, ou méconnues, ou puérilement négligées[76].

Étant donné le contexte *agônistique* de la Grèce archaïque, très justement rappelé par Véronique Dasen[77], il faut par ailleurs remarquer que l'une des règles de base d'un jeu de table, quel qu'il fût, était alors sans doute, de s'affronter à un adversaire et de faire l'expérience, à tour de rôle, des positions inverses que sont celles du gagnant et du perdant[78], avatars des positions socio-politiques du vainqueur et du vaincu, du gouvernant et du gouverné, de l'homme libre et de l'esclave. Puisqu'il n'est nullement question d'un autre joueur, dans le fragment d'Héraclite, c'est l'essence même du jeu qui se trouve doublement pervertie : non seulement l'enfant se contente de jouer à pousser confusément des pions mais encore les avance-t-il sans intention de vaincre quiconque. L'action décrite au cœur du fr. 52 d'Héraclite est donc tout aussi stérile que l'αἰών bloqué auquel renvoie la circularité de l'expression παῖς παιδὸς.

Ce qui nous amène, enfin, à considérer la forme verbale ἐστι employée au début du fragment. Le fait que celle-ci soit située à l'intérieur de la séquence phonico-syllabique centrale du fragment, et non pas entre les noms αἰών et παῖς, conforte en effet l'interconnexion étroite que le λόγος héraclitéen tisse ici entre le jeu de l'enfant et l'idée que recouvre αἰών. Tout en faisant, par conséquent, partie intégrante de l'expansion centrale en /*ai-o*/ et en en préservant ainsi la cohésion, tout se passe comme si elle assignait à cette même expansion, dans sa globalité, une fonction relative ou restrictive par rapport au nom αἰών avec lequel elle est syntaxiquement conjuguée. Pour le formuler autrement, l'inclusion d'ἐστι dans la séquence centrale du fragment a pour effet d'actualiser un cas particulier d'αἰών

---

moins peut être éliminé, c'est le jeu des « *Cinq Lignes* ». Parmi les trois types de jeux, en sus du simple jet de dés ou d'osselets, que les sources anciennes (Pollux et Eustathe essentiellement) nous permettent de distinguer — le jeu de la « *Polis* », le *Diagrammismos* et le jeu des « *Cinq Lignes* » — ce dernier, en effet, parce qu'il n'usait pas seulement de pions ou jetons, mais aussi des dés, « *was obviously not considered a form of* Petteia *(games with counters), … but of* Kubeia *(games of chance)* ». Le rapprochement qu'il fait avec la confrontation anecdotique qu'Héraclite aurait établie entre les osselets des enfants et la pratique politique des adultes, πολιτεύεσθαι (Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 2-3 = fr. A 1 D.-K. = P 6 L.-M.) le mène à suggérer un jeu d'ordre stratégique de la sphère des adultes : « *It seems on the contrary that he [Héraclite] wanted to exclude the idea of a game of chance.* » Voir aussi U. SCHÄDLER dans ce volume.

76. Cf. FRONTEROTTA (2013), p. 374, dont la conclusion prudemment ouverte (« *un'attività che poggia su procedure le cui regole non sono,* soggetivamente *per il "bimbo" che le pratica e oggetivamente per la natura stessa del "gioco", immediatamente evidenti* ») rejoint d'une certaine manière celle de SCHÄDLER (2012), p. 186-187 : « *What Herakleitos' child is doing is not to play a board game* (cf. KAHN [1979], p. 227), *but to play as if he was playing a board game, since he does not know the rules or the aim of the game.* »

77. Cf. DASEN (2015), plus particulièrement, p. 82 et 88-91.

78. Cf. DASEN (2015), p. 93.

et non point de le définir comme une notion objective générale. Il s'agit de l'αἰών « *quand* il se manifeste (de telle ou telle façon) », d'*un* αἰών « *qui est* (ceci ou cela) » ou « *qui n'est que* (ceci ou cela) ». Cette valeur d'actualisation, de manifestation réelle concrète est précisément ce qui caractérise l'expression de la copule par rapport à la pause de l'énoncé nominal dont on a vu qu'elle se trouve, pour sa part, à l'autre bout du fragment, du côté du nom βασιληίη[79]. Ainsi, d'un côté, un αἰών concrètement spécifié ; de l'autre, par la dimension au contraire virtualisante et parénétique de la pause, l'épiphanie linguistique de la βασιληίη : αἰών παῖς ἐστι παίζων πεσσεύων παιδὸς < > ἡ βασιληίη : « Une force vitale, qui n'est que l'enfant d'un enfant sur-jouant à avancer des pions, voilà ce qu'est le pouvoir royal[80] ! »

Que faut-il conclure de cette traduction à laquelle la φύσις verbale elle-même du fragment nous a naturellement conduits, si ce n'est que tout dans le λόγος d'Héraclite converge vers le nom βασιληίη pour en (d)énoncer le sens ? Quel que soit le « pouvoir royal » en question — celui de Crésus qui finança le temple d'Artémis[81] ou celui du Grand Roi perse Cyrus II qui renversa l'empire lydien ; celui des gouverneurs locaux soutenus par le satrape de Sardes ; celui des dignitaires politico-religieux de la famille des *Basilides* dont serait issu Héraclite lui-même[82] ; ou encore celui du roi « père des hommes et des dieux », issu du grand Cronos, lui-même « premier roi » des rois divins[83] — ne faut-il pas comprendre que, dans la pensée d'Héraclite, il ne s'agit jamais que d'un pouvoir stérile et potentiellement (auto)-destructeur ? Ce que le nom βασιληίη nous révèle de lui-même, n'est-ce pas que toute royauté est une force aussi débridée et vaine qu'un αἰών dont l'expansion est retournée sur elle-même, en un mot, un jeu gratuit qui n'a de fin que sa gratuité ?

Conclusion

Si l'hypothèse de lecture ici proposée du fr. 52 D.-K. a quelque validité, une telle condamnation de la royauté confirme d'elle-même la dimension éminemment

79. Selon Lanérès (1994), p. 608, ἐστι est le plus éminent représentant du verbe *être* grec en tant qu'il est le plus propre, dans tout le paradigme, « à définir un *état* de façon intrinsèque, *sans considération de limites,* ni de durée : il ne désigne ni le point de départ, ni l'achèvement d'un procès ». Sa faculté d'actualisation résulte de sa valeur éminemment *stative* et *essive*.

80. La traduction que je propose a le mérite de rendre compte de la symétrie du fragment à la fois de manière générale et dans la tension qui se crée entre l'expression verbale initiale et l'expression nominale finale, tout en respectant le mouvement de prolifération interne qui mène au nom βασιληίη.

81. Sur ce point, voir Bammer (2017), notamment p. 49 et 75.

82. Voir García Quintela (1992), p. 23 (pour la remarque sur son propre titre), Gemelli Marciano (2009), p. 105-106 (avec la n. 24), et Franz (2017), p. 89.

83. Pour la royauté toute « paternelle » de Zeus, qui selon les formules homériques et hésiodiques est à la fois πατὴρ ἀνδρῶν τε θεῶν τε (Hésiode, *Théogonie,* 542, 643, 838, etc. ; *Il.* IV, 68, etc.) / θεῶν πατέρ' ἠδὲ καὶ ἀνδρῶν (*Théogonie,* 47, 457, 468, etc.) et θεῶν βασιλῆα(/-ι) καὶ ἀνδρῶν (*Théogonie.* 462, 476), on peut voir les remarques de Bonnet (2017), p. 95-96 à propos de la relation de verticalité à laquelle renvoie « le fascinant motif de la chaîne d'or ».

politique de la pensée d'Héraclite et permet même de la préciser en complétant les conclusions auxquelles Kurt Raaflaub, notamment, est parvenu.

Contrairement à Hérodote, chez qui certains éléments de sa pensée se retrouvent plus nombreux qu'on ne saurait croire[84], Héraclite, ne semble pas distinguer un pouvoir monarchique vénérable, la βασιληίη, d'un pouvoir généralement condamnable que ne légitime aucune sanction divine et auquel l'œuvre d'Hérodote a fini par assigner le nom τυραννίς[85]. Paradoxalement, si le fr. 53 D.-K. nous apprend qu'on peut dire de l'« œuvre de guerre », du πόλεμος, qu'il est « roi », βασιλεύς, l'inverse ne vaut pas. La βασιληίη n'a pas cette vertu dynamique de la guerre qui préside au cours fluide et perpétuellement mouvant des choses[86]. Elle n'est résolument qu'un « jeu », c'est-à-dire, comme l'a bien défini É. Benveniste, une activité sans efficience qui ne fait que s'« irréaliser » en elle-même, et partant se menacer elle-même.

Outre que cette conception benvenistienne du « jeu » ne contredit pas la vertu éducative qui pouvait être la sienne en Grèce[87], ni ne dément le sens originel du verbe παίζω, c'est elle qui permet de comprendre le seul point commun qui, à mon sens, existe entre l'expression d'Héraclite : παῖς παίζων πεσσεύων et celle des manuscrits du fr. 31 100 D.-K., v. 8-9 d'Empédocle : παῖς || κλεψύδρην παίζουσα[88].

---

84. Cf. WALTER (2017).

85. Comparant l'usage fait par Hérodote des mots de la famille de βασιλεύω et ceux, plus rares et conditionnés de la famille de τυραννεύω, DE BOCK CANO (1994) p. 59-61 met en évidence la mise en place progressive d'« *un proceso de estructuración semántica* » où, pour la première fois, τυραννεύω apparaît comme une variante à polarisation négative de βασιλεύω, pour sa part attaché à toute « royauté » — à commencer par celle, gémellaire, de Sparte — qui se trouve subjectivement marquée au sceau d'une digne légitimité et/ou d'une vénérable antiquité. C'est au terme de l'œuvre hérodotéenne que la famille de τυραννεύω passerait définitivement de cet état de simple variante au statut d'unité de sens propre spécialisée dans l'expression d'une « pratique pervertie du pouvoir monarchique ».

86. Ce sont les frr. 80 et 53 D.-K., et dans une moindre mesure le fr. 67 D.-K., qui rendent compte de la dynamique de la guerre. Parmi d'autres, comme l'importance accordée au « λόγος-savoir de toutes choses » et au « νόμος-garantie de toutes choses », cette conception des choses est l'une de celles qui, selon WALTER (2017), p. 164-167, rapproche les projets respectifs d'Héraclite et d'Hérodote. Pour d'autres éléments de rapprochement, cf. GEMELLI MARCIANO (2009), p. 109 et 115-117. À propos de l'idée de « relativisme fluvio-anthropologique » à laquelle participe vraisemblablement cette dynamique, voir VALENTI (2017), en particulier p. 200-204. Si PACI (1949) voit dans la « guerre » héraclitéenne la « raison cosmique » des vicissitudes humaines, CORDERO (1977) l'interprète plus précisément comme une puissance d'équilibre dont la visée serait le maintien de la cité dans sa stabilité aristocratique. Ajoutons que pour MARCOVICH (1955), la « guerre » aurait été l'une des trois grandes sections censées organiser l'œuvre d'Héraclite.

87. À propos des qualités éducatives des jeux de plateau et du jeu des *Cinq Lignes* en particulier, cf. DASEN (2015), p. 88-95, et plus expressément les conclusions de la p. 95, et sa contribution dans ce volume.

88. Fr. 100, v. 8-9 D.-K. (= D 201a, v. 8-9L.-M.) : εὖτε δ' ἀναθρώισκηι, |^{P} πάλιν ἐκπνέει, ὥσπερ ὅταν **<u>παῖς</u> || κλεψύδρην παίζουσα** |^{T} δι' εὐπετέος χαλκοῖο… RASHED (2008), p. 444 : κλεψύδρηι

Dans les deux cas — pour l'un selon les règles propres à un mécanisme universel connu (*i.e.* le processus physiologique de la respiration comparée au mécanisme de la clepsydre[89]), pour l'autre sans règles clairement définies — il s'agit toujours d'une activité qui a *sa propre fin en soi*. Mais tandis qu'Empédocle n'emploie qu'une simple comparaison pour illustrer le phénomène de la respiration humaine à l'image de l'« incommensurable » αἰών *kosmique*[90], Héraclite, en revanche, actualise le jeu de l'enfant dans la sonorité même de son langage pour condamner une attitude parfaitement contraire à la conception grecque archaïque de la pratique politique ancrée, *hic et nunc*, dans la réalité pragmatique de la communauté[91].

C'est pourquoi je n'adhère pas parfaitement à l'interprétation de Marwan Rashed qui considère l'expression empédocléenne παῖς παίζουσα comme un « écho conscient » à celle de son prédécesseur de la côte ionienne[92] : Empédocle réinvestirait, au service de sa grande conception cyclique du monde, la « puissance évocatrice » qu'Héraclite aurait su donner à l'αἰών en lui conférant la « spontanéité toujours victorieuse » et « innocente » de l'enfant. Mais est-il juste de considérer que le jeu du fragment d'Héraclite s'oppose à celui d'Empédocle en ce qu'il serait à l'image de son « flux monodirectionnel » ? Tout montre, dans le fragment, qu'il ne l'est précisément pas et c'est bien là le problème. Ce qui rapproche indirectement les expressions d'Empédocle et d'Héraclite — que leur facture et leur agencement tendrait d'ailleurs plutôt à séparer — c'est, à mon sens, une conception tantôt

---

παίζουσα D.-K. | κλεψύδρηι παίζηισι L.-M.), « mais lorsqu'il [*i.e. le sang*] bondit en retour, l'autre [*i.e. l'aithêr*] est à nouveau expiré, comme lorsqu'une enfant, || jouant à la clepsydre au moyen d'un cuivre maniable […]. Rashed (2008), p. 457-463 identifie de façon convaincante la jeune fille de ce fragment physique d'Empédocle avec un principe d'alternance perséphonien sis dans le cœur de chaque être humain.

89. Concernant le mécanisme de la clepsydre, plus efficace que celui des soufflets, proposé par Aristote, pour rendre compte du processus physiologique de la respiration humaine, en son adéquation avec la théorie de la connaissance empédocléenne, voir Rashed (2008), p. 455-457.

90. Cf. 31 16 D.-K. = D 63 L.-M. : ἦ γὰρ καὶ πάρος ἦν <τε> καὶ ἔσσεται, οὐδέ ποτ', οἴω, || τούτων ἀμφοτέρων κενεώσεται **ἄσπετος αἰών**, « Car certainement, elle [*scil.* soit l'Amitié, soit la Discorde] était auparavant et sera, et jamais, je pense, || de ces deux-là ne sera vide l'incommensurable durée de vie » (trad. L.-M., p. 697). Pour le sens que semble prendre le nom αἰών dans ce fragment d'Empédocle, attestant pour la première fois une inclinaison vers l'idée de « durée sans fin du monde », voir Festugière (1971), p. 258. Selon Rashed (2008), p. 464, « l'alternance biologique à laquelle préside Perséphone, sous la forme du cycle de la vie et de l'eau » est elle-même « l'expression de l'oscillation cosmique fondamentale entre Amour et Discorde ». Selon Most (2011), p. 104, le sens d'« éternité *kosmique* », « *with the immensity of its temporal dimension* » se trouverait également dans la *Théogonie* orphique.

91. Cf. Raaflaub (2017), p. 109-118. Insistant, à bon droit, sur la nécessité absolue, pour comprendre toute pensée ou manifestation du *poieîn* grec, de la replacer dans le contexte socio-politique qui fut le sien (p. 108), celui-ci souligne, chez Héraclite, le même *leitmotiv* que chez Thucydide : « *the men are the polis* » — et la nécessité qui en découle de trouver le lien qui les soude en un tout harmonieux.

92. Cf. Rashed (2008), p. 466.

négative, tantôt positive ou neutre de la gratuité répétitive à laquelle renvoie le jeu de l'enfant, fille ou garçon.

Loin de corroborer la légendaire misanthropie et le retranchement intérieur dans lequel Héraclite se serait réfugié, ce rejet du pouvoir royal coïncide donc au contraire avec ses autres fragments qui vantent les vertus communautaires de la « loi », νόμος, et du « conseil avisé », βουλή[93], et dont le dénominateur commun, comme l'a souligné Kurt Raaflaub, n'est autre que la pratique publique du λόγος en commun et au nom du bien commun[94]. C'est là le point crucial. Qui dit implication dans la vie politique de la communauté ne dit pas forcément πολιτεύεσθαι, pour reprendre le terme de l'anecdote rapportée par Diogène Laërce[95]. Bien qu'on puisse à juste titre rapprocher cet état d'esprit pro-*eunomique* de la pensée politique de Solon[96], il ne faut pas oublier pour autant que, contrairement au poète-législateur d'Athènes, Héraclite ne prétend pas, ni n'est d'ailleurs connu pour avoir œuvré en *actes effectifs* pour sa propre communauté[97]. La seule action politique qui fut

93. Cf. fr. 33 D.-K. : **νόμος** καὶ **βουλὴ** πείθεσθαι ἑνός (Bollack-Wismann : βουλῆι D.-K., fr. D 108 L.-M., fr. 76 Fronterotta, *cett. edd.*), « La loi et le bon conseil ensemble, c'est de suivre une seule chose » ; 44 D.-K. : μάχεσθαι χρὴ τὸν δῆμον **ὑπὲρ τοῦ νόμου** ὑπὲρ τοῦ γινομένου ὅκως ὑπὲρ τείχεος (éd. Bollack-Wismann, fidèle aux manuscrits : ὑπὲρ τοῦ νόμου ὅκωσπερ τείχεος D.-K., fr. D 106 L.-M., fr. 77 Fronterotta, *cett. edd.*), « il faut que le peuple combatte pour la loi, pour la loi allant advenant, tout comme pour le rempart » ; et 114 D.-K. : ξὺν νόωι λέγοντας ἰσχυρίζεσθαι χρὴ τῶι ξυνῶι πάντων, ὅκωσπερ **νόμωι** πόλις, καὶ πόλις ἰσχυροτέρως. τρέφονται γὰρ πάντες οἱ ἀνθρώπειοι **νόμοι** ὑπὸ ἑνὸς τοῦ θείου· κρατεῖ γὰρ τοσοῦτον ὁκόσον ἐθέλει καὶ ἐξαρκεῖ πᾶσι καὶ περιγίνεται (éd. Bollack-Wismann : καὶ πολὺ ἰσχυροτέρως D.-K., fr. D 05 L.-M., fr. 6 Fronterotta, *cett. edd.*), « Il faut qu'ils parlent dans le partage de l'intelligence et se renforcent de la chose en partage à tous, comme la cité de la loi, et la cité n'en sera que plus renforcée ; car elles se nourrissent toutes, les humaines lois, à une seule, qui est divine ; car elle s'impose autant qu'il est en son vouloir et à toutes elle subvient et toutes elle les circonvient ».

94. Cf. RAAFLAUB (2017), p. 122. Après avoir souligné comme « cruciale » la signification de ξυνός, celui-ci conclut, à la suite d'un examen des fr. 116 ; 113 ; 112 ; 114 D.-K. : « *That is, thinking and speaking soundly "in common", that is, in a public context and for the public good, is the greatest good the community has.* » Avec pour premier élément de composé ὁμο-, qui, par son étymologie (**sem*-), « *expresa más fuerte que el ξυν* », « *las nociones de unión, participación y semejanza* » (GRAMMATICO AMARI [1994], p. 145-146), le verbe ὁμο-λογεῖν des fr. 50 et 51 D.-K. irait aussi dans le sens d'un rassemblement, d'une communion de tous dans le λόγος.

95. Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 2-3. Cf. A 1 D-K. = P 6 L.-M. : « Comme ils [*i.e.* les Éphésiens] lui avaient demandé de leur donner des lois, il dédaigna de le faire, parce que la cité était déjà dominée par sa mauvaise constitution. Et il se retira dans le temple d'Artémis, où il jouait aux osselets avec les enfants (μετὰ τῶν παίδων ἠστραγάλιζε). Les Éphésiens s'étant groupés autour de lui, il s'exclama : "Pourquoi vous étonnez-vous, misérables ? Faire cela ne vaut-il pas mieux que s'adonner avec vous à des politisations (μεθ' ὑμῶν πολιτεύεσθαι)" » (traduction modifiée de L.-M., p. 261). Pour la signification du verbe πολιτεύεσθαι, oscillant vraisemblablement ici entre « faire de la politique » et « jouer au jeu de la *polis* », voir KURKE (1999c), p. 268 et SCHÄDLER (2009a), p. 186 et dans ce volume.

96. Outre les conclusions de RAAFLAUB (2017), p. 123, voir également KAHN (1979), p. 179-181 pour la reconnaissance d'une même conception communautaire de la loi.

97. À l'inverse de Solon, comme il ressort explicitement de son fr. 36, 15-17 West : ταῦτα μὲν κράτει

la sienne, si tant est qu'il l'ait effectivement conçue comme telle, n'est autre que celle de son λόγος — étant entendu que cela n'implique pas non plus pour autant un retranchement, « en dehors de la cité », dans une neutralité idéale et abstraite de toute contingence[98]. En ce sens, il serait peut-être plus pertinent d'établir un autre rapprochement avec un autre chantre de l'*Eunomia* politique, qui, non par son action mais par les seules vertus de ses chants d'exhortation politico-guerrière, eut un rôle actif, au VII^e^ siècle av. J.-C., dans le rétablissement du bon ordre de la communauté spartiate et dans l'élaboration de ses premières institutions. Outre que ce poète, Tyrtée, pourrait avoir été d'origine milésienne, il est le premier à avoir défini sa parole comme un λόγος et à l'avoir mise au service du « bien commun » (ξυνὸν δ' ἐσθλὸν, fr. 1, 15 A) en sachant, par un travail sur la matière verbale, la rendre plus efficiente que n'importe quelle action.

Dès lors, si Émile Benveniste a raison de voir dans le sacré le double inversé dans lequel le jeu s'origine, on comprend peut-être mieux encore, finalement, que le fr. 52 D.-K. fasse ainsi retentir l'éclat oraculaire du timbre /*a*/ de la diphtongue /*ai*/[99] : face à la βασιληίη, qui n'est qu'un jeu, s'oppose de fait le λόγος, qui est sacré[100]. Et puisque sphère sacrée et sphère politique étaient alors indissociables, on ira un peu plus loin en suggérant que ce n'est peut-être pas un hasard si cette diphtongue /*ai*/, dans la réalisation ancienne à digamma du nom αἰών, αἰϝ-, représentait l'exact inverse de la syllabe radicale du nom du peuple ionien, *Ἰαϝ[101] : dans l'économie du fragment, tandis qu'*αἰϝών conduisait au jeu de la *βασιληϝίη, le λόγος politico-

|| ὁμοῦ βίην τε καὶ δίκην ξυναρμόσας || ἔρεξα, καὶ διῆλθον ὡς ὑπεσχόμην·, « ces choses, je les ai accomplies grâce à mon pouvoir, en articulant ensemble la force et la justice, et je les ai ainsi menées à bien comme je l'avais proposé ».

98. Cf. Franz (2017), p. 93 et 96 (où il est fait référence à la figure archaïque de l'ἵστωρ) et la conclusion de la p. 99 : « *Es gibt auch ausserhalb der Polis einen Ort, von dem aus politisches Wirken möglich ist* » (« Il y a aussi une place en dehors de la *polis*, à partir de laquelle l'action politique est possible »).

99. Sur l'idée d'« éclat retentissant de la voix » que véhiculait le timbre /*a*/ et dont les usagers avaient conscience, voir Perpillou (1996), p. 12-15 et 19 ; pour sa présence chez Héraclite, notamment à travers l'initiale et le suffixe dérivationnel des formes d'aoriste sigmatique du verbe ἀκούω, voir Année (2013), p. 97-101.

100. Raaflaub (2017), qui insiste sur l'idée de ξυνός (« communément partagé ») qui s'attache au λόγος, le dit à sa manière lorsqu'il poursuit sa conclusion de la p. 122 : « *It is a quality inspired by the greatest common good that stands above all human laws,* to theion. »

101. Cf. *DELG*, *s.v.* Ἰωνες, p. 457. La forme originelle *Ἰᾱϝονες se trouve confirmée à la fois par la version non contracte que donnent les poèmes homériques, Ἰάονες, et par les tablettes mycéniennes qui conservent bien la présence du digamma, *i-a-wo-ne*. Si l'on ignore l'étymologie de ce terme, on convient généralement qu'il résulte de l'adaptation grecque d'un mot d'origine orientale, probablement iranienne, pour désigner les Grecs en général et ceux d'Asie Mineure en particulier (cf. v. perse du VI^e^ siècle av. J.-C. : *yāwan-* et dérivé *yauna-*). On remarquera que l'interférence vocalique entre αἰϝ- et Ἰαϝ- venait peut-être d'autant plus aisément à l'esprit des usagers d'Asie Mineure que le nom αἰών, comme on l'a vu, était directement lié au nom indo-européen de la « jeunesse » dont la forme indo-iranienne, *yuwan-*, n'est pas très éloignée du nom des Ioniens.

sacré du poète-savant s'adressait intrinsèquement à l'ensemble des communautés de la côte ionienne[102].

Entre αἰών majeur et *Ιαϝων mineur, ainsi va l'impérieuse nécessité *sonore* du λόγος héraclitéen. S'il paraît, à en croire Andrei Lebedev, que l'interprétation « verbale » des fragments d'Héraclite achoppe autant que son interprétation métaphysico-théologique[103], c'est donc peut-être que personne n'a encore jamais considérer sérieusement la nature *sonore* de l'état de langue auquel ils appartiennent.

Annexe

Emplois de l'article au singulier dans les fragments d'Héraclite

Cas de contraste entre emplois et non emplois

– **fr. 8 D.-K.** (= D 62 L.-M.) :

τὸ ἀντίξουν #συμφέρον

– **fr. 31 D.-K.** (= D 86-R 82 L.-M.) :

πυρὸς τροπαὶ· πρῶτον #θάλασσα, θαλάσσης δὲ **τὸ** μὲν ἥμισυ γῆ, **τὸ** δὲ ἥμισυ πρηστήρ· #θάλασσα διαχέεται, καὶ μετρέεται εἰς **τὸν** αὐτὸν λόγον, ὁκοῖος πρῶτον ἦν[104]

102. Selon Sider (2013), p. 332-333, les fragments d'Héraclite montrent qu'il prônait l'implication de *tous* dans la chose commune, qu'il s'agisse de la cité ou du λόγος.

103. Au commencement de l'interprétation *stoicheiologique* qu'il revendique pour comprendre l'œuvre héraclitéenne, Lebedev (2017), p. 231-233 renvoie dos à dos l'interprétation traditionnelle qu'il nomme « métaphysique et/ou théologique » et l'interprétation « verbale » en prétendant que la seule façon de surmonter les difficultés auxquelles elles se trouvent confrontées est de donner au nom λόγος une double signification : « *on the iconic level of meaning* », celle de « mot » ou de « discours parlé et entendu » ; « *on the referential level* », celle du Livre par excellence, c'est-à-dire du « *Book of Nature* », τὸ πᾶν. L'hypothèse de lecture ici proposée me semble plus économique et plus « émique » parce que moins « théoricisante » : si, de fait, le λόγος peut tout révéler, ἀμφὶ θεῶν τε καὶ ἄσσα (..) περὶ πάντων comme dit Xénophane (fr. 34 D.-K., v. 2), ce n'est pas parce que les lettres et les syllabes seraient les représentants symboliques des opposés du monde, tantôt séparés, tantôt appariés selon « *the law of identity and harmony of opposites* » (cf. Lebedev [2017], p. 240-241). C'est parce que la fluidité sonore et méta-/poly-morphique de sa propre *phusis*, de sa matière phonico-syllabique, à la mesure de l'homme, lui vaut de pouvoir tout signifier et tout communiquer, c'est-à-dire d'être naturellement *polymathique*. Dans cette même perspective, voir Valenti (2017) p. 202-203 qui suggère une conception héraclitéenne de la langue en termes de « relativisme fluvio-anthropologique ». On peut voir également Fronterotta (2012), p. 88-89, qui réhabilite le « devenir » au sein du λόγος comme condition de l'unité des choses. *Polymathie* et conception unitaire du savoir ne constituent donc pas, comme Rossetti (2009) tend à le penser, une difficulté paradoxale. Enfin, concernant la notion d'« émique », francisée par Olivier de Sardan (1998), rappelons qu'elle se situe par-delà l'opposition *emic* / *etic* dont elle a absorbé la double herméneutique (l'« herméneutique des acteurs » ou « point de vue indigène » et « herméneutique des chercheurs » ou « point de vue théorique »).

104. Ici comme pour d'autres fragments, je choisis de reproduire le texte de Bollack et Wisman (1972), qui a l'heur de conserver les leçons manuscrites des fragments. Le signe # indique l'absence d'un article.

– **fr. 32 D.-K.** (= D 45 L.-M.) :

ἓν **τὸ** σοφὸν· μοῦνον λέγεσθαι οὐκ ἐθέλει καὶ ἐθέλει Ζηνὸς #ὄνομα

– **fr. 42 D.-K.** (= D 21 L.-M.) :

τόν τε Ὅμηρον ἄξιον ἐκ τῶν ἀγώνων ἐκβάλλεσθαι καὶ ῥαπίζεσθαι καὶ #Ἀρχίλοχον ὁμοίως

– **fr. 44 D.-K.** (= D 106 L.-M.) :

μάχεσθαι χρὴ **τὸν** δῆμον ὑπὲρ **τοῦ** νόμου ὑπὲρ **τοῦ** γινομένου ὅκως ὑπὲρ #τείχεος[105]

– **fr. 45 D.-K.** (= D 98 L.-M.) :

#ψυχῆς πείρατα ἰὼν οὐκ ἂν ἐξεύροι **ὁ** πᾶσαν **ἐπιπορευόμενος** ὁδόν· οὕτω βαθὺν λόγον ἔχει

– **fr. 48 D.-K.** (= D 53 L.-M.) :

τῶι οὖν τόξωι #ὄνομα βίος, #ἔργον δὲ θάνατος

– **fr. 67 D.-K.** (= D 48 L.-M.) :

ὁ θεὸς· #ἡμέρη #εὐφρόνη, #χειμὼν #θέρος, #πόλεμος #εἰρήνη, #κόρος #λιμός· ἀλλοιοῦται δὲ ὅκωσπερ, ὁπόταν συμμιγῆι θυώμασιν, ὀνομάζεται καθ᾽ ἡδονὴν ἑκάστου.

– **fr. 80 D.-K.** (= D 63 L.-M.) :

εἰδέναι δὲ χρὴ **τὸν** πόλεμον ἐόντα ξυνόν, καὶ (#)δίκην (#)ἔριν, καὶ γινόμενα πάντα κατ᾽ #ἔριν καὶ χρεών

– **fr. 88 D.-K.** (= D 68 L.-M.) :

ταὐτό τ᾽/γ᾽ ἔνι ζῶν καὶ τεθνηκὸς καὶ **τὸ** ἐγρηγορὸς καὶ (**τὸ**?) καθεῦδον καὶ #νέον καὶ #γηραιόν· τάδε γὰρ μεταπεσόντα ἐκεῖνά ἐστι κἀκεῖνα πάλιν μεταπεσόντα ταῦτα

– **fr. 91 D.-K.** (cf. D 65a et b L.-M.) :

#ποταμῶι γὰρ οὐκ ἔστιν ἐμβῆναι δὶς **τῶι** αὐτῶι

– **fr. 102 D.-K.** (= D 73 L.-M.) :

τῶι μὲν θεῶι καλὰ πάντα καὶ ἀγαθὰ καὶ δίκαια, #ἄνθρωποι δὲ ἃ μὲν ἄδικα ὑπειλήφασιν ἃ δὲ δίκαια.

- **fr. 114 D.-K.** (= D 105 L.-M.) :

ξὺν νόωι λέγοντας ἰσχυρίζεσθαι χρὴ **τῶι** ξυνῶι πάντων, ὅκωσπερ νόμωι #πόλις, καὶ #πόλις[106] ἰσχυροτέρως. τρέφονται γὰρ πάντες οἱ ἀνθρώπειοι νόμοι ὑπὸ ἑνὸς **τοῦ** θείου· κρατεῖ γὰρ τοσοῦτον ὁκόσον ἐθέλει καὶ ἐξαρκεῖ πᾶσι καὶ περιγίνεται[107].

– **fr. 120 D.-K.** (= D 93a et b L.-M.) :

#ἠοῦς καὶ #ἑσπέρας τέρματα **ἡ** ἄρκτος καὶ ἀντίον **τῆς** ἄρκτου #οὖρος αἰθρίου Διός

– **fr. 121 D.-K.** (= D 14 L.-M.) :

ἄξιον Ἐφεσίοις ἡβηδὸν ἀπάγξασθαι πᾶσι καὶ τοῖς ἀνήβοις **τὴν** πόλιν καταλιπεῖν, οἵτινες Ἑρμόδωρον ἄνδρα ἑωυτῶν #ὀνήιστον ἐξέβαλον φάντες· ἡμέων μηδὲ εἷς ὀνήιστος ἔστω, εἰ δὲ μή, ἄλλη τε καὶ μετ᾽ ἄλλων.

---

105. Texte établi par Bollack et Wisman (1972).

106. Pour les raisons de cette leçon, voir Bollack et Wismann (1972), § 1, p. 316.

107. Texte établi par Bollack et Wisman (1972).

Cas d'insistance ou de répétition

– **fr. 31 D.-K.** (= D 86-R 82 L.-M.) :

πυρὸς τροπαὶ· πρῶτον #θάλασσα, θαλάσσης δὲ **τὸ** μὲν ἥμισυ γῆ, **τὸ** δὲ ἥμισυ πρηστήρ· #θάλασσα διαχέεται, καὶ μετρέεται εἰς **τὸν** αὐτὸν λόγον, ὁκοῖος πρῶτον ἦν

– **fr. 44 D.-K.** (= D 106 L.-M.) :

μάχεσθαι χρὴ **τὸν** δῆμον ὑπὲρ **τοῦ** νόμου ὑπὲρ **τοῦ** γινομένου ὅκως ὑπὲρ #τείχεος

– **fr. 62 D.-K.** (= D 70-R 84 L.-M.) :

ἀθάνατοι θνητοί, θνητοὶ ἀθάνατοι, ζῶντες **τὸν** ἐκείνων θάνατον, **τὸν** δὲ ἐκείνων βίον τεθνεῶτες

– **fr. 93 D.-K.** (= D 41 L.-M.) :

ὁ ἄναξ, οὗ **τὸ** μαντεῖόν ἐστι **τὸ** ἐν Δελφοῖς, οὔτε λέγει οὔτε κρύπτει ἀλλὰ σημαίνει

– **fr. 120 D.-K.** (= D 93a et b L.-M.) :

#ἠοῦς καὶ #ἑσπέρας τέρματα **ἡ** ἄρκτος καὶ ἀντίον **τῆς** ἄρκτου #οὖρος αἰθρίου Διός

Cas du nom λόγος

– **fr. 1 D.-K.** (= D 1-D 110-R 86 L.-M.) :

τοῦ δὲ λόγου **τοῦδ'** ἐόντος ἀεὶ ἀξύνετοι γίνονται ἄνθρωποι καὶ πρόσθεν ἢ ἀκοῦσαι καὶ ἀκούσαντες τὸ πρῶτον· γινομένων γὰρ πάντων κατὰ **τὸν** λόγον **τόνδε**…

– **fr. 2 D.-K.** (= D 2 L.-M.) :

τοῦ λόγου δ' ἐόντος ξυνοῦ ζώουσιν οἱ πολλοὶ ὡς ἰδίαν ἔχοντες #φρόνησιν

– **fr. 50 D.-K.** (= D 46 L.-M.) :

οὐκ ἐμοῦ, ἀλλὰ **τοῦ** λόγου ἀκούσαντας ὁμολογεῖν **(#?)**σοφόν ἐστιν ἓν πάντα εἶναι

Cas du superlatif

– fr. 28 D.-K. (= D 19-D 28-R 83 L.-M.) :

δοκεόντων γὰρ **ὁ δοκιμώτατος** γινώσκει φυλάσσειν· καὶ μέντοι καὶ #δίκη καταλήψεται ψευδῶν τέκτονας καὶ μάρτυρας[108]

– **fr. 121 D.-K.** (= D 14 L.-M.) :

ἄξιον Ἐφεσίοις ἡβηδὸν ἀπάγξασθαι πᾶσι καὶ τοῖς ἀνήβοις **τὴν** πόλιν καταλιπεῖν, οἵτινες Ἑρμόδωρον ἄνδρα ἑωυτῶν #ὀνήιστον ἐξέβαλον φάντες· ἡμέων μηδὲ εἷς ὀνήιστος ἔστω, εἰ δὲ μή, ἄλλη τε καὶ μετ' ἄλλων.

– **fr. 124 D.-K.** (= D 60 L.-M.) :

ὥσπερ σάρμα εἰκῆι κεχυμένων **ὁ** κάλλιστος· **ὁ** κόσμος[109]

---

108. Texte établi par BOLLACK et WISMAN (1972). On remarquera que, de manière significative, pour rendre l'absence d'article devant δίκη, l'édition D.-K. a donné à ce nom une majuscule.

109. À ces exemples s'ajoutent 10 fragments où l'emploi et l'absence d'emploi de l'article semblent à première vue moins marqués et peuvent s'expliquer diversement : **fr. 11 D.-K.** (# L.-M.) : πᾶν

γὰρ ἑρπετὸν **τὴν** γῆν νέμεται (éd. J. Bollack et H. Wismann : #πληγῆι edd) ; **fr. 16 D.-K.** (= D 83 L.-M.) : **τὸ** μὴ δῦνόν ποτε πῶς ἄν τις λάθοι ; **fr. 39** (= D 11 L.-M.) : ἐν Πριήνηι Βίας ἐγένετο **ὁ** Τευτάμεω οὗ πλείων λόγος ἢ τῶν ἄλλων ; **fr. 56 D.-K.** (= D 22 L.-M.) : ἐξηπάτηνται οἱ ἄνθρωποι πρὸς **τὴν** γνῶσιν τῶν φανερῶν παραπλησίως Ὁμήρωι, ὃς ἐγένετο τῶν Ἑλλήνων σοφώτερος πάντων. ἐκεῖνόν τε γὰρ παῖδες φθεῖρας κατακτείνοντες ἐξηπάτησαν εἰπόντες· ὅσα εἴδομεν καὶ ἐλάβομεν, ταῦτα ἀπολείπομεν, ὅσα δὲ οὔτε εἴδομεν οὔτ᾽ ἐλάβομεν, ταῦτα φέρομεν ; **fr. 66 D.-K.** (= D 84 L.-M.) : πάντα γάρ **τὸ** πῦρ ἐπελθὸν κρινεῖ καὶ καταλήψεται ; **fr. 113 D.-K.** (= D 29 L.-M.) : ξυνόν ἐστι πᾶσι **τὸ** φρονέειν ; **fr. 114 D.-K.** (= 105 L.-M.) : ξὺν νόωι λέγοντας ἰσχυρίζεσθαι χρὴ **τῶι** ξυνῶι πάντων, ὅκωσπερ νόμωι #πόλις, καὶ #πόλις ἰσχυροτέρως. τρέφονται γὰρ πάντες οἱ ἀνθρώπειοι νόμοι ὑπὸ ἑνὸς **τοῦ** θείου· κρατεῖ γὰρ τοσοῦτον ὁκόσον ἐθέλει καὶ ἐξαρκεῖ πᾶσι καὶ περιγίνεται (éd. Bollack, Wismann) ; **fr. 117 D.-K.** (= D 104 L.-M.) : ἀνὴρ ὁκόταν μεθυσθῆι, ἄγεται ὑπὸ παιδὸς ἀνήβου σφαλλόμενος, οὐκ ἐπαΐων ὅκη βαίνει, ὑγρὴν **τὴν** ψυχὴν ἔχων ; **fr. 124 D.-K.** (= D 60 L.-M.) : ὥσπερ σάρμα εἰκῆι κεχυμένων **ὁ** κάλλιστος· **ὁ** κόσμος ; **fr. 125 D.-K.** (= D 59 L.-M.) : καὶ **ὁ** κυκεὼν διίσταται κινούμενος.

La sagesse de Palamède :

les dés, les pions et l'établissement d'un ordre (à propos de Philostrate, *Sur les héros*, 10 Follet)*

Marco Vespa

Université de Fribourg/ERC *Locus ludi*

Philosopher Henri Bortoft, in his advocacy of the principles of Goethean science, makes much the same point through a clever reversal of the phrase 'it appears'. In the conventional and grammatically correct order of words, 'it' comes before 'appears': the thing exists prior to its disclosure, ready and waiting to be perceived by the moving observer, whose attention is attuned to what it affords. For the farer in the labyrinth, however, attention is moved upstream, to the 'appearing of what appears'. One is attending—waiting—for 'it' to emerge. To say 'appears it', Bortoft comments, 'may be bad grammar but it is better philosophically'. It also gives a better way to express what it means to imagine. To appear things, I suggest, is tantamount to imagining them. To imagine something is to appear it, to assist in its gestation and to attend its birth.

T. Ingold, *The Life of Lines*, London (2015), p. 140.

* Cette recherche a été réalisée dans le cadre du projet financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* dirigé par Véronique Dasen à l'Université de Fribourg dans le cadre du programme de recherche et d'innovation de l'Union Européenne Horizon 2020 (contrat de financement n° 741520) <locusludi.ch>. Cet article a bénéficié des conseils de Maurizio Bettini, Véronique Dasen et Mattia De Poli que je tiens à remercier chaleureusement ; je reste évidemment seul responsable des propos que j'y tiens. Les traductions des auteurs anciens sont miennes, sauf indication contraire. Je remercie également Elodie Bauer d'avoir permis à mon français d'être pleinement même s'il existait déjà.

Introduction

L'interprétation de la citation d'Héraclite sur le temps cosmique conçu comme un enfant demande un examen attentif de chaque élément de son texte. La citation a été transmise par un auteur chrétien de l'Antiquité tardive, Hippolyte, dans un contexte idéologique très fortement influencé par la tradition stoïcienne et gnostique. Elle peut se traduire de la manière suivante : « Le temps est un enfant qui joue en déplaçant les pions : le contrôle est à l'enfant » (αἰὼν παῖς ἐστι παίζων, πεσσεύων· παιδὸς ἡ βασιληίη)[1]. Cette brève citation met en œuvre une série importante de notions, de la complexité sémantique du terme αἰών à l'évocation d'une βασιληίη dont le sens est subtil ; autant d'aspects qui complexifient l'ensemble de la citation héraclitéenne et en font un texte ouvert à des interprétations diverses.

Comme l'ont proposé de manière très convaincante Francesco Fronterotta et Ulrich Schädler[2], la citation d'Héraclite porte sur l'incapacité de la plupart des hommes à maîtriser les règles de leur vie humaine en ignorant les codes qui sont à sa base, comme des enfants qui déplacent les pions sur un plateau sans connaître les contraintes et les buts du jeu de la πεσσεία. En tenant compte de cette interprétation du texte, notre contribution visera à mieux cerner le sens et le contexte culturel de l'évocation des jeux de plateau, πεσσεία, ainsi que ses possibles associations symboliques dans le fragment héraclitéen. Une telle forme de παιδιά ou activité ludique possède des traits spécifiques qu'Héraclite utilise dans sa réflexion philosophique sur le sens de la vie. Ces caractéristiques sont les suivantes : une certaine complexité des règles de jeu et des compétences nécessaires pour y jouer (capacité de calcul, d'anticipation des mouvements de l'adversaire, raisonnement logique etc.) ainsi que l'association de cette activité au monde des adultes et des hommes, peut-être à la base d'une incompatibilité flagrante avec l'univers « sans raison » des enfants, également appelés νήπιοι, « marmots », ailleurs par Héraclite lui-même[3].

L'analyse des traditions narratives émises autour de l'origine de ce jeu nous invite à mieux le situer au sein d'un réseau de sens et de significations culturellement pertinentes dans le monde grec ancien. L'origine spécifique des jeux de pions semble provenir de circonstances très précises que les sources se soucient toujours de rappeler en soulignant leur importance culturelle : il s'agirait d'un type de jeu inventé dans un passé lointain qui se rattache à la guerre de Troie et qui assigne au

1. Héraclite 52 D.-K. (= 93 Marcovich) *ap.* Ps.-Hippolyte, *Réfutation de toutes les hérésies,* IX, 9, 4. Pour un commentaire du fragment avec analyse de la littérature précédente, FRONTEROTTA (2013), p. 372-375 et dans ce volume. Selon CONCHE (1986), p. 446-449, Héraclite, en évoquant uniquement le πεσσεύειν, aurait souhaité exclure toute référence aux dés et au hasard afin de mettre en valeur la toute-puissance et la supériorité de l'Aiôn qui gagnerait toujours sur l'homme.

2. Voir F. FRONTEROTTA et U. SCHÄDLER dans ce volume. Pour une interprétation différente de l'enfant, voir V. DASEN et R. ELLIS dans ce volume.

3. Pour la caractérisation négative de l'enfance chez Héraclite, cf. Héraclite 79 D.-K., où l'homme est qualifié de νήπιος, à la fois « enfant » et « sot » face aux mots de la divinité.

héros Palamède, fils de Nauplius et descendant de Poséidon, le rôle de protagoniste principal[4].

Compte tenu de la nature fragmentaire des élaborations discursives les plus anciennes, notre analyse prendra comme point de départ le dialogue *Sur les héros* ou *Héroïque* de Philostrate, datant de la première moitié du IIIe siècle apr. J.-C. Le choix s'est porté sur ce document car il représente l'une des rares mises en discours narratives continues du personnage de Palamède[5]. En présentant les exploits principaux de Palamède, Philostrate décrit l'invention du jeu des πεσσοί, un jeu ni simple, ni léger, mais au contraire très complexe et plutôt sérieux[6]. Mais à quoi tient l'importance de cette invention ? Pour y répondre, nous chercherons à définir le réseau de références que les sources antiques associent à la figure de Palamède afin de saisir les traits pertinents qui ont fait de lui un héros culturellement approprié pour revêtir le rôle d'inventeur des jeux de plateau[7]. Une étude approfondie de ce dossier nous permettra ainsi de mieux retracer le sens de l'évocation de la πεσσεία par Héraclite.

1. Le rossignol des Muses : mise en contexte d'un passage obscur

L'Héroïque constitue une œuvre de fiction dans laquelle deux personnages, un vigneron et un Phénicien naufragé, se retrouvent en Troade et se mettent à dialoguer sur les dieux et plus particulièrement sur le culte à rendre aux héros. Un long débat s'ensuit sur l'existence de l'âge héroïque et sur la prétendue vraie façon dont les événements se seraient passés pendant la guerre de Troie. Un rôle de premier plan est joué par le héros Protésilas, le premier Achéen à être tombé sur la plage troyenne, que Philostrate présente comme l'authentique narrateur-

4. Il existe d'autres traditions sur l'origine de la πεσσεία, toutefois elles semblent plutôt liées à un milieu culturel égyptien ou égyptisant, comme dans le fameux passage de Platon, *Phèdre*, 274c-d, concernant la figure de Thoth. Les extraits byzantins de Suétone, *Peri paidiōn*, I, 3-4 Taillardat et la tradition indirecte établie à partir du texte d'Eustathe confirment l'information platonicienne reliant l'invention des jeux de dés, κυβεία, et des jeux de pions, πεσσεία, à l'Égypte. L'autre tradition connue par le monde grec ancien rattache l'invention de certains jeux au règne de Lydie à une période très ancienne, avant la dynastie des Mermnades. Parmi les jeux (παίγνια) que les Lydiens auraient inventés, la πεσσεία ne figure cependant pas. Voir Hérodote, *Histoires*, I, 94. La littérature scientifique récente qui s'est penchée sur le concept de « nouveauté » et d'« innovation » en Grèce ancienne s'est peu intéressée aux récits sur les débuts de la παιδιά ; cf. D'Angour (2011), p. 129-133. Sur les différentes traditions concernant l'âge des héros et leur rapport avec les hommes, voir le recueil d'études dans Calabi et Gastaldi (2012).

5. Nous nous référons ici à l'édition de S. Follet aux Belles Lettres (CUF) du chapitre x (= 33 Lannoy).

6. Philostrate, *Héroïque,* X, 2, 1 : ῥάθυμον παιδιὰν ἀλλ' ἀγχίνουν τε καὶ εἴσω σπουδῆς.

7. Pour un aperçu complet des principaux récits mythiques qui ont pour protagoniste Palamède, voir Falcetto (2002), p. 7-29. Cf. Gärtner (1979). Sur l'appropriation par la sophistique ancienne et impériale de la figure de Palamède, surtout en rapport aux « risques » de la détention du savoir, Favreau-Linder (2015), p. 33-48.

énonciateur du récit dont le vigneron se fait porte-parole. Le vigneron se serait rendu souvent dans le lieu de culte fréquenté par le héros et aurait entendu les faits directement de lui[8]. Dans ce cadre fictif, l'habileté narrative de Philostrate mêle les traditions locales sur les héros et les savoirs philologiques érudits de la mythographie. Protésilas révèle au vigneron la véritable histoire de la guerre de Troie en plaçant Palamède au cœur de son récit. Les mots divins du héros, dignes d'une certaine crédibilité, démontent page après page l'histoire mensongère racontée par Homère dans ses poèmes, dénonçant en particulier le silence gardé sur le fils de Nauplius et, par opposition, l'exaltation du personnage d'Ulysse ; ces deux facteurs seraient les preuves d'une mauvaise conscience de l'auteur de l'*Iliade* pour cacher l'identité du véritable héros de la guerre, à savoir Palamède.

Mais comment Philostrate construit-il ce personnage mythique ? Quelles modalités d'action lui sont-elles prêtées, et dans quel contexte narratif ? Palamède — nous dit le vigneron qui l'a entendu de Protésilas — aurait eu jadis une confrontation avec le sage centaure Chiron qui voulait lui apprendre l'art médical ; Palamède lui aurait répondu par un refus en précisant que l'apprentissage ne pouvait pas constituer une modalité d'agir pour lui[9]. Ce portrait de Palamède, au tout début de la partie de l'ouvrage qui lui est consacrée, en héros qui ne se prête pas à apprendre des autres, est complété par une appellation énigmatique qui le qualifie de « rossignol des Muses » ; cette épithète est d'autant plus importante que la section dédiée à Palamède s'achève par ces mots[10]. La physionomie culturelle du héros peut être appréhendée à partir de ces deux épisodes cruciaux du récit de Philostrate, les rapports avec Chiron et l'activité de Palamède à Troie, deux sections narratives à la fois très énigmatiques et très signifiantes d'un point de vue interprétatif. Entre ces deux passages, différents épisodes narratifs mettent en scène la modalité d'action très particulière de Palamède qui le distingue des autres protagonistes, humains et divins.

1.1. *L'éclipse de soleil*

Le premier épisode se rapporte à un différend entre lui et Ulysse au sujet de l'interprétation d'un phénomène naturel, une éclipse de soleil :

---

8. La construction littéraire et rhétorique qui investit chaque détail de l'œuvre du dialogue *Héroïque* a été très bien mise en valeur par Whitmarsh (2009). Pour une approche plus historique valorisant les apports du texte à l'histoire des religions, voir Mantero (1966), repris, du moins en partie, par Aitken et Maclean (2004). Notre étude porte sur la dimension sémantique et syntaxique du texte pour comprendre les contextes d'action de Palamède dans leur dimension culturelle. La dynamique narrative est toutefois difficile à saisir à cause de l'état fragmentaire de la majeure partie des textes précédents au texte de Philostrate sur le héros.

9. Philostrate, *Héroïque*, X, 1, 3-4 : εὑρημένην δὲ οὐκ ἀξιῶ μανθάνειν. Pour un commentaire complet des chapitres du traité de Philostrate concernant Palamède, Grossardt (2006), p. 571-606.

10. Voir *infra* 1.5.

> L'armée rapportant ce présage sur l'avenir était découragée. Palamède s'avança et leur exposa en détail le phénomène, expliquant comment la lune, passant devant le soleil, l'occulte et produit les ténèbres. « Si cette éclipse annonce des malheurs, ils ne pourront, leur dit-il, frapper que les Troyens qui ont eu les premiers torts ; nous sommes venus ici, nous, en offensés. Il convient d'adresser aussi une prière au Soleil au moment où il reparaît, après lui avoir sacrifié un poulain blanc et indompté. » Les Achéens l'approuvèrent — ils ne résistaient pas à l'éloquence de Palamède —, mais Ulysse s'avança et dit : « Les sacrifices ou les prières qu'il faut adresser à tel ou tel dieu, Calchas nous les indiquera, car c'est affaire de devins. Quant aux phénomènes célestes, à l'ordre ou au désordre des astres, Zeus les connaît, lui qui en a été l'ordonnateur et l'inventeur. Mais toi, Palamède, tu diras moins de sottises si tu t'occupes de la terre au lieu de pérorer comme un sophiste sur les phénomènes célestes[11]. »

Cet incident révèle l'aptitude de Palamède à saisir le sens caché d'un signe envoyé par Zeus, διοσημία, aux Achéens qui ne le comprenaient pas ou l'interprétaient faussement comme l'annonce d'une punition divine. Palamède transmet aux Achéens la traduction du message divin qu'il a su décrypter avec une grande finesse sémiotique : les Danaens n'auraient rien à craindre car les maux éventuels annoncés par l'éclipse ne devraient toucher que les Troyens, ἄδικοι, « injustes », car ils offensent la justice de Zeus.

Palamède se pose donc comme celui qui connaît la volonté des dieux, car il ne donne pas une simple explication du phénomène naturel céleste mais une véritable traduction articulée d'un message émis par les dieux. Son interprétation précise révèle non seulement à l'armée le projet divin caché, mais possède aussi une valeur prescriptive. Palamède enjoint en effet à l'armée de pratiquer les actes sacrificiels nécessaires pour répondre au message des dieux envoyé par l'éclipse. D'une manière très éclairante pour la construction du personnage de Palamède, Ulysse l'attaque et lui reproche de vouloir se substituer à Calchas, le devin, μάντις, et à Zeus en personne, le dieu qui seul connaît « l'ordre et le désordre de l'univers » (τῶν ἀστρῶν ἀταξία τε καὶ τάξις). Les mots employés par Ulysse sont particulièrement dignes d'intérêt : ils recoupent ceux utilisés dans un passage significatif de l'*Apologie de Palamède*, écrite par Gorgias quelques siècles auparavant, dans lequel Palamède, déjà, prend la parole en récitant son plaidoyer face au jury des Achéens

11. Philostrate, *Héroïque,* X, 2, 3-6 (trad. S. Follet, CUF) : […] καὶ ὁ στρατὸς ἄθυμοι ἦσαν λαμβάνοντες τὴν διοσημίαν ἐς τὰ μέλλοντα. παρελθὼν οὖν ὁ Παλαμήδης αὐτό τε τὸ πάθος τοῦ ἡλίου διεξῆλθε καὶ ὅτι τῆς σελήνης ὑποτρεχούσης αὐτὸν ἐξαμαυροῦται καὶ ἀχλὺν ἕλκει· «κακὰ δὲ εἴ τινα σημαίνοι, ταῦτα δήπου οἱ Τρῶες πείσονται· οἱ μὲν γὰρ ἀδίκων ἦρξαν, ἡμεῖς δὲ ἀδικούμενοι ἥκομεν. Προσήκει δὲ καὶ ἀνίσχοντι τῷ Ἡλίῳ εὔχεσθαι, πῶλον αὐτῷ καταθύσαντας λευκόν τε καὶ ἄνετον.» ταῦτα τῶν Ἀχαιῶν ἐπαινεσάντων (καὶ γὰρ ἥττηντο τῶν τοῦ Παλαμήδους λόγων), παρελθὼν ὁ Ὀδυσσεὺς «ἃ μὲν χρὴ θύειν» ἔφη, «ἢ ὅ τι εὔχεσθαι ἢ ὅτῳ, Κάλχας ἐρεῖ· μαντικῆς γὰρ τὰ τοιαῦτα· τὰ δὲ ἐν τῷ οὐρανῷ καὶ ἥτις τῶν ἄστρων ἀταξία τε καὶ τάξις, Ζεὺς οἶδεν, ὑφ' οὗ ταῦτα κεκόσμηταί τε καὶ εὕρηται. σὺ δέ, Παλάμηδες, ἥττονα ληρήσεις προσέχων τῇ γῇ μᾶλλον ἢ τὰ ἐν τῷ οὐρανῷ σοφιζόμενος.

qui l'accusent d'avoir trahi leur cause[12]. Chez Philostrate, Palamède se pose comme celui qui donne sens et explication à un système de signes, ici célestes, envoyés par les dieux et qu'il va traduire pour les mortels en les formulant dans un langage compréhensible, comme le ferait un véritable μάντις.

1.2. *Les grues et l'invention de l'alphabet*

Ce rapprochement entre la figure de Palamède et le domaine des signes divins se poursuit dans un deuxième passage. Ulysse, lors d'une assemblée agitée dans le camp grec, montre du doigt un vol de grues afin de rendre visible à tous à quel point Palamède serait un charlatan : c'est aux grues, γέρανοι, non à Palamède, que reviendrait l'invention des lettres de l'alphabet. Selon Ulysse, les letttres seraient depuis toujours dessinées dans le ciel par les configurations aériennes de ces oiseaux, révélant que Palamède mystifie ses savoirs en se faisant passer pour ce qu'il n'est pas[13].

La réponse du fils de Nauplius à la remarque rancunière d'Ulysse nous fournit des détails sur la représentation du héros dans ce texte : Philostrate lui prête un jeu de mots très savant au tout début de son plaidoyer, à la manière d'un sophiste expérimenté. Palamède semble y admettre qu'il n'est pas l'inventeur des lettres, mais qu'il aurait au contraire été surpris et découvert par les lettres elles-mêmes (ἐγὼ γράμματα οὐχ εὗρον" εἶπεν, "ἀλλ' ὑπ' αὐτῶν εὑρέθην·…"). En effet, poursuit Palamède, les lettres en tant que formes géométriques, σχήματα, sont présentes depuis longtemps dans le temple des Muses ou « maison du savoir », mais elles attendaient la venue d'un « homme divin », θεῖος ἀνήρ, « doué d'une capacité particulière », ἐδεῖτο ἀνδρὸς τοιούτου, capable de les percevoir en tant que telles[14]. C'est grâce à sa faculté de donner du sens à des signes obscurs qui communiquent un savoir que Palamède découvre les lettres : car c'est uniquement par l'intermédiaire des « hommes savants », σοφοὶ ἄνδρες, que les dieux donnent à voir la réalité des choses[15]. Palamède fait ici à nouveau figure de devin, μάντις, capable de déchiffrer

12. Voir *infra* 2.1.

13. Philostrate, *Héroïque,* X, 3, 1-2 (trad. S. Follet, CUF) : ὁ δὲ Ὀδυσσεὺς ἐς τὸν Παλαμήδην βλέψας "αἱ γέρανοι" ἔφη "μαρτύρονται τοὺς Ἀχαιούς, ὅτι αὐταὶ γράμματα εὗρον, οὐχὶ σύ." καὶ ὁ Παλαμήδης "ἐγὼ γράμματα οὐχ εὗρον" εἶπεν, "ἀλλ' ὑπ' αὐτῶν εὑρέθην· πάλαι γὰρ ταῦτα ἐν Μουσῶν οἴκῳ κείμενα ἐδεῖτο ἀνδρὸς τοιούτου, θεοὶ δὲ τὰ τοιαῦτα δι'ἀνδρῶν σοφῶν ἀναφαίνουσι. Γέρανοι μὲν οὖν οὐ μεταποιοῦνται γραμμάτων, ἀλλὰ τάξιν ἐπαινοῦσαι πέτονται πορεύονται γὰρ ἐς Λιβύην ξυνάψουσαι πόλεμον σμικροῖς ἀνθρώποις, σὺ δ' οὐδὲν ἂν περὶ τάξεως εἴποις, ἀτακτεῖς γὰρ τὰς μάχας.

14. Palamède aurait fait l'objet d'un véritable culte héroïque en Troade selon Philostrate, *Vie d'Apollonius*, IV, 13, 25. Pline l'Ancien, *Histoire naturelle,* V, 123, parle d'une ville en Troade disparue à son époque et dont le nom était rattaché à Palamède (trad. M. Vespa) : « Il a existé aussi une ville de Palamède — elle se trouvait sur le promontoire Lecton s'étendant sur l'Éolide et la Troade » (*fuit et Palamedium oppidum — promunturium Lectum disterminans Aeolida et Troada*).

15. Pour la notion de σχῆμα dans la culture grecque antique, Catoni (2005).

un sens là où personne ne l'avait vu. En effet, les grues esquissent bien des figures aériennes, mais uniquement parce que cette disposition de vol leur est plus avantageuse pour rejoindre les Pygmées et leur porter la guerre. Elles ne revendiquent donc pas l'invention des lettres. Pour transformer ces configurations, σχήματα, naturelles en στοιχεῖα, éléments ou unités de langage artificiels, un sage, σοφός, doit intervenir pour articuler cette réalité apparemment dépourvue de sens en un système signifiant. Palamède ne regarde pas les grues avec les yeux de tout un chacun, il le fait à la manière d'un véritable μάντις avec les « yeux » du νοῦς, de son esprit, en reconnaissant la volonté des dieux et des Muses, et la valeur réelle de la manifestation des grues. Grâce à sa capacité particulière, Palamède peut ainsi transcrire un vol d'oiseaux en lignes et en dessins géométriques différenciés qui servent de base à un système de communication qui possède ses propres normes[16].

1.3. *La meute de loups*

Un dernier épisode éclaire la modalité d'action de Palamède en tant que prophète, capable de saisir le langage d'une communication divine et de traduire son message codifié à la manière d'un véritable devin, μάντις : une meute de loups s'avance vers le camp achéen pour le dévaster en semant la mort non seulement dans le troupeau et les bergers, mais aussi parmi les jeunes gens de la Troade. Une assemblée politique d'urgence est tenue où plusieurs propositions sont avancées. Ulysse prône une chasse systématique aux loups sur les montagnes jusqu'à leur extermination. Palamède propose une solution différente, apparemment paradoxale et contre-intuitive, mais issue de la compréhension véritable des événements en train de se produire. Comme pour les lettres de l'alphabet, dont les dieux et les Muses avaient envoyés à Palamède les signaux à décrypter, un dieu, ici Apollon, envoie des loups aux Achéens pour communiquer avec eux, leur indiquant que la peste, λοιμός, sera bientôt propagée par ses flèches invisibles :

> […] S'il les envoie (scil. les loups) ainsi chez les futurs victimes de l'épidémie, c'est par bonté pour les hommes, afin qu'ils puissent s'en garder. Prions donc Apollon Lycien, Préservateur, d'anéantir ces fauves avec ses propres flèches et de les tourner, comme on dit, contre les chèvres. Nous, soldats grecs, prenons soin de nous-mêmes. Il faut, pour éviter l'épidémie, un régime léger et une activité physique intense. Je n'ai pas touché à la médecine, il est vrai, mais la sagesse peut tout embrasser[17].

16. Sur les modalités particulières de la perception mantique, Pisano (2015). Cf. Catenacci (2001) pour les traditions oraculaires qui se fondent justement sur ce double niveau entre une réalité qui apparemment ne dit rien d'autre qu'elle-même et le sens caché de telles apparitions numineuses.

17. Philostrate, *Héroïque,* X, 4, 5-4 (trad. S. Follet, CUF) : […] πέμπει δὲ πρότερον παρὰ τοὺς νοσήσοντας εὐνοίας εἵνεκα τῶν ἀνθρώπων καὶ τοῦ φυλάξασθαι. εὐχώμεθα οὖν Ἀπόλλωνι Λυκίῳ τε καὶ Φυξίῳ, τὰ μὲν θηρία ταῦτα τοῖς ἑαυτοῦ τόξοις ἐξελεῖν, τὴν νόσον δὲ ἐς αἶγας, φασί, τρέψαι. καὶ ἡμεῖς δέ, ὦ ἄνδρες Ἕλληνες, ἐπιμελώμεθα ἡμῶν αὐτῶν· δεῖ δὲ τοῖς φυλαττομένοις

Palamède comprend le message codifié du dieu et le réarticule pour qu'il puisse avoir du sens pour l'armée achéenne : il prescrit l'exécution d'une prière, d'un sacrifice et l'imposition d'un nouveau régime alimentaire et de vie, composé de repas légers et davantage d'activités physiques ; il précise aussi que sa compétence n'est pas médicale, une technique qu'il déclare n'avoir jamais voulu apprendre, mais réside dans son savoir, de nature bien différente, qui recoupe le domaine de la connaissance inspirée, σοφία. Philostrate résume cette aptitude à connaître et à trouver du sens là où il semble faire défaut par la formule suivante : selon lui, tout ce qui provenait de Palamède ne relevait pas du savoir d'un homme érudit ou d'un technicien, mais d'une autre forme de τέχνη, le savoir inspiré propre aux σοφοί, des sages en quelque sorte divins, capables d'atteindre un niveau de connaissance inaccessible aux autres :

> […] Après ce discours, il suspendit le commerce des viandes et conseilla aux soldats de refuser l'ordinaire de l'armée : il les nourrissait de fruits secs et de légumes sauvages et ils obéissaient, tenant toute parole de Palamède pour la révélation inspirée d'un oracle[18].

1.4. *Une sagesse en image*

La sagesse de Palamède dans sa dimension mantique et oraculaire est également traduite par les sources iconographiques de la dernière phase de la période archaïque. Deux pierres gravées étrusques, fortement imprégnées de la tradition iconographique grecque, mettent en scène Palamède : l'une, aujourd'hui disparue, le montre en position assise (fig. 1 ; v^e^-iv^e^ s. av. J.-C.)[19], l'autre, conservée au British Museum (fig. 2 ; fin v^e^-iv^e^ s. av. J.-C.)[20], le représente penché en avant. Dans les deux cas, le héros vient de placer un pion sur un rocher qui sert de plateau ou s'apprête à le déplacer. Sur l'intaille disparue (fig. 1), *Talmite*, le nom étrusque de Palamède, est inscrit. L'élément le plus remarquable de ces deux scènes est la présence d'un bâton ou d'un sceptre que tient le personnage et qui le qualifie d'une manière bien particulière : dans l'imaginaire grec archaïque, ce long bâton indique l'autorité d'un chef politique et religieux dont les mots ont une puissance performative, capable d'« engendrer », κραίνειν, une certaine réalité en modifiant un état

---

τὰ λοιμώδη διαίτης λεπτῆς καὶ κινήσεων συντόνων. ἰατρικῆς (15) μὲν γὰρ οὐχ ἡψάμην, σοφίᾳ δὲ καταληπτὰ ἅπαντα. Il n'est pas improbable que la construction du personnage héroïque de Palamède chez Philostrate soit ici conçue sous l'influence des traditions sapientielles telles que le Néopythagorisme très attentif à lier le régime alimentaire au salut physique et aux justes rapports avec les dieux, voir Jamblique, *Vie de Pythagore,* XXIV, 244.

18. Philostrate, *Héroïque,* X, 4, 6 (trad. S. Follet, CUF) : Εἰπὼν ταῦτα τὴν μὲν τῶν κρεῶν ἀγορὰν ἐπέσχε καὶ τὰ στρατιωτικὰ τῶν σιτίων ἐκέλευσε παραιτήσασθαι, τραγήμασι δὲ καὶ λαχάνοις ἀγρίοις διῆγε τὸν στρατὸν πειθομένους αὐτῷ καὶ πᾶν τὸ ἐκ Παλαμήδους θεῖόν τε ἡγουμένους καὶ χρησμῶδες.

19. WOODFORD et KRAUSKOPF (1994), p. 147-149, fig. 14.

20. Londres, British Museum 1868,0520.19 ; WOODFORD et KRAUSKOPF (1994), p. 149, fig. 15.

de choses de la même manière qu'un oracle ou qu'une prise de parole lors d'une assemblé politique[21]. Son bâton bien serré dans la main, Palamède est ainsi représenté en maître de vérité. Son action n'est pas simplement de créer un jeu, παιδιά, mais de faire de cette forme de jeu le moyen d'un changement majeur, politique et social, pour la communauté[22].

Fig. 1

Fig. 2

1.5. *« Le rossignol des Muses »*

La section dédiée à Palamède dans le traité de Philostrate contient également un fragment du *Palamède* d'Euripide : dans un passage mélique, un θρῆνος, très probablement chanté par le chœur des compagnons de Palamède, le héros est appelé πάνσοφος, « le tout à fait sage » et τὰν οὐδέν' ἀλγύνουσαν ἀηδόνα Μουσᾶν « L'innocent rossignol des Muses ». À nouveau, le texte fait référence à la σοφία comme savoir divin envoyé par les immortels que seul un sage, σοφός, est capable de décrypter en donnant du sens à un désordre apparent[23]. Pourquoi Euripide

21. Sur l'attribut du bâton-sceptre comme signe de l'autorité politique et religieuse au sein d'une communauté, Gernet (1949). La figure du maître de vérité dans la représentation culturelle du récit grec a été abordée notamment pour Nérée dans Detienne (1967), notamment p. 42-44 pour les aspects mantiques de la justice créée par celui qui tient le bâton. Pour le sceptre comme objet de pouvoir au sein de la communauté des héros de l'*Iliade*, voir surtout Bouvier (2002a), p. 273-274. Récemment dans le cadre de l'étude de la figure d'Hermès dans le polythéisme grec, la valeur symbolique du bâton-sceptre, ῥάβδος, a été abordée par Pisano (2014), p. 113-117. Sur le ῥάβδος comme attribut hérmaïque capable d'engendrer l'oubli, le rêve mais aussi d'accomplir, κραίνειν, un état de choses, Jaillard (2007), p. 208-222.

22. Cf. les mots prononcés très probablement par le père de Palamède, Nauplius, dans le *Palamède* de Sophocle (fr. 479 *TrGF* vol. 4 Radt), où le héros est présenté comme celui qui aurait éloigné, voire éliminé, la famine, λιμός, du camp achéen grâce à l'invention des jeux de plateau.

23. Euripide, fr. 588 *TrGF* vol. 5 Kannicht. Pour le contexte de la citation du fragment, voir Philostrate, *Héroïque,* X, 12, 6-7 (trad. S. Follet, CUF) : « Et pourtant qu'un homme comme

utilise-t-il le rossignol, ἀηδών, un oiseau d'ordinaire associé au chant funèbre et à la lamentation thrénodique pour décrire la figure de Palamède[24] ? Euripide et Philostrate faisaient peut-être référence à la tradition qui qualifiait Palamède de poète et rhapsode[25], mais la pertinence du lien entre un oiseau associé à la poésie élégiaque et un Palamède dont la performance poétique se rapporte au monde épique nous échappe[26]. D'autres motifs expliquent cette allusion.

Euripide affirme explicitement que le rossignol-Palamède ne possède pas de connotation tragique ; la sphère de l'ἄλγος, de la faute douloureuse, est exclue, car Palamède n'a causé de mal à personne. Si le chant élégiaque et tragique trouve son origine et l'expression de sa nature dans l'histoire de Procné, la princesse d'Athènes, qui, après avoir tué son fils Ithys, compose et chante sous la forme d'un rossignol sa lamentation funèbre, la mention du rossignol-Palamède ne s'intègre pas du tout dans ce schéma alliant faute tragique et chant douloureux. Le fragment d'Euripide évoque l'image du rossignol tragique tout en écartant sa pertinence pour Palamède qui n'a commis aucune faute. Il nous invite à suivre une autre piste interprétative qui éclaire la représentation culturelle grecque de la modalité d'action du héros. Un précieux fragment de l'*Œdipe* d'Euripide, transmis par l'érudit Théon, permet d'appréhender le mot ἀηδών, « rossignol », comme un terme métaphorique désignant un objet ou un outil technique capable

---

Ulysse ait mis à mort un homme comme Palamède, plus sage et plus vaillant que lui, Protésilas l'atteste par là suffisament ; aussi approuve-t-il également la déploration d'Euripide qui dit dans les vers lyriques de son *Palamède* : « Vous avez tué, Danaens, vous avez tué le sage parfait, / l'innocent rossignol des Muses', et encore plus les vers suivants où il ajoute qu'ils ont agi sur le conseil d'un homme habile et impudent » (οἵος μὲν δὴ οἷον καὶ ὡς σοφώτερόν τε καὶ ἀνδρειότερον ἑαυτοῦ τὸν Παλαμήδη ὁ Ὀδυσσεὺς ἀπέκτεινεν, ἱκανῶς ἐκ τούτου διδάσκει ὁ Πρωτεσίλεως· ὅθεν καὶ τὸν θρῆνον τὸν παρ' Εὐριπίδῃ ἐπαινεῖ, ὁπότε Εὐριπίδης ἐν Παλαμήδους μέλεσιν «ἐκάνετε» φησίν, «ἐκάνετε τὸν πάνσοφον, ὦ Δαναοί, / τὰν οὐδὲν ἀλγύνουσαν ἀηδόνα Μουσᾶν», καὶ τὰ ἐφεξῆς μᾶλλον, ἐν οἷς φησι καὶ ὅτι πεισθέντες ἀνθρώπῳ δεινῷ καὶ ἀναιδεῖ ταῦτα δράσειαν). Le texte est aussi transmis par Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, II, 44 et Tzétzès, *Exégèse à l'Iliade*, p. 44, 12 Hermann. La tradition manuscrite de Tzétzès atteste la *varia lectio* Μοῦσαν à la place du génitif dorique Μουσᾶν, ce qui ferait de Palamède un rossignol-Muse, hypothèse peu probable d'un point de vue sémantique.

24. Cf. Palumbo Stracca (2004) pour une analyse des passages les plus significatifs sur le rapport entre le chant du rossignol et le genre tragique. Pour les occurrences du chant de rossignol en tragédie sans lien direct avec la lamentation des femmes, Zambon (2003-2004).

25. Le témoignage le plus important à ce sujet se trouve dans une notice de la *Souda* π 44 Adler décrivant Palamède comme poète épique, ἐποποιός, qui aurait été l'objet d'une véritable censure de la part d'Homère par jalousie. Une référence à Palamède en tant que poète se trouve dans un autre fragment du *Palamède* d'Euripide, fr. 580 *TrGF* vol. 5 Kannicht, avec l'expression μουσικῆς φίλοι ; cf. Falcetto (2002), p. 93. Vellay (1956), p. 59, soutient la thèse d'une épopée aujourd'hui perdue avec Palamède comme protagoniste.

26. La tradition mélique, notamment élégiaque, est évoquée dans la poésie de Catulle, LXV, 11-13, qui se réfère au rossignol comme oiseau de la lamentation funèbre ; Monella (2005), p. 236-247. La référence à Euripide dans l'*Anthologie Palatine*, VII, 44 est aussi associée à l'évocation d'un destin fatal et malheureux.

d'articuler l'air en transformant les sons en mélodie[27] : « Le chalumeau créateur de chants, que le fleuve Mélas fait croître, l'habile languette des flûtes au souffle gracieux. » Le mot « rossignol » peut ainsi décrire le roseau, le δόναξ, avec lequel on fabriquait la flûte, ou la flûte elle-même, ou encore ce que les Grecs appelaient littéralement « languette », γλωττίς (ou γλῶττα), « l'anche », à savoir la lamelle qui produit en vibrant le son articulé, comme les commentaires tardifs le confirment[28]. L'utilisation de ce mot par le même auteur dans les deux fragments de tragédie, ainsi que la chronologie très rapprochée du *Palamède* et de l'*Œdipe,* confirment la pertinence de l'hypothèse : Palamède serait présenté comme rossignol pour exprimer sa capacité exceptionnelle à produire un langage articulé[29]. Le message divin, formulé d'une manière apparemment obscure et incompréhensible aux hommes, devient explicite grâce à l'intervention de Palamède-rossignol-languette. Cette interprétation s'intègre parfaitement à la représentation d'un Palamède μάντις, figure inspirée, comme rossignol au service des Muses, dont le chant peut s'articuler, être entendu et compris grâce à la médiation sémiotique d'un σοφός.

2. Lignes, points, espaces délimités : Palamède, le héros « sémiotique »

Un lexique de la période byzantine (XIII^e^ s. apr. J.-C.), faussement attribué à Zonaras — qui appartient au siècle précédent —, nous livre une expression énigmatique : « le chant ou le mot de Palamède », Παλαμήδειον ἔπος. Cette formulation unique n'apparaît pas ailleurs dans la tradition grecque antique. Peut-on l'interpréter comme une référence aux capacités poétiques de Palamède, voire à un ouvrage perdu ou du moins auquel les Anciens auraient cru ? Le texte de Philostrate analysé plus haut ainsi que le fragment d'Euripide suggèrent une autre possibilité : celle de la qualité prophétique et mantique associée aux mots, capable de donner une existence à une réalité impossible à concevoir sans son intervention, mais déjà présente de manière différente, inarticulé et confuse.

Au début du discours narré par Protésilas et énoncé par le vigneron dans l'*Héroïque,* une affirmation apparemment contradictoire est formulée. Tout en adoptant le style énonciatif d'un devin, le vigneron explique qu'avant l'intervention de Palamède**,** les saisons n'existaient pas**,** même si elles étaient bien réelles :

---

27. Euripide, fr. 556 *TrGF* Kannicht vol. 5, 1 : τὸν ὑμνοποιὸν δόνα[χ', ὃν ἐκφύει Μέ]λας / ποταμὸς ἀηδόν' εὐπνόων αὐλὴν σοφήν (trad. F. Jouan et H. Van Looy, CUF). Théon cite le fragment d'Euripide dans un commentaire à Pindare, *Pythique,* XII, 25, composée pour célébrer la victoire de l'aulète Midas d'Agrigente, conservé par un papyrus, *P.Oxy.* XXXI, 2536, col. 1, 28-30.

28. Cf. Gentili (1990), p. 16 ; Palumbo Stracca (2004), p. 216-217.

29. Voir Di Gregorio (1980) pour l'étude complète de l'*Œdipe* d'Euripide, avec une tentative de reconstitution du déroulement narratif.

> Avant Palamède, en effet, les saisons existaient sans exister encore, le cycle des mois n'existait pas encore, le temps ne portait pas encore le nom d'année […][30].

Palamède apparaît ainsi comme le héros dont la parole conçoit des signes onomastiques, ὀνόματα, et qui fait exister les phénomènes célestes et naturels en les désignant, une opération qui permet à la fois de s'approprier la réalité et d'agir sur elle. D'autres textes, comme celui de Gorgias à l'époque classique, font de Palamède un véritable maître de vérité, un devin ou même un roi de justice capable de donner un ordre au chaos.

2.1. *L'Apologie de Gorgias : la nature sémiotique des inventions de Palamède*

Le texte de Gorgias recoupe de manière frappante le passage de Philostrate qui concerne l'aspect sémiotique de la structuration d'un espace au moyen de points de repères. Une logique similaire est à l'œuvre dans le catalogue des inventions que le personnage fictif de Palamède s'attribue dans l'*Apologie* imaginée par Gorgias au v^e^ s. av. J.-C. :

> Qui aurait fait de la vie de l'homme, qui était sans issue, un chemin à parcourir, qui aurait donné un ordre à une vie désordonnée, en inventant les dispositions des troupes, ce qui est fondamental pour la conquête, les lois écrites qui préservent la justice, les lettres, outil de la mémoire, les mesures et les poids qui permettent les accords commerciaux, les chiffres qui conservent les richesses, les signaux de feu qui sont les messagers les plus puissants et rapides, enfin les pions qui organisent le temps d'inactivité sans risque[31] ?

Ce passage met en jeu les conditions de l'existence même de la vie humaine et de la construction d'une société durable. Le κόσμος dont parle Gorgias est un concept très important dans la représentation culturelle archaïque grecque des enjeux politiques et religieux de la survie d'une communauté. Palamède agit dans le but de soustraire la vie, βίος, humaine à la confusion du désordre, afin d'établir un κόσμος, une disposition ordonnée d'éléments, initialement dispersés, agencés de manière à constituer les parties d'un ensemble orienté vers une direction spécifique. Chez Homère, comme chez Hésiode, le verbe κοσμεῖν décrit un lien ordonné entre différentes parties ; il implique la capacité d'unir et de garder unis les com-

30. Philostrate, *Héroïque,* X, 1, 2 (trad. S. Follet, CUF) : Πρὸ γὰρ δὴ Παλαμήδους ὧραι μὲν οὔπω ἦσαν οὖσαι, μηνῶν δὲ οὔπω κύκλος, ἐνιαυτὸς δὲ οὔπω ὄνομα ἦν τῷ χρόνῳ. Grossardt 2006, 574, souligne que la tradition des σοφοί grecs attribue l'établissement des jours et des saisons à Thalès ; cf. Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, I, 27.

31. Gorgias, B 11a, 30 D.-K. (trad. M. Vespa) : τίς γὰρ ἂν ἐποίησε τὸν ἀνθρώπειον βίον πόριμον ἐξ ἀπόρου καὶ κεκοσμημένον ἐξ ἀκόσμου, τάξεις τε πολεμικὰς εὑρὼν μέγιστον εἰς πλεονεκτήματα, νόμους τε γραπτοὺς φύλακας [τε] τοῦ δικαίου, γράμματά τε μνήμης ὄργανον, μέτρα τε καὶ σταθμὰ συναλλαγῶν εὐπόρους διαλλαγάς, ἀριθμόν τε χρημάτων φύλακα, πυρσούς τε κρατίστους καὶ ταχίστους ἀγγέλους, πεσσούς τε σχολῆς ἄλυπον διατριβήν;

posants d'un tout, dans le domaine militaire et politique[32]. L'expression κατὰ κόσμον ne décrit pas tant la place de chaque pièce dans un ensemble, mais plutôt l'harmonie et les liens entre les parties.

Le catalogue de Gorgias suit un ordre très clair : il mentionne en premier lieu les mouvements stratégiques et les tactiques militaires, les τάξεις πολεμικαί, à savoir les dispositions militaires géométriquement ordonnées des soldats. La recherche d'un ordre passe à nouveau par l'élaboration d'une figure, d'un signe structuré, comme le suggère la référence à la formation dite ἔμβολα dans un fragment d'Euripide[33]. En poursuivant sa liste de bienfaits, Palamède cite ensuite les avantages donnés par l'introduction de l'écriture pour la justice comme pour la mémoire des hommes ; les signes alphabétiques donnent vie, dans le sens précis du terme, aux lois et aux textes écrits, et ceux-ci pourront, une fois établis, parler pour eux-mêmes sans nécessiter l'intervention de quiconque.

Le catalogue ne s'achève cependant pas sur cet élément. Parmi les nouveautés figurent aussi les poids et les mesures, μέτρα τε καὶ σταθμά, qui incarnent de manière tangible les accords (διαλλαγαί), rendant praticables les échanges commerciaux (συναλλαγαί). Les objets qui servent d'unité de mesure ne sont pas inventés par Palamède, mais c'est lui qui les sélectionne en leur donnant une nouvelle fonction sociale totalement nouvelle. Plus loin, les πυρσοί, à savoir les signes lumineux, sont des points de repère qui possèdent deux fonctions différentes, à savoir : fournir des informations sur la position donnée de quelqu'un, ou déclencher une véritable communication à distance. Les marins communiquent de cette manière lors de la navigation : les points lumineux leur indiquent le chemin à suivre et signalent les rochers à éviter.

Le domaine palamédique semble donc prendre forme et se construire autour de la notion d'articulation d'un ordre, voire d'un sens, à partir d'un réseau de signes, qu'il s'agisse de la disposition spatiale des soldats ou de l'établissement d'un code permettant les échanges sociaux. Dans cette perspective, l'association des lexicographes antiques du Palamède d'Euripide aux clochettes, κώδωνες, de prime abord étrange, s'éclaire[34]. Selon toute probabilité, la clochette se réfère aux tests de

32. P. ex. *Iliade,* I, 16 ; III, 323 ; *Odyssée,* XVIII, 152. Pour une étude systématique du verbe κοσμεῖν dans la poésie épique, Du Sablon (2014), p. 59-63, spéc. p. 125-130 sur l'expression κατὰ κόσμον. Il souligne, p. 132 : « Ce n'est plus la *juste place* reconnue aux divers points formant le système que qualifie κατὰ κόσμον, mais plutôt la *ligne* qui relie ces divers points entre eux et qui contribue au maintien efficace de l'ensemble et à sa beauté ordonnée. »

33. Euripide, fr. 590 *TrGF* Kannicht. Sur la disposition militaire dite ἔμβολον (ou ἔμβολα), « en coin », voir Élien, *Poliorcétique,* XVIII, 4 et Arrien, *L'art tactique,* XVI, 6. Les auteurs de tactique militaire anciennes associent ce type de stratégie aux peuples du nord qui l'auraient inventée, notamment les Thraces et les Scythes. Asclépiodote le Tacticien (fin I^er^ s. av. J.-C.), *Traité de tactique,* VII, 3, 8-11, compare d'une manière très intéressante cette disposition de l'armée en guerre aux mouvements d'une volée d'oiseaux, notamment des grues.

34. Euripide, fr. 589 *TrGF* Kannicht *ap.* Harp. δ 56. Les clochettes seraient évoquées dans cette pièce, selon le témoignage d'Harpocration dans son *Lexique* des orateurs attiques. La référence

vigilance des sentinelles par des garnisons de contrôle (φυλακαί), qui font sonner une clochette et attendent une réponse à leur signal. Il ne serait pas étonnant que ce mot soit utilisé au sein du catalogue des inventions pour désigner Palamède, celui qui passait effectivement pour l'inventeur du système des sentinelles et de la communication à distance en contexte de guerre[35].

2.2. *Le plateau de la concorde, enjeux politiques de la* pesseia

Les πεσσοί représentent la dernière des inventions de Palamède dans le catalogue de Gorgias. Selon le sophiste sicilien, ils seraient le moyen de passer le temps sans peine, διατριβὴ ἄλυπος. Comment identifier ce πεσσός ? Et comment cette création s'intègre-t-elle dans la liste et dans la logique « sémiotique » des inventions de Palamède ?

L'*Onomasticon* de Pollux (IIe s. apr. J.-C.), un ouvrage didactique au sens large, offre des éléments de réponse sur la notion de πεσσός. La section consacrée aux jeux commence par décrire les jeux de plateau. Les πεσσοί y sont décrits comme des cailloux, ψῆφοι, utilisés pour pratiquer différentes formes de jeu, le plus fameux étant celui dit de « cinq lignes », le πέντε γραμμαί. Le *pente grammai*, très populaire dès l'époque archaïque, se joue à deux[36]. Chaque joueur a cinq cailloux ou pions, disposés au départ sur l'une des extrémités de cinq lignes, qu'ils déplacent en fonction des résultats du lancer de un ou deux dés. Le but du jeu est de rassembler les cinq cailloux sur la ligne du milieu, dite « ligne sacrée ». Le jeu de la « ville », πόλις, est une autre sorte de πεσσεία, similaire au jeu moderne de dames, pratiqué sans dé sur un plateau composé de cases, qui se développe à la fin de l'époque archaïque. L'objectif de chaque joueur est de capturer par encerclement le plus grand nombre de pions adverses, en simulant une sorte de guerre entre deux camps rivaux. Un jeu analogue, comportant toujours des pions et un plateau marqué par des lignes, est le διαγραμμισμός, mentionné par quelques sources tardives, qui se jouait très

---

au *Palamède* d'Euripide, parodié par Aristophane, est transmise aussi par les scholies anciennes à Aristophane, *Oiseaux*, 842. Les scholies permettent de saisir encore mieux la dimension sémiotique de l'invention des κώδωνες, les « sonnettes », par Palamède : grâce aux sonnettes, les hommes de garde du camp contrôlaient la place de chaque individu selon le son émis, signal de présence et de communication établie, ἵνα οἱ φυλάττοντες ἀντιφθέγγωνται.

35. Scholies anciennes à Euripide, *Oreste,* 432, 25-26 Schwartz (trad. M. Vespa) : « Ils disent qu'il (scil. Palamède) a inventé les signaux lumineux, les mesures et les poids, les pions, les lettres, les sentinelles, les disques (solaires) et l'astrologie » (φασὶ δὲ αὐτὸν εὑρεῖν φρυκτωρίας καὶ μέτρα καὶ σταθμοὺς καὶ πεττοὺς καὶ γράμματα καὶ φυλακὰς καὶ δίσκους καὶ ἀστρολογίας).

36. Alcée, fr. 351 Voigt. Pour une présentation complète des sources écrites concernant les jeux de plateau anciens, Lamer (1927). Pour une reconstitution des jeux anciens sur la base des trouvailles archéologiques, Schädler (2002), (2009a) et dans ce volume. Cf. Kurke (1999b) sur la valeur idéologique des différentes formes de jeu de plateau réunies sous le terme de πεσσεία. Pour la reconstruction du jeu, voir aussi Kidd (2017a).

probablement avec deux « équipes » de trente pions de couleur différente, les « blancs » et les « noirs[37] ».

Dans le traité sur *Les Jeux des Grecs* de Suétone, un aspect essentiel de ces jeux de plateau est explicité[38] : le mot διαγραμμίζειν, tout comme le jeu de πέντε γραμμαί, trouve son origine dans le verbe γραμμίζειν, « dessiner », « tirer des lignes », « inciser », issu de γραμμή, « ligne », « incision ». Ces jeux de plateau — de parcours ou de capture — sont indissociablement liés au tracé des lignes qui forment un grillage ou qui délimitent un espace auparavant « naturel ». Selon un lexique atticiste de la fin du IIe siècle apr. J.-C[39], cette notion est si pertinente qu'à Athènes, à l'époque classique, le terme διαγραμμίζειν, « jouer avec ou sur les lignes » était aussi utilisé pour désigner les jeux de plateau.

Le jeu constitue un système sémiotique en miniature, associé à bien d'autres inventions palamédiques tout au long de la guerre troyenne. Le témoignage de Polémon le Périégète (IIe s. av. J.-C.) semble conforter une représentation de l'invention du plateau de jeu par Palamède comme une action relevant d'une modalité d'action « ordonnatrice ». Polémon avait en effet composé une *Périégèse d'Ilion* où se trouvaient toutes sortes d'informations sur le paysage politique et les cultes de la Troade[40]. Il explique qu'il était possible de voir encore à son époque, non loin de l'ancienne Ilion, un objet qui n'était apparemment rien d'autre qu'une pierre, λίθος, mais qui était l'objet d'un culte car il s'agissait du premier plateau de jeu inventé par Palamède, ἐπινοησαμένου κυβείαν καὶ πεττείαν, sur lequel les héros homériques auraient joué pour la première fois aux jeux de pions et de dés pour oublier la famine. Mais selon d'autres traditions, l'invention des pions aurait eu lieu avant le départ des Achéens pour la Troade, à Aulis, à nouveau à l'occasion d'un moment d'impasse dans l'armée des Achéens[41], comme le raconte la *parodos* de la tragédie d'Euripide *Iphigénie à Aulis* où les femmes de Chalcis voient les héros jouer aux pions[42].

---

37. P. ex. Hésychius, *Lexicon*, δ 978 Latte.

38. Suétone, *Peri paidiōn*, I, 17 Taillardat (*ap.* Eustathe, *Commentaires à l'Iliade*, vol. 2, p. 278 van der Valk).

39. Moeris, *Atticista*. Π 51 Hansen : « *Petteuein* : en attique l'on dit *diagrammizein* (scil. dessiner, tracer une figure), ailleurs en Grèce jouer à la bataille navale » (πεττεύειν διαγραμμ{ατ}ίζειν Ἀττικοί· ναυμαχίας παίζειν Ἕλληνες). Cf. Photius, *Lexique,* δ 301 : « *Diagrammizein* : jouer en suivant (ou sur la base des) les lignes » (Διαγραμμίζειν· ἐπὶ γραμμαῖς παίζειν). Voir aussi Bonelli (2007), p. 351.

40. Sur la figure de Polémon d'Ilion, Angelucci (2011). Sur la géographie de la Troade, Trachsel (2007), p. 219-229.

41. Sur la crise à l'intérieur de l'armée achéenne suite aux prophéties de Calchas avant le départ, cf. les mots d'Agamemnon chez Euripide, *Iphigénie à Aulis*, 94-98. Cf. Sammons (2017), pour un apercu détaillé des différends au sein de l'armée des Achéens, surtout entre Ménélas et Agamemnon.

42. Euripide, *Iphigénie à Aulis*, 194-198. Il est important de souligner la concorde politique mise en exergue par le regard des femmes de Chalchis, émerveillées par la prospérité de l'armée grecque ;

La pratique ludique aurait eu ainsi la capacité de garder l'armée unie malgré la famine, εἰς παραμύθιον λιμοῦ[43]. Le terme παραμύθιον contient ici l'idée d'un remède à l'inactivité et au découragement causés par la disette, ainsi qu'une référence à une forme d'encouragement à l'activité militaire. Si la guerre est suspendue et que l'armée se trouve dans une impasse sans pouvoir combattre, le jeu permet de reconstituer une sorte de guerre en miniature avec ses propres règles, ses lignes de positionnement et ses pions/soldats à déplacer selon une certaine τάξις. Cette guerre sur le plateau de jeu ne sert pas seulement à faire oublier la détresse mais constitue une forme d'entraînement, comme le suggère le verbe παραμυθέομαι, « encourager », d'où dérive παραμύθιον, « exhortation » ou « encouragement ». Par un effet de miroir et de compensation, un combat est simulé, temporairement déplacé du champ de bataille sur une surface en pierre[44].

Les Anciens justifient l'invention des jeux de plateaux en temps de disette par le danger potentiel de l'inaction pour les soldats. Un fragment de la tragédie dédiée à Palamède par Sophocle l'explique :

> N'est-ce pas lui qui les a libérés de la faim — en disant cela avec respect pour les dieux — celui qui a conçu les formes les plus sages pour occuper le temps, pour ceux qui sont assis après le bruit de la bataille, les pions, les dés, une douce cure de l'inactivité[45] ?

---

il n'est pas à exclure que le plaisir du jeu favorisant la paix soit un clin d'œil à l'invention des πεσσοί par Palamède. DI BENEDETTO (1971), p. 258-259, donne une autre interprétation : l'harmonie joyeuse et l'émerveillement pour la majesté de l'armée achéenne serait à rattacher au style du dernier Euripide avec un onirisme lyrique en réaction aux événements tragiques de la ville d'Athènes. La tradition rattachant l'invention de la πεσσεεία à Aulis se trouve aussi chez Philostrate, *Héroïque*, X, 2, 1.

43. Polémon, fr. 32 Preller. Un récit similaire relatant l'invention de certaines formes de jeux, dont les jeux de dés et d'osselets, se trouve dans la partie finale du récit lydien d'Hérodote, *Histoires*, I, 94, qui associe ces inventions à une famine qui aurait déchiré la Lydie de la génération du prince Atys, bien avant le règne de Crésus. L'invention de jeux par les Lydiens n'incluait pas la πεττεία et n'eut surtout aucun succès comme παραμύθιον de la famine. Sur le rapport entre jeux, Lydie et Étrurie, BRIQUEL (1991), p. 46-50.

44. Une image de ce type semble être à l'œuvre dans un épigramme anonyme conservé par l'*Anthologie Palatine*, XV, 18 (trad. F. Buffière, CUF) : « Palamède, tes os sculptés auraient dû faire / Les pièces de ton jeu savant, né de la guerre. / C'est à la guerre, oui, que tu nous l'inventas / Cette autre guerre amie, sur un terrain en bois » (Εἰς τὴν τάβλαν / Ὀστέα σου, Παλάμηδες, ἔδει πρισθέντα γενέσθαι / ὄργανα τῆς τέχνης τῆς ἀπὸ τοῦ πολέμου·/ ἐν πολέμοις γὰρ ἐὼν ἕτερον πόλεμον κατέδειξας, / ἐν ξυλίνῳ σταδίῳ τὸν φιλικὸν πόλεμον).

45. Sophocle fr. 479 *TrGF* vol. 4 Radt (trad. M. Vespa) : οὐ λιμὸν οὗτος τῶνδ' ἔπαυσε, σὺν θεῷ / εἰπεῖν, χρόνου τε διατριβὰς σοφωτάτας / ἐφηῦρε φλοίσβου μετὰ κόπον καθημένοις, / πεσσοὺς κύβους τε, τερπνὸν ἀργίας ἄκος; Il s'agit d'une véritable apologie de Palamède prononcée soit par le père Nauplius, soit par Ulysse, qui aurait fait semblant de ne pas croire aux accusations que l'on portait contre Palamède en rappelant tous les bénéfices que ce dernier avait apportés à l'armée achéenne, cf. Servius, *In Verg.* Aen., II, 81, 19-20. Un autre fragment de Sophocle, fr. 429 *TrGF* vol. 4 Radt, issu du *Nauplius navigateur,* mentionne le plateau de jeu marqué par cinq lignes et le lancer de dés.

La *persona loquens* du fragment présente le bienfait que Palamède offre en inventant les règles d'un jeu de plateau thaumaturgique. Son invention élimine ou « éloigne » littéralement, ἔπαυσε, la disette du camp des Achéens en libérant ces derniers du poids de la famine. Le discours se poursuit sur un ton pathétique qui, en l'espace de quatre vers, souligne l'importance providentielle du jeu de la πεσσεία pour le salut de l'armée. Dans un premier temps, le jeu est introduit comme la manière la plus complexe et la plus intelligente de s'occuper après un long voyage et pour soulager les fatigues du conflit. Dans un deuxième temps, Sophocle le décrit comme un véritable remède, ἄκος, qui aurait le pouvoir d'éviter le danger de l'inactivité, ἀργία.

En quoi l'absence d'engagement militaire aurait-elle représenté un péril ? Pourquoi est-elle jugée aussi létale que la famine ? Malgré l'état fragmentaire du *Palamède* de Sophocle, il est facile de noter que cette situation périlleuse ressemble d'une façon frappante à la première partie du récit épique homérique. Le livre premier de l'*Iliade*, qui se déroule en Troade, débute par la tragédie d'une épidémie risquant de décimer l'armée et se poursuit avec l'impasse des troupes achéennes, l'interruption de la guerre et un état de crise parmi les chefs grecs suite au conflit entre Achille et Agamemnon[46].

Derrière le mot d'ἀργία pourrait en effet se cacher le risque potentiel d'un déchirement fatal pour la paix au sein des soldats. Le problème de la discipline, en particulier durant les périodes d'incertitude et de stasis dues au conflit, est toujours très présent dans la société grecque, surtout dans les situations où il est très difficile d'imposer l'ordre dans une armée telle que celle des Achéens à Troie, dont les membres étaient d'origines différentes et chacun soumis à son propre chef et à sa propre hiérarchie. Cette circonstance rendait très difficile, sinon impossible, un retour à l'ordre ou l'imposition d'une punition de la part d'un chef d'une autre faction du même camp, laissant ainsi beaucoup d'espace à la négociation entre chefs dans les conflits internes[47].

Une situation très similaire, mais fondée sur d'autres bases historiques, est présente dans l'armée athénienne de la période démocratique entre le V^e^ et le IV^e^ s. av. J.-C. Le statut juridique de l'égalité entre citoyens compliquait fortement l'imposition d'une discipline de la part de supérieurs qui étaient de plus en fonction pour un temps limité[48]. L'ἀργία dont il est question dans le fragment de Sophocle pourrait

46. *Iliade,* I, 58-100 ; 370-385. Sur la situation de crise dans le camp achéen qui cause, au cours du livre II, l'insubordination de Thersite face aux chefs de l'armée, voir entre autres Thalmann (1988).

47. Le problème du conflit interne à la communauté des hommes en armes est explicitement évoqué par le mot *seditio* dans un passage de Servius, *in. Verg.* Aen., II, 81 Thilo, qui reprend un texte perdu de Varron : *hunc autem constat fuisse prudentem. Nam et tabulam ipse invenit ad conprimendas otiosi seditiones exercitus, ut Varro testatur*.

48. Bettalli (2002). Voir aussi le classique Pritchett (1974) pour un recueil exhaustif des sources grecques concernant la discipline militaire et les risques de révolte. Un aperçu de l'importance

évidemment se rattacher aux périls du conflit à l'intérieur de la communauté des fédérés militaires, notamment dans des situations qui minent la fidélité aux chefs. Même si ce terme ne désigne pas directement des expériences de mutinerie et de révolte contre les chefs de l'armée, il peut indiquer une condition préalable au refus de respecter les ordres : en effet, l'oisiveté et la nonchalance dans une condition telle que celle d'un état de guerre peut représenter le pire ennemi pour le maintien de la discipline[49]. L'ἀργία contre laquelle Palamède semble combattre avec l'invention des dés et des pions ne constitue pas le seul lien avec la discipline militaire. Les champs sémantiques qui structurent cet aspect de l'expérience grecque ancienne le montrent clairement. Dans les textes historiographiques, comme dans les discours de tribunal, le terme ἀταξία et certains dérivés du verbe κοσμεῖν, « ordonner, disposer », se trouvent parmi les mots exprimant la désobéissance envers les supérieurs[50].

Dans les traditions narratives, de Gorgias à Philostrate, Palamède incarne ainsi la figure du héros capable d'établir un ordre sur le plan de la discipline en fédérant des éléments d'une même communauté. À Troie, l'unité de l'armée risque d'éclater et de se dissoudre. Comme dans un jeu de miroir, la configuration signifiante du plateau de jeu constitue un système de signes, composé de lignes et de pièces, avec ses propres règles par lequel une forme de communication sociale, celle de la παιδιά, véritable jeu de société, arrive à préserver le κόσμος, l'ordre et le sens, d'une

---

du lien entre discipline militaire et ordre de disposition sur le champ de bataille se trouve dans Poznanski (1994), p. 44-48, qui se concentre surtout sur la polémologie polybienne.

49. Il faut souligner que les Étoliens, immédiatement après la défaite finale de Cléomène de Sparte près de Sellasie, choisissent d'intervenir dans les affaires du Péloponnèse en attaquant les Achéens d'Argos à cause de leur attitude anti-militaire**,** toujours prêts à éviter la guerre en se réfugiant sous les armes des autres, ici des Macédoniens. Ces comportements étaient motivés, selon les Étoliens, par l'habitude de vivre sans règles et dans l'anarchie (ἐν ἀργίᾳ πολλῇ). Cf. Plutarque, *Vie d'Aratos*, XLVII, 1 (trad. R. Flacelière et E. Chambry, CUF) : « Après la mort d'Antigone, les Étoliens qui méprisaient les Achéens à cause de leur insouciance (ils les voyaient habitués à recevoir leur salut des mains d'autrui, à se retirer à l'abri des armes des Macédoniens et à vivre dans l'oisiveté et l'indiscipline » (Τελευτήσαντος δ' Ἀντιγόνου, καταφρονήσαντες Αἰτωλοὶ τῶν Ἀχαιῶν διὰ τὴν ῥᾳθυμίαν—ἐθισθέντες γὰρ ἀλλοτρίαις σῴζεσθαι χερσὶ καὶ τοῖς Μακεδόνων ὅπλοις αὐτοὺς ὑπεσταλκότες, ἐν ἀργίᾳ πολλῇ καὶ ἀταξίᾳ διῆγον). L'oisiveté, le manque d'ordre et d'occupation, ἀργία, est un symptôme d'état d'anarchie, ἀναρχία, comme le suggère la réception d'un texte d'Élien sur la vie collective des abeilles à l'époque byzantine. Chez Élien, *La personnalité des animaux,* V, 11, la mort du roi des abeilles détermine l'ἀταξία, le désordre et l'indiscipline, d'une part et l'ἀναρχία, l'absence de pouvoir dirigeant de l'autre. Dans la réécriture parémiographique de l'anecdote, Apostolius (VI, 70 Leutsch-Schneidewin) transforme ἀναρχία en « oisiveté », ἀργία.

50. Pour la liste exhaustive des mots, dont ἀστρατεία en particulier, Bettalli (2002), p. 5-6. Un rapport entre la vie militaire, la hiérarchie dans l'armée et les comportements qui ne respectent pas les règles se trouve déjà dans le discours de Néoptolème contre les chefs achéens chez Sophocle, *Philoctète,* 385-390. Pour d'autres occurrences de la famille de ἀκοσμεῖν, voir aussi Eschyle, *Perses*, 419-423 (la fuite des navires durant la bataille navale entre Athènes et les Perses) ; cf. Ps.-Lysias, *Contre Alcibiade,* 13-14. Pour la catégorie d'ἀταξία, voir surtout Aristote, *Constitution d'Athènes,* LXI, 2 ; cf. Démosthènes, *Olynthiennes,* III, 11 ; *Philippique,* I, 36.

armée en guerre. En somme, c'est au moyen du plateau de jeu, du dé et des pions que Palamède arrive à rendre πόριμος, possible, la vie, le βίος, de la communauté achéenne en effectuant une action inspirée qui déclenche une structuration sémiotique du sens, à l'image de sa modalité d'action chez Philostrate.

Conclusion

À l'issue de ce parcours, le fragment héraclitéen prend un nouveau sens. Jouer aux πεσσοί peut symboliser une activité très complexe qui convoque dans un même ensemble toutes les capacités de prévoyance, réflexion, intuition et stratégie que désigne le terme de sagesse, σοφία. Eschyle, dans les *Suppliantes*, ne choisit pas par hasard l'expression πεσσονομεῖν, littéralement « disposer les pions sur le plateau de jeu », pour se référer à la décision difficile de Danaos : fuir la terre d'Égypte avec ses filles en espérant trouver le salut à Argos. Face à une situation de crise familiale et sociale, où les cousins des Danaïdes tentent d'épouser de force les jeunes filles et s'apprêtent à déchirer la communauté des φίλοι par la violence et la guerre civile, Danaos joue le jeu de la survie et se montre capable de se déplacer stratégiquement pour sauver ses filles, comme des pions sur un plateau de jeu[51].

La capacité de trouver une voie praticable là où la réalité semblait sans issue de secours est à la base de l'inventivité de chaque joueur de pions : celui-ci demeure toujours pris dans un processus mêlant sa capacité de calcul et une attitude prévoyante, en acceptant le risque, avec l'espoir d'être soutenu par la bienveillance divine à la manière de Palamède, le mythique prédécesseur de tout joueur de πεσσεία, qui savait structurer le chaos en voyant juste là où tous les autres n'étaient que des νήπιοι, enfants et sots à la fois, incapables de bien placer leurs pions[52]. En revenant sur le fragment d'Héraclite d'où cette étude est partie, il est possible d'affirmer qu'Héraclite fait référence à une partie importante de l'expérience ludique antique — celle des jeux de plateau — pour renvoyer aux aspects plus complexes du savoir philosophique, qui présupposent une capacité de connaissance auxquelles les enfants, *alter ego* de certains hommes, n'accèdent pas[53].

---

51. Eschyle, *Suppliantes,* 10-18. Cf. la scholie à Eschyle, *Suppliantes,* 12b, Smith (trad. M. Vespa) : « En disposant ces choses-là, [à savoir] en réfléchissant sur la situation » (τάδε πεσσονομῶν] ὑπὲρ τούτων λογιζόμενος).

52. Sur la complexité de la notion de sagesse chez Héraclite, voir en particulier Galdigow (1965), p. 99-102, qui montre comment le philosophe construit la distance entre le savoir divin et la condition humaine en parlant des hommes comme s'ils étaient des enfants ou des singes par rapport aux dieux ; cf. frr. 79 ; 82 ; 83 D.-K.

53. La πεσσεία joue un rôle très similaire dans l'univers métaphorique platonicien pour faire référence au savoir philosophique et dialectique, Guéniot (2000) ; cf. Capra (2016) sur les usages de πεττεία dans la *République* de Platon.

Liste des illustrations

Fig. 1. Gemme (scarabée) (v^e^-iv^e^ s. av. J.-C.). Intaille disparue. D'après Woodford et Krauskopf (1994), p. 147, fig. 14.

Fig. 2. Cornaline, 1.6 x 1.2 cm (fin v^e^-iv^e^ s. av. J.-C.). Londres, British Museum 1868,0520.19 © The Trustees of the British Museum.

Penser l'enfant qui joue

La royauté de l'enfant

À propos d'Héraclite et de pratiques ludiques enfantines en Grèce ancienne*

Véronique Dasen

Université de Fribourg/ERC *Locus Ludi*

Introduction : Héraclite l'Obscur

> αἰὼν παῖς ἐστι παίζων, πεσσεύων· παιδὸς ἡ βασιληίη
>
> Le temps est un enfant qui joue en déplaçant des pions ; la royauté d'un enfant[1].

Le fragment 52 D.-K. d'Héraclite met en œuvre un enfant dont un adulte observe attentivement les gestes en leur accordant une signification particulière. Son jeu semble détenir une valeur symbolique qui soulève de nombreuses interrogations : sur l'identité de l'enfant, le type de jeu, le contexte dans lequel il se déroule, sur les raisons et le sens de sa puissance métaphorique.

L'interprétation du fragment est compliquée car la signification de chacun de ses éléments peut varier selon les grilles de lecture. Les divergences ne sont pas dues uniquement au genre du fragment, lié à celui de la citation, dont l'authenticité est impossible à reconstituer sans le contexte discursif original[2]. Les ambiguïtés pourraient être volontaires. Dans l'Antiquité déjà, la figure d'Héraclite « l'obscur »

* Cette recherche a été réalisée dans le cadre du projet ERC *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (741520). Pour leurs remarques et informations, je remercie les participants au colloque, notamment Roberte Hamayon, Arnaud Macé et Marco Vespa, ainsi que les participantes au séminaire Littérature et culture d'enfance ENS-Afreloce, en particulier Déborah Lévy-Bertherat et Michel Casevitz.

1. Fr. 52 D.-K. (trad. Conche 1986, fr. 130) : αἰὼν παῖς ἐστι παίζων, πεσσεύων· παιδὸς ἡ βασιληίη.
2. Sur les difficultés méthodologiques que pose l'édition de fragments, voir F. Fronterotta dans ce volume.

(ὁ σκοτεινός) est caractérisée par son goût de l'énigme et par la difficulté de sa pensée, transmise sous la forme de logogriphes[3].

Au sujet de l'identité de l'enfant, plusieurs questions ne peuvent pas être résolues. Le fragment ne donne pas d'information sur le sexe du παῖς, un terme qui est conventionnellement traduit par « garçon », mais qui pourrait désigner aussi une fille[4]. L'âge de l'enfant est également incertain : παῖς signifie d'ordinaire l'enfant en âge d'être éduqué, entre sept et quatorze ans, mais il peut décrire aussi un jeune homme jusqu'au passage à l'âge adulte, à la période de l'éphébie[5], ou une jeune fille jusqu'au mariage, sans oublier qu'il peut s'appliquer à l'esclave de tout âge[6]. Qu'il s'agisse d'un individu libre ou non, l'emploi du mot implique un statut social subordonné à un parent ou à un maître. Nous suivrons ici l'hypothèse qu'Héraclite se réfère à un jeune garçon parce que son activité, un jeu de pions, ne semble être ordinaire ni pour les femmes[7], ni pour les esclaves, et qu'un garçon serait en principe plus qualifié pour endosser la royauté de la fin du fragment. Toutefois, la chute constitue un renversement qui autoriserait les trois options, et nous retiendrons ici que le terme παῖς entend d'abord désigner une forme d'infériorité sociale.

Le type de jeu est également imprécis : le *pais* joue à déplacer des pions, *pessoi*, qui peuvent être manipulés dans toutes sortes d'activités ludiques. Des jetons sont ainsi simplement lancés pour viser une cible dans le jeu dit « de Pénélope »[8]. Le terme technique *pesseuôn* décrit cependant des mouvements de pions qui s'effectuent en principe sur un plateau de jeu, l'option que nous privilégierons ici, que ces déplacements soient déterminés ou non par un lancer de dé.

Enfin, la concision du fragment laisse ouverte la question du contexte et du caractère réel ou fictif du jeu. L'identité de l'adversaire n'est pas indiquée, ce qui

3. Sur la tradition littéraire relative à son obscurité, Mouraviev (2000), p. 600-604. Sur ce *topos* à l'époque romaine, voir la parodie d'Héraclite chez Lucien, *Les Vies des philosophes à l'encan*, 13, et l'analyse de F. Massa dans ce volume.

4. Cf. Empédocle fr. 100 D.-K. : παῖς κλεψύδρην παίζουσα, « une enfant jouant à la clepsydre », comme le propose Rashed (2008), p. 457-463. Cf. Éschyle, *Sept contre Thèbes*, 662 (Diké, fille de Zeus) ; Euripide, *Hécube*, 827 (Cassandre, fille d'Hécube) ; dans ces passages, le terme indique la filiation plutôt qu'une classe d'âge.

5. Pour la petite enfance, jusqu'à l'âge de trois ans, d'autres termes sont utilisés : *brephos, nepios, teknon, paidion, paidarion.* L'enfant plus grand, après l'âge de 14 ans, est d'ordinaire désigné par *neaniskos.* Golden (1990), p. 12-22.

6. *DELG*, *s.v.* παῖς, πάϊς, p. 818-819 ; Casewitz (2018), p. 52.

7. Voir Sabetai (sous presse a) sur le matériel de jeu d'une tombe féminine béotienne de l'époque archaïque ; voir aussi les noms de quatre femmes sur un plateau de jeu des onze lignes à Chypre (IIIe s. av. J.-C.) ; Nikolaou (1965).

8. Sur le « jeu de Pénélope » auquel se livrent les prétendants, *Odyssée*, I, 106-108 : « Ils jouaient aux jetons (πεσσοῖσι) assis, devant les portes, sur les cuirs des taureaux abattus de leurs mains » (trad. V. Bérard, CUF). Pour une description de ce jeu, voir aussi Athénée, *Deipnosophistes,* I, 29 ; Kurke (1999a), p. 253-354.

pourrait suggérer que l'enfant joue seul. Pour de nombreux commentateurs, il déplacerait ses pions de manière aléatoire, sans suivre de règles, en imitant, sans les comprendre, les mouvements observés chez des joueurs plus avancés[9]. La chute instrumentaliserait l'enfant encore malhabile, hésitant, pour dénoncer de manière ironique l'incompétence d'une humanité comparée à un être inexpérimenté[10].

Nous proposerons ici une interprétation plus nuancée du fragment 52 D.-K. en nous écartant de cette vision dépréciative de l'enfance. Pour tenter de saisir d'autres enjeux possibles, nous examinerons dans un premier temps les contours des rapports entre jeu et enfance, puis les contextes sacrés dans lesquels des jeux enfantins peuvent se dérouler, avec parfois une valeur oraculaire. Le rapport de l'enfance au pouvoir souverain pourrait faire référence à une agentivité enfantine susceptible d'éclairer la dimension civilisatrice et sacrée du jeu en Grèce ancienne.

1. Enfance et jeu

Le vocabulaire formé autour du radical *pais,* « enfant », associe le jeu à l'éducation dans sa dimension civique (*paideuô*, « former, éduquer ») et à la catégorie d'âge pré-adulte (*paizô*, « jouer, agir comme un enfant »)[11]. Le champ lexical du terme *paidia*, communément traduit par « jeu », est encore plus large[12]. Il comprend un ensemble d'activités avec une dimension de performance produisant du plaisir et de l'émotion, qu'il s'agisse de musique, chant, danse, séduction ou de ce que nous appelons « jeu », qui peut se dérouler de manière collective dans différents contextes, du gymnase au sanctuaire. Le « jouer », *paidia*, est donc chevillé à la fois à l'identité de l'enfant, *pais*, et à l'apprentissage des règles de la vie sociale et religieuse[13]. Ces principes, formalisés chez Platon et Aristote, s'inscrivent dans une longue durée.

9. Voir les réflexions d'U. Schädler dans ce volume.

10. Cf. P. Destrée, F. Fronterotta, U. Schädler dans ce volume.

11. Voir aussi Jouët-Pastré (2006) ; Casevitz (2018).

12. Kidd (2019). Cf. la définition de Benveniste (2015 [1947]), p. 182 : « Jeu : Toute manifestation cohérente et réglée de la vie collective et individuelle est transposable en jeu quand on en retranche la motivation de raison ou de fait qui lui confère l'efficacité. Jeu, la justice avec son cérémonial et ses rites immuables, si l'on néglige la cause jugée ; jeu, la politique qui se déroule parmi tant de formes et de règles, si l'on se désintéresse du gouvernement des hommes ; jeu, la poésie, agencement de formes arbitraires étroitement réglées, si l'on dédaigne le sentiment exprimé ; jeu, le culte qui est la chose la mieux réglée, si on le sépare des mythes qu'il actualise ; jeu, la guerre…, etc. » Voir M. Année dans ce volume.

13. Cf. la fonction du hochet, à la fois objet d'amusement et de formation, structurant l'âme par le rythme, Dasen (2017).

1.1. *Platon et les jeux « sérieux »*

L'œuvre de Platon constitue une mine d'informations sur la valeur culturelle du jeu en Grèce classique[14]; ses dialogues peuvent s'avérer utiles pour penser le fragment d'Héraclite avec toutes les précautions d'usage en raison de l'écart temporel qui les sépare et de la dimension utopique du projet platonicien de *polis* idéale[15]. Dans les *Lois*, Platon associe régulièrement jeu (*paidia*) et sérieux (*spoudê*) pour définir les activités qui construisent une pensée raisonnée et stimulent le désir de grandir en devenant le meilleur. Jeu, plaisir et éducation se conjuguent ainsi dans les jeux mimétiques des plus jeunes qui révèlent dans ce cadre leurs aptitudes naturelles :

> […] Je déclare que quiconque veut exceller un jour en quoi que ce soit, doit s'appliquer à cet objet dès l'enfance en trouvant à la fois son amusement et son occupation (παίζοντά τε καὶ σπουδάζοντα) dans tout ce qui s'y rapporte. Par exemple, ceux qui veulent devenir un bon agriculteur ou encore un architecte doivent s'amuser (παίζειν) soit à bâtir quelqu'une de ces maisons que construisent les enfants, soit à travailler la terre, et leur éducateur à tous deux doit fournir à chacun de petits outils qui imitent les vrais; […] et par l'usage des jeux (διὰ τῶν παιδιῶν) l'on s'efforcera de tourner les goûts et les désirs (τὰς ἡδονὰς καὶ ἐπιθυμίας) des enfants vers le but qu'ils doivent avoir atteint à l'âge adulte[16].

L'apprentissage de la règle, qui fait la vertu, peut débuter par celui des règles de jeux, qu'ils se pratiquent ou non avec des dés, qui enseignent le respect de l'ordre et des lois :

> Οὐκοῦν, ὃ ἐξ ἀρχῆς ἐλέγομεν, τοῖς ἡμετέροις παισὶν ἐννομωτέρου εὐθὺς παιδιᾶς μεθεκτέον, ὡς παρανόμου γιγνομένης αὐτῆς καὶ παίδων τοιούτων ἐννόμους τε καὶ σπουδαίους ἐξ αὐτῶν ἄνδρας αὐξάνεσθαι ἀδύνατον ὄν;
>
> En conséquence, il faut, comme nous le disions en commençant, assujettir dès le début les jeux de nos enfants à une discipline plus rigoureuse, parce que, si le jeu et les enfants échappent à la règle, il est impossible qu'en grandissant les enfants deviennent des hommes de devoir et de vertu solide[17].

La correspondance métaphorique entre l'espace du plateau du jeu structuré par des lignes et celui de la Cité peut se lire dans le nom même du jeu *Polis* ou *Poleis*, « la Cité », qui devient populaire au v^e^ siècle av. J.-C.; ce jeu de stratégie se pratique sur une surface quadrillée qui pourrait évoquer le plan orthogonal hippodaméen[18].

---

14. Jouët-Pastré (2000) et (2006).
15. Sur l'éducation chez Platon, voir aussi Bury (1937); Gastaldi (1984).
16. Platon, *Lois*, 643 b-d (trad. A. Diès CUF).
17. Platon, *République*, 424b (trad. É. Chambry, CUF).
18. Sur la reconstruction des règles de ce jeu, Schädler (2002). Cf. Kurke (1999c), p. 270 : *The board game is like a city, the city is like a game*. Sur le verbe διαγραμμίζειν, « jouer avec ou sur les lignes » pour désigner de manière générale les jeux de plateau et par là leur dimension civilisée, voir M. Vespa dans ce volume.

Dans la *République*, Socrate joue avec Adimante sur le double sens du terme *polis*, « jeu » et « Cité » :

> Ευδαίμων εἶ, ἦν δ' ἐγώ, ὅτι οἴει ἄξιον εἶναι ἄλλην τινὰ προσειπεῖν πόλιν ἢ τὴν τοιαύτην οἵαν ἡμεῖς κατεσκευάζομεν.
>
> Ἀλλὰ τί μήν; ἔφη.
>
> Μειζόνως, ἦν δ' ἐγώ, χρὴ προσαγορεύειν τὰς ἄλλας· ἑκάστη γὰρ αὐτῶν πόλεις εἰσὶ πάμπολλαι ἀλλ' οὐ πόλις, τὸ τῶν παιζόντων.
>
> Tu es bien bon, dis-je, de penser que le nom d'État (*polis*) puisse être appliqué à tout autre qu'à celui que nous avons organisé.
>
> Pourquoi ? demanda-t-il.
>
> C'est un nom plus extensif, repris-je, qu'il faut donner aux autres États ; car chacun d'eux n'est pas un mais plusieurs, comme on dit au jeu[19].

Chez Platon, la notion de « jeu », *paidia*, s'applique aussi au calcul ; jeux de pions et arithmétique vont de pair car ils s'inscrivent dans la même catégorie de savoirs qui constituent des arts, τέχναι, impliquant un enseignement :

> Socrate. — D'autres, au contraire, atteignent leur fin exclusivement par la parole, et l'action y est, pour ainsi dire, nulle ou tout à fait insignifiante : par exemple l'arithmétique, le calcul, la géométrie, les jeux de pions et tant d'autres sciences (οἷον ἡ ἀριθμητικὴ καὶ λογιστικὴ καὶ γεωμετρικὴ καὶ πεττευτική γε καὶ ἄλλαι πολλαὶ τέχναι)[20].

Le comptage grec peut se pratiquer avec les mêmes instruments qu'un jeu de plateau, comme le montrent les témoignages archéologiques. Le plateau de *pente grammai* ou « jeu des cinq lignes » (avec parfois sept, neuf, ou onze lignes) (cf. fig. 1) peut en effet servir aussi d'abaque ou table à compter en alignant les jetons dans les colonnes pour calculer au lieu de les placer sur les lignes pour jouer[21]. L'utilité pédagogique d'une approche ludique est soulignée par l'Athénien du dialogue des *Lois* qui raconte comment les Égyptiens ont su rendre les méthodes de comptage attrayantes au moyen d'accessoires de la vie quotidienne :

> L'Athénien : Voici donc quelle mesure de science en chacune de ces disciplines il nous faut imposer aux hommes libres […] D'abord, en calcul, encore tout enfant, on a inventé des méthodes pour leur faire apprendre, en se jouant et avec plaisir, soit à partager des fruits ou des couronnes de façon qu'un même nombre total se distribue tour à tour entre un plus grand et un plus petit groupe ; soit, au jeu de boxe ou de lutte, à faire se succéder, en alternance ou à la file, dans leur ordre naturel, les rôles impairs et les rôles pairs. De même, en jouant encore, les maîtres assemblent des fioles en or, en bronze, en argent et autres matières,

19. Platon, *République*, 422e (trad. É. Chambry, CUF). Les gardiens de Callipolis y sont comparés à des pions, *pessoi* ; voir Bakewell (sous presse). Ce jeu de mots se retrouve chez Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 1, 3 (voir *infra*, notes 112-113).

20. Cf. Platon, *Gorgias,* 450d (trad. A. Croiset, modifiée, CUF). Voir aussi Platon, *Politique*, 292e7.

21. Schärlig (2001), spéc. p. 80-81 ; Schädler (2009a), p. 182-184.

> et d'autres, comme je l'ai dit, les distribuent en séries d'une même matière ; ils habillent ainsi en jeu les applications de l'arithmétique élémentaire pour rendre plus aptes leurs élèves à ranger et conduire des armées et commander des expéditions, administrer une maison ; pour les mieux préparer à se tirer d'affaire eux-mêmes en toutes rencontres et en faire des hommes plus éveillés[22].

Selon Platon, la pratique de jeux « sérieux » doit débuter tôt, « dès l'enfance » (ἐκ παιδὸς), afin d'agir sans tarder sur une âme encore malléable. Le jeu orientera le plaisir de l'enfant vers l'amour du bien pour en faire un bon citoyen. Il est aussi pensé plus largement comme un instrument de cohésion sociale, pour les enfants comme pour les adultes, car la Cité idéale est basée non seulement sur le respect des traditions, mais aussi sur « la communauté du plaisir » partagé[23] :

> ΑΘ. Φημὶ κατὰ πάσας πόλεις τὸ τῶν παιδιῶν γένος ἠγνοῆσθαι σύμπασιν ὅτι κυριώτατόν ἐστι περὶ θέσεως νόμων, ἢ μονίμους εἶναι τοὺς τεθέντας ἢ μή. ταχθὲν μὲν γὰρ αὐτὸ καὶ μετασχὸν τοῦ τὰ αὐτὰ κατὰ τὰ αὐτὰ καὶ ὡσαύτως ἀεὶ τοὺς αὐτοὺς παίζειν τε καὶ εὐθυμεῖσθαι τοῖς αὐτοῖς παιγνίοις, ἐᾷ καὶ τὰ σπουδῇ κείμενα νόμιμα μένειν ἡσυχῇ.
>
> L'Athénien : Je dis et déclare que, dans toutes les cités, on a, jusqu'ici, universellement ignoré que les jeux sont matière d'importance primordiale pour la législation, et causes, pour les lois existantes, de stabilité ou de caducité. S'ils sont, en effet, bien réglés, de sorte que les mêmes âges jouent toujours les mêmes jeux suivant les mêmes principes et de la même façon et se plaisent aux mêmes amusements, ils laissent aussi, aux coutumes qui gouvernent les affaires sérieuses, la possibilité de durer sans que rien ne les trouble[24].

Des activités variées, qui vont au-delà du simple divertissement, comme le chant, la danse ou le sacrifice, sont désignées par le verbe *paizein*[25]. Elles tissent ensemble des liens qui assurent la stabilité d'une cité unie par la justice et la recherche du bien. Pour Platon, elles doivent accompagner le cours de la vie toute entière, de l'enfance à l'âge adulte, des hommes comme des femmes :

---

22. Platon, *Lois*, 819b-c (trad. A. Diès, CUF). Dans *République*, 536-537, Socrate insiste sur un apprentissage « dans une forme qui ne sente pas la contrainte » : « Ainsi donc, excellent jeune homme, repris-je, n'use pas de violence avec les enfants, fais que l'éducation soit un jeu pour eux (τοὺς παῖδας ἐν τοῖς μαθήμασιν ἀλλὰ παίζοντας τρέφε) : tu seras par là mieux à même de découvrir les dispositions naturelles de chacun » (trad. É. Chambry, CUF).

23. Platon, *Lois*, 797a-b (trad. A. Diès, CUF). Cf. Platon, *République*, 462b : « Or, ce qui unit, n'est-ce pas la communauté de la joie et de la douleur, lorsque, dans la mesure du possible, tous les citoyens se réjouissent ou s'affligent également des mêmes succès et des mêmes disgrâces ? » (trad. É. Chambry, CUF).

24. Platon, *Lois*, 797a-b (trad. A. Diès, CUF). Cf. l'aphorisme de Nietzsche (1886), nº 94 : *Reife des Mannes: das heißt den Ernst wiedergefunden haben, den man als Kind hatte, beim Spiel* (« La maturité de l'homme : c'est avoir retrouvé le sérieux qu'on avait enfant en jouant » trad. V. Dasen).

25. Gastaldi (1984), p. 440-443. Voir aussi Bury (1937).

τούτῳ δὴ δεῖν τῷ τρόπῳ συνεπόμενον καὶ παίζοντα ὅτι καλλίστας παιδιὰς πάντ᾽ ἄνδρα καὶ γυναῖκα οὕτω διαβιῶναι, τοὐναντίον ἢ νῦν διανοηθέντας.

Voilà donc à quel rôle doit, tout au long de sa vie, se conformer tout homme et toute femme, en jouant aux plus beaux jeux qui soient, mais dans de toutes autres pensées qu'ils n'ont aujourd'hui[26].

1.2. *Jeu et apprentissage civique*

Dans l'éducation, *paideia,* le jeu tient donc une place importante à côté de l'entraînement physique. Platon recommande de s'exercer tôt, car « […] on ne peut devenir bon joueur aux pions ou aux dés (*petteutikos kai hê kubeutikos)*, si on ne s'y applique pas dès l'enfance et si on ne joue qu'à ses moments perdus[27] ». Cette image du jeu comme lieu à la fois d'apprentissage du respect de règles communes et de plaisir traverse toute la littérature grecque. Chez Aristote, le jeu sert de métaphore de la cohésion civique ; dans *Politique*, un homme asocial, *apolis,* est comparé à un pion, *pessos,* isolé sur le plateau de jeu[28].

L'évocation du jeu de pions, *pessoi*, du fragment 52 D.-K. pourrait ainsi détenir à l'époque archaïque déjà une portée politique. En apprenant à déplacer ses pions, le *pais* ferait une première expérience de l'ordre nécessaire à toute communauté, même s'il semble jouer seul.

Les représentations du jeu de plateau d'Achille et Ajax, les deux meilleurs guerriers grecs, unis par une amitié indéfectible, sur plus de 160 vases attiques témoignent de l'existence de cette dimension idéologique dans la deuxième moitié du VI^e^ siècle av. J.-C., à l'époque d'Héraclite[29]. Sur le *kyathos* attique conservé à Bruxelles (fig. 1 ; vers 490 av. J.-C.)[30], la surface du plateau montre cinq lignes où sont disposés cinq pions à chaque extrémité. Cette disposition correspond au jeu de *pente grammai* ou « jeu des cinq lignes », un jeu de stratégie et de chance qui se joue avec un ou deux dés. Des textes fragmentaires permettent de reconstituer les règles principales de ce jeu de parcours et de stratégie. Chaque joueur a cinq pions, et l'objectif est de parvenir le premier à tous les placer sur la ligne centrale, appelée « ligne sacrée »[31]. Le « jouer » des deux héros est bien plus qu'un moment de détente. Il constitue un *agôn* entre amis de même force, un exercice entraînant la réversibilité des rôles de gagnant et de perdant. Son déroulement permet aussi à chaque joueur de connaître de manière intime le caractère de l'autre, comme

26. Platon, *Lois*, 803c (trad. A. Diès, CUF).

27. Platon*, République*, 374c (trad. É. Chambry, CUF).

28. Aristote, *Politique*, 1253a 6-7. Sur cette métaphore, voir aussi A. Macé dans ce volume.

29. Kossatz-Deissmann (1981) ; Buchholz (1987) ; Dasen (2015), (2019b).

30. BA 306097 ; Schädler (2009b), p. 176-177, fig. 2 ; Dasen (2015), p. 84, fig. 3 ; Massar (2019).

31. Pollux, *Onomasticon*, IX, 97 ; Costanza (2019a), p. 99-103. Pour une reconstruction des règles, Schädler (2009a) ; Kidd (2017a). Sur la valeur de ce jeu, cf. Philostrate, *Héroïques,* XI, 1, 2 : « loin d'être facile, [le jeu] exige un esprit vif et de l'attention » (trad. S. Follet, CUF).

beaucoup d'auteurs anciens le relèvent[32]. Pour les Anciens, Palamède aurait inventé les jeux de pions et de dés pour ses compagnons pendant la guerre de Troie afin de conserver l'armée unie en aidant les guerriers à supporter les incertitudes de l'attente et la disette[33]. La scène de *pente grammai* d'Achille et Ajax traduit ainsi visuellement la construction d'une identité héroïque. À un idéal de solidarité s'ajoute une idéologie aristocratique : devenir le meilleur grâce à l'entraînement personnel ainsi qu'au soutien divin symbolisé par le lancer du dé.

1.3. *Héraclite et les mauvais jeux*

Une référence aux qualités éducatives et civilisatrices du « bon » jeu pourrait être présente dans un autre fragment héraclitéen. Le fragment 70 D.-K. compare ainsi « les opinions des hommes » (ἀνθρώπινα δοξάσματα) à des « jouets d'enfants » (παίδων ἀθύρματα)[34]. Le terme ἄθυρμα, communément traduit par « jouet », désigne de manière large tout ce qui émule du plaisir et émerveille dès l'enfance[35]. Au parallélisme morphologique de *doxasmata* et *athurmata* (deux termes en *-ma*), s'ajoute celui sémantique de *doxasma,* dérivé du verbe *doxazô*, « j'imagine, je suppose », du côté de l'illusion qui capture l'attention comme l'*athurma,* le « jouet » brillant ou précieux qui suscite l'admiration de l'enfant. La comparaison souligne ainsi la continuité du jeu dans le cycle de la vie, de la joie qu'éveille une fleur ou un coquillage aux activités intellectuelles des adultes, des concours d'énigmes aux débats d'opinions. Plusieurs auteurs anciens font allusion à ce *continuum* qui relie l'enfant à l'adulte tout au long d'une existence où seuls les objets d'intérêt se transforment[36]. Si le fragment 70 D.-K. d'Héraclite devait contenir une critique ironique, elle pourrait porter non sur l'enfant, mais sur le

32. *Anthologie Palatine*, IX, 767 : « C'est en effet dans les petites choses que transparaît le caractère de l'homme, et les dés font bien voir jusqu'où s'étend votre maîtrise de vous-même » (trad. P. Waltz et G. Soury, CUF).

33. Sophocle, fr. 478 *TrGF* (trad. M. Vespa). Cf. le récit d'Hérodote, *Histoires*, I, 94, sur l'invention des jeux chez les Lydiens pour supporter une longue période de famine. Sur la figure de Palamède, voir M. Vespa dans ce volume.

34. Héraclite, fr. 70 D.-K. : Ἡράκλειτος παίδων ἀθύρματα νενόμικεν εἶναι τὰ ἀνθρώπινα δοξάσματα ; Fronterotta (2013), fr. 44c, p. 173-174.

35. Sur *athurma*, Casevitz (2018).

36. Ce *topos* traverse l'Antiquité depuis Homère, *Iliade*, XV, 361-366, comparant Apollon avec un enfant qui fait s'écrouler des murs de sable. Cf. Sénèque, *De la constance du sage*, XII, 2 : « Dirons-nous que ce qui distingue l'homme de l'enfant, c'est que l'avidité des enfants a pour objet des osselets, des noix ou de menues pièces de monnaie, tandis qu'il faut aux hommes de l'or, de l'argent et des villes […]. Enfants ou hommes faits, les illusions sont les mêmes ; il n'y a que leur objet et leur importance qui changent » (trad. R. Waltz, CUF). Élien, *Histoire variée*, VII, 12 : « C'est avec des astragales qu'il faut tromper les enfants, et les hommes avec des serments » (trad. A. Lukinovich, A.-F. Morand, La roue à livres). Cf. *infra* Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 1, 3. Voir aussi Augustin, *Confessions*, I, 19, 30 ; Bouton-Touboulic (2020) ; Dasen et Mathieu (2020).

mauvais usage de la dialectique quand elle se transforme en goût excessif de débats stériles. Dans la *République*, Platon distingue la futilité de ces exercices sophistiques du « bon » jeu[37] :

> Tu n'es pas sans avoir remarqué, je pense, que les adolescents qui ont une fois goûté à la dialectique en abusent et s'en font un jeu (ὡς παιδιᾷ), qu'ils ne s'en servent que pour contredire, qu'à l'exemple de ceux qui les confondent, ils confondent les autres à leur tour, et que, semblables à de jeunes chiens, ils prennent plaisir à tirailler et à déchirer avec le raisonnement tous ceux qui les approchent.

2. Les lieux du jeu

Où joue l'enfant d'Héraclite ? Les textes et les images précisent rarement les espaces de jeu des enfants. La plupart des auteurs anciens insistent surtout sur la dimension collective de leur activité ludique, si importante pour la construction d'une première sociabilité[38]. Les enfants sont décrits en train de jouer à plusieurs, souvent entourés d'autres enfants qui les regardent, sans spécifier leur nombre, ni leur âge. Quand le sexe peut être précisé, il s'agit d'ordinaire de garçons, parfois de filles, plus rarement de groupes mixtes[39]. Généralement les enfants sont en train de jouer à l'extérieur : ils lancent des pierres contre un noyer le long d'une route[40], font la course avec des toupies dans un carrefour[41], lancent des osselets dans la rue[42], jouent aux ricochets et construisent des châteaux de sable sur la plage[43]. Les filles jouent à la balle au bord de l'eau ou se balancent dans un verger[44]. Dans l'espace de la cité, le gymnase constitue un des lieux où jeux et compétition se conjuguent avec l'entraînement physique. Aux jeux de balles s'ajoutent de nombreux autres, comme le cerceau et la toupie-sabot qui exigent de l'adresse et de la concentration. Sur une amphore conservée à Bâle[45], Zeus fait irruption dans un gymnase pour s'emparer du jeune Ganymède en train de faire tourner son cerceau ; parmi les compagnons effrayés qui s'enfuient, l'un d'eux emporte son gros sabot et le fouet pour le faire tourner. Dans *Lysis*, les garçons qui viennent de participer à la fête

37. Platon, *République*, 539b (trad. É. Chambry, CUF). Cf. Platon, *Euthydème*, 277d-278c, qui compare ces jeux verbaux à de mauvaises farces.

38. Dans la longue durée, cf. Horace, *Art poétique*, 156 : « L'enfant qui déjà sait répéter les mots et imprime sur le sol un pied sûr recherche ses pareils pour jouer avec eux » (trad. F. Villeneuve, CUF).

39. Chez Platon, *Lois*, 793c-794d, les jeux sont mixtes jusqu'à l'âge de six ans.

40. *Anthologie Palatine*, IX, 3 (Antipater de Thessalonique ou Platon).

41. Callimaque, *Épigrammes* I, 8 (*Anthologie Palatine*, VII, 89).

42. Plutarque, *Vie d'Alcibiade*, II, 3-4. Voir aussi le jeu du roi dans la rue chez Hérodote, *Histoires*, I, 115.

43. *Iliade*, XV, 361-366 ; Minucius Felix, *Octavius, Dialogue philosophique*, III.

44. Jeux de jeunes filles au bord de l'eau : *Odyssée*, VI, 96-116 ; Platon, *Phèdre*, 229b. Voir aussi les scènes de balançoire dans un verger, Dasen (2016).

45. Dasen (2018a) et (2019b).

des *Hermaia* se retrouvent dans le vestiaire du gymnase pour s'affronter au jeu de pair ou impair avec des osselets sous le regard attentif de leurs camarades[46]. Les couronnes végétales qui coiffent les trois garçons nus, accroupis, en train de jouer avec des osselets sur un *chous* conservé au Musée Getty (fig. 2 ; 420 av. J.-C.)[47] pourraient indiquer un contexte festif et sportif similaire. L'espace de l'*oikos* semble être réservé aux activités des plus jeunes[48]. Filles et garçons y jouent en petits groupes, souvent formés d'enfants du même sexe, mais pas exclusivement[49]. Une circonstance festive est suggérée par la manipulation de gâteaux et de cadeaux (bâtons ou chariots à roulettes), peut-être offerts à l'occasion de la fête.

2.1. *Jeu et rites*

Les contiguïtés entre activité ludique et rituelle sont manifestes quand le jeu se déroule dans l'espace du sanctuaire. Ce lieu apparaît souvent dans les textes et les images (sculptures, reliefs, figurines, vases peints). Dans les *Lois*, Platon préconise d'y emmener jouer tous les enfants entre l'âge de trois et six ans, sans distinction de sexe :

> συνιέναι δὲ εἰς τὰ κατὰ κώμας ἱερὰ δεῖ πάντα ἤδη τὰ τηλικαῦτα παιδία, ἀπὸ τριετοῦς μέχρι τῶν ἓξ ἐτῶν, κοινῇ τὰ τῶν κωμητῶν εἰς ταὐτὸν ἕκαστα·
>
> Il faudra réunir dans les temples de chaque bourgade tous les enfants de cet âge, de trois à six ans, tous ceux de chaque bourgade ensemble[50].

Avec finesse, il observe combien le jeu est spontané chez les plus jeunes et sa dimension collective :

> En ce qui concerne l'enfant de trois ans, garçon ou fille, voilà donc des règles qui, appliquées scrupuleusement et non pas observées par manière d'acquit, seront d'une sérieuse utilité pour ces très jeunes nourrissons. Mais à trois, quatre, cinq et même à six ans, une âme d'enfant a besoin d'amusements [….]. Quant aux amusements de cet âge, il y en a qui naissent tout seuls, et que les enfants trouvent d'eux-mêmes sitôt qu'ils sont ensemble[51].

---

46. Platon, *Lysis*, 206d : « Quand nous fûmes entrés, je vis que les enfants avaient fini de sacrifier et que, la cérémonie à peu près terminée, ils jouaient aux osselets, tous en costume de fête. La plupart étaient dans la cour ; quelques-uns, dans un coin du vestiaire, jouaient à pair ou impair avec force osselets qu'ils puisaient dans des corbeilles ; d'autres en cercle, les regardaient » (trad. A. Croiset, CUF).

47. Van Hoorn (1951), nº 884 ; BA 220532 ; Callisto 246.

48. Dans l'espace privé : Plutarque, *Vie d'Agésilas*, XXV, 11. Jeux de toupie dans l'atrium : Virgile, *Enéide,* VII, 378-383.

49. Cf. les jeunes filles jouant à divers jeux, dont d'osselets, sur une pyxis attique ; New York, MMA 06.1021.119a, b (425-400 av. J.-C.) ; BA 4193 ; Callisto 538. https://www.metmuseum.org/art/collection/search/247285.

50. Platon, *Lois*, 794a (trad. A. Diès, CUF).

51. Platon, *Lois*, 793e-794a (trad. A. Diès, CUF).

La tâche des nourrices, *trophoi*, sera de surveiller leurs activités afin de prévenir tout débordement, mais sans participer aux jeux[52]. Des raisons pratiques pourraient expliquer le choix du sanctuaire qui procure un espace à la fois libre, bien délimité et relativement protégé. Chez Platon, toutefois, la recommandation s'inscrit dans un programme éducatif plus large. Toutes les activités qui permettent d'apprendre par l'exercice et l'imitation les règles de la vie civique et religieuse sont appelées « jeux », comme nous l'avons vu plus haut[53].

Dès l'époque archaïque, de nombreux sanctuaires gardent la trace de la présence d'enfants à différentes occasions — fêtes communautaires, consécrations de vœux individuels, rites de passage d'âge, commémoration de service à la divinité. Sur les reliefs votifs qui se multiplient dès le IVe siècle av. J.-C., des enfants de tous âges figurent ainsi dans la procession familiale, parfois portés par leur nourrice quand ils sont très jeunes [54]. Leur attitude est cependant très passive, à quelques exceptions près[55]. Sur un relief votif fragmentaire conservé au Musée de l'Agora d'Athènes (fig. 3 ; 350-300 av. J.-C.)[56], un garçonnet nu, de face, semble s'élancer en tenant dans la main gauche un ou des objets (osselets ?) ; il est remis à l'ordre par une fille plus âgée qui le retient par le bras droit. Les textes font allusion aux jeux et jouets offerts à ces occasions. Le jeune Phidippidès reçoit ainsi un chariot, *hamax*, de son père Strepsiade lors des Diasies, les fêtes en l'honneur de Zeus[57]. Ce genre de cadeau associait à la fête un moment de plaisir tout en occupant l'enfant pendant les longues cérémonies. Quand la fréquentation du sanctuaire vise à obtenir une guérison, les jeux ont pu alléger les moments d'attente. Sur l'une des inscriptions votives ou *iamata* d'Épidaure (fin du IVe s. av. J.-C.), le jeune Euphanès propose à Asclépios de lui offrir en remerciement de sa guérison les osselets qu'il avait peut-être emportés avec lui :

> Celui-ci atteint de lithiase s'endormit. Il crut que le dieu se tenait debout près de lui et lui disait : « Que me donneras-tu, si je te rends la santé ? » « Dix osselets » répondit-il. Le dieu rit et lui dit qu'il le guérirait. Le jour venu, il repartit en bonne santé[58].

52. *Ibid*.

53. Sur la proximité structurelle de ces deux activités cf. Renfrew, Morely, Boyd (2018) ; Sabetai (sous presse b).

54. Sur le type de relief, Hausmann (1960) ; Lawton (2017).

55. Cf. les deux petits enfants qui semblent discuter à la fin de la procession des adultes sur le relief votif de Rhamnous, Amphiaraion (vers 350 av. J.-C.) ; Athènes, Musée archéologique national 1384 ; Bobou (2015), p. 102, fig. 37 ; Lawton (2017), p. 50-51, fig. 2.8.

56. Lawton (2017), p. 46-47, fig. 2.4.

57. Cf. le chariot que reçoit Phidippidès à l'âge de six ans à l'occasion des Diasies ; Aristophane, *Nuées,* 863-864.

58. *IG* IV, 951 = *IG* IV² 1.121.8 (trad. C. Prêtre, *Maladies humaines, thérapies divines*, Lille (2009), p. 27).

La majorité des témoignages, littéraires, épigraphiques et archéologiques, sur les jeux dans le sanctuaire se rapportent aux rites de passage d'âge. Une célèbre épigramme de l'*Anthologie Palatine* énumère ainsi les *paignia*, des objets de divertissement, ordinairement traduits par « jouets » que Philoclès dédie à Hermès, patron des enfants et des passages :

> Εὔφιμόν τοι σφαῖραν ἐυκρόταλόν τε Φιλοκλῆς
> Ἑρμείῃ ταύτην πυξινέην πλατάγην
> ἀστραγάλας θ', αἷς πόλλ' ἐπεμήνατο, καὶ τὸν ἑλικτὸν
> ῥόμβον, κουροσύνης παίγνι', ἀνεκρέμασεν.
>
> Philoclès a consacré à Hermès sa balle (*sphaira*) renommée, ces castagnettes de buis (*platage*), les osselets (*astragaloi*) qu'il a aimés à la folie, et la toupie (*rhombos*) qu'il faisait tournoyer : tous les jouets (*paignia*) de son enfance[59].

L'allusion au renom de la balle de Philoclès fait sans doute référence à l'habileté de son possesseur. Elle fut peut-être utilisée dans le sanctuaire où le garçon la dédia, tout comme celle, également dédiée à Hermès, que Callitélès « ne cessait de faire voler[60] ». La procédure rituelle a pu constituer l'occasion d'une performance qui n'est pas décrite mais que suggère l'aspect de certains objets, comme les bras et jambes articulées des figurines féminines communément appelées « poupées » dont le sommet de la tête est troué pour y passer une cordelette de suspension[61].

Dans le sanctuaire de Dodone, une petite statuette votive en bronze représente un jeune garçon nu, au corps potelé, les jambes légèrement fléchies et écartées, qui brandit de la main droite une grosse balle en cuir aux coutures bien visibles (fig. 4 ; fin IVe/ IIIe s. av. J.-C.)[62]. Il est encore trop jeune pour participer à un rite de passage d'âge comme l'indique sa coiffure élaborée, avec une large tresse centrale, sans doute destinée à être coupée à cette occasion. L'intention du commanditaire, qui l'a peut-être offerte pour demander la protection de la croissance de l'enfant[63], était probablement de transmettre l'image d'un enfant en bonne santé, en plein essor physique, intégré socialement grâce à l'éducation et aux jeux collectifs pratiqués dans le gymnase. Son geste de lancer évoque celui du *sphairizôn*, le « joueur de

59. *Anthologie Palatine*, VI, 309 (trad. P. Waltz). Une balle, *sphaira*, est aussi dédiée par une fille, Timaréta ; *ibid*. VI, 280 ; Brulé (2007).

60. *Anthologie Palatine*, VI, 282 : « C'est à toi, Hermès, que Callitélès a consacré son chapeau en laine d'agneau foulée et bien cardée, une épingle à deux pointes, une étrille, son arc tendu, une chlamyde tout usée qui buvait sueur, des javelots et un ballon qu'il ne cessait de faire voler. Daigne accepter ces présents, de peu de prix, ceux de la jeunesse attachée à des devoirs » (trad. P. Waltz, CUF).

61. Sur les poupées articulées, Griesbach (2014) ; Dasen (2015), p. 319-334.

62. Bobou (2015), p. 75-76, fig. 26. Voir aussi les terres cuites hellénistiques d'enfants avec des balles du sanctuaire de Kharayeb (Liban) ; Castiglione (2020), figs 4-5.

63. L'offrande pourrait commémorer le service religieux de l'enfant, peut-être mort avant d'avoir pu consacrer sa chevelure : Burr Thompson (1982) ; *contra* : Bobou (2010).

balle », décrit par Pollux dans différents jeux d'équipe, comme l'*episkyros*[64] qui consiste à lancer la balle aux joueurs de son camp en évitant les adversaires pour atteindre la limite du terrain adverse[65]. Selon Plutarque, à Athènes, les arréphores, âgées entre sept et onze ans, recrutées pour tisser le péplos d'Athéna sur l'Acropole pendant plusieurs mois, semblent avoir disposé d'un *sphairistron*, une aire de jeux de balle dont l'existence est toutefois encore débattue[66].

Les scènes peintes sur les vases attiques témoignent aussi de la proximité structurelle entre jeu et apprentissage de pratiques rituelles. Sur les *choés* principalement, ces cruchons à vin miniatures destinés aux enfants, peut-être offerts à l'occasion d'une fête, les enfants s'activent souvent dans un espace sacré indiqué par des marqueurs spécifiques, comme la présence d'un autel sacrificiel ou des trépieds, ainsi que par l'habillement festif des enfants. Sur plusieurs *choés*, l'enfant, nu ou vêtu, s'approche d'un autel avec son bâton à roulettes tout en tenant un gâteau ou un cruchon de vin, comme s'il allait accomplir une libation à la divinité (fig. 5 ; 420-400 av. J.-C.)[67]. Sur un *chous* conservé à Munich (fig. 6 ; 430-420 av. J.-C.)[68], l'enfant court, le bâton posé sur son épaule gauche, la main droite sur la hanche, comme pour manifester son assurance, le torse marqué de traits hachurés pour souligner sa force musculaire. Derrière lui, un chien maltais pourrait faire référence à la présence régulière d'animaux dans les sanctuaires. Sur le médaillon de coupe conservé à Berlin[69], l'enfant, vêtu d'un *himation*, a la tête couronnée et fait tourner une sorte de *rhombos*, le dos tourné à l'autel. Sur un vase conservé à Munich (fig. 7 ; 410 av. J.-C.)[70], deux garçons nus, la tête ceinte d'un bandeau, interagissent en gesticulant. L'enfant de gauche est accroupi face à un *chous* posé à terre, orné de feuilles de lierre, l'autre debout. Ils semblent être en train de pratiquer un jeu (jeu

64. Pollux, *Onomasticon*, IX, 104 et 107 ; Costanza (2019a), p. 120-121. Aussi appelé ballon commun, *epikoinos*, *ephêbike*, des éphèbes, ou *sphairomachia*, « combat de balle ».

65. Pollux, *Onomasticon*, IX, 105 : « Ceux qui ont obtenu le ballon avant les autres le lancent au-dessus des adversaires, dont la tâche consiste à se saisir du ballon qui se déplace et à le renvoyer le ballon et le renvoyer jusqu'à ce que les uns repoussent les autres au-delà de la ligne arrière. » Voir aussi le jeu de *phaininda,* de la feinte (*phenakizein*), « car les joueurs font semblant de lancer le ballon à l'un et le lancent à un autre, trompant ainsi celui qui imaginait le recevoir » (trad. M. Casevitz) ; Costanza (2019a), p. 121-125.

66. Plutarque, *Vie des dix orateurs, Isocrate,* 839c : « Une statue de bronze consacrée sur l'Acropole dans le jeu de paume des arrhéphores, ἐν τῇ σφαιρίστρᾳ τῶν Ἀρρηφόρων, le présente à cheval encore enfant. » Sur le service des jeunes filles, voir aussi Pausanias, I, 27, 3. Brulé (1987), p. 79-98, spéc. p. 90-91.

67. BA 16191 ; Callisto 58 ; Van Hoorn (1951), nº 114. Voir une scène similaire sur le *chous*, Paris, Louvre CA 1683 ; BA 15556 ; Callisto 623 ; Van Hoorn (1951), nº 840, fig. 58.

68. BA 31979 ; Callisto 1311.

69. BA 3407 ; Callisto 1109 ; Dasen (2018a), p. 30, fig. 2, avec discussion de l'identification de l'objet.

70. BA 9638 ; Callisto 694 ; van Hoorn (1951), nº 699, fig. 61.

de doigts, jeu de lancer ?[71]) dans un lieu à la fois ouvert, comme l'indique le rocher sur lequel l'enfant de droite pose son pied, et bâti, avec un temple résumé par trois colonnes surmontées d'acrotères derrière eux.

Plusieurs scènes peintes pourraient se rapporter aux Daphnéphories en l'honneur d'Apollon où un jeune garçon devenait prêtre du dieu pendant un an[72]. Des enfants parfois très jeunes se déplacent avec des branches de laurier ; certains forment une procession, couronnés et vêtus d'une longue robe[73]. D'autres jouent à faire la course sur un chariot tiré par un camarade ou de petits animaux. Sur un fragment de *chous* attribué au cercle du Peintre Meidias, conservé à Amsterdam (fig. 8 ; 425-400 av. J.-C.)[74], un garçon couronné de laurier, le torse nu, est monté sur un chariot tiré par deux chèvres qu'il mène avec un aiguillon. Sur le *chous* conservé à New York (fig. 9 ; 425-400 av. J.-C.)[75], l'enfant porte de plus une longue tunique d'aurige à sa mesure ; comme sur le *chous* d'Amsterdam, les animaux portent des ornements globulaires qui soulignent le contexte festif de l'activité. Les garçons imitent les courses de chevaux des plus grands, comme le suggère un poème de l'*Anthologie Palatine* :

> Des enfants t'ont mis, bouc, des rênes, teintes en pourpre, ils ont passé un mors dans ta bouche velue et ils jouent à la course de chevaux devant le temple du dieu, pour t'apprendre à les porter doucement quand ils s'amusent[76].

Les adultes semblent laisser agir les enfants relativement librement. Sur le *chous* d'Athènes (fig. 10)[77], un enfant est tiré par un camarade qui brandit un *chous*. Il gesticule avec turbulence, dévêtu, son manteau en boule au fond du chariot,

---

71. Entre les deux enfants, deux rehauts blancs circulaires, aujourd'hui effacés, pourraient figurer des balles. Je remercie beaucoup Astrid Fendt de cette observation.

72. Sur les fonctions religieuses des enfants dans les daphnéphories, Pausanias, *Description de la Grèce*, IX, 10, 4. Sur les prêtrises d'enfants en Grèce ancienne, voir Laribi Glaudel 2019.

73. *Chous*, Paris, Louvre CA 2527 ; BA 9509 ; Callisto 711 ; n° 842, fig. 87. *Chous*, Paris, Louvre N 2703 ; BA 4094 ; Callisto 733 ; Van Hoorn (1951), n° 836, fig. 142. Sur le service religieux similaire de filles pour Artémis, Pausanias VII, 18, 12 (Artémis Laphria de Patras).

74. BA 16293 ; Callisto 859 ; Van Hoorn (1951), n° 3, fig. 303. Sur les jeux de chariot, Ammar (2019) et (2020).

75. BA 9024658 ; Callisto 296 ; Van Hoorn (1951), n° 755. Il est précédé par un autre garçon nu, coiffé de laurier, qui tient un *chous*.

76. *Anthologie Palatine*, VI, 312 (trad. P. Waltz, CUF) : Ἠνία δή τοι παῖδες ἐνί, τράγε, φοινικόεντα θέντες καὶ λασίῳ φιμὰ περὶ στόματι, ἵππια παιδεύουσι θεοῦ περὶ ναὸν ἄεθλα, ὄφρ᾽ αὐτοὺς ἐφορῇ νήπια τερπομένους. De nombreuses *choés* montrent des enfants jouant avec des chèvres dans un espace qui pourrait être sacré : St. Petersbourg, Hermitage ST2255 (KAB103A) ; BA 10228 ; Callisto 798. Paris, Louvre CA 1354 ; BA 4186 ; Callisto 1225 ; van Hoorn (1951) n° 839, fig. 136. Paris, Louvre, L 76 (CA 16) ; Van Hoorn (1951) n° 835, fig. 451. Chèvre isolée avec une couronne festive : Paris, Louvre K 645 ; Callisto 1226 ; BA 16347 ; van Hoorn (1951) n° 825, fig. 531.

77. Callisto 546.

comme pour indiquer le plaisir du jeu et peut-être aussi l'emprise du vin contenu dans le vase accroché dans son dos.

Divers récits étiologiques décrivent comment les enfants imitent de manière parfois très ingénieuse les gestes des plus grands. Le lexicographe Pollux (IIe s. apr. J.-C.) raconte ainsi dans le premier livre de son dictionnaire comment des enfants permirent le déroulement d'une fête en l'honneur d'Héraclès en Béotie en inventant un rite qui transforma l'épiclèse du dieu. Le récit, probablement fictif[78], met en scène une réaction positive d'adultes face à l'agentivité enfantine. Le bélier qui devait être sacrifié ne pouvait atteindre le sanctuaire à cause de la crue du fleuve. Le récit montre que plusieurs enfants étaient présents, qu'ils formaient un groupe et qu'ils étaient très attentifs aux enjeux du sacrifice pour la communauté. Sensibles à la tension générale, ils trouvent une solution avec les moyens de leur âge. Pollux décrit comment ils s'unissent pour bricoler un simulacre d'animal sous la forme d'une pomme avec des brindilles suggérant les cornes et les pattes[79]. La substitution avec l'animal réel met en œuvre la puissance de leur imaginaire capable de sauver le bon déroulement de la fête. Le sacrifice de la pomme aurait tant plu au dieu qu'un nouveau rite fut institué et le nom du dieu modifié en Héraclès Μήλων (« Pommard »). Cet échange symbolique contient un jeu verbal basé sur l'usage poétique de μῆλον, la « pomme », pour désigner aussi un πρόβατον, une bête à cornes, mouton ou bœuf[80] :

> Voici le fait qu'on sacrifie des pommes à Héraclès près de la Béotie — je ne parle pas ici des bêtes à cornes avec une langue poétique, mais des fruits des arbres — pour la raison suivante. Une fête du dieu était établie et le moment de sacrifier pressait, la victime était donc un bélier (κριός). Et ceux qui avaient cette charge avaient tardé, involontairement, car on ne pouvait pas traverser le fleuve Asopos, dont le courant était devenu soudain fort. Cependant les enfants autour du sanctuaire accomplirent le rite de la cérémonie tout en jouant (παίζοντες) : ils prirent une pomme mûre et placèrent au-dessous de ce fruit quatre brindilles, et ils en ajoutèrent deux au-dessus — c'étaient les cornes — et selon les poètes, ils dirent qu'ils offraient le sacrifice de la pomme comme s'il s'agissait d'un animal à cornes (πρόβατον). On dit qu'Héraclès se réjouit du sacrifice et jusqu'à présent

78. Sur le choix d'un récit impliquant Héraclès pour plaire à Commode, Costanza (2019a), p. 175.

79. Cf. les bricolages de Philipidès chez Aristophane, *Nuées*, 878-884 : « Il était encore tout mioche, pas plus haut que cela, qu'il modelait chez nous des maisons, sculptait des bateaux, construisait de petits chariots de cuir, et, avec l'écorce de grenades, faisait des grenouilles à merveille. » Sur la fabrication d'animaux, voir aussi Lucien, *Le songe*, 2 : « Quand je revenais de l'école, je prenais de la cire, et j'en façonnais des bœufs, des chevaux, et, par Jupiter ! même des hommes. »

80. Pollux, *Onomasticon*, I, 30-31 (trad. M. Casevitz). Cf. Straton, *Phoenicides*, fr. 1, 1-47 K.-A. (= Athénée, *Deipnosophistes*, IX, 382e) : "μῆλα θυσιάζεις ἄρα;" "μὰ Δί', ἐγὼ μὲν οὔ, οὐδέτερον αὐτῶν, προβάτιον δ'." "οὔκουν," ἔφη, "τὰ μῆλα πρόβατα; Le jeu de mots est possible seulement en ionien-attique : le *mèlon* pomme a un *èta* provenant de *a* long *vs mèlon* avec *e* long originel ; je remercie M. Casevitz de cette information.

ce rite de la cérémonie subsiste, et chez les Béotiens Héraclès est appelé Μήλων (« Pommard ») et il a reçu ce nom à cause de cette façon de sacrifier.

Des jeux enfantins sans surveillance peuvent aussi tourner mal. Quelques récits mettent en scène la façon différente qu'ont les enfants et les adultes de percevoir l'univers du sanctuaire. Dans deux cas, l'issue tragique manifeste l'incapacité des adultes à saisir le point de vue des enfants tout en révélant l'impuissance des petites victimes de leur rigidité. Le premier exemple est rapporté par Élien dans ses *Histoires variées*. Pour illustrer un crime involontaire, il décrit le sacrilège d'un jeune enfant (παιδίον) dans ce qui semble être un sanctuaire d'Artémis[81]. Le petit garçon aurait ramassé une feuille d'or tombée de la couronne de la statue de la déesse, sans doute séduit à la fois par l'éclat du métal et par sa ressemblance troublante avec une véritable feuille[82]. L'enfant est amené devant des juges qui testent s'il répétera le sacrilège en lui présentant « des jouets (*paignia*) et des astragales, ainsi que la feuille ». Personne ne cherche à lui expliquer son erreur. L'enfant se saisit à nouveau de la feuille, ce qui lui vaut une condamnation à mort. Cette attraction fatale n'est pas sans rappeler celle des *paignia* que les Titans utilisent pour capturer et tuer le petit Dionysos[83].

Son châtiment disproportionné, « sans égard pour son âge », évoque celui des enfants de Kondylea que rapporte Pausanias. À nouveau, un groupe d'enfants, dont ni le nombre, ni le sexe n'est précisé, s'active dans le sanctuaire d'Artémis sans surveillance, tout en étant observé par des adultes. Comme dans le cas d'Héraclès *Mêlôn*, ils imitent l'accomplissement d'un rite, ici probablement la manière de suspendre à un arbre l'offrande votive d'une figurine articulée en terre cuite. Au lieu d'une « poupée », ils prennent une statuette, *agalma*, de la déesse et lui attachent une cordelette autour du cou. Ils l'interprètent à leur manière comme « pendue » en déclenchant un drame involontaire. La punition vient cette fois de leur propre communauté qui les tue :

> Distant de Kaphyai d'environ un stade se trouve le site de Kondyléa, et il y a là un bois sacré et un temple consacré à une Artémis appelée anciennement Kondyléatis. Si la déesse changea d'épiclèse, c'est, dit-on, pour la raison suivante. Des enfants qui jouaient autour du sanctuaire (leur nombre n'a pas été retenu) trouvèrent par hasard une cordelette et, après avoir noué cette cordelette autour du cou de la déesse, ils disaient qu'Artémis était pendue[84]. Les gens de Kaphyrai, ayant découvert ce que les enfants avaient fait, les lapident. Or après qu'ils eurent agi ainsi, une maladie s'abattit sur les femmes : les enfants qu'elles portaient dans leur ventre étaient expulsés morts avant terme, jusqu'au jour où la Pythie

81. Élien, *Histoire variée*, V, 16 (trad. A. Lukinovich, A.-F. Morand, La roue à livres).

82. Sur le goût du mimétisme des enfants, Kidd (2017b).

83. Cf. Levianouk (2007) ; sur cet épisode tragique, voir aussi F. Massa dans ce volume.

84. Παιδία περὶ τὸ ἱερὸν παίζοντα—ἀριθμὸν δὲ αὐτῶν οὐ μνημονεύουσιν—ἐπέτυχε καλῳδίῳ, δήσαντα δὲ τὸ καλῴδιον τοῦ ἀγάλματος περὶ τὸν τράχηλον ἐπέλεγεν ὡς ἀπάγχοιτο ἡ Ἄρτεμις.

> leur enjoignit de donner la sépulture aux enfants et de leur offrir un sacrifice expiatoire tous les ans, car ils étaient morts injustement. Les gens de Kaphyrai se conforment intégralement aujourd'hui encore à cet oracle. Et comme il y avait, dit-on, cette clause aussi dans la réponse du dieu, ils appellent, depuis cette époque, la déesse de Kondyléa *Apanchomênè* (« Pendue »)[85].

Comme chez Pollux, l'issue tragique du récit a une valeur étiologique : sur l'ordre de la Pythie, un nouveau rite est institué, ici sous la forme de sacrifices expiatoires annuels pour propitier les enfants assassinés. Leur décès révèle leur puissance cachée. Les enfants n'ont pas pu se protéger de leur vivant, mais ils se sont transformés en morts dangereux capables d'enrayer le renouvellement des générations[86]. La Pythie exige aussi que l'épiclèse d'Artémis se transforme en « Pendue », en accordant ainsi une dimension officielle à l'expression que les enfants avaient inventée en jouant.

2.2. *Jeu et divination*

Expression d'un ordre cosmique, le jeu possède aussi une dimension divinatoire. Dans le fragment héraclitéen 52 D.-K., l'activité de l'enfant est suivie attentivement par des adultes qui n'interviennent pas. La raison de leur observation pourrait être liée à la valeur oraculaire de ses mouvements. Plusieurs auteurs anciens font référence à la puissance mantique particulière que détiennent les enfants selon le principe de la clédonomancie, *klêdon*, qui interprète les paroles involontaires[87]. Les anecdotes datent presque toutes de l'époque romaine et se situent dans un espace ritualisé, à l'exception de l'épigramme hellénistique de Callimaque (III^e^ s. av. J.-C.). Consulté par un jeune homme au sujet de son futur mariage, le sage Pittacos lui aurait conseillé de suivre les enfants en train de jouer :

> C'étaient des enfants qui, tenant sous leurs coups de rapides toupies, *bembikes*, les faisaient tourner sur une grande place. « Voilà ! » dit-il, « suis leurs traces ! »
>
> Le jeune homme s'approcha ; et les enfants disaient : « Mène celle qui est à ta portée. » En entendant ces paroles, l'étranger se garda de rechercher une lignée supérieure : la parole des enfants fut sa règle[88].

Le récit met en scène un jeu particulier, approprié au type d'oracle attendu : la toupie-sabot est souvent utilisée comme métaphore du sentiment amoureux mis

---

85. Pausanias, *Description de la Grèce*, VIII, 23, 6-7. Cf. Servius, *Commentaires aux Géorgiques*, XII : « [Le taureau] à travers la mer arrive à Sidon, et ici il voit Europe qui joue avec ses amies dans le temple d'Esculape » (*is per pelages Sidoniam venit ibique Europam inter aequales suas ludentem in templo Aesculapii).*

86. Sur d'autres récits d'enfants assassinés provoquant la stérilité, Sorlin (1991) ; Johnston (1995) ; Pache (2004).

87. Courcelle (1951) ; Grottanelli (1993) ; Johnston (2001) et (2008), p. 131.

88. Callimaque, *Épigrammes,* I, 8 (= *Anthologie Palatine*, VII, 89).

en mouvement par le fouet de la passion. Sur les vases attiques et italiotes, c'est Éros en personne, l'éternel enfant par excellence, qui fait tournoyer l'objet[89].

La plupart des autres textes se rapportent au culte égyptien d'Apis à Memphis. La valeur oraculaire des paroles enfantines tient à leur spontanéité et au contexte sacré de leur activité :

> Ἐκ τούτου τὰ παιδάρια μαντικὴν δύναμιν ἔχειν οἴεσθαι τοὺς Αἰγυπτίους καὶ μάλιστα ταῖς τούτων ὀττεύεσθαι κληδόσι παιζόντων ἐν ἱεροῖς καὶ φθεγγομένων ὅ τι ἂν τύχωσιν.
>
> C'est pour cela que les Égyptiens attribuent aux petits enfants un don de divination et tirent des présages de leur babil, surtout lorsqu'ils jouent dans les lieux consacrés en criant ce qui leur passe par la tête[90].

Les autres textes situent le phénomène dans le sanctuaire du taureau Apis à Memphis où les enfants jouent librement. Une prière suffit à enclencher l'inspiration prophétique, explique Élien :

> Il suffit que quelqu'un prie ce dieu, et des enfants, occupés à jouer au dehors et à gambader au son d'une flûte, deviennent inspirés et proclament, au rythme de la musique, les réponses du dieu, et chacune de leurs prophéties se révèle « plus véridique que l'annonce des événements de Sagra[91] ».

Chez Pline, les enfants font partie de la procession et le chant d'hymnes sert de déclencheur :

> Il [Apis] s'avance […] accompagné de troupes d'enfants (*gregesque puerorum)*, chantant des hymnes en son honneur […] Ces troupes qui le suivent saisies brusquement d'enthousiasme, prédisent l'avenir (*futura praecinunt*)[92].

La description la plus complète se trouve dans *Les Éphésiaques* de Xénophon d'Éphèse où les enfants sont cette fois au service du dieu et prophétisent :

> Rassurée par ces serments, Anthia quitte le sanctuaire, et comme ils devaient rester trois jours à Memphis pour s'y reposer, elle se rend au temple d'Apis. C'est le plus célèbre de l'Égypte, et le dieu rend à tout venant ses oracles : le consultant vient faire au dieu sa prière et formule son vœu : puis, il sort, et les jeunes desservants égyptiens qui sont devant le temple annoncent tantôt en prose, tantôt en vers ce que l'avenir réserve à chacun[93].

---

89. Sur les images de toupies sabots actionnées par Éros comme métaphore du sentiment amoureux et de l'incertitude de l'avenir, Dasen (2016) et (2019a).

90. Plutarque, *Isis et Osiris*, 356 (trad. C. Froidefond, CUF). Sur Apis à Memphis, voir aussi Dion Chrysostome, *Discours*, XXXII, 13.

91. Élien, *Histoire des animaux*, XI, 10 (trad. A. Lukinovich, A.-F. Morand, La roue à livres).

92. Pline, *Histoire naturelle*, VIII, 185 (trad. A. Ernout, CUF).

93. Xénophon d'Ephèse, *Les Éphésiaques*, V, 4, 8-11 (trad. G. Dalmeyda, CUF). Cf. Augustin, *Confessions*, VIII, 12, 29, sur sa conversion dans les jardins de Milan en entendant une voix d'enfant. Sur la réception de cette croyance en milieu juif, van der Horst (2018), p. 169.

La simplicité enfantine laisse passer sans retenue la parole divine[94]. L'absence supposée d'instrumentalisation de leurs paroles ou actions explique aussi leur rôle dans les pratiques de cléromancie, par tirage au sort[95].

À la fin de l'Antiquité, une épigramme attribuée à Agathias opère un croisement troublant entre plateau de jeu, technique de comptage et pratique divinatoire qui s'opèrent avec le même matériel, des cailloux et une table :

> Calligènes, le paysan, lorsqu'il eut jeté le grain en terre, s'en alla en la demeure d'Aristophane, l'astrologue, et lui demanda de lui dire si l'été lui serait favorable, et s'il récolterait grande abondance d'épis. Notre homme prit ses petits cailloux (ψηφῖδας), les disposa sur sa tablette (πίνακός), compta sur ses doigts[96].

Dans aucune des sources réunies ici un enfant joue avec des pions sur un plateau dans le sanctuaire. Toutefois, du matériel de jeu (osselets, pions), ainsi que des scènes de jeux de plateau se trouvent dans des tombes d'enfants avec une valeur possible de modèle[97]. Ils ont pu aussi jouer sur les plateaux retrouvés gravés dans plusieurs sanctuaires[98].

3. La royauté de l'enfant

L'activité du *pais* possède un sens positif qui lui est propre. Son jeu fonctionne comme un opérateur métaphorique intimement lié à sa classe d'âge. Comme Francesco Fronterotta l'a relevé, le rapport étroit entre enfance et jeu est souligné par l'allitération remarquable des mots de la première partie : παῖς ἐστι παίζων πεσσεύων παιδὸς[99]. La précision παίζων distingue aussi le jeu du calcul que l'enfant pourrait aussi faire avec des pions. L'enjeu du « jouer », *paizein*, est le lien qui unit le concept d'*aiôn*, « le temps de vie » en tant que « force vitale » qui préside au renouvellement des générations, à la figure de l'enfant en train de déplacer les pions[100]. La chute du fragment, « la royauté d'un enfant », semble réaliser ce renouvellement en transformant l'enfant en roi.

---

94. Johnston (2001).
95. Cicéron, *De la divination*, II, 41, sur la main d'un enfant, *puer*, qui mêle et tire les sorts de Préneste. Voir aussi Tibulle, *Élégies*, I, 3, 9-13.
96. *Anthologie Palatine*, XI, 365 (trad. R. Aubreton, CUF).
97. Cf. les lécythes à fond blanc décoré de la scène de jeu provenant de tombes d'enfants dans le cimetière du Céramique à Athènes (vers 490 av. J.-C.) ; Dasen (2015), p. 95, fig. 6.
98. Cf. Pritchett (1968) et Schädler (2009a), avec une possible utilisation pour des opérations de comptage aussi ; cf. Schärlig (2001).
99. Cf. Fronterotta (2013), p. 374 et M. Année dans ce volume.
100. Nous suivons ici Fronterotta (2013) p. 373, qui signale l'anachronisme d'une notion de « temps cosmique ».

3.1. *Ordre et désordre du jeu*

L'activité de l'enfant du fragment 52 D.-K. a souvent été interprétée comme aléatoire, voire malhabile, faute de précisions sur ses mouvements que certains jugent hésitants. Les documents examinés plus haut montrent que cette hypothèse peut être remise en question pour différentes raisons. Le déplacement des pions est effectué par un enfant qui s'active seul, sans partenaire, et par là sans enjeu compétitif, d'une façon concentrée qui évoque un exercice. Rien ne permet d'affirmer qu'il est maladroit, ni qu'Héraclite dénigre son jeu. Le *pais* apprend mais il est maître de son jeu. Ses hésitations, s'il y en a, font partie du processus de connaissance du *kosmos*, dont le fragment 124 D.-K. compare l'ordre à l'arrangement aléatoire de poussières, une formule qui n'est pas sans évoquer les constructions éphémères des enfants dans le sable :

> ὥσπερ σάρμα εἰκῆ κεχυμένων ὁ κάλλιστος κόσμος.
>
> Le plus beau des arrangements est comme un tas de poussières que l'on disperse[101].

À l'époque romaine, la citation d'Héraclite dans le pastiche de Lucien de Samosate pourrait aussi exprimer cette recherche d'harmonie :

> Τί γὰρ ὁ αἰὼν ἐστι; παῖς παίζων, πεσσεύων, διαφερόμενος, συμφερόμενος.
>
> Acheteur : « Qu'est-ce donc que l'éternité ? » Héraclite : « Un enfant qui joue en déplaçant des pions, en les séparant, les rassemblant[102]. »

Les verbes utilisés pour traduire le va et vient des pions de l'enfant, διαφερόμενος, συμφερόμενος, que nous traduisons par « séparant, rassemblant »[103], pourraient être une reprise du fragment 10 D.-K. d'Héraclite cité dans le *Traité du monde* de Pseudo-Aristote qui évoque le mouvement continu menant du désordre à l'ordre, ou plutôt à « l'ordre du désordre »[104], à la manière aussi de la célèbre formule : « tout se meut »[105].

---

101. Héraclite, fr. 124 D.-K. (trad. A. Macé). Cf. trad. Conche 1986, fr. 79 : « Des choses répandues au hasard, le plus bel ordre, l'ordre du monde. »
102. Lucien, *Les Vies des philosophes à l'encan*, 14 (trad. J. Bompaire, CUF, modifiée). Sur ce passage, voir F. Massa dans ce volume.
103. J. Bompaire, CUF, propose « balloté ici et là ». Dans la collection Classiques en Poche, Belles Lettres (2018), A.-M. Ozanam préfère aussi : « Un enfançon qui joue avec des pions, les rapprochant, les écartant. » Je remercie Marco Vespa de cette référence.
104. Héraclite, fr. 10 D.-K. : « Nœuds : touts et non-touts, rassemblé séparé, consonant dissonant ; de toutes choses l'un et de l'un toutes choses » (trad. Conche 1986, fr. 127).
105. Conche (1986), fr 136 : « tout s'écoule » ou « tout se meut ». Cf. Platon, *Cratyle*, 401e 5 : « Héraclite dit que toute chose se meut et que rien n'est stable. »

3.2. *Le jeu du roi ?*

L'enfant imite peut-être le modèle héroïque d'Achille et Ajax qui pratiquent un jeu « sérieux » (fig. 1) afin d'exceller un jour comme eux tout en respectant la puissance divine qui préside au succès. Il joue seul, mais les jeux de pions ont toujours un gagnant et un perdant, synonyme de renversement de rôles que le jeu apprend à gérer. Dans une perspective ludique, la chute du fragment évoque l'issue victorieuse d'un jeu qui ferait du gagnant un roi fictif. Dans de nombreux jeux de rôle, un enfant tiré au sort devient un roi éphémère et ses camarades des subordonnés[106]. Ce renversement temporaire est dans l'esprit des formules héraclitéennes où les contraires sont en constant jeu d'équilibre[107].

3.3. *L'Aiôn est un enfant*

L'image du jeu exprime la force vitale de l'enfant, sensible aux forces contraires du monde et désireux de les gérer. Grâce au jeu, qui ne se réalise qu'en suivant des règles, s'instaure un équilibre harmonieux, une forme de perfection temporaire et limitée, selon l'expression de Johan Huizinga[108]. Le rapport entre le jeu et l'ordre de l'univers contient aussi une part de sacré que les enfants perçoivent et transmettent, comme ceux qui donnent des oracles tout en jouant. Chez Platon, la divinité suprême n'est-elle pas pensée comme un « joueur de pions » (πεττευτής)[109] ?

Le dernier terme du fragment, βασιληίη, « la royauté » du *pais,* répond à l'*aiôn* du début en réunissant force vitale et pouvoir dans un espoir d'éternel recommencement mis en œuvre par la dynamique de la ludicité enfantine[110]. Dans l'œuvre d'Héraclite, les enfants représentent une solution quand les adultes perdent tout bon sens, que ce soit en guidant les pas titubants de l'homme ivre[111] ou comme alternative au gouvernement de la bêtise et de la médiocrité :

---

106. Sur le jeu de *basilinda*, Hérodote, *Histoires*, I, 114-115 (le roi fictif a dix ans). Cf. Pollux, *Onomasticon*, IX, 110 ; Costanza, (2019a), p. 135-138 ; Laes (2019) ; Costanza (2020). Cf. la rime, *nenia,* d'enfants qui jouent, *pueri ludentes,* rapportée par Horace, *Epitres*, I, 1, 60-64 : « Tu seras roi, disent-ils, si tu fais bien. » Sur les parallèles dans le folklore européen, Grottanelli (1993), p. 63-66.

107. Héraclite, fr. 53 D.-K. : « La guerre est le père de toutes choses, de toutes le roi ; et les uns, elle les porte à la lumière comme dieux, les autres comme hommes ; les uns elle les a fait esclaves, les autres libres » (trad. Conche 1986, fr. 129).

108. Huizinga (1938), chapitre « Nature et signification du jeu comme phénomène de culture », p. 15-50, et le commentaire de Wendling (2000).

109. Sur le dieu qui déplace les âmes comme des pions, cf. Platon, *Lois*, 903d 3-e1, et A. Macé dans ce volume.

110. Sur la notion de « cercle magique » ou de « jeu comme système clos », cf. Wendling (2000) et Di Filippo (2014) sur le rapport entre jeu et sacré chez Huizinga.

111. Héraclite, fr. 117 D.-K. (trad. Conche 1986, fr. 96) : « L'homme, quand il est ivre, est conduit par un enfant impubère —, titubant, ne sachant où il va, ayant l'âme humide. »

> Il serait à propos, pour les Éphésiens adultes, de se pendre tous et de la laisser la cité aux enfants, eux qui ont banni Hermodore[112].

Diogène Laërce ajoute une anecdote où Héraclite lui-même aurait choisi le parti des enfants :

> S'étant retiré près du temple d'Artémis, il jouait aux osselets avec les enfants. Les Éphésiens, en cercle autour de lui, le regardaient faire curieusement : « Qu'avez-vous à vous étonner, vauriens, leur demanda-t-il, cela ne vaut-il pas mieux que d'administrer la cité avec vous[113] ? »

L'auteur introduit un jeu de mot subtil qui oppose le jeu d'osselets des enfants au jeu de « la ville », *polis*, des adultes. La comparaison suggère la continuité qui relie l'enfant à l'adulte tout en invitant à revaloriser le jeu enfantin[114].

Des forces contraires sont aussi présentes dans le fragment 52 D.-K. Personnification du renouvellement constant des générations, l'enfant-*aiôn* est un roi fragile. En Grèce ancienne, aucun enfant ne devient roi. Au contraire, les récits mythiques abondent de jeunes princes en danger de mort, exposés ou assassinés, parfois sauvés par la bienveillance divine. Le seul roi enfant de la littérature antique est celui que Philostrate décrit dans l'un des sept tableaux fictifs ornant une pièce imaginaire dont le décor thématise l'âge d'or à l'origine du monde. Ce petit roi solitaire règne sur un monde en miniature, une île protégée par son isolement, avec un palais comme cité, entouré d'animaux, absorbé par des activités sans autre enjeu que le plaisir :

> Τὰ δὲ πεπολισμένα 5τῆς νήσου σκοπῶμεν. ᾠκισται γὰρ δὴ ἐν αὐτῇ πόλεως καλῆς τε καὶ λαμπρᾶς εἴδωλον ὅσον οἰκία, καὶ βασιλικὸν εἴσω τρέφεται παιδίον, ἄθυρμα δὲ αὐτῷ πόλις. θέατρα γάρ ἐστιν, ὁπόσα αὐτόν τε δέξασθαι καὶ τοὺς συμπαίστας τουτῳὶ παῖδας, ἱππόδρομός τε ἐξῳκοδόμηταί τις ἀποχρῶν τοῖς Μελιταίοις κυνιδίοις περιδραμεῖν αὐτόν· ἵππους γὰρ δὴ ὁ παῖς ταῦτα ποιεῖται καὶ συνέχει σφᾶς ζυγόν τε καὶ ἅρμα, ἡνιοχήσονται[1] δὲ ὑπὸ τουτωνὶ τῶν πιθήκων, οὓς τὸ παιδῖον θεράποντας ἡγεῖται.
>
> Mais considérons maintenant l'autre partie de l'île, la ville ou plutôt le simulacre d'une ville, car si elle est belle et brillante elle n'est pas plus grande qu'une maison. Un enfant royal y est élevé et la ville lui sert d'amusement. En effet elle renferme des théâtres assez grands pour le recevoir lui et les compagnons de ses jeux ; elle possède aussi un hippodrome de grandeur raisonnable pour être par-

112. Héraclite, fr. 121 D.-K. (trad. Conche 1986, fr. 37).

113. Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 1, 3 3 = fr. A 1, 3 D.-K. (trad. R. Genaille, GF, modifiée): ἀναχωρήσας δ᾽εἰς τὸ ἱερὸν τῆς Ἀρτέμιδος μετὰ τῶν παίδων ἠστραγάλιζε: περιστάντων δ᾽αὐτὸν τῶν Ἐφεσίων, «τί, ὦ κάκιστοι, θαυμάζετε;» εἶπεν: «ἢ οὐ κρεῖττον τοῦτο ποιεῖν ἢ μεθ᾽ ὑμῶν πολιτεύεσθαι». Cf. l'image d'enfants jouant aux osselets aux pieds de la statue d'Artémis dans le monnayage de cités d'Asie mineure d'époque impériale, Ashton (2019), p. 122-123, fig. 41-42 (scène d'astragalomancie).

114. Sur ce double sens, voir aussi U. Schädler dans ce volume.

> couru par les petits chiens de Malte ; car l'enfant se sert de ces animaux comme de chevaux ; il les attelle au joug et au char et leur donne pour cochers des singes dont il fait ses serviteurs[115].

Conclusion

Ce parcours nous amène à formuler l'hypothèse que l'image métaphorique du jeu du *pais* ne dit pas l'imprévisibilité du destin. Elle pourrait au contraire transmettre un discours sur la puissance vitale constante, *aiôn*, qui anime un *pais* soucieux de construire un monde harmonieux à l'image de celui que créent les règles du jeu, en maîtrisant la menace de la transgression et du chaos. Rien n'indique que l'enfant y parviendra, si ce n'est la chute qui tombe comme une sorte d'apodose oraculaire : « la royauté d'un enfant ». Sa « royauté » pourrait signifier le pouvoir dont il fait preuve pour apprendre, comprendre et gérer un monde mouvant[116] en cristallisant le sens de l'image symbolique du jeu de pions. La figure du *pais* évoque celle d'autres enfants rois de la littérature enfantine. Un des plus fameux est le roi Mathias I^er^ de l'auteur polonais Janusz Korczak (1922) qui s'inscrit dans la lignée des rois enfants dépourvus d'expérience, facilement manipulés[117], mais animés d'un rêve de concorde et de paix ; celui du roi Mathias I^er^ est finalement brisé par la violence des adultes, tout comme celui de son créateur Janusz Korczak, déporté et assassiné en 1942 à Treblinka avec les orphelins du ghetto de Varsovie[118].

L'importance du jeu enfantin comme opérateur de l'ordre et du désordre semble être sous-entendu par le dernier souhait du philosophe Anaxagore qui aurait demandé de laisser les enfants jouer chaque année le mois de sa mort :

> Comme, peu avant sa mort, les archontes de la ville lui demandaient quel était son dernier souhait, il demanda qu'on voulût bien laisser les enfants jouer chaque année, le mois de sa mort (Τοὺς παῖδας ἐν ᾧ ἂν ἀποθάνῃ μηνὶ κατ' ἔτος παίζειν συγχωρεῖν). Cette coutume est encore observée de nos jours[119].

Ce vœu évoque l'organisation annuelle de jeux funéraires en l'honneur de grands héros à l'occasion de leur anniversaire ou de leur mort. Cependant, le verbe ne désigne pas ici des jeux athlétiques, *athla*, mais bien une activité enfantine, un

---

115. Philostrate, *La Galerie de tableaux,* II, 17, 13 (trad. A. Bougot, La roue à livres). Cf. le *topos* de l'île dans la littérature enfantine, notamment *Peter Pan* ou *Le Seigneur des mouches*.

116. Sur la notion de mouvement perpétuel chez Héraclite résumée par l'expression πάντα ῥεῖ, « tout s'écoule », « tout change », cf. Platon, *Cratyle*, 402a, et D.-K. A 6 (Conche 1986, fr 135-136).

117. Sur le rejet des empereurs enfants, *Histoire Auguste*, *Tacite*, VI, 5 ; Gaillard-Seux (2020).

118. Korczak 1922 ; Ratcheva-Stratieva (2006) ; Czernow (2017). Royauté de l'enfant : J. Korsczak aurait fait défiler une dernière fois les enfants avec le drapeau du roi Mathias Ier en traversant le ghetto pour le dernier voyage. Je remercie chaleureusement K. Marciniak (ERC Our Mythical Childhood) de m'avoir fait découvrir J. Korczak à Varsovie.

119. Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, II, 14 (trad. R. Genaille, GF).

« jouer », *paizein*, que l'on pourrait rapprocher des courses de char des enfants dans les sanctuaires (figs 7-9). Le souhait d'Anaxagore pourrait aussi renvoyer à la puissance du jeu d'enfants-Aiôn, capable de remettre de l'ordre dans le chaos qu'engendre la mort en déployant une énergie ludique synonyme de leur vitalité inépuisable[120].

Liste des illustrations

Fig. 1. *Kyathos* attique, H. 14, 7 cm (vers 490 av. J.-C.). Bruxelles, Musées royaux d'Art et d'histoire R 2512. Photo du musée.

Fig. 2. *Chous* attique, H. 17, 3 cm (vers 420 av. J.-C.). Malibu, The J. Paul Getty Museum 96.AE.28. Photo du musée.

Fig. 3. Marbre, relief votif, H. 24 x 23, 5 cm (350-300 av. J.-C.). Athènes, Musée de l'Agora S 750. Photo courtesy Agora Museum.

Fig. 4. Bronze, H. 14,2 cm (fin IVe-IIIe s. apr. J.-C.). Ioaninna, Musée archéologique 1410. Photo du musée.

Fig. 5. *Chous* attique, H. 11,5 cm (vers 430-420 av. J.-C.). Athènes, Musée national 17282. Photo du musée.

Fig. 6. *Chous* attique, H. 11, 5 cm (vers 430-420 av. J.-C.). Munich, State Collections of Antiquities and Glyptothek 8933. Photo Renate Kühling

Fig. 7. *Chous* attique, H. 11 cm (vers 410 av. J.-C.). Munich, State Collections of Antiquities and Glyptothek NI 2464. Photo du musée.

Fig. 8. Fragment de *chous* attique H. 6,5 cm (vers 430-420 av. J.-C.). Amsterdam, Allard Pierson Museum APM00326. Photo du musée.

Fig. 9. *Chous* attique, H. 10,2 cm (vers 400 av. J.-C.). New York, Metropolitan Museum of Art, Rogers Fund 1921 21.88.80. Photo du musée.

Fig. 10. *Chous* attique, H. 15,7 cm (vers 430-420 av. J.-C.). Athènes, Musée national 17286. Photo du musée.

120. Sur la capacité du νοῦς à agencer l'univers chez Anaxagore, Therme et Macé (2016).

Fig. 1

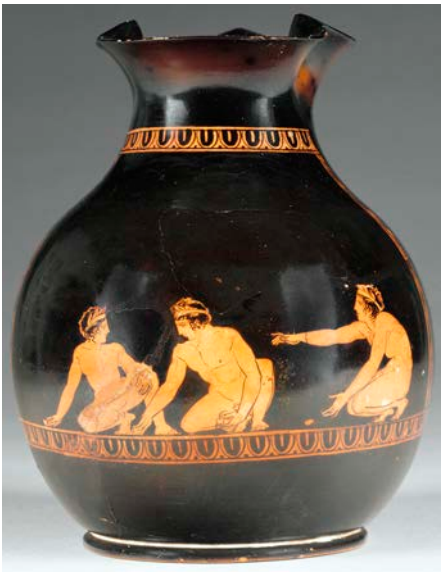

Fig. 2

Fig. 3

Fig. 4

Fig. 5

Fig. 6

Fig. 7

Fig. 8

Fig. 9

Fig. 10

Ludic Philosophy and Heraclitus' Playing Children

Richard Ellis
University of California, Los Angeles

Introduction: Eugen Fink and Heraclitus

In his *Play as Symbol of the World,* originally published in 1960, Eugen Fink's phenomenological analysis of the ludic concludes with the statement that "to make the play of the world the theme of speculative thinking is a task that still remains to be accomplished, which perhaps can only be fully ventured when the metaphysical tradition, which conceals play and is hostile to it, has been worked off".[1] Revealingly, Fink's perception of the extent of the metaphysical occlusion of play, beyond simple concealment, is evidenced by his own handwritten addition of the phrase "is hostile to it" to the original typescript. Yet from where does this hostility derive, this failure to treat the ludic seriously, in spite of what Fink acknowledges as its prevalence across cultures as "a human possibility of a special, imaginatively exhilarated comportment"?[2] For Fink, in contrast, the analysis of the ludic holds out the possibility of assessing the nature of the relationship between the finite human and the world totality in ways that resist the subject-object and associated ontological dichotomies of metaphysical analysis. He writes:

> And it is perhaps more difficult to perceive that this relation between the human being and the world, as it is documented in human play, does not present a relation between two separate things, but rather, as a relation, precedes the differentiation of what is enclosed together with it. The human being is not initially, and does not then become in retrospect, occasionally open and related to the world, but rather it belongs to his singular and strange Being (*Dasein*) to be opened up to the totality of the world with understanding.[3]

1. Fink (2016), p. 215. Passages from Fink's original *Spiel als Weltsymbol* (Fink (1960) are taken from the recent English language edition produced and translated by I. Moore and C. Turner (2016).
2. Fink (2016), p. 42.
3. Fink (2016), p. 208.

Play, for Fink, is a mode of comporting oneself to the expansive openness of the whole, a modality of existence, an *ekstasis*, that enables one to step outside of oneself, to escape what he elsewhere calls the "psychic interiority" of the human being.[4] This form of connection between the human player and the world totality is also marked as a distinct mode of interpretation, thereby conjoining ontology with hermeneutics.[5] It is in play that the human "interprets the whole of the world",[6] in ways that fundamentally differ from the analytic frames of "work, struggle, love, and the cult of the dead".[7] Furthermore, Fink's conception of the symbolic relationship between the World (understood not as a monumental object, but as a power, or "space-time", which gives emergence and demise to all living things) and the human player argues that this relationship is bi-directional: the World needs the player, as a unique form of *Dasein*, in order for its own disclosing to become visible in the finite and intra-worldly.[8] And although this "shining back" of the World remains tied to the realm of appearance (*Schein*), it is precisely the combination of actuality and non-actuality in the play-world, at once "less" and "more" than regular things and possessed of its own distinct space-time, that allows the World to take on an intra-worldly relation in turn.[9]

Throughout Fink's analysis, and notably at the beginning, the fragments of Heraclitus assume a prominent position. Indeed, his quotation of Heraclitus 30 D.-K.:

> κόσμον (τόνδε), τὸν αὐτὸν ἁπάντων, οὔτε τις θεῶν, οὔτε ἀνθρώπων ἐποίησεν, ἀλλ᾽ ἦν ἀεὶ καὶ ἔστιν καὶ ἔσται πῦρ ἀείζωον, ἁπτόμενον μέτρα καὶ ἀποσβεννύμενον μέτρα
>
> This kosmos, the same for all, did neither a god nor man create, but it always was and is and will be ever-living fire, kindling in measures and extinguishing in measures.[10]

sets the stage for the concept of the world as that which prevails as play. Fink asks whether the productive capabilities of gods and men can only exist in derivative relation to this *kosmic poeisis*. He characterizes the clearing and separating action of

4. Fink (2016), p. 45.
5. As Krell (1972), p. 64 succinctly notes, "play is both a *cosmic* symbol and a *symbol* of the cosmos."
6. Fink (2016), p. 46.
7. Fink (2016), p. 202.
8. Fink's extended analysis of the ritual origin of play suggests that in this realm play, in contrast, is concerned with relations among beings—priests, sacred vessels and gods—and does not account for the connection between things and the cosmic totality (Fink 2016, p. 130-131).
9. Homan (2013), p. 289 writes that for Fink "play is a curious mix of reality and unreality. A new world is created through play, a strange oasis from everyday life is experienced. Play interrupts everyday life, yet it enables us to engage in that life meaningfully."
10. Transl. Kahn (1979).

fire as that of an individuating world arranging-power that can be framed as a form of play. And having drawn an equivalence between fire's gleaming dispensation of beings and the unconcealing potential of Heraclitus' underlying *logos*, Fink asserts that fire must also be thought in relation to time, and he thus turns to fragment 52 D.-K. The "playing child" of 52 D.-K. is a "symbolic metaphor"[11] for the ludic productions of the world; simultaneously, the child also manifests the proper mode of being—ecstatic, irrupted, open—required of the humans and gods of 30 D.-K. to *pyr* and *aiōn*. In Fink's argument, then, Heraclitus' playing child is brought into sharp focus as symbol for the ludic whole, only to be concealed again almost instantly by its metaphoric standing in for humans and gods at large. The apparent ease of this symbolism collapses into a series of rhetorical postures of hesitation for Fink: "But where and when does this play happen? Can one point to it in some place or at some point in time… Does this play, then of which Heraclitus speaks, not exist at all? Is it an arbitrary dream of thought, a phatasmagoria of speculative thought? Perhaps a beautiful poetic sentiment and nothing more?"[12] Could, Fink wonders, Heraclitus have chosen any metaphor other than play to attempt to bridge this chasm between the finite and the infinite, the material and that without body?

By the end of Fink's argument, he has confirmed the limitations of Heraclitus' metaphor as he sees it. The world as totality must not be understood anthropomorphically as the play of a personal power or as somehow possessed of the personality of a total player: personhood denotes relationality, to oneself and to others, and the world totality resists such demarcations. Rather, the play of the world is to be understood as a power of universal individuation, as the space-time of emergence and demise, of a bringing to presence and a concealing in absence. Evoking Heraclitus fragment 57 D.-K., Fink asserts that the play of the world "must be conceived as the relation of the world-night to the world-day",[13] and concomitantly that "we must decisively transform our thinking of the play-structures of human play".[14] The human player, defined by finitude, touches infinity in the groundlessness of their play, while they themselves remain a player who, insofar as they are worldly, is "played".

Although Fink's inquiry ends with the claim that the problem of play, and the nature of both player and world, remains unsolved, his approach can be developed with a consistent focus upon the children who play throughout Heraclitus' world.[15]

11. Fink (2016), p. 51.

12. Fink (2016), p. 51-52.

13. Fink (2016), p. 215.

14. Fink (2016), p. 214.

15. Fink's own concealment of the children within Heraclitus' oeuvre is matched by the philological tradition itself. The predominant English language critical collection of Pre-Socratic texts, that of Kirk, Raven and Schofield (1983), p. 181-212, do not mention the fragments involving children at all in their section on Heraclitus. Recent editions by Kahn (1979), Robinson (1987)

The child's mediation between the finite and the infinite in the activity of play is, after all, flagged by their representation as αἰών in 52 D.-K., whose meaning is in the process of being transformed from the generational and mortal finitude of Homer to the infinite ideality of Plato.[16] Furthermore, other fragments claim that children's openness to the world in play acts as a form of knowledge, one that can unsettle traditional (Homeric) structures of thought (56 D.-K.). In contrast to Fink's reading, the child at play in Heraclitus does not stand as synecdoche for the ludic potential of adults or divinities; rather, children at play represent a form of being and thinking at odds with, and defined in opposition to, Heraclitus' adult audience. By paying attention to the experiential ambiguity of their interaction with the material stuffs of the world we can trace how Heraclitus' children come to stand, in fact, as a model of the philosopher, revealing the meanings hidden between word and world.[17]

Heraclitus' focus upon the child's embodied interaction with the world is also matched by emphasis upon their vulnerability and finitude, by the ways in which they too are 'played' (20 D.-K.):

> γενόμενοι ζώειν ἐθέλουσι μόρους τ᾽ἔχειν, καὶ παῖδας καταλείπουσι μόρους γενέσθαι.
>
> Having been born they wish to live and to possess their fate, and they leave behind children to become their dooms.[18]

This association between the child and death will conversely serve to elevate the importance of their play as a mode of thinking about the becomings of the

---

and Graham (2010) make little comment on the prevalence of children, though Kahn's reading will be discussed in more depth below. It is to Nietzsche, rather, that one must turn to find Heraclitus' children plucked from the margins and put centre ground. Nietzsche does pick out the child at play as an emblematic sign of the Heraclitean worldview (Nietzsche 2006, p. 70), but does so like Fink as metaphor, treating the child at play not as a philosophical guide, but as a transcendental aesthetic image of his storm of becoming and the meaninglessness of world.

16. Αἰών has been described by one scholar as having undergone a '*renversement historique*' (Couloubaritsis [1989], p. 112) when Plato's Timaeus turned αἰών and χρόνος on their head, making the latter the degraded mimetic image of the former's eternity, a concept which suffuses Plotinus' Enneads, and is clearly picked up by Hippolytus of Rome in his framing of Heraclitus 52 D.-K. As Aristotle's definition in his *On Heavens* (297a 22-28) makes clear, however, αἰών is defined by the boundaries of something's φύσις, and depending on what is described can encompass a mortal lifetime, hence its more generic use by Empedocles to signify a human generation in 129 D.-K., as well as stretching out to describe the immensity of the heavenly bodies, those which always exist (ἀεί εἴναι), in 16 D.-K.

17. Heraclitus' valuation of children will stand in stark contrast to Plato, who strongly contrasts the idea of children at play with the activity of philosophy (*Republic*, 539b), although he does admit that play can reveal the nature of a child, and hence their potential suitability for philosophical streaming (*Republic*, 537a). Similarly, Aristotle (*Physics*, 247b-248a) asserts that the unstable mind of a child at play forecloses the ability of the understanding (διάνοια) to come to a stand-still and perform the appropriate reflection that occasions true knowledge (ἐπιστήμη).

18. Transl. Kahn (1979).

totality.[19] Similarly, the denotation of the child's play in 52 D.-K. as related to "kingship" (παιδὸς ἡ βασιληίη) serves to link this play with the dynastic *poiesis* and revelation of the beings of the world. Indeed, as Diogenes Laertius' biographical gloss on fragment 121 D.-K. suggests,[20] children at play—here in the sacred centre of Ephesus, replete with the mantic significations of the material of their play, the *astragaloi* formed from the bones of sacrificial sheep—can also stand as an alternative form of political engagement:

> ἀξιούμενος δὲ καὶ νόμους θεῖναι πρὸς αὐτῶν ὑπερεῖδε διὰ τὸ ἤδη κεκρατῆσθαι τῇ πονηρᾷ πολιτείᾳ τὴν πόλιν. ἀναχωρήσας δ᾽εἰς τὸ ἱερὸν τῆς Ἀρτέμιδος μετὰ τῶν παίδων ἠστραγάλιζε. περιστάντων δ᾽αὐτὸν τῶν Ἐφεσίων, "τί, ὦ κάκιστοι, θαυμάζετε;" εἶπεν. "ἢ οὐ κρεῖττον τοῦτο ποιεῖν ἢ μεθ᾽ὑμῶν πολιτεύεσθαι;
>
> And when he was requested by them to make laws, he scorned the request because the polis was already in the grip of a bad constitution. He would retire to the temple of Artemis and play at knuckle bones with the children; and when the Ephesians stood round him and looked on, 'Why, you rascals', he said, 'are you astonished?' Is it not better to do this than to take part in your civil life?[21]

Heraclitus' children, as I shall argue, come to light through a phenomenological framing of their immediate lived experience of the world, situated irredeemably within it, and distinguished by their particular attunement to their environment. Their perceptual immersion into the things of the world serves to reveal the animate nature of Heraclitus' cosmos itself. This illumination is always hinged to a concealing, and in doing so marks the child at play's deep relationship to the rhythms of the world totality, to that recursive movement between world night and world day.

1. Macro and Micro-Cosmic Graspings: 30 D.-K. and 26 D.-K.

The connection Fink draws between the cosmic fire-play of 30 D.-K. and the regal time-play of the child of 52 D.-K. invites a closer analysis of the terms within each fragment, and the way that they constitute a semantic network across Heraclitus'

19. So did Martin Heidegger, Eugen Fink's colleague and collaborator on his *Heraclitus Seminar* of 1962, ask in *Satz vom Grund* whether we must "think Being and Ground, Being as the abyss, out of the essence of play; precisely that play into which we mortals, and we alone, are brought, in so far as we dwell in nearness to death" (Heidegger [1975], p. 23).

20. Heraclitus 12 D.-K. (transl. Kahn 1979): "The Ephesians deserve to be hanged one and all and to leave behind the city to the boys, since it was they who expelled Hermodorus, who was the best of them, claiming 'Let no one be the best among us, otherwise, let him be so elsewhere and among others.'" (ἄξιον Ἐφεσίοις ἡβηδὸν ἀπάγξασθαι (πᾶσι καὶ τοῖς ἀνήβοις τὴν πόλιν καταλιπεῖν), οἵτινες Ἑρμόδωρον ἄνδρα ἑωυτῶν ὀνήιστον ἐξέβαλον φάντες· ἡμέων μηδὲ εἷς ὀνήιστος ἔστω, εἰ δὲ μή, ἄλλη τε καὶ μετ ΄ἄλλων). For a possible pun with the game *polis*, see V. Dasen and U. Schädler in this volume.

21. Diogenes Laertius, *Lives of Eminent Philosophers*, IX, 2-3 (transl. R.D. Hicks, Loeb).

work.[22] In particular, the ontological and hermeneutic connotations of the verb *háptomai* (ἅπτομαι) in 30 D.-K. bring to the fore the physicality of cognition in Heraclitus' irredeemably materialist cosmos; a cognitive model that will be best instantiated through the play of children.[23] In this hermeneutic sense, the "grasping" of the ever-living fire (ἁπτόμενον μέτρα καὶ ἀποσβεννύμενον μέτρα) in its ordered kindling and extinguishing of the world prompted Fink to classify the action of fire "less on the model of an elementary original stuff than on the model of a clearing understanding".[24]

The verb ἅπτομαι recurs in an intra-worldly context, here determining the possibilities, and failures, of human cognition as illumination in Heraclitus 26 D.-K.:

> ἄνθρωπος ἐν εὐφρόνῃ φάος ἅπτεται ἑαυτῷ [ἀποθανὼν], ἀποσβεσθείς ὄψεις, ζῶν δὲ ἅπτεται τεθνεῶτος εὕδων, [ἀποσβεσθείς ὄψεις], ἐγρηγορὼς ἅπτεται εὕδοντος.
>
> Man strikes a light for himself in the night, when his sight is quenched. Living he touches the dead in his sleep; waking, he touches the sleeper.[25]

The tricolon of ἅπτομαι moves from the literal kindling of fire to the ontological proximity to death in sleep, and finally to the persistence of this underlying finitude within the experience of consciousness. On one reading, this fragment might be said to denote the individual's retreat into isolation at night when one has been sundered from the collectively experienced light of daytime.[26] Yet although "sight is quenched" (ἀποσβεσθείς ὄψεις), the haptic sense is still operational. The pairing of ἅπτομαι and ἀποσβέννυμι directly invokes the measured alternations of the cosmic fire of 30 D.-K., and in doing so prompts us to look more closely into the darkness of night, with its chthonic overtones, to find insights waiting to be seized.

---

22. In doing so, I borrow the literary approach advocated by Kahn (1979), where the concepts of "linguistic density" and "resonance" are applied to explore the connections across Heraclitus' fragments, and to trace their invocations as a deliberate strategy of composition.

23. The role of the haptic in cognition, as well as in the formation of identity, has received considerable scholarly attention in the last decade, with one neuroscientist (Linden [2015] suggesting that the importance of the haptic sense is matched by its conceptual resistance both to being understood as a unified and locatable capacity, and to being defined in relation to the other more easily identifiable sensory apparatus. This distinctiveness of touch was also noted in antiquity: Aristotle claimed in his *On the Soul* (2.9.421) that reflection upon the sensory data of the haptic marked the key difference between animal and human cognition. Similarly, we find in Plato (*Symposium*, 212a; *Phaedrus*, 253a) the distinguishing role of the compound form ἐφάπτομαι in the cognitive process. Such a connection is evident, too, in the metaphors of everyday language in English that preserve the associations between touch, knowledge, and being, such that we 'handle' truths, 'grasp' something's nature, or even 'lose touch with' reality.

24. Fink (2016), p. 57.

25. Transl. Kahn (1979).

26. So Kahn (1979), p. 215 argues: "At nightfall we have lost contact with the daylight, the fire that is *shared*. So each one is obliged to strike a light for himself."

As Fink's colleague Martin Heidegger has forcefully claimed in his interpretation of 16 D.-K. (τὸ μὴ δῦνόν ποτε πῶς ἄν τις λάθοι;), there is no hiding place from that which never sets, from that which never goes into concealment, and which, in fact, denotes the corresponding realm of disclosure and "upsurgence" granted to *physis*.[27]

The kindling of nocturnal insight can be said, therefore, to manifest that thinking of the connection between the world night and day Fink advocated, and the cosmic space-time of emergence and demise. Further, it is only at night-time that the individual can grasp hold of the finitude and absence from which beings come to light, an absence which the brilliance of the terrestrial day has largely hidden. Of course, Heraclitus frequently despairs at the ability of his adult audience to think this continuity between death, sleep, and wakefulness, as in 1 D.-K.:

> τοὺς δὲ ἄλλους ἀνθρώπους λανθάνει ὁκόσα ἐγερθέντες ποιοῦσιν, ὅκωσπερ ὁκόσα εὕδοντες ἐπιλανθάνονται.
>
> For other men fail to notice what they do while awake, just as others are forgetful of what they do when asleep.[28]

where epistemological failure is marked by the preference for isolated self-reflection, rather than thinking the essential co-presencing of things in the shared *logos* of the world:

> τοῦ λόγου δὲ ἐόντος ξυνοῦ ζώουσιν οἱ πολλοὶ ὡς ἰδίαν ἔχοντες φρόνησιν.
>
> Although the *logos* is common, the majority live as if their thinking is a personal possession.[29]

Nevertheless, the fragment avers in the form of its typically Heraclitean syntax —with the original noun, here ἄνθρωπος, standing as the concept to be defined (just like the κόσμος of 30 D.-K., the θάλασσα of 61 D.-K., and the πυρός of 90 D.-K.)—that this continuity between death and wakefulness, between night and day, and between illumination and concealment, determines the ontological and hermeneutic capabilities of the human as micro-cosm of the cosmic fire.

The value of this nocturnal haptic connection in 26 D.-K. can also be gleaned from the skeptic Sextus Empiricus' later account of Heraclitean epistemology, in particular from his understanding of the relationship between the individual and the cosmic whole of reason. Sextus' commentary is clearly biased by Stoic intermediaries since it posits central roles for such Stoic concepts as 'the surrounding element' (τὸ περιέχον) and 'breath' (πνεῦμα)—terms that do not appear in any of Heraclitus' fragments. Nevertheless, in Sextus' version, the language of 30 D.-K. is again exploited, here to denote the separation and quenching (χωρισθέντες

27. Heidegger (1975), p. 112.

28. Transl. Kahn (1979).

29. Transl. Kahn (1979).

δὲ σβέννυνται) of the intellectual faculties when the individual is sundered from divine reason during sleep.[30] And although Sextus appears to draw the same link 26 D.-K. does between sleep and the isolation of the individual once the avenues of perception are closed off,[31] two metaphors are used to indicate a remainder of the thinking self that is left over at nighttime.

The first is that of a "root" (ῥίζης) which alone is preserved, ostensibly, through the connection of breath that holds the individual in dormant relation to the surrounding atmosphere of divine reason.[32] Yet in the metaphor of the root, with its active qualities of growth, we discern the trace of Heidegger's "ever-rising" within the realm of concealment, and the benefit of thinking the apparent absence from which all emergence rises. For Sextus' root does not wither passively, but is marked by its active "throwing off" (ἀποβάλλει) of the "power of memory" (μνημονικὴν δύναμιν), a power which might stand pejoratively for the sort of inherited and unquestioned wisdom of which Heraclitus is elsewhere so disdainful. The root is also that which bides its time before "peeping out" (προκύψας) in the light of day to graft new paths of perception for the individual once it "puts on the apparel of reason" (λογικὴν ἐνδύεται δύναμιν). Sextus' root, dwelling in the shelter of night, thus upsurges into a new relation with the enveloping light of the whole in daytime.[33] Far from marking a pejorative cognitive isolation, the root preserves and forges a mode of connection between the finite and the totality.[34]

In clarifying the nature of this relationship, Sextus' second metaphor makes the finite into a "group of coals" (οἱ ἄνθρακες) that are kindled through proximity to fire and quenched once separated (ὅνπερ οὖν τρόπον οἱ ἄνθρακες πλησιάσαντες

30. Sextus Empiricus, *Against the Logicians*, 7.129.

31. Sextus Empiricus, *ibid.*: ἐν γὰρ τοῖς ὕπνοις μυσάντων τῶν αἰσθητικῶν πόρων χωρίζεται.

32. In claiming that this connection is preserved through a 'drawing off via respiration' (δι' ἀναπνοῆς σπάσαντες), Sextus gestures toward the concept of 'exhalation' (*anathymiasis*) that is ascribed to Heraclitus by Theophrastus to explain the transformations of the physical elements of fire, earth and water. On the question of *anathymiasis* and its possible place in the authentic doctrines of Heraclitus see Kahn (1979), p. 256-260, and in particular for a good summary of the debate with a conclusion in favor of its presence, albeit in a non-Stoic sense, in the fragments see Dilcher (1995), p. 172-183.

33. This return to the realm of daylight rationality is marked by the use of the verb συμβάλλειν whereby the root "coincides" with the surrounding divine element (τῶι περιέχοντι συμβαλὼν). Fink (2016), p. 120, re-vitalised this same primary etymological meaning of συμβάλλειν to define the relationship between the fragmentary finite being and that which completes it as one of "coincidence". In coincidence with the whole, the individual, as a fragment of Being itself, is made "transparent" and raised "into the great radiance of the universe" as "the light of the world falls on an innerworldly thing".

34. The concept of the root as that which preserves a connection between the individual intelligence and a broader divine intelligence at nightime is evident in Plato's *Timaeus* (82c-d), where the appetitive part of the human, in particular the organ of the liver, is able to grasp insight during dreams and fits of madness.

τῶι πυρὶ κατ᾽ἀλλοίωσιν διάπυροι γίνονται, χωρισθέντες δὲ σβέννυνται).[35] The symbolism of the singular root, with its respiratory connection to the whole, is reframed by the ensemble of coals that share their heat with and through each other (κατ᾽ἀλλοίωσιν). Just as we could assess the preservation of the root as a form of latent cognition that thought the connection between night and day, so we can suggest that the collective coals do the same through their physical contact with each other. Sextus' two metaphors, then, even as they attempt to portray an intellectual isolation at nighttime, also serve to invoke the haptic illumination to which the corresponding verb ἅπτομαι pointed in the cosmic and microcosmic contexts of Heraclitus 30 D.-K. and 26 D.-K.

2. Childish Graspings: 56 D.-K.

The association between concealment, growth, and shared intellection as a mode for interpreting the cosmic whole is evident in fragment 56 D.-K. Significantly, the performers of this haptic cognition are children at play, their bodies immersed in the material environment in ways that undercut the authority of traditional adult knowledge:

> ἐξηπάτηνται οἱ ἄνθρωποι πρὸς τὴν γνῶσιν τῶν φανερῶν παραπλησίως Ὁμηρῳ, ὃς ἐγένετο τῶν Ἑλλήνων σοφώτερος πάντων. ἐκεῖνόν τε γὰρ παῖδες φθεῖρας κατακτείνοντες ἐξηπάτησαν εἰπόντες. ὅσα εἴδομεν καὶ κατελάβομεν, ταῦτα ἀπολείπομεν, ὅσα δὲ οὔτε εἴδομεν οὔτ᾽ ἐλάβομεν, ταῦτα φέρομεν.
>
> Men are deceived in the recognition of what is obvious, like Homer who was the wisest of all the Greeks. For he was deceived by children killing lice, who said: what we see and catch we leave behind; what we neither see, not catch, we take away.[36]

Later accounts of Homer's failure to interpret the riddle posed by children emphasized his blindness, offering a rationalisation perhaps of his epistemological myopia.[37] Yet on closer inspection the "recognition" (τὴν γνῶσιν) of "what is obvious" (τῶν φανερῶν) is that which is already invisible to the eye. The riddle devolves on the lice that the children can *not* see, which they unwittingly carry away with them. In doing so, this fragment invokes the deeper and more hidden arrangements of Heraclitus' world, the structuring concealments that allow the

35. Sextus Empiricus, *Against the Logicians*, 7.130.

36. Heraclitus, 56 D.-K. (transl. Kahn [1979]).

37. As Levine (2002), p. 147-150 has argued, the motivation behind Homer's usurpation and ridiculing at the hands of children owes much to Homer's own pejorative use of children in similes as a shorthand for foolishness and immaturity. Nevertheless, given that, as Kirk (1956) noted, Heraclitus' tale is the earliest account of Homer's being fooled by riddling children, albeit without the actual death, we do just as well to read from the perspective of Heraclitus' other fragments as well, where children are not at all passive victims or models of idiocy, but rather embody deeper political and philosophical truths.

illumination of finite beings as indicated in 54 D.-K. ("The hidden harmony is stronger than the apparent one").[38] Furthermore, the sites upon which the riddle plays out are the bodies of the children themselves: they provide the hinge between the seen, captured and abandoned lice, and those that are unseen and removed, that is, those that remain literally embodied. The riddle also gestures towards the collaborative endeavour of the children at play, as hands and fingers search out the lice upon each other's bodies, plucking lice from hair and folds of clothing. In contrast, Homer's isolation is marked by his position as outsider, unable physically to grasp the difference between the apparent and the hidden, nor to rationalize it through penetrating the paradoxes of the riddle's language.

Yet what is this insect-vectored philosophical insight that roams over the children, concealing itself and emerging in turn? Heraclitus' nuanced language gestures in one direction, as observed by Bollack/Wismann—the shared root between "lice" (φθεῖρας) and the verb "to kill" (φθείρω) denotes that the children are "killing the killers".[39] It also follows, therefore, that the unperceived lice represent the children's continual embodiment of the killers, a deathly remainder hidden within the crevices of language and being. This, then, is one ontological import of the riddle to which Homer's epistemic isolation renders him deficient. In fact, Heraclitus' criticism of Homer is as much a criticism of the tradition itself, the cultural esteem in which Homer is held, and the way he persists unchanging in the cultural imaginary, resistant to death and the passage of time.[40] The children are figured as permeable to that dialectic between emergence and demise, exposed to and emboldened by their lived experience of the thingness of the world, whereas Homer, like Heraclitus' adult audience, is seen to occupy a different ontological register as a result of sensory privation, a lack of intellectual synthesis and a consequent retreat to a world of seeming and psychic interiority.[41]

---

38. Ἁρμονίη ἀφανὴς φανερῆς κρείσσων. This fragment is another preserved by Hippolytus and is presented in parallel with 55 D.-K. a means to exemplify Heraclitus' paradoxicality. This perhaps leads H. Diels to the argument that the apparent harmony, perceptible by the senses, referred to phenomena such as the diurnal cycle and the seasons, whereas the hidden was accessible by rational reflection (a quasi Stoic sense of *logos*). However, as Kirk (1957), p. 223, summarises this bifurcation of epistemological avenues is unlikely and reflects a division not operational until Plato's time.

39. Bollack and Wismann (1972), p. 195: "*Le mot de poux, en grec, signifiant destructeurs (*phteir-*, sur* phteirein*) les garçons tuent ce qui tue. Les deux termes sont juxtaposés.*"

40. As seen in Heraclitus' advocacy for the violent expulsion of Homer (and Archilochus) in 42 D.-K. Moreover, the range of Heraclitus' targets in 57 D.-K. (Pythagoras, Xenophanes, Hecateus, and Hesiod) has been taken to indicate the breadth of his own ambition. On the associations of these thinkers, see Morgan (2000), p. 53 and Long (1996), p. 22.

41. Heraclitus, 17 D.-K. neatly expounds Heraclitus' epistemological position: οὐ γὰρ φρονέουσι τοιαῦτα (οἱ) πολλοί, ὁκόσοι ἐγκυρεῦσιν, οὐδὲ μαθόντες γινώσκουσιν, ἑωυτοῖσι δὲ δοκέουσι. "Most do not think through however many things they encounter, not do they perceive what they have experienced, but rather believe in their own opinions."

An important feature of Heraclitus' children at play is that they remain upon this threshold between the concealed and the apparent, and draw their philosophical wisdom from this same liminality. Their orientation to the world represents a philosophical model of openness, attuned to rhythms of the natural world and the animate environment of which they are part, and through which they are constituted. Writing of participatory perception, whereby the individual and environment come to think through each other, Maurice Merleau Ponty describes how the sensible world can "beckon", "invade" and even "take possession" of the individual.[42] In the play of Heraclitus' children, perception becomes a question of witholding, concealing, and disclosing in reciprocal relationship with the things themselves. The immediacy of their physical experience of the lice suggests a reciprocal encroachment, a "*coition*, so to speak, of my body with things" as Merleau Ponty puts it.[43] We might say, then, that the lice themselves have an active role in the transitive process of participation: the children's grasping of meaning is one with the experience of their own tactility, as they are touched in turn by a non-human other.

A phenomenological approach to 56 D.-K. need not, though, constrain the significance of the children's riddle to the level of the physical encounter with the world at the expense of the complex linguistic pun contained within it. Language is intimately tied up with Heraclitus' conception of the cosmos and the shared *logos* that underwrites everything.[44] These two levels of the riddle can be seen as causally related, rather than just complimentary. Merleau-Ponty has argued that language as communicative meaning has a gestural origin, made incarnate through spontaneous bodily reactions and responses to the sensorial world. Language, in this view, is seen as fundamentally bodily rather than mental in origin, and as having arisen in reciprocal encounter with the world. The subsequent abstraction of conceptual meaning, for Merleau-Ponty, never escapes this gestural and affective origin: "the meaning of words must be finally induced by the words themselves, or more exactly, their conceptual meaning must be formed by a kind of abstraction

42. Merleau Ponty (1962), p. 214, 317, and 212. In the latter example, M. Merleau-Ponty intriguingly reverses the association of sleep with an inward turn away from the totality, such that sleep is rather said to take possession of the individual only when one "receives from outside the confirmation for which I was waiting… as if my mouth were connected to some great lung outside myself which alternately calls forth and forces back my breath".

43. Merleau Ponty (1962), p. 320.

44. For recent work, see Morgan (2000), p. 53-58, who comments on Heraclitus' contribution to a critical discourse about the possibilities of verbal representation and the problematics of language and experience. Nussbaum (1972), Dilcher (1995) and Graham (2008) show a similar interest in Heraclitus' handle on verbal signification. Hussey (1999), p. 110 pushes to the extreme of this position in claiming that for Heraclitus "reality must be something that can be lived and understood from the inside; and that the structure of language is the structure of thought, and therefore of the reality that thought describes."

from a *gestural meaning*, which is immanent in speech".[45] Solving the riddle, then, is more than an act of linguistic unravelling from which a stable self can be constituted that is somehow immune to the immersive syntax of the Heraclitean *kosmos*.[46] The children sing the language of the world, just as it sings, and itches, through them.

Finally, the choice of the verb καταλαμβάνω to denote the children's act of catching the lice they discover and then leaving them behind (ὅσα εἴδομεν καὶ κατελάβομεν, ταῦτα ἀπολείπομεν) also invokes the hermeneutic behaviour of the cosmic fire from another fragment, 66 D.-K.:

> πάντα τὸ πῦρ ἐπελθὸν κρινεῖ καὶ καταλήψεται.
>
> Fire coming on will distinguish and capture all things.[47]

The physicality of the act of seizure in καταλήψεται colours those knowing grasps of the children in 56 D.-K. as forms of knowledge, as a mode of disclosing the beings of the world, in relation to, or in derivation from, the power of the cosmic totality. Furthermore, the primary meaning of κρινεῖ as "separating out" reinforces Fink's understanding of the world-clearing [*weltlichtenden*] activity of the Heraclitean fire.[48] The only other occurence of καταλαμβάνω in Heraclitus' corpus, in the same form as 66 D.-K., suggests that what is at stake here is the question of the truth of being, which can be occluded through the fabrication of, and witnessing to, deceit:

> Δίκη καταλήψεται ψευδῶν τέκτονας καὶ μάρτυρας
>
> Justice will catch up with all makers of and witnesses to falsehoods.[49]

3. Assembling Knowledge: 51 D.-K., 10 D.-K.

The importance of this physical notion of construction in relation to language and revelation is picked up elsewhere in Heraclitus:

> οὐ ξυνιᾶσιν ὅκως διαφερόμενον ἑωυτῷ ὁμολογέει. παλίντροπος ἁρμονίη ὅκωσπερ τόξου καὶ λύρης.

45. Merleau Ponty (1962), p. 184.

46. So Graham (2008), p. 182 suggests that in "parsing the grammar of the world" and reading the message written in nature, Heraclitean man can assume a stable subjectivity beyond the flux, thinking his *psyche* out of the overlapping rush of the river (12 D.-K.), like the exhalation theory (*anathymiasis*) that Cleanthes deputes, anachronistically, to Heraclitus in extrapolating upon the same fragment.

47. Transl. Kahn (1979).

48. Fink (2016), p. 51. On this aspect of κρινεῖ see also Gadamer (2002), p. 29-30.

49. Heraclitus, 28 D.-K. (transl. Kahn [1979]).

> They do not recognise how what differs agrees with itself. For it is a back-turning arrangement, just like that of bow and lyre.[50]

As Edmund Hussey has noted, the verbal form ξυνιᾶσιν carries a material referent in its etymology, which he glosses as "a bringing together" such that one "literally assembles understanding".[51] This act of assembling meaning from the encounter with the world, and of speaking this movement from divergence to convergence in unison, can bring us back to the collective of children at play, speaking together to unsettle the isolated Homer in 56 D.-K. Consensus, the "speaking as one" of ὁμολογέει, is constructed from the incorporation of what appears different, or rather, difference must be thought before sameness, is constitutive of it, and consequently threatens to destabilize any perception of similitude".[52] So, too, can this act of assemblage invoke the nature of language itself, where signs can relate to one another only through a principle of divergence of meaning, through a "system of differences".[53] The structure of language is implicit in every term, the web of differences that tie everything together present behind every point, yet full knowledge of this structure, fluid as it is, can never be grasped. As Merleau Ponty writes of the child's first forays into language "the whole of spoken language surrounding the child snaps him up like a whirlwind, tempts him by its internal articulations".[54]

The recursive back-turning construction of παλίντροπος ἁρμονίη in the second clause of 51 D.-K. thus speaks to the structure of language as much as it does the material objects of bow and lyre. Furthermore, as several scholars have noted, the bow and lyre are not poised in balanced tension, or at least do not remain that way for any perceptible period of time.[55] What matters is the potential forces concealed within their structures that await actualisation, as strings unleash arrows and the music of enchantment. So elsewhere does Heraclitus assert the detachment of the signifier from the signs of language, revealing the bow as principle both of emergence and demise.[56] Knowledge of this system of differences—the alternate form for bow, βιός, distinguished only by the position of its accent from the word

50. Transl. Kahn (1979).

51. Hussey (1982), p. 56.

52. Through this notion of the assembling of meaning, and the uniting of what seems different into a new whole, Heraclitus models a hermeneutic not only for grasping the knowledge within the material of his *kosmos*, but also the affiliations and insights that play across the surface of his philosophical corpus, brought to light from collocations that at first seem dissonant.

53. In just such a way did Merleau-Ponty (1964), p. 39) respond to Saussure's notion of *langue.*

54. Merleau-Ponty (1964), p. 42.

55. Vlastos (1995), p. 132. Hussey (1999), p. 97 also argues that the functioning of the unity of Heraclitus' kosmos demands an acknowledgement of temporal process, whereby it is only through time that diametrically opposed opposites reveal their imbrication.

56. Heraclitus, 48 D.-K: "The name of the bow is life, its work death." (τῷ οὖν τόξῳ ὄνομα βίος, ἔργον δὲ θάνατος).

for life βίος—allows entry into the field of language. It is by dwelling in the divergence of the sign that the children can, like the Delphic oracle of 93 D.-K. articulate the dialectical structure of the relationship between concealment and disclosure.[57]

This haptic interface between children at play and the things of Heraclitus' animate world, one that intuits a deeper relationality between the finite intra-worldly being and the rhythms of the cosmic totality as it kindles and extinguishes in turn, is further reinforced by the language of 10 D.-K.:

> συλλάψιες. ὅλα καὶ οὐκ ὅλα, συμφερόμενον διαφερόμενον, συνᾷδον διᾷδον, ἐκ πάντων ἓν καὶ ἐξ ἑνὸς πάντα.
>
> Graspings. Whole and not wholes, convergent divergent, consonant dissonant, from all things one and from one thing all.[58]

In a similar way to the verbs ἅπτομαι (30 D.-K.; 26 D.-K.) and κρινεῖ and καταλήψεται (66 D.-K.), the noun συλλάψιες, from the verbal form συλλαμβάνω, has both a physical and a metaphorical meaning that can clarify Heraclitus' understanding of the ontological and hermeneutic processes of the cosmos. Etymologically, the verb denotes a "taking together" with connotations of an arrangement of things and sounds, just as is also evident in the semantic range of Heraclitus' key term ἁρμονίη. 10 D.-K. thus invokes the movement of the cosmic fire as the power of individuation, of that which allows things to flourish and then to wither back into the ground of earth, just as it also models the cognitive potential of those finite beings within the microcosm as they attempt to grasp meaning from the dialectical play of opposites.[59] This interpretive act, as one of a coordinated bringing together of elements, also reminds us of the implications of the verb ξυνιᾶσιν in 51 D.-K. As we have seen in 56 D.-K., it is the literal taking hold of things in the case of children that performs a form of knowledge, and one that allows them to grasp the rhythms and structuring processes of the cosmic whole.[60] For Charles Kahn, retreating to the perception of a deliberate ambiguity on Heraclitus' part, this range of συλλάψιες allows it to mean *both* the physical act of taking together *and* the cognitive act of understanding.[61] Whereas we might rather draw a causal connection, as we have seen with the embodied grasping of

57. Ὁ ἄναξ οὗ τὸ μαντεῖόν ἐστι τὸ ἐν Δελφοῖς, οὔτε λέγει οὔτε κρύπτει ἀλλὰ σημαίνει. "The lord whose oracle is at Delphi neither speaks nor conceals, but gives a sign."

58. Transl. Kahn (1979).

59. For Hussey (1982), p. 45 the seeming equivalence between fire and psyche and their cyclical and balanced movements into water, earth and back to air/fire (cf. 31, 36 D.-K;) betokened not just an identity of structure between the macro and microcosms, but an identity of meaning.

60. Aristotle's subsequent use of συλλάψιες to indicate pregnancy could also be read through a Heraclitean lens to indicate how the body is very much involved in the gestation and birth of new knowledge. Yet before Aristotle the central meaning of συλλάψιες, as Kahn (1979), p. 256 points out in his commentary, is the physically violent act of 'seizing' or 'arresting', as in for example Herodotus, *Histories*, II, 121; VI, 26.

61. Kahn (1979), p. 256.

knowledge in the performance of children's games, such that the haptic grasp *is* part of the process of cognition, indeed, an essential part.

Fink's formulation of how play reveals the "world-open" character of human existence reminds us that the ludic *ekstasis* of the player in relating with understanding to the whole is contingent upon their being one of the players in the cosmic production, a vehicle through which the whole can resonate within the intra-worldly. The participle pairing of συμφερόμενον διαφερόμενον in 10 D.-K. can be read in this vein, marking a reciprocal "converging" and "differentiation" that can function in the middle voice to mark out human play as a hermeneutic mimesis of cosmic rhythms; while in the passive voice, as that which is "brought-together" and "carried apart", it can denote the vulnerability of the human player, subject to the indeterminate graspings of the cosmic fire. Interestingly, such an association between the child as both interpretive player and as one of the pieces moved by the cosmic totality as it prevails in play, is made by Lucian in his satirical *Philosophies for Sale*:

> Τί γὰρ ὁ αἰών ἐστι;
> Παῖς παίζων, πεσσεύων, διαφερόμενος, συμφερόμενος
>
> And what is eternity/lifetime? A child playing a game, playing *pessoi*, in discord, in concord.[62]

Lucian's own version of 52 D.-K. is remarkable for the work he makes αἰών do in order to encompass the many avenues of flux within Heraclitus' *kosmos*: its exchanges (ἀμειβόμενα) represent the physical alterations of location and magnitude (μέγα μικρόν, ἄνω κάτω), the emotional categories of enjoyment and displeasure (τέρψις ἀτερψίη), and the epistemological antinomies of insight and ignorance (γνῶσις ἀγνωσίη). In Lucian's reading, the child at play represents a space-time of assembling and differentiating that conjoins the ontological to the hermeneutic, just as it renders them exposed to those same processes.

4. Finitude and Child's Play: 88 D.-K., 25 D.-K., 20 D.-K.

The implication of this open relationality between finite player and world totality does not, though, for Fink render the activity of human play as essentially derivative, or circumscribed by limited possibilites. In its constituent mixture of the actual and the non-actual, it holds open the chance of freedom and renewal: "in play the human being 'transcends' himself… as it were, leaps free from himself, and plunges from every fixed situation into the possibilities that stream forth in the

62. Lucian, *Philosophies for Sale,* 14. Lucian's familiarity with Heraclitus was well known in antiquity, witness Galen's commentary on a Hippocratic text which relates the anecdote of Lucian concocting a collection of Heraclitean sayings and passing them off as his own. For a similar positive reading, see V. Dasen in this volume. On this, see Schlapbach (2010), and in this volume F. Massa on the reading of Heraclitus in Imperial time and Late Antiquity.

primordial ground of life—he can always begin anew and cast off the burden of his life history" (p. 207). This fluctuation between the actual and the unreal is neatly encapsulated in the figure of the playing child of 52 D.-K. and their association with the ambivalence of αἰών. To read the meaning (and political significance) of the activity of πεσσεύων as contrained by any putative board—whether of the democratic *polis* or oligarchic *pente grammai* variants as Leslie Kurke does[63]—is to allow the spatiality of the game to limit its possible outcomes, and by implication to overlook the lived experience of the players themselves, that is to say, their temporal standing in relation to the cosmic totality.[64]

Indeed, Charles Kahn has argued that the πεσσεύων of 52 D.-K. be explicated in resonance with the related participle form μεταπεσόντα of 88 D.-K. to demarcate a set range of "positions", as it were, for the child's metaphorical embodiment of the moves of αἰών:

> ταὐτό τ᾽ ἔνι ζῶν καὶ τεθνηκὸς καὶ τὸ ἐγρηγορὸς καὶ τὸ καθεῦδον καὶ νέον καὶ γηραιόν. τάδε γὰρ μεταπεσόντα ἐκεῖνά ἐστι κἀκεῖνα πάλιν μεταπεσόντα ταῦτα.
>
> The same in one living and dead, and the waking and the sleeping, and young and old. For these transposed are those, and those transposed again are these.[65]

For Kahn, the first three paired opposites of 88 D.-K. are said to "define the structure of human experience as an alternating pattern of being kindled and going out" and thus the play of the child should not be considered as "random" or "child-like", but rather as a representation of "definite rules" such that the "*pessoi* game thus imitates the alternating measures of cosmic fire".[66] Kahn's emphasis, as with Kurke, is to view these opposites as spatial states, laid out as corresponding, and inevitable, moves through which the human player is to be played. In contrast, by focusing upon the embodied actuality of the child(ren) at play and their haptic interpretation of the world, we can restore them their creative openness to the rhythms of the world. Such a materialist focus upon the thinking body of the

63. Kurke (1999a), p. 265, uses the typography given by Aristotle, *Pol.* 1330b 17-21 to explain that the board of *polis* had no distinctive features making all pieces structurally equal, while that of *pente grammai* differed in its possession of a central holy line representing hierarchized sacred space. *Contra* Schädler (2009a) and in this volume, as no written evidence confirms it. In a related way, Seaford (2004), p. 239, positions the game-playing within established codes for economic transaction, writing. With reference to Palamedes' reputed invention of *pessoi* and role as a civilising hero, see M. Vespa in this volume.

64. Hussey (1999), p. 107, takes the lack of mention of an opponent in 52 D.-K. to imply that the child is playing himself and thus by both winning and losing represents the Heraclitean theme of the conflict of opposites and shows "that strife and justice can coexist, independently, without becoming denatured". Nevertheless, he still reverts to a model of fixed and established rules.

65. Heraclitus, 88 D.-K; Kahn (1979), p. 227.

66. Kahn (1979), p. 227 uses the etymological meaning of the verb μεταπέσειν as "fall out otherwise" to suggest an allusion to dice; though we might equally suggest that it emphasizes unpredictability in general, rather than a constrained set of options.

child also helps illustrates the dual sense of αἰών, as finite marker of generational existence and as poietic power of world-creation, to which they are constitutively linked. The manifestation of the opposites in 88 D.-K., after all, is not a straightforward linear movement, passively marking the transition from living to dead and childhood to senility; rather, the middle pairing, awake and asleep, disrupts this pattern and speaks to that recursive process constitutive of meaning indicated by the παλίντροπος ἁρμονίη of 51 D.-K. Just as Heraclitus criticizes traditional religion for separating the forces of Dionysus and Hades in 15 D.-K., and not recognizing the unity between erotic ecstasy and deathly possession, so here do the transpositions of these states of consciousness devolve not upon a distinct boundary, but rather mark a cohesive force that permeates, and thereby connects, them.[67] And it is the child playing *pessoi* who most clearly grasps the transformational equivalance and potentialities of these opposites that exist similarly in everything (ταὐτό τ' ἔνι).

Elsewhere Heraclitus explicitly comments upon the child's conspicuous proximity to death, as if this proximity might be that which enables them to grasp the nature of the world totality:

> γενόμενοι ζώειν ἐθέλουσι μόρους τ' ἔχειν, καὶ παῖδας καταλείπουσι μόρους γενέσθαι.
>
> Having been born they wish to live and to possess their fate, and they leave behind children to become their dooms.[68]

The children of the next generation are left behind with the inheritance of death once their parents have lived and consumed what is their lot. Heraclitus exploits the multivalency of the term *moros* (μόρος) meaning "death", "fate" and "portion" to express this condition which Kahn's translation neatly brings out, where the adult attitude toward its positive aspects, "being born to life" (γενόμενοι ζώειν), "to enjoy it" in Marcovich's rendering, is placed in chiastic opposition to "being born to death" (μόρους γενέσθαι) for children.[69] Heraclitus' carefully composed fragment, with this epanalepsis of forms of *gignomai* bracketing the polysemy of *moros*, draws attention to the passage of time, and the legacy it leaves behind it, while also appearing to enclose this ontological insight within the tight syntax of its form. It is the presence of children, however, in both the second and, by implication, the first clause, that gives it an added resonance. For the verb καταλείπουσι in 20 D.-K. takes us back to the riddle of 56 D.-K. and the lice that, once seen and captured, were abandoned (ἀπολείπομεν) by the children. Moreover, just as the visible extraction

67. Thus we come close to Fink (2016), p. 77 and his own seeming gloss of 88 D.-K.: "Play comes to be a 'cosmic metaphor' for the total appearance and disappearance of existing things in the time-space of the world. The frothing intoxicated tide of life, which elevates living beings in delight in reproducing is secretly one with the dark surge that drags the living down into death. Life and death, birth and dying, womb and tomb are twinned."

68. Heraclitus, 20 D.-K. (transl. Kahn [1979]).

69. Marcovich (1967), p. 522.

of lice belied their continuing presence, burrowed within garments and bodies, so in 20 D.-K. does the apparent externalisation of fate through the figure of children rebound upon adults who have not thought through the full implications of *moros* and the finitude within being.

Another Heraclitean meditation, 25 D.-K., suggests that the *moros* with which one plays, and is ultimately played, is dependent upon the quality of one's life:

> μόροι μέζονες μέζονας μοίρας λαγχάνουσι.
> Greaters deaths are assigned greater destinies.[70]

Yet both the prevailing Homeric interpretation of this fragment in which a glorious death in battle affords great renown or the mystical interpretation by which a soul expiring in a fiery state is granted a blessed afterlife, fall short of capturing the recursive nature of the insight within its tautologous form.[71] The fragment certainly implies some causality, such that the verb λαγχάνω must be translated in its Homeric sense of receiving one's due portion, rather than just as a random assignment of spoils. Nevertheless, we might read the child of 20 D.-K., in its becoming unto *moros*, back into this fragment and suggest that the child's association with finitude grants it the power to achieve better outcomes and fates (μοίρας). The verb λαγχάνω, in the sense of "falling to one's lot" could thus evoke the ludic associations of the participle μεταπεσόντα of 88 D.-K. with its primary sense of "fall out otherwise". It is the nature of the child to play in the realm of death, with its constituent processes of concealment and revelation, that appears to grant it a peculiar power.

5. Kingly Revelations: 53 D.-K., 80 D.-K.

The extent of this power is clarified by the resonance of the term ἡ βασιληιη from the second half of 52 D.-K. across the rest of Heraclitus' oeuvre. In this way, the kingly potential of the child at play can be linked with the macrocosmic demarcations of the Πόλεμος of 53 D.-K., also described as 'king of all':

> Πόλεμος πάντων μὲν πατήρ ἐστι, πάντων δὲ βασιλεύς, καὶ τοὺς μὲν θεοὺς ἔδειξε τοὺς δὲ ἀνθρώπους, τοὺς μὲν δούλους ἐποίησε τοὺς δὲ ἐλευθέρους.
>
> War is the father of all, the king of all, and some he has shown as gods, others men, some he has made slaves, others free.[72]

---

70. Transl. Kahn (1979).

71. For the former view see Diels et Kranz (1952), wih reference to 24 D.-K. "Gods and men honour those who die in battle." (ἀρηιφάτους θεοὶ τιμῶσι καὶ ἄνθρωποι). For the latter see Nussbaum (1972), who relies heavily on 63 D.-K.: "To rise up and become guards of the living and the dead." (ἔνθα δ' ἐόντι ἐπανίστασθαι καὶ φύλακας γίνεσθαι ἐγερτὶ ζώντων καὶ νεκρῶν).

72. Transl. Kahn (1979).

The child, bracketed and defined by its constitutive relationship to the finitude of *moros*, escapes this limitation in the infinite *deixis* of a timeplay that categorises the immortals and mortals of this world, liable as they are in turn to reverse into one another.[73] The passive vulnerability of the μεταπεσόντα of 88 D.-K. is here changed into the active power of revelation, a disclosing and bringing to light of the nature of beings. While similarly, as a form of *poiesis*, the kingly child at play could be said to function on an epistemological level, revealing its audience as possessed of either an enslaved[74] or a free approach to the world. The former is typified by a preference for perceiving stability over change, for refusing to accept the formative strife that allows for macro and microcosmic attunement, just as Aristotle's gloss on Heraclitus' criticism of Homer in 56 D.-K. implies:

> καὶ Ἡράκλειτος ἐπιτιμᾷ τῷ ποιήσαντι "ὡς ἔρις ἔκ τε θεῶν καὶ ἀνθρώπων ἀπόλοιτο". οὐ γὰρ ἂν εἶναι ἁρμονιάν μὴ ὄντος ὀξέος καὶ βαρέος, οὐδὲ τὰ ζῷα ἄνευ θήλεος καὶ ἄρρενος ἐναντίων ὄντων.
>
> Homer was wrong when he said "Would that conflict might vanish from among gods and men!" (*Iliad*, XVIII.107). For there would be no attunement (*harmoniē*) without high and low notes nor any animals without male and female, since they are opposites.[75]

Aristotle's take on the productive discord of *eris* likely imports some Pythagorean opposites into Heraclitus' usual antinomies.[76] Nevertheless, it does gesture towards the failings of those who do not think the importance of change and interconnection beneath apparent stability and discrete categories. It is the commonality of *polemos* and the justice of the transformations provoked by *eris* that eludes their grasp, as seen in 80 D.-K.:

> εἰδέναι δὲ χρὴ τὸν πόλεμον ἐόντα ξυνόν, καὶ δίκην ἔριν, καὶ γινόμενα πάντα κατ᾽ ἔριν καὶ χρεών.
>
> It is necessary to realize that war is common and strife is justice and that everything comes to pass in accordance with strife.[77]

This paternal and communal *polemos*, acting as catalyst for transformation and thereby undergirding the stability of the kosmos, rules out any notion of teleology or design in the Heraclitean worldview. Indeed, for Nietzsche this idea of universal

---

73. Cf. 62 D.-K.: "Immortals mortals, mortals immortals, living the death of these, dying the life of those." (ἀθάνατοι θνητοί, θνητοὶ ἀθάνατοι, ζῶντες τὸν ἐκείνων θάνατον, τὸν δὲ ἐκείνων βίον τεθνεῶτες).

74. As it is for the riddled Homer of 56 D.-K.

75. Aristotle, *Eudemian Ethics*, 1235a 25 = A 22 D.-K. (transl. H. Rackham, Loeb).

76. The second opposite Aristotle quotes, that of male and female animals, does not fit with the pattern of opposites elsewhere in Heraclitus' thought that imply transition and change, rather than the traditional Pythagorean static opposites like male and female, as Dilcher (1995), p. 108 has noted.

77. Transl. Kahn (1979).

war as principle of cosmodicy represented "the first quintessentially Hellenic idea".[78] Fink's own conception of the "groundlessness, senselessness, and aimlessness" of the world-totality owes much to Nietzsche's and Heraclitus' thought, yet he also suggests that such a nihilistic cosmology need not deprive human life of all meaning.[79] Rather, as he asserts, "its groundlessness encompasses the pervasive groundedness of all innerworldly processes and events… It encompasses with its universal aimlessness the paths upon which aims and goals are striven after… It holds spaces and times open for the grounded, purposive, meaningful, and value-laden Being of things".[80] It is within this space and time that Heraclitus' children play, where the apparent levity and carefree nature of play enables them to understand the cosmic totality, just as it shines back, is "refracted", into their intra-worldliness. Indeed, the regal power of Heraclitus' child at play comes close to Fink's formulation of throwing off the burden of history and fleeing the enclosed self in a leap into "the possibilities that stream forth in the primordial ground of life".[81]

The repetition of the adjective ξυνός from 80 D.-K. in two other fragments of Heraclitus reinforces this point about the openness of the child at play to the animate world around them, and to the individuating power of the world-totality. The first (2 D.-K.) ascribes such commonality and prevalance to the underlying and constitutive *logos* of the world:

> τοῦ λόγου δ᾽ἐόντος ξυνοῦ ζώουσιν οἱ πολλοὶ ὡς ἰδίαν ἔχοντες φρόνησιν.
>
> Although the *logos* is common, the majority live as if their thinking is a personal possession.[82]

This passage is preserved in our citational sources as part of that programmatic fragment (1 D.-K.) in which the forever existing *logos* is subject to eternal misapprehension by Heraclitus' sleepwalking audience who cannot grasp the *physis* of each thing even as Heraclitus excises it from the whole.[83] To turn away from the pervasive *logos* is here marked as an act of self-enclosure, an attempt to bracket the self off from the world through an act of private *phronesis*. Elsewhere, through the use of its negative form ἀξύνετοι, Heraclitus suggests that such epistemological isolation has ontological implications, rendering the adult audience absent from true participation in the world in which they dwell:

78. Nietzsche (2006), p. 64.

79. Fink (2016), p. 213.

80. Fink (2016,) p. 212.

81. Fink (2016), p. 206-207.

82. Transl. Kahn (1979).

83. Kahn (1979), p. 102 rightly glosses the logos here as 'not simply language but rational discourse, calculation and choice: rationality expressed in speech, in thought and in action' and serves as a counterweight to the more linguistic readings of Nussbaum (1972) and Dilcher (1995).

ἀξύνετοι ἀκούσαντες κωφοῖσιν ἐοίκασι. φάτις αὐτοῖσι μαρτυρεῖ παρεόντας ἀπιεῖναι.

Not connected, they hear like the deaf. This saying gives witness to them: absent though present.[84]

The other occurence of the adjective ξυνός in 113 D.-K. offers, instead, an alternative model of cognition, of *phronesis*, that alludes to the openness, collectivity and reciprocal entanglement with the things of the world we have seen in the play of children:

ξυνόν ἐστι πᾶσι τὸ φρονέειν.

Thinking is shared by all.[85]

This common substrate between *polemos*, *logos*, and *phronesis* finds its center in the regal child of 52 D.-K., who at once grasps the groundlessness of the prevailing whole as they too play upon the border between the concealed and the emergent.

Conclusion: 17 D.-K.

We might return, by way of conclusion, to Fink's claim at the beginning of *Play as Symbol of the World* that "if from the slightest things a path always leads to philosophy, one may expect that a reflection on play, on this folly of children, could even ultimately one day unsettle the self-assured knowledge of adults".[86] Through focussing on how children are those who play in Heraclitus we have observed his drawing of an alternative philosophical model of being and permeability to the world in distinct opposition to the narcoleptic failings of an adult audience. Even from the most unpromising of philosophical materials, from pieces of *pessoi* in 52 D.-K., or from the lice in 56 D.-K., does Heraclitus allude to the deeper meanings that children can intuitively grasp, and the model of living that the dynamism of their play implicitly represents. In the hands of Heraclitus' knowing children, then, even the most worthless adult opinions can be repurposed into a ludic form of wisdom with creative possibilities.[87]

84. Heraclitus 34 D.-K. (transl. Kahn (1979).

85. Heraclitus 113 D.-K. (transl. Kahn (1979).

86. Fink (2016), p. 43.

87. See then in this light 70 D.-K.: "Heraclitus thought that human opinions are the playthings of children." (Ηράκλειτος παίδων ἀθύρματα νενόμικεν εἶναι τὰ ἀνθρώπινα δοξάσματα). See also V. Dasen in this volume.

« Le temps un enfant qui joue » – mais à quoi ?

La perspective ludographique*

Ulrich Schädler

Musée Suisse du Jeu
Université de Fribourg/ERC *Locus Ludi*

Introduction

Le fragment 52 D.-K. d'Héraclite, αἰὼν παῖς ἐστι παίζων πεσσεύων· παιδὸς ἡ βασιληίη, évoquant l'idée que le temps éternel est « un enfant qui joue », ne cesse d'interpeller philosophes, archéologues et philologues. Il est d'ordinaire discuté avant tout dans son rapport à la conception du temps dans l'Antiquité, plus rarement à l'histoire des jeux. Cependant, la compréhension de cette « métaphore cosmique »[1] dépend en premier lieu de la réponse à la question : que fait précisément cet enfant qui joue (παίζων) avec des pions (πεσσεύων) et quelle est l'importance de cette précision ? En effet, Héraclite ne se contente pas de parler simplement d'un enfant qui joue[2], il donne une indication sur le type de jeu. On constate, non sans étonnement, que même dans des études récentes, cette question cruciale n'est pas discutée ou d'une manière superficielle, par manque d'attention à l'histoire des jeux de l'Antiquité[3]. L'objectif de cette contribution est de montrer que la ludographie peut contribuer de manière déterminante à l'interprétation de ce fragment. Il ne sera pas question ici de la signification du terme Αἰών comparé à Χρόνος, une question traitée par Sandra Šćepanović dans sa thèse de doctorat de

* Cette recherche a été réalisée dans le cadre du projet financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* dirigé par Véronique Dasen à l'Université de Fribourg dans le cadre du programme de recherche et d'innovation de l'Union Européenne Horizon 2020 (contrat de financement n° 741520) <locusludi.ch>.

1. Fink (1966), p. 62.
2. Fink (1966), p. 62 et 84, ne s'intéressait pas à la signification de πεσσεύων.
3. Voir à ce propos Guéniot (2000), p. 46, n. 33.

2011[4], ni de s'interroger sur l'identité de l'enfant qu'Alexander Aichele propose d'identifier à Apollon ou Dionysos[5].

1. Un enfant qui joue au jeu des cinq lignes ?

Suite à mes premières recherches sur ce passage, présentées en 2008 à Lisbonne[6], j'aimerais revenir sur un élément intrigant, le fait qu'Héraclite parle d'un enfant qui joue (παίζων), en précisant qu'il bouge des pions (πεσσεύων). Le verbe πεσσεύω est associé à πεσσοι, « cailloux », qui servent parfois de pions dans les jeux de plateau, comme le précise Pollux dans son *Onomasticon* (IIe s. apr. J.-C.)[7]. Du point de vue de l'histoire des jeux, l'ajout de πεσσεύων à παίζων pour définir le jeu d'un enfant est insolite et demande une explication.

Dans *Coins, Bodies, Games and Gold*[8], Leslie Kurke a avancé l'hypothèse qu'Héraclite avait en tête le jeu des cinq lignes (πέντε γραμμαί). Ce jeu est relativement bien connu. Des trouvailles archéologiques, des représentations iconographiques et des mentions dans la littérature antique permettent de s'en faire une idée[9]. Pollux explique ainsi que le plateau se compose de cinq lignes et que la ligne du milieu s'appelle la « ligne sacrée »[10]. Chaque joueur aurait autant de pions que de lignes, c'est-à-dire cinq. Eustathe parle également de ce jeu des cinq lignes au sujet de joueurs de dés[11]. Il déduisait du livre perdu de Suétone sur *Les Jeux*

4. Šćepanović (2012) ; Šćepanović (2015). Voir aussi F. Fronterotta dans ce volume.

5. Aichele (2000).

6. Schädler (2009a), p. 173-196.

7. Pollux, *Onomasticon*, IX, 97 (trad. S. Costanza) : « Jouer avec des pions et jouer s'appelle aussi *petteia* et *pessonomein* et le joueur *petteutês*. Et de tout cela nous avons discuté plus haut dans une autre section (= VII 204). Car les pions sont aussi des cailloux, chaque joueur dispose de cinq pions sur cinq lignes » (τὸ δὲ πεττεύειν καὶ ἡ πεττεία καὶ τὸ πεσσονομεῖν καὶ ὁ πεττευτής, καὶ ταῦτα μὲν ἐπ᾽ἐκείνοις προείρηται.·ἐπεὶ δὲ ψῆφοι μέν εἰσιν οἱ πεττοί, πέντε δ᾽ἑκάτερος τῶν παιζόντων εἶχεν ἐπὶ πέντε γραμμῶν); Costanza (2019b), p. 306-307.

8. Kurke (1999a), p. 263-64 ; Kurke (1999b), p. 256-258.

9. Voir aussi Kidd (2017a), p. 83-99.

10. Pollux, *Onomasticon*, IX, 97-98 ; Costanza (2019b), p. 306-307.

11. Eustathe, *Commentaires à l'Odyssée*, 1396, 61 (trad. U. Schädler) : « Ils plaçaient les pions sur cinq lignes, dont celle de milieu s'appelait "sacrée" » (ἐπὶ πέντε γραμμαῖς τὰς ψήφους ἐτίθουν. ὧν ἡ μέση, ἱερὰ ἐκαλεῖτο). *Ibid*., 1397, 28 : « En ce qui concerne les jeux de pions, celui qui a écrit sur les jeux des Grecs [Suétone] dit qu'il y a cinq pions, que les joueurs placent sur cinq lignes des deux côtés, afin que les deux joueurs les aient pour eux-mêmes […] et de plus il dit qu'entre elles s'étend la ligne centrale, que l'on appelle la "sacrée" comme on l'a dit précédemment, car le joueur battu y va en dernier. D'où le proverbe "le déplacer [c'est-à-dire le pion] de la ligne sacrée", quand les gens sont désespérés et ont besoin d'un dernier secours » (τοὺς δὲ πεσσοὺς λέγει [ὁ τὰ περὶ Ἑλληνικῆς παιδιᾶς γράψας], ψήφους εἶναι πέντε. αἷς ἐπὶ πέντε γραμμῶν ἔπαιζον ἑκατέρωθεν, ἵνα ἕκαστος τῶν πεττευόντων ἔχῃ τὰς καθ᾽ ἑαυτόν. […] παρετείνετο δέ φησι δι᾽ αὐτῶν, καὶ μέση γραμμή. ἣν ἱερὰν ὠνόμαζον ὡς ἀνωτέρω δηλοῦται, ἐπεὶ ὁ νικώμενος, ἐπ᾽ ἐσχάτην αὐτὴν ἵεται. ὅθεν καὶ παροιμία, κινεῖν τὸν ἀφ᾽ ἱερᾶς, λίθον δηλαδὴ, ἐπὶ τῶν ἀπεγνωσμένων καὶ ἐσχάτης βοηθείας δεομένων). Voir aussi *Commentaires à l'Iliade,* 633, 58-59 : « Et à ce propos,

des Grecs que le joueur perdant était celui qui arrivait le dernier sur ladite « ligne sacrée »[12].

Plusieurs modèles en terre cuite de table de jeu proviennent de contextes funéraires de l'époque archaïque en Attique. Leur surface montre que le nombre de lignes peut varier, de cinq à onze, mais toujours en nombre impair. Sur l'exemplaire d'une tombe de Vari (Anagyros) (milieu du VII^e^ siècle av. J.-C.), le plateau porte à chaque angle une figurine de pleureuse ; un dé en terre cuite accompagnait la table[13]. Une autre table, moins bien conservée, également associée à un dé, se trouvait parmi le matériel déposé dans la tranchée d'offrandes d'une sépulture du premier quart du VI^e^ siècle av. J.-C. dans le cimetière du Céramique à Athènes[14]. Une version élargie du jeu, composée de neuf lignes est conservée à Copenhague (fig. 1 ; début du VI^e^ siècle av. J.-C.)[15] ; comme sur les autres exemplaires, les jetons sont figurés aux extrémités de chaque ligne, mais deux dés sont cette fois fixés sur le plateau, chacun tourné avec la face supérieure indiquant le chiffre 6. Un exemplaire avec onze lignes provient d'une tombe de la nécropole de Merenda[16]. Sur la table conservée au Musée Suisse du Jeu[17], la sixième ligne, au centre, est marquée par un cercle.

Ce type de plateau de jeu est attesté dans l'iconographie archaïque. Plus de 160 vases attiques peints entre 540 et 490 av. J.-C. représentent Ajax et Achille, deux figures majeures de la guerre de Troie, en train de jouer ensemble à un jeu

---

les rainures sont aussi appelées lignes, non seulement dans les mathématiques, mais aussi par les joueurs de dés, dont une ligne au milieu est appelée "sacrée", car le perdant y va en dernier. D'où vient le proverbe "déplacer le (pion) de la ligne sacrée", pour des gens en désespoir, qui ont besoin d'un dernier secours » (καὶ ὅτι, ὡς ξύσμα ξυσμὴ, οὕτω καὶ γράμμα γραμμὴ, οὐ μόνον ἡ ἐν μαθήμασιν, ἀλλὰ καὶ ὁποίαις ἔπαιζον οἱ κυβεύοντες, ὧν μία τις μέση γραμμὴ, ὠνομάζετο ἱερὰ, ἐπειδὴ ὁ ἡττώμενος ἐπ' ἐσχάτην αὐτὴν ἵετο. ὅθεν καὶ παροιμία, κινεῖν τὸν ἀπ' ἱερᾶς, ἐπὶ τῶν ἐν ἀπογνώσει δεομένων βοηθείας ἐσχάτης). Pour une interprétation, voir Taillardat (1967), p. 106, 152-154.

12. Eustathe est le seul auteur à préciser le but du jeu de cette manière, comme le relève Kidd (2017a), p. 92.

13. Athènes, Musée national, inv. NAM 25665 (18,3 x 24,8 cm) ; Kallipolitis (1963), p. 123-124, 172, pl. 53-55 β-ε ; Callipolitis-Feytmans (1985), p. 35-36, figs 5-8, p. 38-40, figs 10-11 ; Schädler (2009a), p. 175. La tombe pourrait appartenir à une femme, cf. Sabetai (2009), p. 296.

14. Athènes, Musée du Céramique, inv. 129 ; Kübler (1970), p. 394-395, 512, cat. n° 129, pl. 102 ; Callipolitis-Feytmans (1985), p. 35-37 ; Schädler (2009a), p. 175.

15. Copenhague, Musée national, inv. 1950 (12 x 37 cm), d'Attique ? ; Ussing (1884), p. 149-151, 172 ; Breitenstein (1941), p. 19, n° 171, pl. 19 ; Pritchett (1968), p. 197, pl. 7, 1 ; Lund et Rasmussen (1995), p. 67 ; Schädler (2009a), p. 180.

16. Cette table, inédite, est conservée au Musée de Brauron. Pour d'autres tables à 11 lignes, voir Pritchett (1965), p. 140.

17. Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz, inv. 700 (20,3 x 28 cm) ; Schädler (2019b).

de pions[18]. Sur un *kyathos* attique conservé à Bruxelles[19], le peintre a représenté le plateau vu d'en haut, révélant cinq lignes parallèles et dix pions, un sur chaque extrémité, clairement dessinés. Le jeu des cinq lignes occupait donc les deux héros dans l'imaginaire des Athéniens de l'époque archaïque. Il était si apprécié que sa pratique s'est diffusée jusqu'en Étrurie. Un plateau de jeu avec onze lignes est représenté sur un pilastre de la Tombe des Reliefs à Cerveteri (IVe s. av. J.-C.)[20]. Un miroir étrusque, conservé à Milan[21], représente Achille jouant avec un partenaire, probablement Ajax. Le plateau de jeu, posé sur leurs genoux, comporte ici sept lignes, avec des pions sur chacune de leurs extrémités et deux dés.

2. Un pion spécial ?

Quel jeu pratique l'enfant d'Héraclite ? L'hypothèse de Leslie Kurke est à rejeter. Son intention était de rapprocher le jeu d'une idéologie de type aristocratique en soutenant l'hypothèse que ce jeu possédait une *king piece*, c'est-à-dire un pion avec une fonction ou un pouvoir spécial comparable à la dame du jeu de dame, au roi des échecs ou au *hnefi* (le roi) du jeu scandinave *Hnefatafl* (« tablier du roi »). L. Kurke se base sur un commentaire des *scholies* de Théocrite concernant le proverbe du pion bougé de la ligne sacrée (κινήσω τὸν ἀφ' ἱερᾶς πεττόν), qui précise qu'une pièce déplacée de la ligne sacrée aurait été nommée *basileus*[22]. Cependant, le scholiaste écrit à l'époque byzantine et se réfère au jeu d'échecs (ζατρίκιον), inconnu en Europe avant le IXe siècle[23]. De plus, quand Pollux et Eustathe expliquent le proverbe du pion déplacé de la ligne sacrée, ils ne précisent pas que cette pièce s'appelait « roi[24] ». Enfin, aucune des représentations de ce jeu ne permet d'en identifier une pièce spéciale. Pour renforcer son argument, L. Kurke se réfère au fameux fragment d'Héraclite. Elle propose d'interpréter la deuxième phrase sur « la

18. Sur cette série, Kossatz-Deissmann (1981) ; Buchholz (1987) ; Mommsen (1988) ; Dasen (2015).

19. Bruxelles, Musées Royaux d'Art et d'Histoire, inv. R 251 ; Brommer (1974), nº 48 ; Buchholz (1987), p. 168, nº 139 ; Vanhove (1992), p. 186, nº 44 ; Schädler (2009a), p. 176-177, fig. 2 ; Schädler (2009b), p. 64-65 ; Schädler (2013a), fig. p. 50 ; Dasen (2015), fig. 3 ; Massar (2019).

20. Blanck et Proietti (1986), p. 27, pls Vb et XIa.

21. Ex. collection Sambon, ex. Museo del Teatro della Scala, actuellement conservé à la Soprintendenza per l'Archeologia, le Belle Arti ed il Paesaggio della Lombardia de Milan ; Gerhard (1897), p. 144-146, pl. 109 ; Mansuelli (1945), p. 9-137, 58 ; Schädler (2009a), p. 177-178, figs 3a et 3b.

22. *Scholie à Théocrite*, 6.18/19i, Wendel : ἡ δὲ λέξις μεταφορικῶς ἀπὸ τῶν παιζόντων τὸ κοινολέκτως λεγόμενον ζατρίκιον. ἐκεῖνοι γὰρ ὅταν πολλὰ ποιήσαντες οὐ δύναται ὁ ἕτερος νικῆσαι τὸν ὁμοπαίκτορα, κινεῖ καὶ τὸν ἀπὸ γραμμῆς λίθον, ἤγουν τὸν οὕτω βασιλέα καλούμενον.

23. Murray (1913), p. 402-403.

24. Kidd (2017a), p. 89-90, a montré que certains auteurs antiques font une confusion en parlant d'un « pion sacré » au lieu de la « ligne sacrée ».

royauté de l'enfant », παιδὸς ἡ βασιληίη, comme une confirmation de l'existence d'une pièce « *called the king* » (βασιλέα καλούμενον), tout en affirmant que ce jeu comprenait aussi des dés, et par là un élément de hasard, et qu'il s'agissait donc du jeu des cinq lignes.

3. Une approche ludographique

Pour comprendre le sens de la pensée d'Héraclite, il est indispensable de repartir de connaissances approfondies sur les jeux de l'Antiquité. La ludographie, consacrée à la documentation historique de jeux, peut fournir le matériel nécessaire, tout en soulignant que ni Sandra Šćepanović, ni Alexander Aichele, qui consacre 16 pages à la discussion philosophique de ce fragment[25], font appel à ce type de publications. La seule exception est l'incontournable *Homo Ludens* de Johan Huizinga[26], qui n'aborde toutefois pas concrètement les jeux de Grèce ancienne.

Pour commencer, relevons que Pollux compte le *pente grammai* parmi les jeux de dés (κύβεία)[27] et les jeux de pions (πεττεία)[28]. Comme nous l'avons vu, Héraclite parle d'un enfant « qui joue » (παίζων), puis précise qu'il joue « avec des pions » (πεσσεύων), donc sur un plateau de jeu. Cette image d'un enfant qui joue avec des pions sur un plateau (πεσσεύων) est surprenante. En effet, les enfants grecs pratiquaient toutes sortes de jeux immatériels, comme le cache-cache, ou s'amusaient avec différents jouets, en particulier les osselets et les balles. Dans son *Onomasticon*, Pollux ne parle jamais d'enfants en train de pratiquer un jeu de pions, ni les autres sources littéraires[29]. Les contemporains d'Héraclite n'ont donc pas pu faire le lien entre un enfant qui joue et ce type de jeu, et le verbe πεσσεύων ne peut pas être traduit par « jouant à un jeu de pions », comme Bruno Snell l'a fait[30].

4. Jeux d'enfants – jeux d'adultes

Pourquoi Héraclite tenait-il à souligner que l'enfant s'amuse avec des pions qu'il déplace sur un plateau de jeu pour adultes ? Si son intention était de comparer les résultats aléatoires des jeux d'enfants avec la nature arbitraire d'événements, l'image de l'enfant qui joue, παίζων, aurait suffi. Sans autre précision, ses contemporains auraient pensé au jeu d'osselets, l'amusement favori des garçons et des

25. Aichele (2000), p. 20-36.

26. Huizinga (1938).

27. Pollux, *Onomasticon,* VII, 206.

28. Pollux, *Onomasticon*, IX, 97-98.

29. Cf. les jeux décrits par Pollux, *Onomasticon*, I, 30 ; VI, 107, 109 ; VII, 200-206 ; IX, 94-129 ; Costanza (2019b).

30. Snell (1986), p. 19. L'image du jeu pourrait toutefois évoquer le processus de l'apprentissage, voir V. Dasen dans ce volume.

filles[31]. De nombreuses sources témoignent de la prédilection des enfants grecs pour les osselets. Il suffit de mentionner l'anecdote rapportée par Plutarque au sujet d'Alcibiade :

> Il était encore petit, […] jouait aux osselets dans la rue. Son tour était venu de les lancer, lorsqu'une voiture chargée de marchandise survint. Tout d'abord il ordonna au conducteur de l'attelage de s'arrêter, parce que les osselets tombaient sur le passage du chariot. L'homme, qui était un rustre, ne l'écouta pas et continua d'avancer. Alors les autres enfants s'écartèrent ; mais Alcibiade se jeta la face contre terre devant l'attelage et, étendu tout du long, il cria : « Passe maintenant si tu veux[32]. »

Une des stèles inscrites du sanctuaire d'Asclépios d'Épidaure avec des récits de guérison (IV^e^ s. av. J.-C.) rapporte le témoignage du petit Euphanes qui promet de payer dix osselets à Asclépios si le dieu le guérit de son mal :

> Εὐφάνης Ἐπιδαύριος παῖς. οὗτος λιθιῶν ἐνε[κά]θευδε· ἔδοξε δὴ αὐτῶι ὁ θεὸς ἐπιστὰς εἰπεῖν· « τί μοι δωσεῖς, αἴ τύ κα ὑγιῆ ποιήσω; » αὐτὸς δὲ φάμεν « δέκ' ἀστραγάλους ». τὸν δὲ θεὸν γελάσαντα φάμεν νιν παυσεῖν· ἁμέρας δὲ γενομένας ὑγιὴς ἐξῆλθε.
>
> Celui-ci atteint de lithiase s'endormit. Il crut que le dieu se tenait debout près de lui et lui disait : « que me donneras-tu, si je te rends la santé ? » « Dix osselets », répondit-il. Le dieu rit et lui dit qu'il le guérirait. Le jour venu, il repartit en bonne santé[33].

De nombreuses représentations iconographiques, des vases peints aux statuettes, montrent des enfants avec leurs osselets. Les uns sont en train de jouer, les autres les tiennent dans leur tunique ou enfermés dans la main comme un trésor précieux (fig. 2).

Cependant, l'image de l'enfant qui joue aux osselets manque de précision et ne peut pas illustrer la pensée d'Héraclite. Les enfants pratiquaient différents jeux avec des osselets[34]. Platon en énumère quelques-uns[35]. L'ἀρτιασμός (pair-impair), qui se jouait à deux, consistait à deviner si le nombre d'osselets que l'autre joueur avait cachés dans sa main était pair ou impair. Pour le jeu appelé ὥμιλλα ou εἰς ὥμιλλαν, on dessinait un cercle sur le sol dans lequel les osselets devaient être lancés. Le but du jeu, illustré peut-être dans un groupe en terre cuite conservé au Musée du Louvre (500-475 av. J.-C.)[36], était d'éjecter hors du cercle les osselets des

31. SCHÄDLER (1996), p. 61-73 ; SCHÄDLER (2013b), p. 62-63.

32. Plutarque, *Vie d'Alcibiade*, II, 3-4 (trad. R. Flacelière, É. Chambry, CUF).

33. *IG* IV² 1, 121, VIII (trad. C. Prêtre, Ph. Charlier (2009), p. 27, commentaire p. 45-47). Voir aussi HERZOG (1931), p. 8-35, part. 12-13 ; EDELSTEIN et EDELSTEIN (1945), p. 223 et 231, T 423.8 ; SINEUX (2007), p. 45-65 ; WOLTER (2009), p. 86-93.

34. Pollux, *Onomasticon*, IX, 99-103 ; IX, 117.

35. Platon, *Lysis*, 206e ; Pollux, *Onomasticon*, IX, 101-103.

36. Paris, Louvre, inv. CA1734 ; CARÉ (2019), p. 92, fig. 1.

adversaires. Dans le jeu de τρόπα, les joueurs lançaient leurs osselets d'une certaine distance dans un petit trou dans le sol. Dans un autre jeu, non mentionné par Platon, les osselets devaient être poussés hors d'un creux, peut-être en faisant tomber un autre astragale par le haut[37]. Le πεντέλιθα, encore aujourd'hui largement répandu, semble, selon Pollux[38], avoir été un jeu pour filles, *parthenoi*. Ce jeu consiste à attraper les osselets lancés en l'air sur le dos de la main, comme le montre la peinture sur marbre d'Alexandros provenant d'Herculanum[39]. D'autres jeux profitaient de la forme caractéristique de l'osselet, utilisable comme dé à quatre faces. En jouant à la πλειστοβολίνδα[40], les enfants lançaient deux osselets dans le but d'obtenir plus de points que l'adversaire.

On observe donc, que les jeux d'osselets des enfants grecs sont caractérisés par un élément d'imprévisibilité. Les uns nécessitent une certaine habileté motrice pour aboutir. Néanmoins, ce qui rend ludique l'exercice est l'incertitude parce qu'il est impossible de maîtriser parfaitement les osselets : ils ne sont jamais exactement identiques et diffèrent en forme, taille et poids. D'autre part, la πλειστοβολίνδα, pratiquée également avec des dés, est un simple jeu de hasard, tout comme l'ἀρτιασμός, un jeu de paris. Dans les deux types de jeu, il est impossible de prévoir le résultat, voire de reproduire intentionnellement un résultat obtenu. Pourtant, dans les jeux d'adresse un enfant expérimenté est capable de plus ou moins influencer le résultat en fonction de son degré d'expérience, ce qui est difficile sinon impossible dans les jeux de hasard. Sans préciser donc à quel jeu exactement l'enfant joue — jeu d'adresse ou jeu de hasard — l'image reste floue et n'aide pas à illustrer une pensée philosophique spécifique.

Une autre anecdote sur la vie d'Héraclite met en évidence la différence entre jeux d'osselets et jeux de pions. Diogène Laërce raconte :

> ἀναχωρήσας δ᾽εἰς τὸ ἱερὸν τῆς Ἀρτέμιδος μετὰ τῶν παίδων ἠστραγάλιζε: περιστάντων δ᾽αὐτὸν τῶν Ἐφεσίων, « τί, ὦ κάκιστοι, θαυμάζετε; » εἶπεν: « ἢ οὐ κρεῖττον τοῦτο ποιεῖν ἢ μεθ᾽ ὑμῶν πολιτεύεσθαι ».
>
> Retiré dans le temple d'Artémis, il s'amusait à jouer aux osselets avec les enfants, et lorsque les Éphésiens faisaient cercle autour de lui, il leur disait : « De quoi vous étonnez-vous, hypocrites, ne vaut-il pas mieux m'occuper à cela que de πολιτεύεσθαι avec vous[41] ? »

37. Plutarque, *Moralia,* 812 A ; Schädler (1996), p. 62.

38. Pollux, *Onomasticon*, IX, 126-127.

39. Naples, Musée archéologique national, inv. 9562. De Franciscis (1963), pl. 25 ; Pedicini (1986), p. 172-173, n° 357 ; May (1991), p. 104, fig. 92.

40. Pollux, *Onomasticon*, VII, 206 ; IX, 117.

41. Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 1, 3 (trad. U. Schädler). Hicks (1925), p. 410-411 ; Robinson (1987), p. 166 ; Mouraviev (2003), 27, M 22a, p. 159.

Si je n'ai pas traduit le verbe πολιτεύεσθαι, c'est parce que il est pris ici dans son double sens de « faire de la politique » et de « jouer au jeu de *polis* », πόλις παίζειν. La comparaison est implicite avec ἀστραγαλίζειν, le jeu d'osselets « de hasard » des enfants, qui contraste avec les jeux — vrais ou faux — de stratégie des adultes.

Il est évident que l'ajout πεσσεύων sert à exclure toute association du jeu de l'enfant avec le jeu des astragales. Le but d'Héraclite n'est donc ni le hasard et le caractère imprévisible du monde, ni les jeux ordinaires des enfants. L'enfant ne joue ainsi ni à un jeu de pions sur un plateau, comme le πόλις, ni au jeu des cinq lignes. Son jeu est du type *mimicry* : il imite les adultes qu'il a vu jouer à un tel jeu. C'est pourquoi la traduction de Hermann Diels : *Die Zeit ist ein Knabe, der spielt, hin und her die Brettsteine setzt*, « Le temps est un garçon qui joue, en plaçant les pions çà et là », est très évocatrice[42]. La traduction d'Abel Jeannière[43] est similaire, mais moins complète : « Le temps est un enfant qui pousse des pions. » L'enfant place et déplace des pions sur le plateau selon ce qu'il a observé chez les adultes. Il fait semblant de jouer à un jeu de pions. Il joue à un adulte qui pratique un jeu de pions. Comme dans tout jeu d'imitation, il reproduit les actions des adultes, mais sans connaître ni les règles, ni le but du jeu[44]. Les mouvements de ses pions manquent donc de cohérence : ils se déploient, comme l'explique Lucien dans une parodie sur Héraclite, entre les deux pôles de l'assemblage et de la dispersion : « l'enfant en jouant, déplace des pions, en les rassemblant et en les dispersant » (παῖς παίζων, πεσσεύων, συμφερόμενος διαφερόμενος)[45].

Or, un plateau de jeu n'est pas qu'une planche de bois, mais une surface structurée géométriquement, souvent délimitée par des lignes et des cases, selon des nombres déterminés et des mesures, comme le montre le plateau du jeu de *polis* (fig. 3)[46]. Platon associe fréquemment la πεττέια, c'est à dire les jeux de stratégie dont fait partie le jeu de πόλις, à l'arithmétique et à la géométrie[47]. Héraclite fait sans doute ici référence au plateau de jeu en tant que système ordonné. Cet ordre manifeste préfigure tout mouvement des pions sur le plateau, même si les règles du jeu ne sont pas maîtrisées. Les pions ne bougent pas sur ce plateau de façon totalement libre et chaotique, mais leurs mouvements sont déterminés par les lignes et les cases. Cependant, l'enfant (le temps éternel) qui avance des pions sans

42. Traduction donnée dans la première édition des *Fragmente der Vorsokratiker,* fr. 52 (Berlin, 1903).

43. JEANNIÈRE (1959), p. 67 et 106. Voir aussi CONCHE (1998), p. 446, fr. 130 : « Le temps et un enfant qui joue en déplaçant les pions. La royauté d'un enfant. » Pour les différentes traductions françaises, cf. GUÉNIOT (2000), 41, n. 22, p. 45-47. Toutes les traductions qui identifient πεσσεύων avec le trictrac sont bien évidemment anachroniques.

44. Contrairement à ce que CONCHE (1998), p. 448, a proposé.

45. Lucien, *Les vies de philosophes à l'encan*, 14 (trad. U. Schädler). Sur le regard de Lucien, voir aussi F. MASSA dans ce volume.

46. SCHÄDLER (2002).

47. Platon, *Gorgias,* 450d ; *Charmide,* 174a-b ; *Phèdre*, 274a-b.

connaître le jeu, n'a ni vue d'ensemble, ni but, ni stratégie. Dues au manque de connaissances des règles du jeu par l'enfant, ses actions ont comme effet que la disposition des pièces sur le plateau est peu systématique, voire illogique — du moins du point de vue du joueur expérimenté. Mais ce désordre n'est pas identique à une disposition que l'on aurait obtenue par l'application d'un dé ou d'un autre générateur de hasard — contrairement à ce que M. Marcovich, Ch.H. Kahn et L. Kurke ont proposé[48]. L'intention d'Héraclite n'est pas de parler du hasard, au contraire : il parle de l'ordre. L'analogie posée par Héraclite entre le temps et l'enfant jouant sur un plateau de jeu correspond à une vision du temps comme principe du changement qui opère dans un cadre ordonné :

> ἁπτόμενον μέτρα καὶ ἀποσβεννύμενον μέτρα
>
> Le cosmos, feu toujours vivant, s'allumant en mesure, s'éteignant en mesure[49].

ou comme Plutarque l'expose:

> κίνησις ἐν τάξει μετρον ἐχούσῃ καὶ πέρατα καὶ περιόδους.
>
> Le temps, donc […] n'est pas simplement un mouvement, mais un mouvement selon un ordre comportant mesure, limites et périodes[50].

5. La royauté d'un enfant

C'est dans ce contexte que l'on peut revenir à la deuxième phrase du fragment, παιδὸς ἡ βασιληίη —« la royauté d'un enfant ». Il n'est pas impossible que, dans cette deuxième phrase aussi, Héraclite cache une allusion aux jeux des enfants. Comme nous l'avons vu, L. Kurke avait identifié βασιληίη avec une pièce spéciale qui se serait appelée *basileus*, une hypothèse que nous avons écartée. Un autre jeu est plus approprié comme candidat : le jeu de βασιλίνδα[51], où un enfant est élu « roi » par l'ensemble des joueurs, qui doivent par la suite obéir à ses ordres, tout comme les pions dans la main de l'enfant ne bougent que selon sa volonté. Αἰών apparaît comme le moteur de tout changement. Toutefois, sans aucune téléologie, ce changement (l'enfant) n'a pas d'intention précise, ni la stratégie d'un adulte. L'enfant arrive cependant à maintenir une harmonie, celle de l'unité des opposés.

En résumé, pour répondre à la question : à quoi joue cet enfant ? Il ne joue pas au jeu des cinq lignes ; il ne joue même pas à un jeu de pions, mais à un jeu symbolique.

---

48. Kahn (1979), p. 227 ; Marcovich (2001), p. 493-95 n° 93 ; Kurke (1999b), p. 264.

49. Fr. 30 D.-K. (trad. M. Conche [1998], p. 279, fr. 80).

50. Plutarque, *Questions platoniciennes,* VIII, 4, 1007 D (trad. M. Conche [1998], p. 198, fr. 51).

51. Pollux, *Onomasticon*, IX, 110 ; Hésychius, *Lexicon*, *s.v.* ; Aichele (2000), p. 34-36. Sur ce jeu, voir entre autres Hérodote, *Histoires*, I, 114, et Suétone, *Néron*, 35.

Illustrations

Fig. 1. Terre cuite, table de jeu de neuf lignes (12 x 37 cm), Copenhague, Musée National du Danemark, inv. 1950. D'après J.L. Ussing, *Nye erhvervelser til antiksamlingen i Kjöbenhavn, Historisk Philosofisk Afdeling HP 5.5.3*, København (1884), pl. 1.

Fig. 2. Bronze, garçon jouant aux osselets (H. 5,3 cm) époque romaine, Musée Suisse du Jeu, inv. 810. Photo Musée Suisse du Jeu.

Fig. 3. Plateau de jeu, 11 x 12 cases (c. 48 x 29 cm), Samos, sanctuaire de Héra. Photo B. Eisentraut.

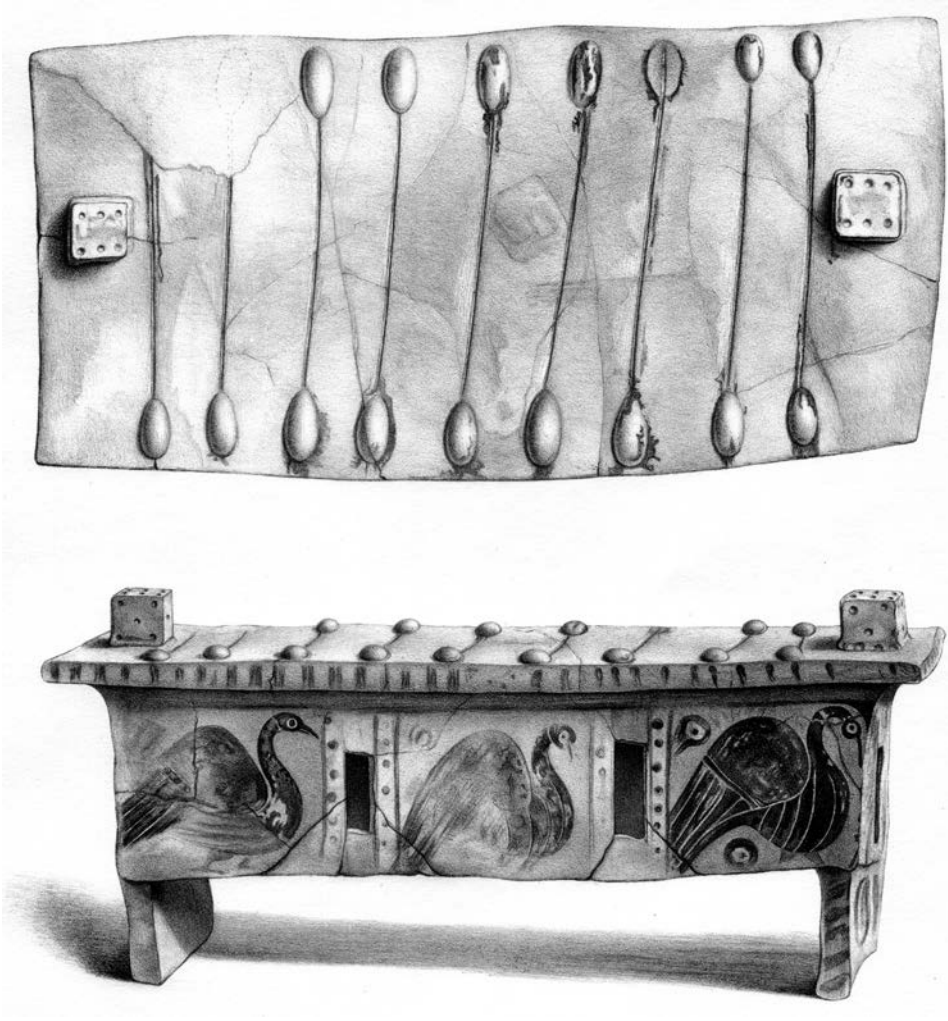

Fig. 1

Fig. 2

Fig. 3

« Ne passez pas votre vie à faire l'enfant ! »

Humour et causticité dans le fragment 52 D.-K.

Pierre Destrée
FNRS/Louvain-la-Neuve

Introduction

Ma brève étude du fragment 52 D.-K. n'a pas pour but de proposer une lecture radicalement nouvelle du contenu qu'Héraclite semble y proposer, ni de son intention. De manière générale, je pense que la plupart des interprètes récents ont raison de tenir ce fragment comme faisant partie du groupe qui dénonce les *polloi*, c'est-à-dire les gens qui ne sont pas philosophes et qui de ce fait sont incapables d'« entendre » ou de « se mettre à l'écoute » du *logos*. Comme le dit fortement Glenn Most (2011) dans une étude qui résume de manière très claire et convaincante ce type de lecture :

> *What Heraclitus is saying in aphorism B 52 DK is in effect that anyone who does not study philosophy—he means, evidently, not so much philosophy in general, as rather his own philosophy, the doctrines propounded in his book—and who does not thereby learn what reality truly is will never become an adult but will remain nothing more than a child until the day he dies.*

Comme Héraclite s'adresse précisément à tout homme, son intention est donc, essentiellement, de faire comprendre à ce lecteur qu'il doit se tourner vers la philosophie. Et G. Most d'ajouter :

> *Heraclitus is not writing for children: he is writing for adults who thought they were adults before they read him but now, reading him, discover that hitherto they have only been children and are still only children.* […] *To learn from Heraclitus that they are only children is, for Heraclitus' readers, the first step on the road to their becoming true adults*[1].

1. Most (2011), p. 108-109.

À ce type de lecture, j'aimerais ajouter la suggestion d'une différence de ton. Contrairement à ce que G. Most semble supposer, il me semble que le ton d'Héraclite n'est ni descriptif ni sérieux, et que la compréhension qu'il espère de ses lecteurs n'est pas purement intellectuelle. Comme Stephen Halliwell l'a récemment proposé, de nombreux fragments d'Héraclite ont un ton qui dérive de la pratique du *psogos* ou de la poésie satirique pratiquée par Archiloque ou Hipponax[2]. C'est aussi le cas de notre fragment, affirme S. Halliwell[3], et je le suis entièrement sur ce point. Au moyen d'une analyse plus ou moins détaillée de chacun des mots de notre fragment, je voudrais aller plus loin : Héraclite n'est pas seulement un philosophe satiriste ; il veut aussi faire rire celui-là même dont il se moque. C'est par le rire qu'Héraclite espère pouvoir toucher son lecteur, et lui faire ainsi comprendre, en riant, qu'il doit devenir adulte et pratiquer la philosophie et, ce qui revient au même, se mettre à l'écoute du *logos*.

1. Vie d'adulte, vie d'enfant

Avant d'en venir à l'humour que véhicule ce fragment, je dois dire quelques mots sur son tout premier mot : αἰών. Depuis l'édition magistrale de Miroslav Marcovich en 1967, la plupart des interprètes ont absolument raison, me semble-t-il, d'insister sur le fait que le mot n'a jamais le sens d'éternité avant Platon[4], ou de « Temps » en un sens absolu, comme l'ont traduit une majorité d'interprètes, de Hermann Diels jusqu'à Marcel Conche[5], et qu'il n'y a donc aucune raison de comprendre le fragment dans un sens cosmologique[6]. Certains interprètes, comme Charles Kahn, et plus récemment, Sandra Šćepanović, ont tenté de résister à cette évidence, avec pour motif principal que tous les citateurs, aussi bien Hippolyte que Lucien, le comprennent en ce sens[7]. Sans vouloir critiquer ici les lectures « contextualistes » des fragments d'Héraclite qu'on défend souvent, notamment depuis le livre important de Catherine Osborne[8], il me semble que dans ce cas-ci, ce type de lecture trouve une limite objective : lorsqu'ils lisent cette phrase dont le

2. Halliwell (2008), p. 346-351.

3. Halliwell (2008), p. 350-351 : « *Heraclitus does not consider existence per se to be* "*childish*" *or absurd, only the way it is irrationnally conducted by most people. The laughter that can be heard through his words is aimed satirically at the gap between the unity of logos and the deluded fragmentation of it manifested in the lives of the* "*childish*". »

4. Voir surtout Platon, *Timée*, 37d.

5. Voir Conche (1986), p. 447, qui relève de nombreux noms de traducteurs allemands, anglais et français.

6. Avant l'édition de Marcovich (1967), il faut aussi et surtout signaler que pour cette même raison, Kirk (1954), p. xiii rejette fermement notre fragment comme n'étant pas un fragment « cosmique », et le considère comme un fragment « anthropocentrique ».

7. Voir aussi le livre récent de Finkelberg (2017), p. 107-109, qui voit dans l'αἰών la figure du divin.

8. Osborne (1987).

sujet grammatical est αἰών, tous nos citateurs n'ont d'autre choix que de le comprendre de cette manière, le mot signifiant à leur époque « éternité ». Tenir compte de la lecture qu'en ont fait nos citateurs pour lire notre fragment repose donc sur un anachronisme. Si l'on s'en tient aux occurrences du mot d'Homère à Pindare, il est sans doute réducteur de ne voir dans αἰών que le sens de vie ou d'existence humaine ; comme ces occurrences en témoignent, le mot connote, selon les cas, soit l'idée de vigueur ou de force, soit l'idée de durée[9]. Bref, avant l'époque de Platon, par αἰών il faut comprendre l'existence ou la vie humaine dans sa durée ou dans sa vigueur. Héraclite aurait pu utiliser le mot *bios* qu'il utilise ailleurs[10], ou une forme participiale du verbe *zaô*. Parmi les nombreux fragments où le verbe est utilisé, on songe surtout au fragment B 2 :

> τοῦ λόγου δ' ἐόντος ξυνοῦ
> ζώουσιν οἱ πολλοὶ ὡς ἰδίαν ἔχοντες φρόνησιν,
>
> Alors que le *logos* est commun, les
> *polloi* vivent comme s'ils avaient une pensée qui leur était propre.

Si, dans notre fragment B 52 dont l'écriture est particulièrement soignée, Héraclite a choisi d'utiliser le mot αἰών, il faut donc sans doute tenir compte des connotations du terme. Mais laquelle des deux retenir ?

Je ne vois pas d'autre alternative que de recourir au second mot utilisé, παῖς, « l'enfant », pour pouvoir trancher. Ici encore, il me semble indiscutable d'y voir, avec la majorité des interprètes, un terme fortement négatif. Non seulement, l'enfance est rarement positivement connotée à l'époque archaïque ou classique (souvenons-nous que le mot signifie aussi, très souvent, « jeune esclave » et même « esclave » tout court, quel que soit l'âge !)[11], mais c'est une vision qu'Héraclite lui-même endosse et utilise à de nombreuses reprises pour désigner les *polloi*. Cette connotation largement négative n'est cependant pas la seule : le mot implique aussi, évidemment, la prime jeunesse, et s'oppose au fait d'être adulte d'un point de vue temporel. Et dans la mesure où de nombreux autres fragments sont également basés sur des oppositions, il est difficile de ne pas voir dans notre cas une certaine

9. Voir Chantraine (1968), p. 42, qui donne quelques références particulièrement claires.

10. Fr. 48 D.-K. : « Un arc à flèche : son nom [*biós*] est vie [*bíos*], son oeuvre est mort » (ῶι οὖν τόξωι ὄνομα βίος, ἔργον δὲ θάνατος) ; fr. 62 D.-K.: « Immortels mortels, mortels immortels ; vivant la mort de ceux-ci, mourant la vie de ceux-là » (ἀθάνατοι θνητοί, θνητοὶ ἀθάνατοι, ζῶντες τὸν ἐκείνων θάνατον, τὸν δὲ ἐκείνων βίον τεθνεῶτες). Dans les deux cas, le mot βίος, « vie », est opposé à « mort ».

11. Voir l'article récent de Therme (2017), p. 638-640, qui cite notamment un texte de Diogène d'Apollonie, qui, selon Théophraste, aurait pensé que les enfants sont « sots et sans jugeote, colériques et, en général, instables et bavards », et incapables de compréhension (τὰ παιδία ἄφρονα) car leurs corps contiennent trop d'humidité (A 19 D.-K. = *De sensu* 45 = Laks T 8 ; sur ce texte voir Laks [2008], p. 147-148). De la même manière, Héraclite tient que « l'âme sèche est sage et excellente » (fr. 118 D.-K.), tandis que l'« âme humide » désigne la pensée errante, comme celle de l'homme ivre qui ne sait pas où il va (fr. 117 D.-K.).

opposition entre αἰών et παῖς, où la durée complète d'une vie humaine est présentée comme le temps de l'enfance. Les trois premiers mots, αἰὼν παῖς ἐστι, sont pris le plus souvent pour une description générale de la vie des *polloi* comme étant celle d'une enfance prolongée. J'aimerais suggérer d'y voir une description de leur vie tout entière comme étant réduite à celle de la durée de l'enfance — ce qu'on pourrait traduire à peu près en disant : « l'ensemble de la vie humaine est la vie de l'enfance[12]. »

2. Le jeu

Venons-en maintenant au cœur de notre fragment, le thème du jeu. Et bien sûr, au terme le plus discuté, πεσσεύων, « jouant aux *pettoi* », ou « jouant au jeu de *petteia* ». S'il a souvent été compris comme impliquant le hasard, avec l'utilisation de dés, aujourd'hui, depuis l'article important de Roland G. Austin (1940), les interprètes ont fortement tendance à le distinguer des jeux de dés[13]. Si l'on suit Platon notamment, les *pettoi* sont un jeu de pions qui requiert habileté, et même une certaine *technê*. De plus, les *pettoi* ne semblent pas avoir été un jeu, ou un type de jeu, qu'auraient joué les enfants, au contraire des jeux d'osselets[14]. Ne faudrait-il pas alors en inférer que malgré sa vision négative de l'enfance, Héraclite ait pu néanmoins considérer la *petteia* de manière positive ? C'est ainsi que dans un article récent, S. Šćepanović a proposé d'interpréter notre aphorisme :

> *By first comparing αἰών to a playing child, Heraclitus allows for the popular view according to which human existence is ever-changing and uncertain.* […] *By then placing the child into the regulated context of a board game, Heraclitus applies essential order and regularity to the apparently disordered course of human life*[15].

Je ne pense pas qu'une telle lecture, aussi stimulante soit-elle, soit correcte. En effet, la distinction entre un jeu qui requiert intelligence et *technê* , et un jeu qui ne les requiert pas me semble secondaire. Et on ne peut pas la baser sur les textes de Platon, qui sont, aux yeux de Šćepanović, cruciaux pour son interprétation.

Voyons d'abord ce qu'il en est dans les passages de Platon. Pour plusieurs interprètes, Platon insisterait sur l'intelligence requise dans le jeu de *petteia*, ce qui permettrait de l'opposer aux jeux qui reposent seulement ou principalement sur le hasard. Il est vrai que dans pas moins de quatre passages, Platon présente le jeu de *petteia* de cette manière. En *Gorgias* 450d, la πεττευτική est présentée comme une *tekhnê* au même titre que l'*arithmêtikê* (ἀριθμητική), la *logistikḗ* (λογιστική) et la *geomêtrikê* (γεωμετρική) ; et c'est le cas aussi, dans des termes semblables, dans le *Charmide* (174b), le *Phèdre* (274c-d), et la *République* (2, 374c). Mais à y regarder

12. C'est dans ce sens que Laks et Most (2016b), p. 281, traduisent : « La vie dans sa durée est un enfant qui joue… »

13. Voir Austin (1940), notamment p. 260-261.

14. Voir notamment Platon, *Alcibiade,* 110b et *Lysis,* 206e.

15. Šćepanović (2015), p. 43-44.

de près, dans le passage du *Phèdre*, Platon mentionne non seulement le jeu de πεττεία mais aussi celui de κυβεία, le jeu de dés[16]. Et il en va de même en *République* où les deux types de jeux sont cités de pair, et où, de plus, le bon exercice de l'un et l'autre requiert de s'y exercer depuis l'enfance, « et pas seulement à ses moments de loisir » ou de « temps perdu »[17] ; comme dans les autres métiers ou « techniques », devenir un « joueur expérimenté », selon une autre expression de Platon[18], requiert un long apprentissage. On ne peut évidemment affirmer avec certitude que ce que dit Platon de ces deux types de jeux peut s'appliquer directement au fragment d'Héraclite. Mais en tout cas, il est sûr que la distinction tranchée entre jeu d'enfant et jeu d'adulte et celle entre jeu de hasard et jeu d'intelligence ne sauraient se fonder sur ces passages. Aux yeux de Platon, cette distinction n'est donc pas aussi stricte et claire qu'on veut le faire croire. Et, plus important encore pour notre propos, ce n'est apparemment pas la vision du seul Platon. Dans un fragment de Sophocle (479 Radt), on trouve également associés ces deux types de jeux, « pions et dés » (πεσσοὺς κύβους τε), qui tous deux sont des « passe-temps intelligents » (χρόνου τε διατριβὰς σοφωτάτας).

Ces deux distinctions ne sauraient donc fonder une lecture de notre fragment d'Héraclite. Mais il y a autre chose, plus grave encore, dont, à ma connaissance, aucun interprète n'a tenu compte dans sa lecture de ce fragment. C'est que dans l'*Odyssée* où le jeu des *pettoi* est mentionné une seule fois, il constitue l'occupation centrale des prétendants, dans un passage qui souligne qu'il est le passe-temps de gens qui ne font rien, ou rien d'autre que piller le royaume d'Ulysse[19]. Certes, on pourrait dire qu'Héraclite n'a que mépris pour Homère, « qui mérite … d'être frappé de coups de bâton », comme le dit le fr. 42 D.-K., et qu'Homère pourrait donc s'être totalement fourvoyé sur le sens de ce jeu. Mais c'est aussi une idée qu'on retrouve à l'époque classique. L'exemple type est sans doute ce passage des *Mémorables*, où l'on voit Socrate associer joueurs de *pettoi* et bouffons, et dire que si on a du loisir, au sens positif de ce mot, il vaut mieux choisir d'autres activités[20]

16. Il s'agit de la présentation par Socrate du fameux mythe de l'invention de l'écriture par le dieu égyptien, Theuth. Platon, *Phèdre*, 274c-d (trad. lég. mod. P. Vicaire, CUF) : « C'est lui qui inventa le nombre avec le calcul, la géométrie, l'astronomie, et aussi le jeu de *petteia* et le jeu de dés (*kubeia*), enfin et surtout l'écriture. »

17. Platon, *République*, 374c (trad. mod. G. Leroux, GF) : « Même un joueur de *petteia* ou de dés ne peut devenir expert, à moins de s'y être consacré depuis l'enfance et non pas en s'y adonnant à temps perdu. »

18. Platon, *République*, 487b.

19. *Odyssée*, I, 106-112. Sur ce passage, voir Kurke (1999b), p. 253.

20. Xénophon, *Mémorables*, III 9, 9. L'argument mis dans la bouche de Socrate par Xénophon est, à vrai dire, assez confus et obscur, mais une chose est sûre : Socrate dévalorise ces deux activités. Voir sur ce passage la reconstruction qu'en propose Solmsen (1964), p. 202-204. Voir aussi *Mémorables,* I, 2, 57 où le jeu de dés est le fait de gens oisifs au sens négatif du mot. Sur ces deux passages, voir la note très complète de L.-A. Dorion dans son édition des *Mémorables* (2000-2011, *ad* III 9, 9).

De manière générale, c'est l'ensemble de ces jeux, que nous appelons « de société », qui sont dévalorisés par les philosophes[21]. À côté de Xénophon, on retrouve Platon. Si, comme on l'a vu, Platon reconnait que les *pettoi* requièrent un certain exercice d'intelligence, il n'hésite pas moins à dire très clairement que ce jeu est en fait indigne des jeunes citoyens de Magnésie : lorsqu'ils étudient, par exemple, des problèmes liés au thème de la commensurabilité, ces jeunes citoyens doivent le faire sous la forme d'une sorte de joute « qui est un passe-temps beaucoup plus relevé que le jeu de *petteia* auquel les vieillards passent leur temps, une joute qui a lieu dans des loisirs vraiment dignes d'eux »[22]. De même, si Aristote admet qu'ils donnent du plaisir[23], et s'il les accepte dans la cité dans la mesure où ils permettent de se relaxer après de durs labeurs, ces jeux ne sauraient constituer des activités propres à la vie vertueuse en tant que telle, ou au bonheur[24].

Certes, ces textes ne sauraient, à eux seuls, fournir une base solide pour lire notre fragment, et on pourra toujours faire l'hypothèse qu'Héraclite a pu avoir une vision plus positive du jeu, et en particulier de la *petteia* qui est explicitement nommée. Mais une telle hypothèse contredirait radicalement le témoignage de Diogène Laërce :

> ἀξιούμενος δὲ καὶ νόμους θεῖναι πρὸς αὐτῶν ὑπερεῖδε διὰ τὸ ἤδη κεκρατῆσθαι τῇ πονηρᾷ πολιτείᾳ τὴν πόλιν. ἀναχωρήσας δ' εἰς τὸ ἱερὸν τῆς Ἀρτέμιδος μετὰ τῶν παίδων ἠστραγάλιζε· περιστάντων δ' αὐτὸν τῶν Ἐφεσίων, "τί, ὦ κάκιστοι, θαυμάζετε;", εἶπεν· "ἢ οὐ κρεῖττον τοῦτο ποιεῖν ἢ μεθ' ὑμῶν πολιτεύεσθαι;"
>
> On lui demanda aussi de faire office de législateur pour eux, mais il dédaigna l'offre, parce que la cité était déjà sous l'emprise d'une mauvaise constitution. S'étant retiré dans le temple d'Artémis, il jouait aux osselets avec les enfants ; les Éphésiens faisaient cercle autour de lui, il leur dit : « Pourquoi vous étonner, coquins ? Est-ce qu'il ne vaut pas mieux faire cela que de mener avec vous la vie de la cité[25] ? »

21. Ailleurs dans la littérature classique, il ne semble pas qu'on trouve une telle dévalorisation. Mais lorsque Hérodote (*Histoires* I, 63) raconte qu'après leur déjeuner, les Athéniens « faisaient la sieste ou jouaient aux dés » (οἱ μὲν πρὸς κύβους, οἱ δὲ πρὸς ὕπνον), ou lorsque Sophocle dit des jeux de *pettoi* et de dés qu'ils constituent « un remède plaisant à l'oisiveté » (πεσσοὺς κύβους τε, τερπνὸν ἀργίας ἄκος, fr. 479), il est difficile d'imaginer un philosophe comme Xénophon ou Platon vanter les mérites de ce type d'occupation !

22. Platon, *Lois*, 820c : διατριβὴν τῆς πεττείας πολὺ χαριεστέραν πρεσβυτῶν διατρίβοντα, φιλονικεῖν ἐν ταῖς τούτων ἀξίαισι σχολαῖς.

23. Aristote, *Rhétorique*, 1370b 35-1371a 3, qui en mentionne toute une panoplie : ἀστραγαλίσεις καὶ σφαιρίσεις καὶ κυβείας καὶ πεττείας.

24. *Éthique à Nicomaque*, 1176a 29-1177a 11. Sur ce chapitre d'Aristote, voir l'article important de KIDD (2016), repris dans KIDD (2019), ch. 5.

25. Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 3 (trad. J. Brunschwig, Le Livre de Poche).

Ce rapport n'est pas un fragment. Mais il fait directement suite au passage où Diogène mentionne l'ostracisme d'un certain Hermodore, et qui, lui, forme le fr. 121 D.-K. :

> ἄξιον Ἐφεσίοις ἡβηδὸν ἀπάγξασθαι πᾶσι καὶ τοῖς ἀνήβοις τὴν πόλιν καταλιπεῖν, οἵτινες Ἑρμόδωρον ἄνδρα ἑωυτῶν ὀνήιστον ἐξέβαλον φάντες· ἡμέων μηδὲ εἷς ὀνήιστος ἔστω, εἰ δὲ μή, ἄλλη τε καὶ μετ' ἄλλων.
>
> Il vaudrait mieux que tous les Éphésiens adultes se pendent et laissent leur cité aux jeunes enfants, eux qui ont banni Hermodore, l'homme le plus capable d'entre eux, en statuant ceci : que pas un seul d'entre nous ne soit tenu pour étant le plus capable ; s'il en est un de tel, qu'il aille ailleurs, chez d'autres gens[26].

Ce qui m'intéresse ici, c'est, une fois encore, la vision extrêmement négative qu'Héraclite affiche envers les enfants : le décret qui aboutit au bannissement d'Hermodore est tellement absurde que les Éphésiens feraient mieux d'aller se pendre et de laisser leurs jeunes enfants gouverner la cité[27] !

Dans l'anecdote que Diogène rapporte juste après ce texte, le mépris qu'Héraclite affiche pour ses concitoyens d'Éphèse est encore plus vif. Même appelé à diriger leur cité, Héraclite méprise à ce point ses concitoyens qu'il juge que jouer aux osselets avec les enfants vaut mieux que de prendre part à leur vie civique. Ici, certes, le jeu en question est celui auquel les enfants jouent régulièrement, les osselets. Et bien entendu, ce jeu, ou ce type de jeu, implique une plus ou moins grande part de hasard. Mais je ne vois aucune raison de voir ici cette part de hasard comme étant cruciale. Tout ce que dit Héraclite, c'est que se mêler de politique avec ses concitoyens serait encore plus inutile et vain que de jouer aux osselets avec des enfants. C'est, me semble-t-il, l'activité de jouer en tant que telle, surtout avec des enfants, qui est dénigrée.

Cette lecture intrinsèquement négative me semble corroborée par le fragment 70 D.-K. : « jouets d'enfants, les opinions des hommes » (παίδων ἀθύρματα τὰ ἀνθρώπινα δοξάσματα). Ce fragment marque une opposition entre le monde des enfants, παίδων, et celui des adultes que désigne assez clairement l'adjectif ἀνθρώπινα. Il est vrai que ce qui est ici condamné, ce sont les opinions des hommes, des *polloi*, pas leur existence toute entière. Mais bien entendu, les opinions des *polloi* ne peuvent être que l'exact reflet de leur existence — une existence qui ne veut pas « se mettre à l'écoute du *logos* ».

---

26. Fr. 121 D.-K.

27. Je pense, notamment à la suite de Fronterotta (2013), p. 493, qu'il y a bien opposition dépréciative entre les enfants et les adultes et qu'Héraclite est ici ironique. Voir aussi en ce sens, Kahn (1979), p. 195. Conche (1986), p. 146, a une tout autre lecture : ces enfants représenteraient « un espoir, une nouvelle chance, un recommencement ». Voir aussi en un sens similaire Marcovich (1967), p. 571. *Contra* voir R. Ellis et V. Dasen dans ce volume.

3. Rire de sa vie

J'en viens enfin au but que je m'étais fixé : le ton de notre fragment. Toutes interprétations confondues, les commentateurs semblent tenir pour une évidence que notre fragment doit être lu comme une description faite sur un ton tout à fait sérieux. Mais comme G. Most l'a très bien suggéré, on peut supposer qu'Héraclite s'adresse à ces hommes, à ces *polloi* qu'il critique afin de leur faire comprendre qu'ils doivent se tourner vers la philosophie et le *logos*. Mais si cette suggestion est vraie, il faut alors aussi supposer qu'Héraclite n'offre ici pas tant une description qu'une condamnation qu'il adresse directement à son lecteur sous la forme d'une apostrophe. Il faudrait donc plutôt, me semble-t-il, traduire αἰών par « votre existence » que par un neutre : « l'existence ». Et s'il est vrai que αἰών désigne la durée de l'existence, il faudrait alors plutôt traduire par « Toute votre existence ». Et peut-être imaginer, surtout si on lit ce fragment à voix haute, comme on lisait à l'époque d'Héraclite, le texte sous la forme rhétoriquement interrogative : « Toute votre existence, est-elle donc celle d'un enfant qui joue, qui joue aux pions ? »

D'autre part, si la poésie d'Archiloque est certes une forme d'invective, il s'agit d'une invective où le rire et l'humour ont une fonction centrale. Mais qu'y aurait-il de drôle ou d'humoristique dans notre fragment ? Reprenons le fr. 70 D.-K. : παίδων ἀθύρματα τὰ ἀνθρώπινα δοξάσματα. À première vue, rien de très humoristique. Mais imaginons la scène où, en votre présence, Héraclite dirait cette phrase sous la forme d'une apostrophe adressée à votre voisin : « Tes opinions d'adultes ? Des jeux d'enfants ! », il est plus que probable que vous souririez, ou ririez franchement de la moquerie dont l'humour repose sur l'opposition inattendue et incongrue entre les deux domaines, une opposition qui est accentuée par le jeu de consonances entre ἀθύρματα et δοξάσματα, deux mots qui de plus ont la même longueur et la même accentuation. Imaginons une même scène pour notre fragment 52 D.-K : en entendant dire que la vie toute entière n'est qu'un jeu de pions auquel un enfant joue, avec ici aussi force d'assonances : αἰὼν παῖς/ παίζων / πεσσεύων, la moquerie doit provoquer le rire. Bien sûr, dans ce type de scène, le rieur n'est pas la personne dont on se moque : celui à qui l'on dit que ses idées ne sont que jeux d'enfants ne rira pas. Mais si le rieur est aussi l'un des *polloi* auxquels Héraclite s'adresse, ne rira-t-il pas, indirectement, de lui-même ? En tout cas, c'est que ce qu'il faut supposer, s'il est vrai qu'Héraclite veut faire en sorte que ses auditeurs, les *polloi*, puissent se mettre à l'écoute du *logos* : qu'en riant, ils puissent comprendre que leur vie à eux aussi est une vie qui n'est que jeu d'enfant.

4. L'enfant et la royauté

Restent les deux derniers mots que je n'ai pas encore évoqués : παιδὸς ἡ βασιληίη. Le terme βασιληίη n'apparaît qu'ici dans nos fragments d'Héraclite, mais le mot βασιλεύς joue un rôle important dans le 53 D.-K. :

> Πόλεμος πάντων μὲν πατήρ ἐστι, πάντων δὲ βασιλεύς, καὶ τοὺς μὲν θεοὺς ἔδειξε τοὺς δὲ ἀνθρώπους, τοὺς μὲν δούλους ἐποίησε τοὺς δὲ ἐλευθέρους
>
> Le conflit, père de tous les êtres, roi de tous : les uns, il les désigne dieux, les autres, hommes ; les uns, il les fait esclaves, les autres, des hommes libres.

Dans la mesure où le conflit reprend, en quelque sorte, la figure de Zeus telle qu'elle apparaît notamment dans la *Théogonie* d'Hésiode, on ne saurait exagérer l'importance des mots πατήρ et βασιλεύς, figures de l'autorité et de la puissance absolue. Et dans la mesure où Héraclite choisit ses mots avec un soin particulier et où chaque fragment semble faire écho à au moins un autre fragment, le mot βασιληίη doit avoir une signification semblable : l'enfant possède une toute-puissance comme celle du Conflit, ou celle de Zeus dans la religion traditionnelle. En lisant notre fragment comme la description du Temps ou de l'Éternité, on dira que c'est précisément dans le jeu, par exemple dans le jeu de pions, que le Temps ou l'Éternité manifeste sa puissance. Mais s'il est vrai que la figure de l'enfant, contrairement à celle du Conflit ou de Zeus, est négative, et qu'un enfant est normalement dénué de puissance, ne faut-il pas y entendre une opposition incongrue ? Cet enfant dont l'existence est définie par le jeu n'est autre que la description négative de la vie tout entière des *polloi*. En ajoutant : « La toute-puissance d'un enfant », ou plus précisément : « c'est à un enfant que revient la toute-puissance », n'est-ce pas une manière de se moquer d'une telle existence ?

Bref, voici comment je proposerais de rendre notre fragment, où il faut entendre l'ironie mordante de la voix d'Héraclite qui s'adresse à ses lecteurs non philosophes : « Toute votre existence, est-elle donc celle d'un enfant qui joue, qui joue aux pions ? Quelle toute-puissance que celle d'un enfant ! »

Conclusion

En guise de conclusion, j'aurais encore deux dernières suggestions, qui, si elles devaient se vérifier, renforceraient encore l'humour et la causticité du propos d'Héraclite. Comme Platon en témoigne très clairement dans la *République*, ce que confirme un passage beaucoup plus tardif de Polybe, le jeu des *pessoi* semble avoir été essentiellement un jeu de guerre entre des pions-soldats où, un peu comme dans notre jeu de « stratego », le but (ou l'un des buts) du jeu est de bloquer les pions de l'autre, et ainsi de « gagner la guerre »[28]. Le « pouvoir » ou la « puissance »

28. Voir Platon, *République*, 487b, où Adimante compare de manière humoristique les auditeurs de Socrate qui sont bloqués dans leur discussion avec lui à des joueurs de *pessoi* qui sont en train de perdre la partie : « Tout se passe comme au jeu de *petteia* où les joueurs inexpérimentés finissent pas être bloqués par les joueurs habiles et n'arrivent plus à se déplacer: tes auditeurs finissent par être bloqués, et dans ce nouveau genre de jeu de *petteia* qui ne se joue pas avec des pions, mais avec des arguments (οὐκ ἐν ψήφοις ἀλλ' ἐν λόγοις), ils en arrivent à ne plus savoir quoi dire » (trad. légèrement mod. G. Leroux, GF). Décrivant la tactique du général carthaginois Hamilcar dans sa lutte contre les Romains, Polybe, *Histoires*, I, 84, écrit (trad. légèrement mod. P. Waltz, Garnier) : « On put voir ainsi quelle différence il y a en réalité entre la science du tacticien

d'un joueur se mesure donc à sa capacité de gagner, à « vaincre » son partenaire de jeu. Encore une fois, il est impossible d'établir avec certitude qu'Héraclite avait en tête précisément ce jeu (ou ce type de jeu) lorsqu'il se réfère aux *pettoi*. Mais au vu du rapprochement entre notre fragment B 52 et le fragment B 53, Πόλεμος πάντων μὲν πατήρ ἐστι, πάντων δὲ βασιλεύς […], il est difficile de ne pas penser qu'il devait aussi s'agir d'une forme de jeu avec des pions-soldats engagé dans un jeu de guerre. Bref, la toute-puissance du roi serait à l'instar de celui qui gagne la guerre, le Πόλεμος — sauf que cette toute-puissance et cette guerre ne sont que celles d'un enfant.

Enfin, plusieurs interprètes ont suggéré que le mot βασιληίη pourrait aussi avoir un sens plus précis, lié à certains jeux où « être le roi » ou « faire le coup du roi » semble avoir été un terme plus ou moins technique[29]. Un autre passage de Platon encore, dans le *Théétète*, évoque un tel usage :

> τίς ἂν ἡμῶν πρῶτος εἴποι; ὁ δὲ ἁμαρτών, καὶ ὃς ἂν ἀεὶ ἁμαρτάνῃ, καθεδεῖται, ὥσπερ φασὶν οἱ παῖδες οἱ σφαιρίζοντες, ὄνος· ὃς δ' ἂν περιγένηται ἀναμάρτητος, βασιλεύσει ἡμῶν καὶ ἐπιτάξει ὅτι ἂν βούληται ἀποκρίνεσθαι.
>
> Qui d'entre nous s'aventurerait à parler en premier ? Et celui qui manque la bonne réponse, je veux dire qui la manquerait à chaque fois, il siégera, comme disent les enfants qui jouent à la balle, dans le rôle de l'âne ; mais qui, le cas échéant, s'en sortira sans faute, celui-là sera notre roi et pourra exiger réponse à la question de son choix[30].

Nous n'avons aucun témoignage de ce genre pour le jeu de *pessoi*. Mais, dans la mesure où ce terme semble avoir été couramment utilisé pour d'autres jeux également, il est bien possible qu'il l'était aussi dans le jeu de *pessoi*[31]. Si on fait cette hypothèse, son utilisation par Héraclite, où il faudrait entendre tant la toute-puissance (comme en 53 D.-K.) qu'« être le roi » ou « faire le coup du roi », augmenterait fortement la causticité de son propos.

---

acquise rationnellement et la pratique du métier des armes par des gens qui n'ont ni instruction ni méthode. Hamilcar, comme un habile joueur de *petteia* (ὥσπερ ἀγαθὸς πεττευτὴς), isolait parfois un détachement, le cernait et l'anéantissait sans combat. » Sur cet aspect, voir Austin (1940), p. 260-261.

29. Most (2011), p. 107-108 ; Šćepanović (2015), p. 42.

30. Platon, *Théétète*, 146a (trad. M. Narcy, Garnier-Flammarion). Voir aussi Pollux, *Onomasticon*, IX, 106, et Sch. à Platon, *Théétète*, 146a, selon lesquels le mot « roi » semble avoir été utilisé pour « vainqueur » et « âne » pour « perdant ». Sur ces passages, voir Costanza (2019b) et (2020).

31. Kurke (1999b), p. 257, nº 28 renvoie à une scholie de Théocrite (*Schol. ad Theocr.* 6.18.19a), où βασιλεύς est donné comme le nom d'une pièce dans un jeu, comme dans nos échecs. Pour le monde latin, Bollack et Wismann (1972), p. 184, ont aussi fait remarquer que Plaute (*Curculio*, v. 359) utilise le mot *basilicus* pour désigner un coup de dé particulièrement réussi dans un jeu appelé *tali*. Deux références qui laissent à penser que ce mot a dû avoir une longue histoire dans la pratique des jeux.

En tenant compte de ces deux dernières suggestions, voici comment il faudrait sans doute entendre Héraclite s'adresser aux *polloi* : « Toute votre existence, est-elle donc celle d'un enfant qui joue, qui joue aux pions ? Quel coup de maître dans cette bataille ! Quelle toute-puissance que celle d'un enfant ! »

Héraclite, hasard et ordre cosmique

Un coup de dés jamais n'abolira l'*Iliade*

David Bouvier
Université de Lausanne

> Chaque phrase est un cosmos, un arrangement minutieusement calculé où les termes sont dans des rapports extrêmes de tension, jamais indifférents à leur place ni à leur figure, mais comme disposés en vue d'une Différence secrète qu'ils ne font qu'indiquer en montrant, à titre de mesure, les changements, les conversions visibles dont la phrase est le lieu séparé.
>
> Maurice Blanchot, *L'Entretien infini*, Paris (1969), p. 123.

Introduction

Dans une des rares études exhaustives consacrées à la langue d'Héraclite, Serge Mouraviev conclut sur l'importance de sa dimension poétique : « Privons Héraclite de son don poétique, et que restera-t-il du philosophe ? Privons-le de sa vision philosophique, et que restera-t-il du poète[1] ? » Après les débats de René Char et d'Heidegger, après Maurice Blanchot et Michel Foucault[2], la nature poético-philosophique de la langue d'Héraclite a le poids d'une évidence. Mais l'évidence se complique dès qu'on choisit de s'interroger sur la portée de cette langue et plus précisément sur son rapport avec les autres courants de ce que l'on appelle de façon globale la poésie grecque. Si Héraclite est poète, il faut alors prendre acte d'une rupture forte entre sa langue et celle de l'épopée dont il se démarque explicitement. On peut, en effet, reconnaître à Héraclite d'avoir réinventé jusqu'aux principes qui organisaient syntaxiquement, métriquement et rythmiquement, la poésie. La

1. Mouraviev (2002), p. 407 et (2012), p. 7. Ces pages ont bénéficié des conseils précieux de Véronique Dasen, Vasiliki Kondylaki et Ombretta Cesca. Je remercie aussi Serge N. Mouraviev qui m'a transmis un dossier sur le fr. 52 D.-K.

2. Blanchot (1969) revient sur les textes de Heidegger et Char, *passim* et notamment p. 452-453 ; Foucault (1966), p. 314-317 et 333-334. Voir à propos de ces auteurs Brémondy (2012).

conséquence est alors sémantique : la parole d'Héraclite, comme celle de l'oracle, « parle » (*legei*) moins qu'elle ne « donne des signes » (*sêmainei*)[3]. C'est dans la langue et par la langue que l'écart se creuse entre Homère et Héraclite. Peu importe de savoir s'il faut distinguer entre une parole plus poétique et l'autre plus philosophique. C'est le travail sur la syntaxe, sur l'ordre des mots qui doit nous intéresser. On pourrait dire d'Héraclite réinventant la poésie ce que Mallarmé, héraclitéen et génial lanceur de dés, a dit d'Hugo, dans *Crise de vers*, à propos de l'alexandrin : « Le vers, je crois, avec respect attendit que le géant qui l'identifiait à sa main tenace et plus ferme toujours de forgeron, vînt à manquer ; pour, lui, se rompre[4]. » À ceci près qu'Héraclite a été moins respectueux à l'égard de son maître, lui qui voulait le bastonner. Commençons donc par ces coups de bâton sur le pauvre dos d'Homère.

1. Des coups de bâton et des poux

Dans l'un des fragments qui nous est parvenu[5], Héraclite propose de bastonner Homère et Archiloque et de les exclure des concours. La dimension agonistique de la production poétique grecque est une donnée essentielle. Les poètes sont potentiellement des rivaux qui cherchent à se dépasser et à se supplanter. Dans la *République*, Platon a ses raisons éducatives et morales de refuser à Homère l'entrée dans sa Cité idéale. Héraclite, que Diogène Laërce se plaisait à décrire comme « le plus orgueilleux et méprisant des hommes », a d'autres raisons d'attaquer Homère[6]. L'incitation à la bastonnade et la proposition d'exclusion sont d'abord une provocation. Héraclite veut son duel avec Homère. Il invite son auditeur ou son lecteur à mesurer leur différence. Imaginons Homère et Héraclite s'affrontant dans un concours. Sont-ils seulement d'accord sur les règles du jeu ? Si la phrase est cette structure où les mots sont disposés comme des pions, les stratégies des deux joueurs se révèlent incompatibles. Citons Héraclite qui se plaît à décrire Homère échouant à comprendre une énigme formulée par des enfants :

> Les hommes sont trompés par la connaissance des choses visibles, tout comme Homère, qui fut plus sage que tous les Grecs. En effet, il fut trompé par des enfants qui tuaient des poux et qui disaient : « Tout ce que nous avons vu et pris, nous le jetons, mais tout ce que n'avons ni vu, ni pris, nous le gardons[7]. »

3. En renvoyant à Héraclite, fr. 93 D.-K., cette affirmation trouve sa justification dans la suite de cette étude.

4. Mallarmé (2003), p. 204-205. Sur ce texte, Brémondy (2012), p. 236-337.

5. Héraclite fr. 42 D.-K (= 49a Fronterotta) : τόν γε Ὅμηρον ἄξιον ἐκ τῶν ἀγώνων ἐκβάλλεσθαι καὶ ῥαπίζεσθαι καὶ Ἀρχίλοχον ὁμοίως. Je cite les fragments selon la numérotation de Diels et Kranz, mais souvent, comme ici (pour le γε), je retiens, en l'indiquant, le texte proposé par Fronterotta (2013), en renvoyant à ses remarques pour la justification philologique.

6. Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 1, 3 = fr. A 1, 3 D.-K. Voir aussi pour Homère chez Héraclite, les fr. 56 et 105 D.-K. et surtout Babut (1976).

7. Héraclite fr. 56 D.-K.

L'anecdote est connue. Héraclite ne l'a pas inventée, mais il en est le plus ancien témoin avec une version très personnelle de l'énigme. Les autres sources précisent qu'Homère serait mort épuisé d'avoir cherché, sans la trouver, la solution[8]. Citons une épigramme d'Alcée de Messénie qui confirme l'image du vieux poète vaincu par ces enfants tisseurs d'une énigme inspirée par les Muses : « Des enfants, à Ios, ont mis à mal Homère, l'aède des héros : ils avaient tissé une énigme (γρῖφον) inspirée par les Muses[9]. » En choisissant de revenir sur cette anecdote traditionnelle et en l'introduisant comme il le fait, Héraclite dénonce, avec la part de moquerie qui le caractérise, un Homère dont la sagesse n'est louée — on l'aura compris — que par des flatteurs qui ignorent tout de la sagesse[10]. Qu'il s'agisse d'interpréter une énigme d'enfant et voilà Homère sans ressource, bientôt vaincu par un effort de compréhension qui le dépasse. Héraclite joue ici sur son terrain, il est lui le maître de la formulation énigmatique qui est l'un des principes de sa langue. Il aurait, lui, facilement résolu l'énigme des poux. Il le prouve d'ailleurs en s'ingéniant à la reformuler habilement pour la complexifier. Il faut ici reprendre l'excellente démonstration de D. Babut qui prolonge les remarques de B. Gladigow[11]. Usuellement, dans le *Certamen* et les autres récits des *Vies d'Homère*, l'énigme est rapportée sous une forme simple : « Tous ceux que nous prenons, nous les laissons, mais ceux que nous ne prenons pas, nous les emportons[12]. » Héraclite retravaille la définition en l'enrichissant d'un deuxième verbe (« vu et pris ») et en renforçant ainsi la symétrie des deux propositions : « Tout ce que nous avons vu et pris, nous le jetons, mais tout ce que n'avons ni vu, ni pris, nous le gardons[13]. »

L'ajout du verbe « voir » (ὅσα εἴδομεν) est un premier remaniement important puisqu'il introduit dans l'énigme, par antithèse, le thème de l'aveuglement et qu'il justifie ainsi la sentence qu'il s'agit de démontrer : « Les hommes sont trompés par la connaissance des choses visibles, tout comme Homère qui fut plus sage que tous les Grecs » mais qui fut trompé par les enfants[14]. L'anecdote dénonce un Homère incapable de voir ce qu'il faut dans le monde visible, aveugle non pas physiquement mais intellectuellement. Mais Héraclite ne s'arrête pas là, il renforce

8. Kirk (1950), p. 149, n. 2 ; Bergamin (2004), p. 150 et Pucci (1996), p. 20-29. Sur la mort d'Homère, Levine (2002-2003), p. 141-160 et Kimmel-Clauzet (2013), p. 35-38.

9. *Anthologie Palatine*, VII, 1 : Ἡρώων τὸν ἀοιδὸν Ἴῳ ἔνι παῖδες Ὁμηρον ἤκαχον ἐκ Μουσέων γρῖφον ὑφηνάμενοι· Sur cette version de l'énigme, Prioux (2011), p. 166-169.

10. Babut (1976), p. 470.

11. Babut (1976), p. 470-471 et Gladigow (1965), p. 103.

12. Par exemple, Pseudo-Hérodote, *Vies d'Homère*, 499 et *Certamen*, 18 (V p. 238, I. 328 Allen) : ὅσσ' ἕλομεν λιπόμεσθα, ὅσ' οὐχ ἕλομεν φερόμεσθα.

13. Héraclite fr. 56 D.-K. : ὅσα εἴδομεν καὶ ἐλάβομεν, ταῦτα ἀπολείπομεν, ὅσα δὲ οὔτε εἴδομεν οὔτ' ἐλάβομεν, ταῦτα φέρομεν.

14. Héraclite fr. 56 D.-K. : ἐξηπάτηνται, φησίν, οἱ ἄνθρωποι πρὸς τὴν γνῶσιν τῶν φανερῶν παραπλησίως Ὁμήρωι, ὃς ἐγένετο τῶν Ἑλλήνων σοφώτερος πάντων. ἐκεῖνόν τε γὰρ παῖδες φθεῖρας κατακτείνοντες ἐξηπάτησαν εἰπόντες·

aussi la symétrie des deux propositions pour conférer à l'énigme la marque de son style. Qu'il suffise de comparer cette formulation héraclitéenne avec le fragment 72 D.-K.[15] :

> ὧι μάλιστα διηνεκῶς ὁμιλοῦσι [λόγωι τῶι τὰ ὅλα διοικοῦντι], τούτωι διαφέρονται, καὶ οἷς καθ' ἡμέραν ἐγκυροῦσι, ταῦτα αὐτοῖς ξένα φαίνεται.
>
> Ce avec quoi ils sont le plus et continuellement en contact […], c'est de cela qu'ils se séparent, et les choses qu'ils rencontrent tous les jours, ces choses-là leur apparaissent étrangères.

En plus du parallélisme formel marqué par la récurrence des mêmes rapports syntaxiques entre les relatifs et les démonstratifs, les deux fragments (52 et 72 D.-K.) présentent des idées qui se font écho, tant sur le paradoxe de la séparation dans la rencontre que sur le connu inconnu. La reformulation héraclitéenne de l'énigme ne saurait être, Babut le dit bien, « le fruit du hasard »[16]. L'Homère d'Héraclite n'est plus vaincu par l'énigme d'enfants, peut-être inspirés par les Muses, mais par le paradoxe d'un discours reforgé par Héraclite : le voilà incapable de comprendre la langue même d'Héraclite, tout comme il est incapable d'avoir une juste connaissance des choses visibles et du monde ; un Homère mis en échec devant la construction d'une phrase qui reflète une conception de l'« ordre » (*cosmos*) qu'il ne saurait comprendre. Héraclite s'est ici caché derrière ces enfants qui jouent avec les mots.

2. L'enfant qui joue chez Homère et chez Héraclite

Poursuivons cette confrontation d'Homère et d'Héraclite, en nous concentrant, cette fois, sur l'*Iliade* et sur le fr. 52 D.-K. : « la vie est un enfant qui joue, qui dispose les pions : à l'enfant la royauté » : αἰὼν παῖς ἐστι παίζων πεσσεύων παιδὸς ἡ βασιληίη.

Aiôn : le premier mot du fragment est déjà, à lui seul, une énigme. Au cours de son histoire, le mot s'enrichit de trop de valeurs pour que l'on puisse être sûr de son sens chez Héraclite : « durée de la vie, vie, temps, temps qui dure, éternité » ? Chez Homère, *aiôn* signifie « le fluide vital, la matière de la vie, la vie dans sa durée » ; il s'agit surtout de cette force vitale que les héros perdent. Ainsi le guerrier blessé voit son *aiôn* couler hors de sa blessure ; Ulysse chez Calypso et Pénélope à Ithaque voient leur *aiôn* se consumer dans une attente prolongée qui semble les soustraire au temps même de la vie[17]. Dans une écriture dense et synthétique, Héraclite travaille à redéfinir l'*aiôn* en l'associant à l'enfant et au jeu ; les sonorités de sa phrase (*pais, paizôn, pesseuôn*) suggèrent comme une relation nécessaire entre l'*aiôn*, l'enfant et

15. Ici cité selon l'édition de Fronterotta, fr. 10.

16. Babut (1976), p. 132.

17. *Iliade*, IV, 479 ; *Odyssée*, V, 160 et XVIII, 204. Sur ces passages, voir Dingremont (2015), § 8, prolongé, dans ce volume, par R. Hamayon qui revient sur les valeurs de ce mot.

le jeu[18]. L'enfance est assurément cette période de l'existence où la vie a le plus de chance de durer, où la vitalité (*aiôn*) est la plus forte et l'on devine que l'enfant n'est jamais aussi lui-même, aussi plein de vie, que quand il joue (*paizôn*). Le jeu est, par définition, l'activité propre à l'enfant et à l'enfance[19].

À quoi jouent donc les enfants dans le monde homérique, dans ce monde où l'*aiôn* est surtout évoqué pour dire la vie perdue ? Dans l'*Iliade*, on ne compte aucun enfant dans le camp des Achéens, alors que la guerre dure depuis dix ans et que les captives de guerre dorment avec les héros. À Troie, le seul enfant évoqué est Astyanax, mais, malgré son nom, il ne sera jamais roi et on ne le voit guère jouer[20] ! Si l'on veut trouver, dans le poème, des enfants en train de jouer, il faut les chercher ailleurs que dans le temps de la guerre, écouter Patrocle qui rapporte un moment déterminant de son enfance — nous y reviendrons — ou chercher dans les comparaisons qui décrivent souvent un monde que la guerre semble interdire. Retenons un exemple qui suffira à signifier l'écart entre l'*Iliade* et Héraclite. Au chant XV, Apollon conduit les Troyens vers le camp des Achéens, il renverse, sans effort, le mur de fortification, « comme un enfant qui joue avec du sable sur la plage ; avec ses pensées d'enfant, il fait des constructions, puis, avec ses pieds et ses mains, il les fait s'écrouler, en jouant[21] ». On peut ici renverser le sens de la comparaison et lire que, dans son jeu, l'enfant homérique est comme Apollon ; il se donne le pouvoir d'un dieu et règne sur son monde de sable qu'il joue à construire et à détruire. Apollon joue-t-il lorsqu'il renverse le mur des Achéens[22] ? Une réponse positive oublierait que les comparaisons cherchent l'analogie dans la différence. Si la guerre n'est qu'un jeu, elle l'est, seulement, dans l'univers de l'enfant. Les dieux peuvent prendre plaisir à ce spectacle, mais c'est encore autre chose. L'inquiétant ici est de penser qu'un jour prochain l'enfant ne jouera plus à la guerre, mais la fera ou en sera la victime, comme Astyanax.

Le fr. 52 D.-K. pourrait être, en une ligne, une relecture de toute l'*Iliade*, une *Iliade* mise en énigme. *L'enfant* d'Héraclite fait disparaître le monde des adultes ; il est à lui seul l'*aiôn*, la vie dans toute sa force, la vie pour jouer. Peut-être même, si l'on suit les remarques d'U. Schädler, s'est-il approprié le jeu de pions des adultes. L'enfant n'est plus enfermé dans une comparaison, il est attribut de cette force vitale, *aiôn*, si chère aux héros. L'énigme est ici : alors que l'enfant homérique joue à un jeu qui révèle la fragilité du monde humain, l'enfant d'Héraclite joue à jouer

18. Voir les remarques de M. Année dans ce volume.

19. Entre l'enfant et le jeu comme activité, le rapport tient de l'évidence : les deux mots *pais* (*enfant*) et *paizein* (*jouer*) étant formés sur le même radical, **paid*-. Voir V. Dasen dans ce volume.

20. Sur le sort d'Astyanax, cf. Bouvier (2000-2001).

21. *Iliade*, XVI, 361-364. Voir Le Meur (2009), p. 600 et Bouvier (2002a), p. 260-261.

22. Voir dans ce volume, la contribution d'A.-C. Rendu Loisel.

sans que l'on sache l'enjeu du jeu, mais il a déjà gagné de représenter à lui seul l'*aiôn*[23].

3. La phrase d'Héraclite comme une structure où les mots sont des pions

À quel jeu joue l'enfant du fr. 52 D.-K. ? Faut-il penser à un jeu solitaire ou alors l'enfant imagine-t-il son adversaire ? On sait, et cela est suffisant, qu'il joue avec des pions. Joue-t-il aussi avec des dés dont les lancers détermineraient le déplacement des pions, comme le jeu des cinq lignes montré sur un nombre important de vases où Achille et Ajax s'affrontent[24] ? Faut-il introduire — en pensant à la phrase de Mallarmé qui a inspiré le titre de cette étude — la notion du hasard dans le jeu de l'enfant ? Pas encore ! Pas ici ! D'une part, dans les jeux de pions, les dés indiquent des valeurs qui doivent être converties en distance et en mouvements. Le lancer de dés, par la possibilité de ses résultats, ne fait qu'ouvrir le jeu, il invite au calcul, à la déduction réfléchie. Le plateau est un espace de réalisations possibles où le déplacement des pions peut varier, mais à la stricte condition d'obéir à des règles qui sont comme une grammaire et qui dessinent des configurations logiques. D'autre part, la disposition des pions, quelle qu'elle soit, est une structure à exploiter en misant sur le bon déplacement parmi plusieurs possibles. Faut-il se demander si l'enfant d'Héraclite maîtrise vraiment les règles du jeu ? Sur la base des études de ce volume[25], il apparaît que, même sans calcul, les pions déplacés suggéreront toujours, sur le plateau de jeu, un ordre possible ; imaginons une phrase où les mots, quelle que soit leur position, donnerait toujours au moins un sens. C'est ici le jeu lui-même qui doit nous intéresser.

Entre les pions, les chiffres et les lettres, entre le jeu, le calcul et la lecture, les corrélations sont signifiantes[26]. Dans son *Apologie de Palamède*, Gorgias donne au héros la parole. Il doit répondre à l'accusation portée contre lui, à tort, par Ulysse, impatient de se débarrasser de ce rival en intelligence. Palamède n'oublie pas d'inclure dans sa défense les découvertes utiles qu'il a offertes aux hommes : « Qui d'autre que lui, demande-t-il, aurait pu rendre la vie des hommes traversable (*porimon*), d'intraversable (*aporou*) qu'elle était ? Qui aurait pu en fixer l'ordre (*kekosmêmenon*), de sans ordre (*akosmou*) qu'elle était[27] ? » Et le héros énumère ses inventions qui sont pour les hommes autant de structures et de règles : la dispo-

23. Je renvoie ici à l'étude de V. Dasen dans ce volume.

24. On cite plus de 160 vases attiques peints entre 540 et 490 av. J.-C. qui représentent Ajax et Achille en train de jouer ensemble à un jeu de pions. Voir Dasen (2015), et dans ce volume A. Macé.

25. Notamment celles de U. Schädler, V. Dasen et F. Massa.

26. Voir les remarques de M. Vespa dans ce volume, essentielles pour ce développement.

27. Gorgias, B 11a, 30, 192 D.-K. : τίς γὰρ ἂν ἐποίησε τὸν ἀνθρώπειον βίον πόριμον ἐξ ἀπόρου καὶ κεκοσμημένον ἐξ ἀκόσμου;

sition des troupes (*taxeis polemikai*), les lois écrites (*nomous graptous*), les lettres (*grammata*), les mesures et les poids (*metra te kai stathma*), les chiffres (*arithmon*), les signaux de feux (*pursoi*) et enfin les pions (*pessoi*), dernière invention nommée qui pourrait être la somme de toutes les autres[28] ! Une invention renvoie ici à l'autre et toutes relèvent d'une même intelligence qui sait disposer, mesurer et fixer les éléments constitutifs d'un système qui fait sens. Palamède fait lui-même la démonstration de cette intelligence. Il sait ordonner le catalogue de ses inventions, il commence par la disposition stratégique des troupes guerrières et finit par les pions qui transforment en jeu la réflexion stratégique ; Palamède ramène l'art de la guerre à un jeu. Et pour cause, le contexte, dans lequel il se trouve, est celui de la guerre. Il a si bien énuméré ses inventions que l'on se demande si la guerre de Troie ne pourrait pas être réglée autour d'une table de jeu. Il serait sans doute le meilleur adversaire, l'emporterait même sur Ulysse. Palamède rival d'Ulysse !

Dans le monde homérique, l'enfant joue à détruire ses châteaux de sable ou encore cède-t-il à la colère en jouant aux osselets. L'enfant d'Héraclite s'initie, lui, au jeu de Palamède. Consciemment ou non, il en expérimente la logique ; plaçant et déplaçant les pions, il regarde sur le plateau les dessins formés par leurs dispositions. Cet enfant ne renverse pas, d'un coup de pied ou d'un revers de main, le plateau. Il joue avec les figures que dessinent les pions. Le génie de Palamède est d'avoir inventé un jeu qui initie au dessin géométrique, à l'écriture, à la lecture. Rappelons qu'en grec ancien le même verbe, *graphein*, dit aussi bien le geste du dessin que celui de l'écriture. Parmi les nombreux dérivés, indiquons le substantif neutre *gramma* employé par Palamède pour dire les « lettres » et le substantif féminin, *grammê*, qui désigne aussi bien le trait droit qu'on incise que la ligne d'écriture que l'on trace[29]. Les lignes croisées dessinent un *diagramma*, une tablature utilisable pour la géométrie, la musique, la géographie et, bien sûr, comme le rappelle M. Vespa, pour la table de jeu[30]. Palamède l'a bien dit, ses inventions ont rendu « la vie des hommes traversable (*porimon*), d'intraversable (*aporou*) qu'elle était ». Il a créé les instruments qui permettaient de l'ordonner (*kekosmêmenon*) « de sans ordre (*akosmou*) qu'elle était ». Palamède n'est pas un héros homérique. Il semble bien qu'Héraclite ne l'ait pas oublié. À bien y regarder, la phrase d'Héraclite est, à sa façon, une structure avec laquelle le lecteur peut jouer, pour essayer et vérifier des sens possibles. Sa dimension énigmatique est une dimension ludique. Les Anciens ne s'y étaient pas trompés lorsqu'ils signalaient la difficulté de lire Héraclite.

28. Gorgias, B 11a, 30, 194-198 D.-K.

29. Philostrate, dans son *Héroïque*, précise que c'est en regardant les figures dessinées dans le ciel par le vol des oiseaux que Palamède conçut les lettres (*Héroïque,* 10, 3, 1-2)

30. M. Vespa, dans le présent volume, p. 86-88.

Une épigramme invitait à le lire lentement et avec l'aide d'un initié pour que le texte, après l'obscurité, apparaisse lumineux comme le soleil[31]. On ne sait rien du livre d'Héraclite : texte suivi ou recueil d'aphorismes ? Mais la difficulté de sa compréhension était admise. Héraclite : le lire lentement, réfléchir à l'ordre des mots, savoir en découvrir la lumière. Aristote le relève aussi dans son traité de la *Rhétorique* quand il discute la ponctuation[32] :

> En général, ce que l'on écrit doit être facile à lire et à dire : c'est là une seule et même qualité ; elle ne se trouve pas dans les phrases ayant de nombreuses propositions conjointes, ni dans celles qu'il n'est pas aisé de ponctuer, comme celles d'Héraclite : c'est un travail de ponctuer (*diastixai*) ses phrases, parce qu'il n'est pas clair (*adêlon*) de savoir si un mot doit être rattaché au précédent ou au suivant.

Aristote poursuit en donnant l'exemple du fr. 1 D.-K., également transmis par d'autres citateurs. Rappelons ici que la ponctuation a été, en grec ancien, introduite tardivement. Héraclite ne séparait pas les mots et ignorait les marques de ponctuation. La difficulté évoquée par Aristote est alors celle d'un lecteur qui doit « marquer » (*diastixai*) le texte pour mieux voir l'agencement des parties de la phrase. Il doit rattacher, dans un sens ou dans l'autre, les mots qui vont ensemble. Le travail devrait se faire facilement, mais avec les phrases d'Héraclite, l'incertitude apparaît. Si la phrase est cette ligne où les mots sont des pions, leur regroupement n'est pas toujours facile à comprendre. Bien après Homère, voici Aristote pris au piège de la phrase d'Héraclite : elle ne s'écoute plus, mais se lit et se reconstruit à haut voix. Et si chaque lecteur d'Héraclite était comme cet enfant qui joue à déplacer les pions sans jamais être sûr de rencontrer la bonne disposition, la bonne lecture ?

Notre lecture du fr. 52 D.-K. a pris ce risque de suggérer une analogie entre le jeu de l'*aiôn* et l'écriture même d'Héraclite. Pour justifier la métaphore, il faudrait sans doute lire d'autres fragments où les thèmes de l'arrangement et de l'ordre sont évoqués. Il serait tentant de spéculer sur cet « arrangement qui résulte de la tension complémentaire des contraires » (*palintonos harmoniê*) évoqué dans le fr. 14 D.-K. ou de trouver dans le fragment 124 D.-K. la justification d'une esthétique qui pourrait emprunter sa part au hasard : « des choses jetées là au hasard (*eikêi*), le plus bel arrangement, ce monde-ci[33] ». À chaque fois cependant, il faudrait déployer l'histoire d'une transmission textuelle et interprétative extrêmement complexe qui apporterait autant de nouvelles questions que de réponses possibles. Concentrons-

31. Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX 16 = A 1, 16 D.-K. : μὴ ταχὺς Ἡρακλείτου ἐπ' ὀμφαλὸν εἶλεε βύβλον / τοὐφεσίου· μάλα τοι δύσβατος ἀτραπιτός. / ὀρφνὴ καὶ σκότος ἐστὶν ἀλάμπετον· ἢν δέ σε μύστης / εἰσαγάγηι, φανεροῦ λαμπρότερ' ἠελίου.

32. Aristote, *Rhétorique*, 1407b 13-15. Cf. Année (2013), p. 102-103 et ses remarques dans ce volume.

33. Ici cité dans la traduction de Bollack et Wismann (1972).

nous alors sur un mot que nous avons jusqu'ici essayé d'éviter, « hasard », mais que J. Bollack et H. Wismann introduisent en traduisant, comme ils le font, le fr. 124, à peine cité : « des choses jetées là au hasard (*eikêi*)… ». Commentant leur traduction, ils la renforcent en précisant que, pour Héraclite, « la beauté émerge du désordre, du pêle-mêle[34] ».

Il est difficile d'aller plus loin qu'eux et dangereux de vouloir en déduire quoi que ce soit pour l'interprétation du fr. 52 D.-K. En revanche, il est essentiel de relever que le fragment est rapporté par Théophraste, successeur d'Aristote, dans sa *Métaphysique*, dans un passage où il discute les théories sur l'ordre et l'organisation du monde, notamment l'idée d'un tout formé à partir d'éléments contraires. C'est ici le point de départ d'une tradition qui va associer, en forçant les choses, Héraclite aux atomistes, notamment à Démocrite et plus tard à Épicure. En suggérant que l'ordre le plus beau pouvait résulter de choses jetées au hasard, Héraclite aurait ouvert la voie aux théories atomistes qui attribuent au « hasard » (*automaton* ou *tukhê*) le premier moment cosmogonique et qui « font du hasard (*to automaton*) la cause de notre ciel et de tous les mondes »[35]. Platon, dans un beau texte des *Lois*[36] où il vise Héraclite[37], et Aristote, dans sa *Physique* citée ici, critiqueront cette conception qui n'a pas fini, jusqu'à aujourd'hui, de troubler les penseurs qui se sont intéressés à l'ordre du cosmos. Et si le jet aléatoire de cent mille coups de dés pouvait produire le monde ou une belle phrase ? N'oublions pas l'analogie qui associe, à mon avis dès Héraclite, l'ordre du langage à l'ordre du monde et le fait que le même mot, *stoikheion*, « ce qui est en rang » a servi à désigner les lettres de l'écriture aussi bien que les éléments de l'univers[38].

Quittons ici le fr. 52 D.-K. et l'enfant qui joue aux pions pour imaginer un autre jeu, une partie de dés jouée à l'infini, et savoir si Héraclite, revendiqué par les philosophes épicuriens, peut en être le garant.

4. Une première partie de dés chez Cicéron pour écrire les *Annales* d'Ennius

Dans son traité *De la nature des dieux*, Cicéron imagine un dialogue se déroulant à Rome pendant la fête religieuse des Féries latines, vers 77 ou 76 av. J.-C. Alors que Velleius a expliqué et défendu, dans le I^er^ livre, la théorie d'Épicure sur la combinaison fortuite des atomes et la formation du monde, Balbus, en bon partisan du stoïcisme, revient sur ce thème, dans le II^e^ livre, pour le contester. Il

34. Bollack et Wismann (1972), p. 339.

35. Aristote, *Physique*, II, 4, 196a 24.

36. Platon, *Lois*, 888e et ss.

37. De Mahieu (1964), p. 20 et 22.

38. Sur l'Héraclite des stoïciens et le *logos* comme principe cosmique, voir Vimercati, (2012), p. 76-95 et Babut (1993).

choisit un exemple surprenant, qui n'est pourtant pas neuf. La question est clairement posée : faut-il admettre que le monde dans tout ce qu'il a de merveilleux (*mundum … ornatissimum et pulcherrimum*) n'est que l'effet de la course fortuite de ces corpuscules qui le composent (*ex eorum corporum concursione fortuita*) » ? Balbus poursuit[39] :

> Celui qui pense que cela est possible, je ne comprends pas pourquoi il n'admet pas aussi que, si d'innombrables copies des vingt-et-une lettres de l'alphabet étaient faites, en or ou en n'importe quelle matière, et qu'elles étaient mélangées, il pourrait résulter de leur éparpillement à terre les *Annales* d'Ennius parfaitement lisibles ; cela je ne sais pas si le hasard (*fortuna*) pourrait y arriver, ne serait-ce que pour un seul vers. […] Si le concours des atomes (*concursus atomorum*) peut produire un monde, pourquoi ne produit-il pas un portique, pourquoi pas un temple, pourquoi pas une maison, pourquoi pas une ville, autant de choses qui sont moins compliquées et plus faciles à faire ?

La même démonstration est faite dans le *Sur la divination* où le hasard (*casus*) est cette fois invité à peindre Vénus, tandis qu'il est demandé à une truie d'écrire l'*Andromaque* d'Ennius, parce qu'un jour on l'aurait vue tracer la forme d'un « A » en fouillant la terre avec son groin[40]. L'écriture ou le fragment d'écriture sert de modèle pour penser le monde et son devenir comme un texte. Le défi est alors de penser jusqu'où le hasard peut produire un texte intelligent. Si le hasard peut écrire un texte intelligent, alors le monde peut résulter du hasard. L'alternative est posée de façon radicale : que mille coups de dés écrivent quelques vers de l'*Andromaque*, soit dieu a lancé les dés, soit il n'a plus de raison d'exister. Comme le remarque Clément Rosset : « l'idée de nature est métaphysique, ou n'est rien[41]. »

---

39. Cicéron, *De la nature des dieux*, II 37 [93-94] Van den Bruwaene (traduction modifiée). Dans sa note à ce passage, Van den Bruwaene (1978), p. 118, rappelle que l'alphabet compte 23 lettres, mais que le « y » et le « z » étaient des lettres étrangères. Pour la comparaison des lettres et des atomes, voir Aristote, *De la génération et de la corruption*, 315b14 avec la discussion ouverte par Rashed (1994), p. 177-186 ; Lucrèce, *De la nature*, I, 196 ; 912 ; II, 1013 ; Platon, *Théétète*, 201c-202d. Voir aussi Pease (1955), p. 781 et Mayor et Swainson (1883), p. 208-209.

40. Cicéron, *Sur la divination*, I 13 [23] : « Les choses qui constituent la réalité peuvent-elles vraiment arriver par hasard (*casu*) ? Un coup de quatre dés peut amener par hasard (*casu*) le point de Vénus : mais si tu lances quatre cent dés et que tu obtiens, pour tous ces lancers, cent fois le point de Vénus, diras-tu que c'est dû au hasard ? De la peinture répandue au petit bonheur sur un tableau peut donner les traits d'un visage ; penses-tu qu'un jet fortuit de couleurs puisse aussi donner la beauté de la Vénus de Cos ? Si une truie, en fouillant la terre de son groin, y forme un A, pourras-tu conjecturer pour autant qu'elle sera capable d'écrire l'*Andromaque* d'Ennius ? […] Les choses sont ainsi faites que jamais le hasard n'imite la réalité. » Sur ce passage, voir Pease (1920), p. 280.

41. Rosset (2016), p. 253.

5. Une deuxième partie de dés chez Plutarque pour écrire les théories d'*Épicure*

Suivons cette fois, pour enrichir notre dossier, une discussion rapportée par un certain Philinos, pythagoricien convaincu, dans le dialogue *Sur les oracles de la Pythie* de Plutarque. Le débat, qui se déroule à Delphes et que l'on peut situer aux alentours de 125 apr. J.-C., pose bientôt le problème de la valeur des oracles et de la chance de les voir se réaliser. Dans le débat où la voix de la Pythie est opposée à celle de Sappho, Héraclite est cité, par le stoïcien Sarapion, comme défenseur de la prophétesse, lui qui a rappelé dans sa poésie comment les vers de la Pythie « sans sourire (*agelasta*), sans ornement (*akallôpista*), sans fard (à) » avaient, néanmoins, comme la poésie de Sappho traversé les siècles[42]. Mais l'argument ne convainc pas vraiment. Si les vers de la Pythie ne savent pas, contrairement à ceux de Sappho, évoquer un sourire (*agelasta*), Théon, porte-parole vraisemblable de Plutarque, lui, « sourit » (*meidiasas*) à entendre ce propos[43] et invite Sarapion à reconnaître qu'il est dans le camp des « prophètes d'Épicure », prêts à soutenir que les prophétesses composent désormais leurs oracles en prose et surtout, « en se servant des mots qui se présentent au hasard (*dia tôn epitukhontôn*), afin de ne pas avoir à rendre compte de leurs vers toujours fautifs au début, au milieu ou à la fin[44] ».

Mais la discussion est interrompue, car le guide, qui conduit les interlocuteurs le long de la Voie Sacrée, veut expliquer, à ce propos, comment, parmi les monuments qu'ils voient, une colonne, dressée par Hiéron, s'était écroulée le jour même de sa mort. « Signal divin » affirme Philinos. Non, réplique Boéthos : simple coïncidence, œuvre « de la fortune et du hasard » (*tên tukhên* […] *kai tautomaton*)[45]. Philinos, narrateur principal, ne perd pas le fil de la discussion et ironise sur les atomes qui ébranleraient les statues à chaque fois, précisément, qu'un événement frapperait leurs dédicants. Voilà, après trois siècles, ce que les partisans d'Épicure continueraient à dire[46].

Dans un deuxième temps, alors que la montée vers le sanctuaire continue, Boéthos revient sur le thème des prophétesses qui parlent au hasard. À l'entendre, l'art de la prédiction revient à « jeter (*rhipsai*) et à disperser (*diaspeirai*) des paroles sans fondement dans l'infini des possibles ». Traversant le temps, les paroles (*logoi*) « errent à l'aventure », comme des atomes en liberté, et « souvent le hasard (*tukhê*)

42. Plutarque, *Sur les oracles de la Pythie*, 397 A 9-11, citant le fr. 92 D.-K. : « Mais la Sibylle, "c'est d'une bouche délirante, selon Héraclite, qu'elle s'exprime, sans sourire, sans ornement et sans fard" et sa voix parvient au-delà de mille années grâce au dieu » (trad. R. Flacelière).

43. Plutarque, *Sur les oracles de la Pythie*, 397 B 4.

44. Plutarque, *Sur les oracles de la Pythie*, 397 D 2-3. Voir aussi, en 398 A 3-5, la référence à Aristote soulignant qu'Homère seul « insufflait aux mots le mouvement de la vie par sa puissance créatrice ». Cf. Aristote, *Rhétorique*, 1411b32-35.

45. *Sur les oracles de la Pythie*, 398 B 1-2.

46. *Sur les oracles de la Pythie*, 398 C 1.

les rencontre et coïncide de lui-même avec elles (*planômenois*)[47] ». Pour dénoncer ces prophétesses qui parlent sans savoir, Boéthos n'hésite pas à se répéter, travaillant ses comparaisons dans une langue presque poétique : « ces Sibylles et ces Bakis jettent (*katebalon*) et dispersent (*diespeiran*) au hasard (*ôs etukhe*), dans l'infini du temps, comme dans un océan, des noms et des verbes annonçant des malheurs et des accidents de toutes sortes. Que certaines se produisent par hasard (*apo tukhês*), l'oracle, au moment où il était prononcé, n'en était pas moins un mensonge, même si, par la suite et par hasard, il s'est vérifié[48]. » Boéthos est clair : « Il est bien différent, à mon avis, de voir se produire ce qui a été dit ou de dire ce qui se produira (*genêsomenon*)[49]. »

En bon stoïcien, Sarapion se doit de répliquer. Qu'il suffise, argumente-t-il, de penser à ces prophéties précises, qui ont annoncé des dates : « dans les cas de ce genre, le discours (*logos*) ne permet pas au hasard (*tê tukhêi*) de chercher rien d'indéterminé ou d'obscur dans l'infini des possibles » (ἐν τούτοις γὰρ οὐθὲν ἀτέκμαρτον οὐδὲ τυφλὸν ἀφίησι τῇ τύχῃ ζητεῖν ἐν ἀπειρίᾳ ὁ λόγος)[50]. On attend une conclusion que Sarapion ne manque d'adresser à Boéthos et à tous les épicuriens : s'il faut reconnaître une part de hasard dans la composition des oracles, alors autant admettre « que les *Maximes souveraines* ne sont pas l'œuvre de votre Épicure, mais un assemblage fortuit de lettres, ainsi groupées, par le hasard de manière à former son livre »[51] ? La boucle est bouclée et Épicure pris à son piège. Penseur du *klinamen*, il a mis en place une logique qui condamne son œuvre à résulter d'un simple jeu de hasard. Si, comme il l'enseigne, le monde est issu des combinaisons accidentelles des atomes, autant penser ses écrits comme le produit de petites lettres jetées au hasard sur une table de jeu, comme des dés.

Mais le dialogue n'est pas achevé : les interlocuteurs doivent encore expliquer pourquoi la Pythie a un jour cessé de rendre ses oracles en vers. C'est l'occasion pour Théon, qui prononce la longue conclusion finale, de se réapproprier Héraclite, désormais confisqué à Sarapion et aux épicuriens. Héraclite, explique-t-il, savait mieux qu'un autre que « le maître à qui appartient l'oracle de Delphes ne dit, ni ne cache : il donne des signes[52] ». Mots parfaits qui justifient dans les propos oraculaires la part de l'énigme. L'argument est enrichi, plus loin, par deux vers de

47. *Sur les oracles de la Pythie*, 398 F 3-5.

48. *Sur les oracles de la Pythie*, 398 F 8-12, avec le commentaire de Schröder (1990), p. 233 et p. 243 qui parle, à juste titre, d'une réalisation de déclarations « *in die unendliche Zeit* ». Sur la *tukhê*, voir p. 451-460 et l'édition de Ildefonse (2006).

49. *Sur les oracles de la Pythie*, 398 F 7-8.

50. *Sur les oracles de la Pythie*, 399 D 10-12. J'accepte ici la conjecture de Wittenbach, proposée par Schröder (1990), p. 267.

51. *Sur les oracles de la Pythie*, 399 E 4-8 : ὡς οὐκ ἔγραψε τὰς Κυρίας ὑμῖν Ἐπίκουρος, ὦ Βόηθε, δόξας, ἀλλ' ἀπὸ τύχης καὶ αὐτομάτως οὕτως πρὸς ἄλληλα τῶν γραμμάτων συνεμπεσόντων ἀπετελέσθη τὸ βιβλίον;

52. *Sur les oracles de la Pythie*, 404 D 10, qui renvoie à Héraclite, fr. 93 D.-K.

Sophocle : « le sage entend toujours les énigmes du dieu ; pour les sots, ses leçons, mêmes claires, sont vaines[53]. » Le problème n'est plus celui de la forme, en vers ou en prose, mais celui d'une signification qui dépasse celle d'un sens littéral. Les mots ne doivent pas seulement « dire » mais « faire signe ». Aucun désordre dans la phrase d'Héraclite mais des signes à lire. Remarquons qu'il pourrait en aller ainsi des dés jetés sur une table de jeu : ou le résultat semble tenir du hasard ou il signifie quelque chose, comme un oracle. Mais n'allons pas trop vite.

6. Cent mille coups de dés peuvent-ils écrire l'*Iliade* ?

N'en déplaise à Théon, l'obsession du coup de dés qui pourrait écrire une œuvre magistrale est loin d'être finie. Et c'est de l'*Iliade*, et d'Homère, qu'il va s'agir. La querelle des Anciens et des Modernes lui a valu une publicité qui grandira son renom quand deviendra évident l'échec de ceux qui, à l'image de Voltaire dans son *Henriade*, ont voulu l'imiter. Partisan des Anciens, connu pour ses *Aventures de Télémaque*, parues en 1699, Fénelon est aussi l'auteur d'une *Démonstration de l'existence de Dieu*, dont la publication intégrale, en 1718, sera posthume. Pour prouver l'existence du Dieu créateur, il invite à contempler la perfection de son œuvre qui exclut le hasard[54]. Il retrouve alors les arguments du vieux débat entre épicuriens et néoplatoniciens et ne fait que l'adapter à son temps[55] :

> Mais enfin, toute la nature montre l'art infini de son auteur. […] Or, je soutiens que l'univers porte le caractère d'une cause infiniment puissante et industrieuse. Je soutiens que le hasard, c'est-à-dire, le concours aveugle et fortuit des causes nécessaires et privées de raison, ne peut avoir formé ce tout. C'est ici qu'il est bon de rappeler les célèbres comparaisons des anciens. Qui croira que l'*Iliade* d'Homère, ce poëme si parfait, n'ait jamais été composé par un effort du génie d'un grand poëte, et que, les caractères de l'alphabet ayant été jetés en confusion, un coup de pur hasard, comme un coup de dés, ait rassemblé toutes les lettres précisément dans l'arrangement nécessaire pour décrire, dans des vers pleins d'harmonie et de variété, tant de grands événements; pour les placer et pour les lier tous si bien ensemble ; pour peindre chaque objet avec tout ce qu'il a de plus gracieux, de plus noble et de plus touchant ; enfin pour faire parler chaque personne selon son caractère, d'une manière si naïve et si passionnée ? Qu'on raisonne et qu'on subtilise tant qu'on voudra, jamais on ne persuadera à un homme sensé que l'*Iliade* n'ait point d'autre auteur que le hasard. Cicéron en disait autant des *Annales* d'Ennius ; et il ajoutait que le hasard ne ferait jamais un seul vers, bien loin de faire tout un poëme. Pourquoi donc cet homme sensé croirait-il de l'Univers, sans doute encore plus merveilleux que l'*Iliade*, ce que son bon sens ne lui permettrait jamais de croire de ce poème ?

53. *Sur les oracles de la Pythie*, 406 F 7-8 = Sophocle, fr. 711 Radt.

54. Fénelon, *Démonstration de l'existence de Dieu,* I, 1 [Fénelon (1983), p. 509] « Je ne puis ouvrir les yeux sans admirer l'art qui éclate dans toute la nature : le moindre coup d'œil suffit pour apercevoir la main qui fait tout. » Sur ce passage, Perru (2011), p. 813-815.

55. Fénelon, *Démonstration de l'existence de Dieu,* I, 4-5 [Fénelon (1983), p. 510-511].

Nous sommes bien loin de Xénophane et de Platon qui reprochaient à Homère d'avoir imaginé des dieux semblables aux hommes, sans comprendre la vraie nature de l'intelligence divine. Le poète païen sert maintenant — qui s'y attendait ? — à prouver l'existence de Dieu ; et celle-ci en retour assure à l'*Iliade* d'être l'œuvre d'un poète génial. On voit se préparer le coup de tonnerre de ceux qui nieront bientôt l'existence du poète génial pour rattacher ses hexamètres à une tradition poétique sans nom : comme une poésie venue à se former par hasard[56].

Tant que parlent les défenseurs de la religion, Homère n'a pas à craindre que le hasard lui confisque son génie. Mais la partie de dés qui joue l'*Iliade* n'est pas finie ; loin de là, puisque, reprenant les vieux arguments, arrivent de nouveaux joueurs qui vont chacun enrichir le débat : Diderot, Voltaire et Rousseau, pour ne citer qu'eux.

Diderot a sans doute rédigé ses *Pensées philosophiques* au printemps 1746 et très rapidement, le 7 juillet de la même année, le Parlement de Paris le condamne sous prétexte qu'il « présente aux esprits inquiets et téméraires le venin des opinions les plus criminelles et les plus absurdes dont la dépravation de la raison humaine soit capable[57]… ». Diderot ne va pas jusqu'à prôner l'athéisme, mais il le « dédramatise » en lui accordant une lucidité dont le superstitieux et le dévot sont incapables. Pour Diderot, qui travaille à donner sa définition du déisme (différent du théisme), le débat avec l'athée (qui est matérialiste) a l'avantage d'éclairer leurs positions, dans un jeu de contrastes qui devait favoriser le déiste. Dans sa pensée XXI, s'affirmant déiste, il revient sur la fameuse partie de dés. L'affrontement prend la forme d'un dialogue où Diderot évite de jouer trop vite, au risque de perdre contre l'athée[58] :

> Athées, je vous accorde que le mouvement est essentiel à la matière : qu'en concluez-vous ? — Que le monde résulte du jet fortuit des atomes. — J'aimerais autant que vous me dissiez que *L'Iliade* d'Homère, ou la *Henriade* de Voltaire, est un résultat de jets fortuits de caractères. Je me garderai bien de faire ce raisonnement à un athée : cette comparaison lui donnerait beau jeu. Selon les lois de l'analyse des sorts, me dirait-il, je ne dois point être surpris qu'une chose arrive lorsqu'elle est possible, et que la difficulté de l'événement est compensée par la quantité des jets. Il y a tel nombre de coups dans lesquels je gagerais, avec avantage, d'amener cent mille six à la fois avec cent mille dés. Quelle que fût la somme finie des caractères avec laquelle on me proposerait d'engendrer fortuitement l'*Iliade*, il y a telle somme finie de jets qui me rendrait la proposition avantageuse : mon avantage serait même infini si la quantité de jets accordée était infinie.

56. Voir le point de vue de Pierron (1850), p. 39.

57. Bourdin (2007), p. 11.

58. Diderot, *Pensées philosophiques*, XXI. Voir les notes de Bourdin (2007), p. 114 et l'article très riche de Deprun (1976), p. 49-60, qui complète notre inventaire des penseurs du coup de dés, en citant notamment, p. 59, d'Alembert et *Ses doutes et questions sur le calcul des probabilités*.

Diderot pousse jusqu'au bout l'argumentation de l'athée qui pourra conclure, d'après lui, non seulement que « si la possibilité d'engendrer fortuitement l'univers est très petite », ce désavantage est sans valeur devant l'infini des possibilités : « c'est-à-dire que la difficulté de l'événement est plus que suffisamment compensée par la multitude des jets. » C'est alors, selon l'athée, le contraire qui doit frapper : le fait que l'*Iliade* ne serait pas un jour écrite par le hasard :

> Si quelque chose doit répugner à la raison, c'est la supposition que, la matière s'étant mue de toute éternité, et qu'y ayant peut-être dans la somme infinie des combinaisons possibles un nombre infini d'arrangements admirables, il ne se soit rencontré aucun de ces arrangements admirables dans la multitude infinie de ceux qu'elle a pris successivement. Donc, l'esprit doit être plus étonné de la durée hypothétique du chaos que de la naissance réelle de l'univers.

La XXI^e^ pensée se termine ici et, comme le relève J.-C. Bourdin, elle reste sans réponse[59].

7. « Ce sable ne produira pas des perroquets ! »

Curieusement, Diderot n'a pas risqué de faire le calcul. Et pour cause, il est terrifiant. Dans ses *Propos de tables*, Plutarque rappelait les calculs de Xénocrate qui avait estimé, dans la deuxième partie du IV^e^ siècle av. J.-C., à cent millions et deux cent mille le nombre de syllabes que les lettres peuvent produire[60]. Soit, mais imaginons un dé à 24 faces, chacune marquée par une des 24 lettres de l'alphabet grec. Concevons autant de dés qu'il faut de caractères pour écrire l'*Iliade*, plus de 500 000. Le nombre de combinaisons[61] que les lancers de ce demi-million de dés représentent est si grand qu'il faudrait pour l'écrire en tous chiffres, à raison d'un chiffre écrit par seconde, plus de temps qu'il ne s'en est écoulé depuis le Big Bang (si l'on accepte l'estimation de 13 milliards d'années) ! Pour une simple série de sept lettres, ce sont déjà plus de 4 milliards et demi de possibilités que l'on peut calculer (24 à la puissance 7). À l'échelle cosmique qui est la nôtre, le calcul pour avoir une chance d'obtenir tout le texte de l'*Iliade* devient impensable. Diderot aurait pu avancer ces chiffres pour ébranler l'athée, car 13 milliards d'années ont suffi à notre pour monde pour se former[62].

Voltaire n'a pas fait le calcul, mais il a perçu, mieux que Diderot, qu'un nombre infini de possibilités ne changerait rien à l'affaire. Dans l'un des deux exemplaires des *Pensées philosophiques* de Diderot qu'il possédait, il a inscrit en marge au texte cité, avec sa verve inimitable :

---

59. Bourdin (2007), p. 38-41.

60. Plutarque, *Propos de table*, 733 A 1-3.

61. 24 puissance 500 000 !

62. La naissance de J.-C. survenant, elle en 12 999 997 980 apr. B.B. (= Big Bang).

> Paralogisme. Vous supposez l'existence de ces dés — il est clair que la rafle de six doit arriver ; mais la question est, s'il y aura des dés : point de dés, point d'arrangement, point d'ordre, sans intelligence. Remuez du sable pendant une éternité, il n'y aura jamais que du sable. Certainement ce sable ne produira pas des perroquets, des hommes, des singes. Tout ouvrage prouve un ouvrier[63].

Mais la conviction de Voltaire ne convainc pas Rousseau qui lui écrit à ce propos, en 1756, dans sa fameuse lettre sur la providence. Dans un paragraphe, conservé dans un manuscrit brouillon, mais retiré ensuite de la lettre envoyée, Rousseau évoque l'argument des coups de dés, avancé par Diderot, comme le plus fort qu'il ait lu, de toute sa vie, sur ce problème. Citons-le[64] :

> Je me souviens que ce qui m'a frappé le plus fortement en toute ma vie, sur l'arrangement fortuit de l'univers, est la Vingt et unième pensée philosophique, où l'on montre par les lois de l'analyse des sorts, que quand la quantité des jets est infinie, la difficulté de l'événement est plus que suffisamment compensée par la multitude des jets, et que par conséquent l'esprit doit être plus étonné de la durée hypothétique du chaos, que de la naissance réelle de l'univers. C'est, en supposant le mouvement nécessaire, ce qu'on a jamais dit de plus fort à mon gré sur cette dispute.

L'argument le marque tant qu'il le reprend dans la *Profession de foi du Vicaire savoyard* et dans une lettre à Jacob Vernes en 1758[65]. Il laisse, dit-il, les matérialistes « bâtir le monde à coup de dés » et ajoute :

> À ceux qui diraient « que l'*Iliade* avait été formée par un jet fortuit de caractères », je leur aurais dit très résolument : « cela peut être, mais cela n'est pas vrai ; et je n'ai point d'autre raison pour n'en rien croire si ce n'est que je n'en crois rien. »

On pourrait continuer à traquer ces philosophes qui jouent l'*Iliade* et les grandes œuvres aux dés, notamment chez les Anglais[66], mais les témoignages recueillis suffisent à dessiner une convergence : des milliards de coups de dés à

---

63. Voir le *Corpus des notes marginales* de Voltaire, Voronova, T.P. et S.M. Manevič (1985), p. 136 et Stenger (2011), p. XXVI. Voir aussi Cronk (2003), p. 74. En 1927, Einstein opposera aux découvreurs de la physique quantique un non moins péremptoire : « Dieu ne joue pas aux dés ! »

64. Rousseau (1969), p. 1071.

65. Lettre au ministre Jacob Vernes, le 18 février 1758. Voir *Correspondance complète de Jean-Jacques Rousseau*, Institut et musée Voltaire, Genève, 1967, t. V, p. 33.

66. Ainsi, le 22 novembre 1712, Joseph Addison observe, dans le numéro 543 de son journal quotidien *The Spectator :* « *I think we may lay this down as an incontested Principle, that Chance never acts in a perpetual Uniformity and Consistence with itself. If one should always fling the same Number with ten thousand Dice, or see every Throw just five times less, or five times more in Number, than the Throw which immediately preceded it, who would not imagine there is some invisible Power which directs the Cast? This is the Proceeding which we find in the Operations of Nature.* »

l'infini ne sauraient écrire l'*Iliade*. Mais alors posons cette autre question : et si un seul coup de dés suffisait à écrire l'*Iliade* ?

8. Un seul coup peut-il produire l'*Iliade* ?

Et si, justement, tout avait commencée avec un coup de dés ? Ou plutôt avec un lancer d'osselets ? Dans sa *Poétique*, Aristote fait ce constat que « le rôle du poète n'est pas de dire nécessairement ce qui a eu lieu réellement, mais ce qui pourrait avoir lieu dans l'ordre du vraisemblable et du nécessaire (*kata to eikos ê to anagkaion*)[67] ». C'est ici l'enchaînement des faits qui doit être considéré. Le poète peut choisir n'importe quelle donnée de départ, mais ce choix fait, il doit alors établir un lien vraisemblable et nécessaire avec l'événement suivant. Il y dans l'enchaînement des épisodes une logique de vraisemblance à respecter, des règles comme à ces jeux où les mouvements des pions ne sont libres que dans la mesure où ils respectent la contrainte des règles. Or, d'après Aristote, Homère est l'exemple parfait de l'enchaînement nécessaire ; il a su construire l'*Iliade* et l'*Odyssée* en se concentrant sur un argument central et organisateur, le tout constituant une structure liant nécessairement toutes les parties : « de sorte que, si l'une d'elles est déplacée ou supprimée, le tout soit disloqué et bouleversé[68]. » Aristote parlera semblablement du monde dans sa *Physique*. Chaque événement du poème implique l'autre. Quel que soit le point de départ, tout en découle vraisemblablement et nécessairement. Dans l'*Iliade*, plusieurs histoires s'entretissent dont chacune a son début propre. Partons alors de ce point de départ parmi d'autres qui a déterminé l'histoire de Patrocle et son arrivée à Troie.

La tâche est d'autant plus aisée que Patrocle rappelle lui-même les faits. Au chant XXIII, alors que son corps reste toujours sans sépulture, l'âme du héros apparaît en songe à Achille qui, épuisé, n'a pu résister au sommeil. Elle lui demande de hâter la cérémonie des funérailles, fait le constat d'une séparation désormais inéluctable et formule une dernière demande[69] :

> L'affreuse mort m'a englouti, mon sort était fixé (*lakhe*) depuis ma naissance. Pour toi aussi, Achille égal aux dieux, le destin veut que tu meures sous les murs des riches Troyens. Mais j'ai encore quelque chose à te dire, à te recommander : m'écouteras-tu ? Ne place (*tithêmenai*) pas mes ossements (*ostea*) loin des tiens, Achille ; unis-les au contraire aux tiens : nous avons grandi ensemble dans votre maison. Ménoitios m'avait amené chez vous depuis Oponte, j'étais tout jeune (*tutthon*) ; c'était à la suite d'un homicide déplorable, le jour où, pauvre inconscient, j'avais tué le fils d'Amphidamas, sans le vouloir, en colère à cause d'une partie au jeu des osselets (*amph' astragalois*). À la suite de quoi, Pélée, bon meneur de chars, m'accueillit sous son toit chez lui, me nourrit avec grands

67. Aristote, *Poétique*, 1451a 1-3.

68. Aristote, *Poétique*, 1451a 35-36.

69. *Iliade*, XXIII, 78-92.

> soins, et me nomma ton écuyer. Tout de même, qu'un seul cercueil enferme nos os (*ostea*) à tous deux : l'urne d'or que t'a donnée ta digne mère.

L'histoire de Patrocle commence ainsi avec un accès de colère à la suite d'un lancer de dés. Le terme employé en grec est celui d'« astragales » : ces petits os cuboïdes du tarse, provenant des moutons, des chèvres ou des cochons, et employés comme des dés. C'est un os charnière, qui a son correspondant chez l'homme, et qui est essentiel pour l'articulation du pied et de ses mouvements. Utilisé comme dé, il peut rouler sur 4 faces ; on en a retrouvé en grand nombre dans des contextes funéraires, tout au long de l'Antiquité, avec parfois plus de mille osselets dans une même tombe[70]. Patrocle ne précise pas à quelle variante particulière il jouait avec son camarade, il indique seulement le jeu comme cause d'une colère qui l'a conduit à un geste meurtrier[71], point de départ de ce destin qui l'a conduit à la mort. J.-J. Ampère le relevait, il y a un siècle :

> Destinée des grandes choses ! influences des petites ! si Patrocle enfant n'eût pas joué aux astragales, […] Achille, qui n'eût jamais été son ami et son vengeur, serait resté sous sa tente, les Grecs seraient remontés sur leurs vaisseaux sans prendre Troie, et… nous n'aurions pas l'*Iliade*[72].

Voilà repéré à l'intérieur de l'*Iliade* le coup de dés qui l'a déterminée : un coup de dés lancé par un Patrocle, encore « enfant » (*tutthos*), « insensé » ou « inconscient », pour rendre ainsi l'adjectif, difficile à traduire, mais lié à l'idée de « bas âge » et de « puérilité »[73]. À la colère ressassée d'Achille, célébrée par l'*Iliade*, répond ici la colère irréfléchie d'un enfant encore trop jeune, qui n'a pas su accepter le résultat d'un coup de dés.

Mais le discours de Patrocle a ceci de remarquable qu'il associe le coup de dés déterminant à deux autres données qui aident à comprendre, par association, le sens de ce coup de dés. Il faut d'abord s'arrêter sur le verbe *lankhanô*, que le héros emploie deux fois dans son discours à Achille. Au vers 76, Patrocle demande à Achille et aux Achéens de lui « donner cette part de feu qui est son dû légitime » ; trois vers plus bas, le verbe revient pour rappeler « la mort qui avait droit sur lui ». Dans le destin de tout homme, la mort est cette part inéluctable. On peut ici reprendre la formule de Jean-Louis Perpillou qui, en commentant ce passage, a rappelé le lien du verbe *lankhanô* à la déesse du destin, Lachésis, fileuse d'un temps dont elle interdit la réversibilité : « il y a entre l'homme et la mort une nécessité réciproque » exprimée par le verbe *lankhanô*. Dans son étude, Perpillou montre à juste titre que le verbe renvoie à une attribution ou une distribution juste qui

70. Redfield (2003), p. 328-329 et De Grossi Mazzorin et Minniti (2013).

71. Sur la présence d'osselets dans les tombes d'enfants et sur le rapport des enfants aux osselets, Hartwig (1894), p. 276-277 ; Redfield (2003), p. 327-328 et aussi, pour le lien des filles aux osselets, p. 325 ; et pour les divinités liées aux osselets, p. 324-327.

72. Ampère (1844), 54-55.

73. *DELG*, s.v. *nêpios*.

« contribue à l'équilibre du monde » et dont la légitimité ne peut être remise en cause, « sauf à contester l'ordre même du monde[74] ». La poésie homérique n'évoque jamais Lachésis, mais, dans son adresse à Achille, Patrocle invoque bien l'ordre inéluctable du destin qui voulait le voir mourir à Troie, la nécessité maintenant de sa crémation et de sa tombe, parce que c'est dans l'ordre voulu des choses.

Quel rapport avec ce coup de dés qui précipita son destin ?

Dans ses pages sur le verbe *lankhanein,* Perpillou a été gêné, à tort, par l'interprétation traditionnelle de ce verbe qui l'associe fortement à l'idée d'un tirage au sort[75]. Hésychius le glose avec le verbe *klêroun* : « tirer au sort »[76]. La contradiction entre un partage des parts qui valide un ordre des choses et le tirage au sort n'est admissible que si l'on croit, comme le fait Perpillou, que le hasard existe dans le monde homérique et que le tirage au sort peut en être l'expression. On l'oublie trop souvent, mais le monde homérique est un monde où le hasard n'a pas lieu ; les dieux peuvent se contredire et leurs actions devenir incompréhensibles, mais chacune de ces actions est motivée ou soumise à la *Moira*[77]. Quand les héros mettent dans un casque des marques qui les représentent et que le roi agite le casque pour procéder au tirage au sort, ce n'est jamais le hasard qui parle mais la *Moira*, cette puissance, qui préside à l'ordre des choses et qui veut que Patrocle et Achille meurent sous les murs de Troie[78]. Quand Patrocle enfant lança les dés, le résultat des dés ne relevait pas du hasard, sauf à commettre un grave anachronisme.

Évoquons, pour illustrer ce coup de dés non aléatoire, l'histoire, si bien rapportée par Giulio Guidorizzi, des deux rois scandinaves, Olaf de Norvège et le roi de Suède, qui jouèrent aux dés le droit de posséder une cité[79]. Le roi de Suède, premier à lancer les dés, obtient un double six. Il se croit vainqueur, mais Olaf lance les dés à son tour et obtient le même résultat. Le roi de Suède joue son deuxième tour et obtient encore une fois deux six. Il pense la partie gagnée, mais Olaf relance les dés : le premier tombe sur six, mais le second dé se casse en deux parties, qui font voir, l'une, le trois, l'autre le quatre. Avec le premier dé, le coup vaut 13 !

74. Perpillou (1996), p. 167 et 175.

75. Perpillou (1996), p. 177 ; après avoir examiné les exemples où le verbe *lagkhanein* désigne « l'appropriation conforme à un droit reconnu », et considérant les exemples moins fréquents qu'il interprète comme un « tirage au sort en due forme », J.-L. Perpillou note : « on décide de créer par le hasard […] l'amorce d'une nécessité » ; sans doute, l'auteur a raison de relever qu'on ne trouve pas ici une séparation du droit et du non-droit, mail il oublie le rôle du dieu. Voir à ce propos les remarques plus prudentes de Demont (2000), p. 113-114 et Pucci (2018), p. 190-196.

76. Hésychius, λ 65 : λαγχάνειν· κληροῦν. Le syntagme épique κλήρω λαχείν est attesté en *Iliade*, XXIV, 400, cf. VII, 171, XV, 190-192, XXIII, 354 ; voire aussi XXIII, 862)

77. Bouvier (2002b), p. 78-79 ; (2014), p. 205-207 et Du Sablon (2014), p. 159-160 et sur le rôle de Zeus, Pucci (2018), p. 126-131.

78. *Iliade*, XXIII, 79-81.

79. Guidorizzi (2001), p. 41-42, dans une argumentation importante pour notre propos.

Aucun hasard dans cette partie ! Quand le Zeus d'Hésiode accorde à Lachésis et ses sœurs, les Parques, de répartir biens et maux parmi les hommes, la répartition ne fait qu'expliciter un ordre, qui ne relève pas de la morale, mais de la nécessité[80]. Comme le dit parfaitement Guidorizzi, le tirage au sort ne fait que dévoiler la *moira* (p. 46), signifier ce qui ne saurait être autrement.

9. Jouer avec des osselets : un exercice ostéologique avec des signes

Il y a dans le discours de Patrocle une seconde donnée qui mérite attention. S'il rappelle à Achille la nécessité de procéder à sa crémation, Patrocle insiste aussi sur son désir de savoir contenus dans une même urne ses os et ceux d'Achille. Parce que le destin les a unis, leur os doivent être réunis : « qu'une même urne ainsi contienne nos os à tous deux : l'urne d'or que t'a donnée ta digne mère. » Il n'est pas sûr qu'il faille chercher quelque rapprochement entre les os du défunt et les osselets utilisés comme dés[81]. Mais un chercheur comme F. Poplin a raison de rappeler l'importance de ce moment où les proches du mort vont, après la crémation devoir, « recueillir » (*legein*) les os du mort[82]. Après une nuit à pleurer en regardant le corps de Patrocle disparaître dans les flammes du bûcher, Achille résiste au sommeil qui l'avait pris pour ordonner aux Achéens « de recueillir (*legômen*) les os de Patrocle », « en les distinguant soigneusement (*eu diaginôskontes*), car ils sont aisés à comprendre (*ariphradea*) (*Il.* XXIII, 240). Les ossements sont ici compris comme des « signes » ; dans la poésie homérique, l'adjectif *ariphradês*, « facile à comprendre, qui parle clairement », s'emploie à propos de signes (*sêmata*) qui servent de repères ou d'indicateurs[83]. Le verbe *legein* employé pour signifier le geste qui recueille les os a le sens premier de « rassembler, cueillir, sélectionner », mais il signifie aussi « dénombrer », indiquant l'inventaire de ce que l'on recueille ; il prend aussi le sens, déjà chez Homère, d'« énumérer, dire, raconter ». Dans une étude sur les verbes du sens de « dire » en grec ancien, H. Fournier reconnaît au radical **leg* –la signification de « prendre un à un, parcourir successivement, passer en revue non par hasard mais selon un calcul, d'après […] une idée directrice qui préside au rassemblement, au dénombrement, au choix etc.[84] ». Rappelons-nous du « catalogue » des inventions de Palamède qui renvoyaient toutes à un art de l'arrangement et de la disposition, qui exigeaient toute l'intelligence du *legein*, de cette lecture qui cueille une à une les données pour les arranger et construire du

80. Bouvier (2020).

81. Platon, *Lysis*, 206e. Redfield (2003), p. 324-331.

82. Poplin (1995), p. 261-263.

83. *Iliade*, XXIII, 326 ; *Odyssée*, XI, 126 ; XXI, 217 ; XXIII, 73, 225, 273 ; XXIV, 329.

84. Fournier (1947), p. 53 et Perceau (2002), p. 7. Voir aussi Arieti (2017), p. 2-3 qui n'hésite pas à voir dans le geste d'Achille recueillant les os de Patrocle une analogie avec le travail de l'historien qui doit retrouver les traces.

sens. Les héros de l'*Iliade* ignoraient l'écriture, mais, dans la cendre du bûcher, ils savaient « recueillir et lire » les os.

Comme le remarque bien F. Poplin, l'« ostéologie », littéralement, « sélection et tri des os », trouve sa première attestation lorsqu'Achille agit en ostéologue[85]. Les os sont ce qui reste du vivant ; mais ils doivent être recueillis et réunis pour acquérir la valeur d'un signe susceptible de représenter celui qui n'est plus et qui ne peut plus exister qu'à travers ce qui le signifie. Pour faire sens, les ossements exigent une reconnaissance, une interprétation et, au sens étymologique du terme, une « lecture ». Entre les os du mort qu'il faut lire et recueillir et les osselets qui donnent un résultat à interpréter, l'analogie existe. Au jeu d'osselets, comme dans les funérailles, les os sont signes et font sens. La dernière parole de Patrocle n'est pas pour rejouer une partie dont le résultat serait à revoir — son destin est joué — mais pour demander à Achille d'unir leurs ossements dans une urne qui deviendra le signe irréversible de leur amitié, leur *sêma*. Dernier coup de dés de leur histoire[86].

Conclusion

Dans l'*Iliade*, aucun coup de dés ne peut venir du hasard et jamais un coup de dés ne pourra abolir l'*Iliade* ; Patrocle appartient à un monde de la nécessité. La cohérence de l'intrigue iliadique, qui séduit un Aristote enquêtant sur l'agencement des parties, trouve sa force dans la conception d'un monde présidé par la Moira, cet ordre nécessaire auquel Zeus même ne saurait se soustraire. La Muse ne saurait chanter au hasard et l'aède sait que sa parole obéit à la mesure. Patrocle est libre d'adresser ou non sa dernière prière à Achille ; Achille est libre de répondre à sa demande. Mais au terme de la partie, leurs os réunis sont le signe d'une histoire qui ne pouvait pas être autre. Rappelons ici cet épisode où Héraclite se retire au temple d'Artémis pour jouer aux osselets avec des enfants ; aux Éphésiens qui s'étonnent, il explique, en employant le verbe *politeuesthai* qui peut avoir un double sens, que cela vaut mieux qu'« administrer la cité » ou que « jouer au jeu de la polis »[87]. Héraclite cherche-t-il à comprendre comment le jeu d'osselets peut entraîner la colère d'un enfant qui en tuerait un autre ? Le voilà en tout cas pris en flagrant délit d'aller regarder aux sources de l'*Iliade*. Avons-nous conclu ? Si Héraclite avait écrit « la *moira* est une enfant qui joue en poussant ses pions ; à elle la royauté », notre conclusion serait plus solide. Mais il a écrit « l'*aiôn* … » et tout est plus compliqué. Rêvons un instant à une autre variante exploitant « l'harmonie des contraires com-

85. *Iliade*, XXIII, 239-240 ; et Poplin (1995), p. 262.

86. Pour *sêma* avec la valeur de tombe chez Homère, cf. *Iliade*, II, 814 ; VI, 419 ; etc. Sur la lecture des signes, chez Homère, Foley (1999), p. 137-167. Le lien entre le jeu d'osselets la cléromancie mériterait d'être ici mieux interrogé, voir, avec des indications bibliographiques, Beerden (2013), p. 37-38.

87. Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 1, 3. Sur le double sens de *politeuesthai*, voir U. Schädler dans ce volume.

plémentaires » (*palintonos harmoniê*)[88], et imaginons « l'*aiôn*, force vitale et durée de la vie » jouant avec des osselets et poussant des pions … Ces mêmes osselets qui rappellent que toute vie humaine connaît la même fin et qui, jetés dans les tombes, invitent à penser un jeu dans une existence post-mortem, l'enfant-*aiôn* jouant éternellement après sa mort, lançant les osselets encore et encore …

Un coup de dés pourrait-il produire un poème ? De l'*Iliade* à Mallarmé, l'histoire d'une présence du hasard dans l'écriture poétique reste à faire. Elle devra expliquer pourquoi, un jour, le lancer de dés a cessé de faire parler la nécessité et d'annoncer le destin[89].

88. Héraclite, fr. 52 D.-K.

89. Sur un coup de dés annonçant le destin, voir l'étude à paraître de K. Marciniak.

Pas que des pions (πεσσοί) : jeux de nombres et de dés autour de la pséphomancie*

Salvatore Costanza
Université de Fribourg/ERC *Locus Ludi*

Introduction

L'interprétation de l'activité de l'enfant évoqué dans le fr. 52 D.-K. d'Héraclite est très discutée. S'il ne joue pas, cet enfant ne pourrait-il pas être en train de se livrer à une pratique divinatoire qui pourrait prendre la forme d'un jeu ? Et si oui, de laquelle s'agit-il précisément ? Le vocabulaire utilisé offre une clé d'interprétation pour comprendre le signifié de cette expression au premier abord très énigmatique[1]. De manière générale, le penseur d'Éphèse a laissé de nombreuses traces de son intérêt marqué pour la divination oraculaire en tant que prophétie octroyée par la divinité à un devin inspiré, le μάντις, qui accomplit une tâche organisée de manière rationnelle[2]. Dans d'autres parties fragmentaires de son œuvre, Héraclite souligne ce qui caractérise la manière divine de transmettre une révélation à travers un μάντις. À propos d'Apollon, le dieu qui est le Maître de Delphes, il affirme qu'« il ne dit ni ne cache, mais fait sens ». Le dieu delphique se manifeste donc en donnant des signes qu'il s'agit de décrypter pour découvrir le sens du réel[3]. Le dieu emploie

* Cette recherche a été réalisée dans le cadre du projet financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* dirigé par Véronique Dasen à l'Université de Fribourg dans le cadre du programme de recherche et d'innovation de l'Union Européenne Horizon 2020 (contrat de financement n° 741520) <locusludi.ch>.

1. Pour une autre forme de divination spécifique aux enfants, voir V. Dasen dans ce volume.

2. Sur cette idée de la rationalité déployée par le devin qui relate de l'étymologie du terme grec *mantis,* voir Casevitz (1989), p. 1-18 ; Flower (2008), p. 23.

3. Fr. 93 D.-K. (14 Marcovich) = 22 Kahn : οὐ λέγει, οὐ κρύπτει, ἀλλὰ σημαίνει, traduction anglaise par Kirk, Raven et Schofield (1983 [1957]), p. 211. Sur le style oraculaire et le ton prophétique de l'ouvrage d'Héraclite, voir Guthrie (1962), p. 403-487, en particulier p. 403 et 413. Pour le rapport entre sa théorie générale et la divination, voir Jeannière (1959), p. 78-80 ; Romeo (1971), p. 76-78 ; Sissa (1990), p. 27 ; Manetti (1993), p. 16-17.

donc un langage propre pour établir une communication avec les êtres humains[4], sans passer par un langage verbal[5]. Le dieu ne refuse pas aux hommes la possibilité d'accéder à une vérité qui resterait derrière une barrière infranchissable[6]. Au contraire, il permet à chaque fois aux hommes les plus doués de décrypter les signes fatidiques, s'ils sont capables d'accomplir l'effort nécessaire[7], comme la Pythie pour les révélations de l'oracle delphique. Dans l'Antiquité déjà, le fragment 93 D.-K. d'Héraclite a joué un rôle crucial pour définir de manière théorique la notion de divination, comme le montre sa réception. Dans un écrit, le philosophe néoplatonicien Jamblique de Chalcis (vers 250-330 apr. J.-C.) discute notamment ce fragment pour expliquer comment décoder une réponse oraculaire :

> Même le dieu qui est à Delphes, selon les mots d'Héraclite, ne dit, ni ne cache, mais il fait sens par ses prophéties, il éveille ceux qui ont reçu ses oracles à la recherche de la dialectique, c'est sur cette base qu'ils discernent l'ambiguïté et l'homonymie ; la compréhension de chaque double sens caché dans ses mots leur a ouvert la lumière de la connaissance[8].

Selon cette interprétation d'Héraclite, les oracles permettent la connaissance grâce à un processus dialectique. Pour Jamblique, la divination théurgique doit permettre à ceux qui la pratiquent d'accéder à la sagesse divine[9].

---

4. Sur la notion du divin et du langage des démons élaborée par les néoplatoniciens, voir WASZINK (1972), p. 237-239 : les pouvoirs supérieurs n'ont pas besoin du langage physique pour communiquer entre eux, à la différence des hommes ; BADER (1989) ; WATKINS (1994) ; THEILER (1996), p. 309-311.

5. Voir VERSNEL (2002), p. 116 : plusieurs auteurs de l'Antiquité tardive, y compris Clément d'Alexandrie, soutiennent que le langage des hommes ne suffit pas pour s'adresser aux entités supérieures ou aux divinités.

6. Voir SOLOVINE (1931), p. 70 pour le fr. 89 D.-K. ; MONBRUN (2007), p. 205.

7. Ici le verbe *sēmaínō* pose l'accent sur la notion de « signification », c'est-à-dire sur le lien entre l'expression formelle et le contenu de la pensée, mais il indique aussi le processus de la communication que le dieu octroie aux hommes en faisant une allusion à travers des signes énigmatiques, voir MANETTI (1993), p. 31.

8. Trad. S. Costanza. Voir la discussion du fr. 93 D.-K. chez Jamblique, *Épître 5 à Dexippus, Sur la dialectique*, 7-10 : αὐτὸς ὁ ἐν Δελφοῖς θεὸς οὔτε λέγων καθ' Ἡράκλειτον οὔτε κρύπτων, ἀλλὰ σημαίνων τὰς μαντείας, ἐγείρει πρὸς διαλεκτικὴν διερεύνησιν τοὺς ἐπηκόους τῶν χρησμῶν, ἀφ' ἧς ἀμφιβολία τε καὶ ὁμωνυμία ἐκρίθησαν καὶ διττὸν πᾶν ἀνερευνηθὲν φῶς ἐπιστήμης ἀνῆψεν, voir DILLON et POLLEICHTNER (2009) ; ADDEY (2014), p. 273-274.

9. Voir ADDEY (2014), p. 189-199 et p. 274-275, sur le point de vue de Jamblique à propos de la théurgie et de l'activité du philosophe et théurgien préoccupé d'établir un rapport direct avec la divination et acquérir ainsi une connaissance de niveau supérieur.

1. Jeu ou pratique divinatoire ?

L'activité de l'enfant du fr. 52 D.-K. ne correspond pas à une technique de révélation oraculaire *stricto sensu*[10]. Rien ne rappelle l'état d'extase des prophètes de Delphes ou des grands sanctuaires panhelléniques. Il pourrait s'agir d'une méthode de divination différente, fondée sur des mouvements de pions (πεσσοί) et des chiffres numéraux.

La popularité des jeux de plateau est répandue en Grèce bien avant Héraclite, surtout dans les cercles aristocratiques[11]. Entre la fin du VII^e^ et le début du VI^e^ siècle av. J.-C., Alcée fait déjà allusion au « jeu des cinq lignes » (πέντε γραμμαί), où des pions sont placés sur un plateau divisé en deux camps par une ligne médiane, dite « ligne sacrée » :

> νῦν δ' οὗτος ἐπικρέτει
> κινήσαις τὸν <ἀ>π' ἴρας †πυκινὸν† λίθον
> ἴρας (scil. γράμμας) corr. Bergk: πείρας vel πήρας.
>
> Et maintenant c'est celui-là qui a le dessus, après avoir bougé le pion compact (?) placé sur la ligne sacrée[12].

D'ailleurs, une pratique divinatoire appelée « conjecturale », c'est-à-dire basée sur l'interprétation des signes, était également pratiquée dès l'époque archaïque dans les centres religieux grecs importants, comme Delphes. La critique moderne a bien déconstruit la distinction établie par les Anciens entre la divination naturelle ou inspirée (en grec ἄτεχνος, ἔνθεος, en latin *naturalis*) et la divination comme technique, artificielle (ἔντεχνος, τεχνική, latin *artificiosa*)[13]. Cette distinction, qui est largement influencée par la doctrine stoïcienne, a pu constituer un critère heuristique qui n'explique rien et peut au contraire conduire à des interprétations fallacieuses[14].

Parmi les méthodes de consultation oraculaires répandues en Grèce, on trouve l'utilisation d'astragales, dés, jetons, pions, ou de n'importe quel autre objet

10. Sur la signification d'*Aiôn* dans le fr. 52 D.-K., voir Festugière (1949), p. 176-178 ; Leibovich (1994), p. 97-116 ; Porro (1996), p. 56, n. 15 ; Storoni Piazza (2008).

11. Voir U. Schädler dans ce volume.

12. Alcée, fr. 351 (trad. G. Lieberman, CUF) ; Voigt *ap*. Eustathe, *Iliade,* 633,59, *Odyssée,* 1397,30 = Suétone, *Les Jeux des Grecs*, p. 105-106 Taillardat. Ce jeu a connu une grande popularité ; cf. les nombreuses allusions dans la Comédie Ancienne et la description donnée par Pollux, *Onomasticon*, VI, 206 et IX, 97-98 ; Schädler (2009a), Schädler (2013c) ; Costanza (2019a).

13. Cette division caractérise la théorie antique de la divination jusqu'au traité sur l'argument de Cicéron, voir en particulier Bouché-Leclerq (1876), I, p. 246 ; Hopfner (1928), col. 1261, 1276 ; Bloch (1963), p. 34 ; Del Corno (1985), p. 282-283 ; Montero (1997), p. 14 et 16 ; Flower (2008), p. 84-85 ; Johnston (2008), p. 9 et 28 ; Ustinova (2009), p. 8.

14. Voir Flower (2008), p. 90-91 ; Johnston (2008), p. 9, conclut que cette distinction est « *more heuristic than real outside of intellectual* circle » ; *ibid*., p. 28, elle distingue par contre les « oracles institutionnels » des « devins indépendants ».

(monnaies, fèves, noix, etc.) susceptible de servir comme générateurs de hasard[15]. Ma contribution s'intéresse à une autre facette des *psephoi* ou *pessoi*, des pions analogues à ceux qu'utilise l'enfant. La valeur numérale des *psephoi* peut être oraculaire, comme dans la pratique appelée pséphomancie. Après avoir brièvement introduit les principes de ce système, je présenterai ses applications pratiques tardives relatives au mariage et à l'harmonie du couple, puis j'aborderai la divination homérique[16].

2. Pséphomancie, arithmomancie, oniromancie

Pour comprendre les procédés de la pséphomancie, il faut savoir que les Grecs employaient les lettres de leur alphabet à la fois comme système d'écriture et de calcul[17], ce qui explique la création d'un réseau complexe de correspondances symboliques entre signes verbaux et numéraux[18]. C'est sur cette base que s'est développée l'arithmomancie, cette pratique divinatoire qui assigne une valeur au nombre (ἀριθμός) conçu selon le principe de l'homme microcosme et du macrocosme cosmique[19]. Comment fonctionne cette technique divinatoire ?

Il s'agit de calculer d'abord les valeurs numérales (en grec ψῆφοι) attribuées aux lettres des mots et de les additionner ensuite afin de trouver un élément (un mot ou une phrase entière) avec la même somme arithmétique. Ce mot prend le nom d'isopsèphe (ἰσόψηφον). La correspondance entre les deux mots permet de prévoir l'avenir[20]. Cette opération de calcul n'est pas mécanique, mais offre une voie d'accès à des vérités cachées. Nous pouvons citer un exemple fameux pour expliquer comment ce procédé fonctionne, celui de l'isopsèphe qui circulait entre le nom de Néron et la phrase : « il tua sa propre mère » (ἰδίαν μητέρα ἀπέκτεινε)[21].

15. Sur les jeux de pions voir les descriptions de Pollux, *Onomasticon*, VII, 203-206, IX, 97-99 ; COSTANZA (2019a). Sur le rapport entre jeu et hasard, voir DASEN (2016), p. 73-100.

16. Voir aussi D. BOUVIER dans ce volume.

17. Comme SKEAT (1936), p. 23 = *id.* (1978), p. 47 l'a très clairement affirmé : « *All nations whose alphabet is also their numeral system tend inevitably to seek some mystic connection between words and the numbers which can be derived from the letters which compose them.* »

18. Sur les systèmes numériques fondés sur des chiffres relatant de l'alphabet, voir NIEBUHR TOD (1979), p. 127-13 ; FRANKFURTER (1994), p. 193-195.

19. Toujours très utiles KIRCHER (1665) ; BOUCHÉ-LECLERQ (1876), I, p. 258 et 261-264 ; LEHMANN (1898), p. 211, 222 ; DORNSEIFF (1925), p. 89-92 ; FESTUGIÈRE (1942), I, p. 18-31 sur des spéculations de souche pythagorique à l'égard de l'arithmoscopie.

20. Voir BOUCHÉ-LECLERQ (1876), I, p. 318-321 ; PERDRIZET (1904), p. 350-360 ; HALLIDAY (1913), p. 210-213 ; DORNSEIFF (1925), p. 69-90 et 96-113 ; SKEAT (1936), p. 23-25 = *id.* (1978), p. 47-49 ; FESTUGIÈRE (1942), I, p. 202 ; LOUGOVAYA (2011), p. 202.

21. Suétone, *Néron,* 39.

L'isopsèphe[22] révélait sa culpabilité, grâce à l'ajout du mot ἰδίαν, inutile pour la structure de la syntaxe, car un pléonasme, mais nécessaire pour produire la somme attendue.

En suivant les règles de ce système divinatoire, les consultants pouvaient créer des combinaisons très variées basées sur les correspondances entre lettres et nombres. Ainsi, c'est sur la base de l'isopséphie que, depuis le IIe siècle de notre ère, les opérateurs de la théurgie établissent les qualités secrètes des divinités du panthéon d'Égypte gréco-romaine (Isis, Sarapis) et du monde classique (Dionysos, Éros, Achille). Des isopsèphes révèlent ainsi qu'Isis est « le grand espoir », Sarapis « la gloire d'Alexandrie »[23]. De même, le nom secret des divinités est révélé par la valeur numérique des lettres qui composent leur nom officiel par opposition avec le nom caché, inconnu de la plupart des gens. Le magicien prescrit ainsi d'écrire la valeur de 3 663 sur une feuille de papyrus, de la tenir sur sa poitrine et d'invoquer l'aide surnaturelle (Βαινχωωωχ)[24].

Cette procédure se retrouve dans l'oniromancie. Dans son traité sur l'interprétation des rêves (IIe s. apr. J.-C.), Artémidore de Daldis signale plusieurs correspondances alphanumériques afin d'indiquer à l'exégète comment il doit interpréter le sens du rêve[25]. Ainsi, rêver d'une vieille femme est un présage de mort car elle est proche du terme de sa vie, de plus « vieille femme », γραῦς, a pour isopsèphe « les obsèques », ἡ ἐκφορά[26]. Ailleurs, rêver d'une « belette » (γαλῆ) annonce un « procès » (δίκη) à cause de l'isopséphie des deux mots[27].

---

22. Voici le calcul de cette équivalence : N 50 + ε 5 + ρ 100 + ω 800 + ν 50 = 1005 = ἰδίαν (10 + 4 + 10 + 1 + 50) + μητέρα (40 + 8 + 300 + 5 + 100 + 1) + ἀπέκτεινε (1 + 80 + 5 + 20 + 300 + 5 + 10 + 50 + 5). Voir Skeat (1978), p. 45 ; Janssens (1988), p. 103-115 ; Lougovaya (2011), p. 203 et no 10.

23. Cf. *Papyrus d'Oxyrhynque*. XLV, 3239, IIe siècle apr. J.-C., une table d'isopsèphes sur colonnes, alphabétisée par les lettres initiales des lemmes, tels que l. 21 Ἶσις (10 + 200 + 10 + 200) = 420 = ἡ (8) μεγάλη (40 + 5 + 3 + 1 + 30 + 8) [ἐ]λπίς (5 + 30 + 80 + 10 + 200) et l. 3 : ὁ (60) Σαρᾶπις (200 + 1 + 100 + 1 + 80 + 10 + 200) = 662 = ᾽Αλεξάνδρειαν (1 + 30 + 5 + 60 + 1 + 50 + 4 + 100 + 5 + 10 + 1 + 50) κοσμεῖ (20 + 70 + 200 + 40 + 5 + 10). Voir Skeat (1978), p. 49-54 ; Lougovaya (2011), p. 202.

24. Ce nom mystique est donné à l. 936 de *PGM* IV en tant que nom au très grand pouvoir magique, est cité à l. 1057 et divisé comme il faut : Β 2 + α 1 + ι 10 + ν 50 + χ 600 + ω 800 + ω 800 + ω 800 + χ 600, voir Brashear (1989), p. 123-124.

25. Pour l'application des combinaisons de noms et *pséphoi* des lettres à l'oniromancie, Artémidore, *L'Interprétation des rêves*, I, 11 : ἐνίοτε δὲ ἰσόψηφα ἐπινοοῦντα. Voir Bouché-Leclerq (1876), I, p. 319-321 ; Hopfner (1928), col. 1286.

26. Artémidore, *L'Interprétation des rêves*, IV, 24 = 704 comme somme totale des isopsèphes ; voir aussi *id*., II, 70 sur les valeurs des lettres grecques pour calculer la durée de la vie ; *id*., III, 45 donne 66 comme l'isopsèphe d'hernie (κήλη) et du dommage (ζημία). Sur la valeur pséphomantique des lettres de l'alphabet, voir aussi id. IV, 22 avec d'autres interprétations isopséphistiques des rêves.

27. Artémidore, *L'Interprétation des rêves*, III, 28 = 42 comme isopsèphe.

Des listes d'ἰσόψηφα sont aussi conservées sur un papyrus de Jéna (fin du Ve-début du VIe s. apr. J.-C.[28] Le sens de ces fragments, au premier abord obscur, s'éclaire quand on réalise que les deux premières lignes du fragment a produisent toujours chacune la somme de 1207 et associent « la fondation d'Hadrien » (Ἀδριανοῦ κτίσμα) à la ville de « Rome souveraine » (Ῥώμη βασίλεια), tandis que la troisième ligne du même fragment produit la somme de 2199 : ἡ Ῥωμαίων πόλ[ις] (la ville des Romains), ce qui renvoie à la somme du fragment b, ligne 2 : « couronne de l'univers » (οἰκουμένης στέφανος). Ce fragment doit donc être placé à côté du précédent dans la reconstruction du papyrus, et non au-dessous, pour respecter la succession des isopsèphes dans cet écrit.

Ce type de correspondances numériques se retrouve dans la tradition médiévale. Au XIVe siècle, le manuscrit Par. Gr. 1630 démontre l'équation entre la divinité du Christ et la demande du salut en se basant sur l'équivalence entre la somme du vocatif Χριστέ (600 + 100 + 10 + 200 + 300 + 5) accompagné de ὁ θεός, « le Dieu », (70 + 9 + 5 + 70 + 200) et, d'autre part, de la prière : « Sauve nous ! » (σῶσον 200 + 800 + 200 + 70 + 50, ἡμᾶς 8 + 40 + 1 + 200) = 1569 (qui s'écrit αφξθ)[29]. L'essor de la pséphomancie correspond à la vogue de la divination à l'âge des Paléologues lors de la dernière renaissance byzantine. C'est un moment décisif pour la transmission des savoirs occultes en Occident aussi bien que dans l'Orient slave. Des conjectures divinatoires sont tirées des valeurs numériques des lettres de l'alphabet cyrillique, comme dans le traité sur l'art de la prophétie attribué à Samuel, *Xitrost' proroku Samuilu otkrovena*[30]. Cet exemple montre l'importance de l'héritage byzantin en milieu slavophone dans le domaine des savoirs secrets.

La pratique de l'arithmomancie a survécu en Grèce post-byzantine[31]. Cette technique a eu des applications pratiques relatives au mariage. Des manuscrits d'Athènes (XVIe-XVIIIe siècle) donnent des prophéties sur la vie conjugale tirées des ψῆφοι pris au sens de « valeur numérale » des prénoms des époux. *Nomen est omen*, disent les Latins[32]. Le principe que le nom propre de la personne révèle le destin d'un individu est très ancien. En Grèce post-byzantine, le calcul de la valeur numérale des noms doit annoncer la bonne ou mauvaise fortune du ménage. Le pronostic est ainsi fondé sur un procédé mécanique simple que n'importe qui pouvait appliquer à toute occasion de sa vie. Les valeurs numériques des noms

28. *Papyrus de Jéna*, II, 15 (= inv. 222 a-c), éd. AST (2010) ; LOUGOVAYA (2011), p. 200-201, avec discussion de ces fragments par rapport à la tradition des isopsèphes.

29. Voir DORNSEIFF (1925), p. 181.

30. Pour ce traité qui emploie les lettres cyrilliques initiales et d'autres similaires, voir MATHIESEN (1995), p. 165.

31. Pour un bilan de la tradition de la divination byzantine, voir COSTANZA (2012), p. 771-777.

32. Voir déjà des exemples dans *Odyssée*, XIX, 407-409 ; *Hymne homérique à Aphrodite*, 198, discussion du nom d'Hélène chez Eschyle, *Agamemnon,* 681-689 ; cf. RIESS (1939), col. 376-378 ; PERADOTTO (1969), p. 4 ; PRITCHETT (1979), p. 135.

d'un couple pouvaient rassurer les gens sur l'avenir de leur mariage ou annoncer au contraire des difficultés insurmontables.

Un exemple de ce type de procédé se trouve dans un traité de psséphomancie zodiacale postbyzantin conservé dans un manuscrit de la Bibliothèque Nationale d'Athènes du XVII[e] siècle[33]. Deux chapitres concernent le mariage. Par comparaison avec les isopsèphes antiques, le procédé post-byzantin témoigne d'une simplification de la méthode pour mieux exploiter ses contenus. Les valeurs numériques des noms des époux révèlent ici le lien avec un signe du Zodiaque ou une planète qui annonce la destinée, c'est-à-dire un heureux ménage ou une discorde sans remèdes[34]. Le chapitre I de la *version* A énonce ainsi :

Δι‹à νà› γ‹νωρ›ίσις τô‹ν› ιβ′ ζοδίον τὸ περιαίχον τοῦ καθ' ἕνα ἀπὸ ταίσερα στιχίων· πῖα ἶνε τοῦ πυρὸς καὶ ‹πῖα› τοῦ ἀγέρος καὶ πῖα ἶνε τοῦ ἥδορ καὶ πῖα τῖς γῖς.

1. Τοῦ πιρός: ὁ Λέον, Κριός, Τοξότης.

2. Τοῦ ἥδατος: Ἰχθύες, Σκορπίος, Καρκίνος.

3. Τοῦ ἀγίρ‹ος›: Ζυγός, Δίδυμοι, Ὑδροχόος.

4. Τῆς γῖς: Αἰγόκερως, Παρθένος, Ταῦρος.

5. Καὶ ‘τοῦτα ὀνομάζουνται κατὰ[ν] τὶν τάξιν πλέον ὀρθόταιρων.

6. Καὶ ἂν βούλαισε νὰ ἤδις ἕνα ἀντρόγινον ἐὰν σι‹μ›φονοῦσιν τὰ ζόδιά τους ψίφισον τὸ ὤνομαν τοῦ ἀντρὸς καὶ τῖς γιναικὸς καὶ ἥφιλον ὑπὸ τôν ιβ′·

7. Καὶ ἂν μίνῃ ψιφίων α′ Κριός, ἐὰν μήνου 2, ἦνε Ταῦρος, ἐὰν μίνου 3, Δίδυμοι καὶ ἄν μήνι 4 Καρκίνος, ἂν μίνου 5, Λέων, εἰ 6 Παρθένος, εἰ δὲ 7 Ζυγός, εἰ δὲ 8 Σκορπίος καὶ 9 Τοξότης, εἰ δὲ 10 Αἰγόκερως καὶ 11 Ὑδροχόος, εἰ δὲ 12 Ἰχθύες.

8. Εἰ [πέ]σουν τôν δίον ἠς τὸ ὕδορ, ἦναι καλά.

9. Εἰ παίσουν ἠς τὸ λα‹μ›πρὸν καὶ ἠς τὸν ἀγέραν, καλὸν ἦνε.

10. Ἢ δὲ παίσουν καὶ τοὺς δίους ἠς τὸ χôμαν, καλόν ἐστιν.

11. Ἢ δὲ παίσι ὁ αἶνας ἠς τὸ πῆρ καὶ ὁ ἄλος ἠς τὸ ὕδορ, τὸ ὕδορ σβίνι τὸ λ[α‹μ›πρό]ν·

12. Πάλιν ἡ πέσι ὁ αἶνας ἠς τὸ χôμαν καὶ ὁ ἄλος ἠς τὸν ἀγέραν, ὁ ἀγὶρ σκορπίζει τὸ χôμαν καὶ δαὶν σι‹μ›φονοῦσιν, ἀλλὰ οὐδὲ προταίρου.

13. Καὶ <ἄν› βρίσκοις τὸ ἀλιθές, πάλι λάβε τὸ ψῖφος τοῦ ἀνθρόπου καὶ τῖς μιταίρας του καὶ ἰδὲ πόσον ψῖφος ἦναι ὁ ἀ[ρι]θμὸς τοῦ πατρὸς καὶ δὲ πόσα || γράμματα ἦνε καὶ πόσος ψῖφος ἦναι ἡ σοῦμα τους· καὶ αἰνίσῃς αὐτὰ καὶ ἥφιλον ὑπὸ τôν 7 ἤγουν ἠς τίπον τô‹ν› πλανιτῶν καὶ τὰ ἀπομένοντα ἀπὸ τὸ ἑπτά·14. ἐὰν μίνι ψῖφος α′, ἐγενίθι ἐς τὸ‹ν› Ἥλιο‹ν›, ἡ δὲ β′ ἐγενίθι εἰς τὴν Ἀφροδίτι‹ν›, ἡ δὲ τρία, ὁ πλανίτις ἦνε ὁ Αἱρμῖς, ἡ δὲ δ′ ἦναι Σελήνη, ἡ δὲ 5, ἦναι Κρονος, ἡ δὲ 6, ἦνε Ζεύς, ἡ δὲ 7, ἶναι Ἄρις.

Afin que tu puisses connaître le contenu de chaque signe du Zodiaque par les quatre éléments :

ceux qui sont de feu, ceux d'air, ceux d'eau et ceux de terre.

1. De feu : le Lion, le Bélier, le Sagittaire.

2. D'eau : les Poissons, le Scorpion, le Cancer.

33. EBE 1265, ff. 49[r-v], 50[v], 51[r].

34. Édité comme le début du traité par Delatte (1924), p. 98, 1-8.

3. D'air : la Balance, les Gémeaux, le Verseau.

4. De terre : le Capricorne, la Vierge, le Taureau.

5. Et ces signes sont plus correctement appelés selon cet ordre.

6. Et si tu veux savoir pour un couple, si leurs signes du Zodiaque seront en accord, tu dois calculer la valeur numérique du mari et celle de la femme et diviser par 12.

7. Si après la division le reste est 1 c'est le Bélier ; 2, le Taureau ; 3, les Gémeaux ; 4, le Cancer ; 5, le Lion ; 6, la Vierge ; 7, la Balance ; 8, le Scorpion et 9, le Sagittaire ; 10, le Capricorne et 11 le Verseau ; 12, les Poissons.

8. S'ils tombent tous les deux dans l'eau, c'est bien. 9. S'ils tombent dans le feu et dans l'air, c'est bien. 10. Et s'ils tombent tous les deux dans la terre, c'est bien. 11. Si l'un d'eux tombe dans le feu et l'autre dans l'eau, l'eau éteint le feu. 12. Encore, si l'un tombe à terre et l'autre dans l'air, l'air disperse la terre et ils ne vont pas s'entendre, mais cela n'arrive pas depuis le début. 13. Si tu trouves la vérité, prends encore la valeur numérique de l'homme et de sa mère et regarde ce que produit le nombre de son père, combien de lettres il fait et quelle est la valeur numérique de leur somme. Et fais l'addition et divise-les par sept, c'est-à-dire par le nombre des planètes et regarde combien il reste de sept. 14. Si le reste de la valeur numérique est 1, cela s'est passé sous le signe du Soleil ; si 2, de Vénus ; si 3, de Mercure ; si 4, de la Lune ; si 5, de Saturne ; si 6, de Jupiter ; si 7, de Mars[35].

Une variante basée sur l'arithmétique se trouve dans un manuscrit astrologique de la Société Nationale d'Histoire et d'Ethnologie d'Athènes de la première moitié du XVII^e siècle, aujourd'hui malheureusement perdu[36]. Le chapitre sur la psépho-mancie qui concerne le couple est complet, à part la perte du titre et du début de la préface. La série d'additions est complète, de 1-1 (α′ καὶ α′) à 8-9 (η′ καὶ θ′)[37]. Les renseignements sur l'application de cette méthode sont donnés à la fin du traité[38]. Suit un autre écrit arithmomantique concernant la méthode pour établir lequel des époux va mourir le premier[39]. Succède le début de la version B avec une sélection de pronostiques :

Ψήφισον δὲ καὶ τὸν ἀριθμὸν τῶν γραμμάτων ἤως τῶν ὀνομάτων οὕτως.

Καὶ ὕφειλε αὐτὰ ὑπὸ τῶν θ′ καὶ τῶν κάτωθεν τῶν θ′ πίασε τὴν γραμμὴν ἐκ τῆς ἀρχῆς ἤως ἀπὸ τὴν μίαν, καὶ εὑρήσεις πᾶσαν ἀλήθειαν. Οἱ γὰρ ἀριθμοὶ ἔσονται οὗτοι·

35. À f. 49^r-v, éd. DELATTE (1924), p. 98, 9-21 : *De coniugum concordia per signa divinatio* et p. 98, 22-99, 7 : *De planeta cuiusvis inveniendo* ; COSTANZA (2015), p. 356-361.

36. Pour la description de ce codex perdu (= Athen. BIEE) voir LAMPROS (1912), p. 294 ; DELATTE (1924), p. 49-50. Il faut donc suivre les transcriptions de ce dernier, même s'il a souvent normalisé l'orthographe du manuscrit.

37. À f. 46^r- f. 48^r.

38. À f. 48^v.

39. À ff. 48^v-49^r, éd. DELATTE (1924), p. 243. Ce traité est fondé sur le nombre des syllabes des noms du couple et le signe du Zodiaque, par exemple *Georgios* et *Maria* produisent 7 syllabes (4 + 3), si le nombre final correspond au signe du Lion, c'est l'homme qui va mourir le premier, si à celui de la Vierge, c'est la femme à quitter la première.

1. α′ καὶ α′· σύμφωνοι ἔσονται· ἡ δὲ γυνὴ πλέων [τοῦ ἀν]δρὸς ἀγαπήσει· εστω δε η γυνη μετ᾽ αλη‹ς› γλωσας· διο{ν} πολλα προσκρουσουσιν.

2. α′ καὶ β′· σύμφωνοι ἔσονται· ἀλλήλοις φιλοῦσι ἀγαποῦντες καὶ τὸν ἅπαντα χρόνον τῆς ζωῆς [αὐτῶν]ι.

12. β′ καὶ δ′· οὐ μὴ συμφωνήσωσι διὰ ζηλοτυπίαν.

13. β′ καὶ ε′· σύμφωνοι.

14. β′ [καὶ ς′· οὐ μὴ συμφωνή]σωσιν.

20. γ′ καὶ ε′· οὐ μὴ συμφωνήσωσι· ἡ γὰρ γυνὴ ἀπὸ ἄλλου ἀνδρὸς ἐξελεύσεται.

21. γ′ καὶ ς′· σύμφωνοι ἔσονται εἰς μοχείαν.

22. γ′ καὶ ζ′· ὁ ἀνὴρ τῆς γυναικὸς ὑποκριτής ἐστι.

25. δ′ και δ′ · ου μη [συμφωνησωσι δια] τους γονεις.

Calcule aussi le nombre des lettres avec leurs noms.

Tu dois diviser ces nombres par 9, et, une fois divisé ces nombres par 9, dresse ensuite la ligne dès le début jusqu'au premier chiffre, tu pourras ainsi trouver la vérité toute entière. Ces nombres seront donc les suivants :

1. 1 et 1 : ils seront d'accord, la femme va aimer son mari davantage, mais elle tiendra un autre discours, donc ils auront beaucoup de conflits.

2. 1 et 2 : ils seront d'accord, ils vont s'aimer l'un l'autre et pour toute la durée de leur vie.

12. 2 et 4 : ils ne seront pas d'accord à cause de la jalousie.

13. 2 et 5 : ils seront d'accord.

14. 2 et 6 : ils ne seront pas d'accord.

20. 3 et 5 : ils ne seront pas d'accord, car la femme jouira de la compagnie d'un autre homme.

21. 3 et 6 : ils seront d'accord sur le fait de se tromper.

22. 3 et 7 : l'homme sera un menteur envers sa femme.

25. 4 et 4 : ils ne seront pas d'accord à cause de leurs parents.

Le dernier exemple exposé concerne le calcul des valeurs des noms de futurs mariés[40].

3. Jeu de dés et oracles homériques

Pour terminer, je reviens à la question de la dimension divinatoire du jeu avec des dés et des *psephoi* ou *pessoi*. Des oracles tirés des vers homériques, les *homéromanteia,* reposent aussi sur des jeux de dés et de nombres. En raison de

40. Éd. Delatte (1927), p. 133-135; Costanza (2015), p. 363-365. À f. 47^{v} νηκολα | αννα (l. Νικόλα ῎Αννα), où leurs valeurs sont additionnées : 50 (= ν) / 28 (= 8 η + 20 κ) / 71 (= 70 ο + 1 α) / 31 (= 30 λ + 1 α) / 51 (= 50 ν + 1 α) / 5<0> (= ν) = 281. À f. 49^{v} γεοργι (l. Γεώργι, i.e. Γεώργιος) : 8 (= 3 γ + 5 ε) / 70 (= ο) / 100 (= ρ) / 4 (= 3 γ + 1 ι) = 182. Ici, ι produit « 1 » au lieu de « 10 », ce qui certifie la liberté de réception des règles de la numérologie ancienne. À f. 50^{r} μιχαλι (l. Μιχάλης) montre la double infraction de ι = 1 ≠ 10: 41 (= μι) / 600 (= χ) / 32 (= αλι) / = 673. On a σιμεο (l. Συμεών) : 201 (= σι) / 45 (= με) / 70 (= ο) / = 316, αντωνη (l. ᾽Αντώνης) : 51 (= να) / 300 (= τ) / 800 (= ω) / 58 (= νη) / 1209. Encore les valeurs de Jean et Sophie dans deux colonnes d'écriture : γιαννη σοφια (l. Γιάννης Σοφία) à f. 50^{r} : 3 (= γ) / 1 (= ι) / 1 (= α) / 110 (= νν) / 8 (= η) / = 123 et 200 (= σ) / 70 (= ο) / 500 (= φ) / 2 (= ια). À part l'infraction de 'ι' = 1 ≠ 10, le double ν ne vaut pas 100, comme il faudrait attendre.

l'importance accordée à la parole écrite dès l'époque hellénistique pour la transmission des savoirs occultes, un procédé divinatoire particulier repose sur la puissance des poèmes homériques, attribuées à un personnage charismatique, objet d'un culte héroïque[41]. Dans l'Égypte gréco-romaine, où l'hellénisme a exercé une forte influence, le corpus homéromantique comprend plusieurs témoignages sur papyrus des IIe-IIIe siècle av. J.-C. avec différentes traditions textuelles[42]. Parmi les papyrus magiques grecs *(PGM*), le papyrus VII contient un recueil de textes divers, dont une sélection de vers avec un nombre à trois chiffres inscrits sur le côté gauche du papyrus. Les clients de cet abrégé divinatoire devaient jeter le dé à trois reprises afin de trouver ainsi le vers prophétique indiqué par trois chiffres inscrits en marge et obtenir la réponse à leur question[43]. Dans *PGM* VII, les citations sont tirées soit de l'*Iliade*, soit de l'*Odyssée*[44], tandis que d'autres oracles ne se basent que sur l'*Odyssée*[45]. Ces oracles ne sont toutefois pas issus d'un exemplaire complet du texte homérique, mais au contraire d'une compilation préalable d'une sélection de vers épiques. Ces recueils, ou promptuaires homéromantiques, ont probablement été constitués par des prêtres dans des centres oraculaires égyptiens ouverts aux pèlerins[46]. Le consultant d'un *Homéromanteion* pouvait agir en toute autonomie, sans l'aide d'un spécialiste. Il n'avait qu'à lancer les dés et trouver le vers associé à sa question. Les poèmes d'Homère ne sont pas les seules sources d'oracles. Les livres sibyllins, l'*Énéide* de Virgile[47], la *Bible* pour les Chrétiens, et plus tard le Coran pour les musulmans[48], ont exercé la même fonction oraculaire. La procédure des oracles bibliques est identique à celle du milieu polythéiste traditionnel, basé sur les vers de l'épopée homérique[49].

---

41. Sur le culte héroïque d'Homère, voir SCHWENDNER (2002), p. 108. Voir aussi FRANKFURTER (2019).

42. Voir *Papyri Graecae Magicae (PGM)* VII (= *P. Lond.* 121) ; *P. Bon.* I 3 ; *P. Brux. inv.* E 5938, *P. Oxy.* IV 773 et LVI 3831, cf. MEERSON (2019), p. 138-139 avec bibliographie.

43. *PGM* VII 1-152 (IIIe s. apr. J.-C.) voir HOPFNER (1924), p. 213 ; ID., 1928, col. 1286 ; MALTOMINI (1995), p. 109-120 ; SCHWENDNER (2002), p. 109.

44. *P. Bon.* I 3 (IIe-IIIe s.apr. J.-C.), BINGEN (1961), p. 219 ; MALTOMINI (1991), p. 239-241.

45. *P. Oxy.* IV 773, IIp ; *P. Brux. inv.* E 5938, rééd. LAMEERE (1960), p. 113-147, no 7. Voir BINGEN (1961), p. 219. Il présente sept fragments de quatre colonnes contenant Homère, *Odyssée,* II, 304-312, 339-357, 362-374, 386-410 et des fragments plus petits.

46. SCHWENDNER (2002), p. 107-111, pense que les *Homéromanteia* étaient en effet utilisés par des prêtres égyptiens bilingues, qui maîtrisaient le démotique et le grec ; voir par exemple les fouilles de Karanis et de Soknopaiou Nesos dans le Fayoum de l'Université du Michigan. Sur la question, voir ADDEY (2014), p. 75 ; MEERSON (2019), p. 142-145.

47. Pour les *sortes Vergilianae* voir SAWYER (1999), p. 152.

48. De fait le *Quran* devint l'oracle le plus important du monde islamique ; voir FLÜGEL (1860) ; FRANKFURTER (1998), p. 269 ; STRICKMANN (2005), p. 117-118. Pour les *Goralot* les livres de *sortes* comme médium de la divination juive, voir BURKHARDT (2003), p. 95-107.

49. Voir BJÖRCK (1939), p. 94-95 et 98.

Conclusion

Une construction intellectuelle admirable est à la base du système de la psépho-mancie, fondée sur des jeux de nombres qui manifestent la volonté de donner un ordre à l'univers. De la même manière, l'enfant qui joue chez Héraclite est pleinement conscient de la valeur numérale, c'est-à-dire de la propriété abstraite des nombres associés aux différentes faces du dé. Son jeu pourrait donc être en rapport très étroit, voire indissociable, avec une pratique divinatoire qui abolit la distinction entre passé, présent et futur par son ambition de connaître l'avenir. Cette forme de connaissance surnaturelle donne une chance d'abolir l'écart entre le passé et le futur afin de projeter l'homme dans un éternel présent. Cela nous ramène à l'opposition de Platon entre l'éternité toujours stable et immuable et le temps produit par le Démiurge qui procède par le nombre et se caractérise par la succession, la corruption et la génération[50].

La pratique ludique où les pions (πεσσεία) peuvent être employés comme outils divinatoires, tout comme la pratique divinatoire par les nombres, possède une dimension achronique. Les jeux de pions de l'enfant du fr. 52 D.-K. peuvent être compris comme un retour à l'*illud tempus* mythique précédant le moment où l'homme, enchaîné aux limites de la temporalité, subit les souvenirs pas toujours heureux du passé et l'incertitude de l'avenir. L'intelligence divinatoire n'est pas étrangère à certaines dynamiques de la pensée enfantine[51]. Le recours aux pions ou aux nombres est une façon de refuser le fatalisme et d'agir sur l'indéterminé pour gagner le temps infini (ἄσπετος αἰών) du fr. 16 D.-K. d'Empédocle[52] ou encore l'αἰών immortel et divin évoqué par Aristote[53].

50. Cf. Platon, *Timée*, 37d-38a, avec les réflexions de Porro (1996), p. 56-57.

51. Voir V. Dasen dans ce volume.

52. Voir Porro (1996), p. 57.

53. Cf. Aristote, *Du ciel*, 279a, 20-28, qui explique αἰών comme dérivé par αἰεὶ εἶναι (« être toujours ») avec la discussion de Festugière (1949), p. 172 ; Porro (1996), p. 59.

Platon et Héraclite, le jeu des cinq lignes (*pente grammai*) comme analogie du destin*

Arnaud Macé

Université de Bourgogne-Franche-Comté

Introduction

Les philosophes de la Grèce ancienne ont parfois recouru, pour illustrer certains points de doctrine, à des analogies avec les jeux de leurs contemporains[1]. Aristote dit ainsi de l'homme qui contredit sa nature de vivant politique en ne vivant pas en communauté, qu'il est « tout à fait comme celui qui, au jeu des pions, est isolé » (ἅτε περ ἄζυξ ὢν ὥσπερ ἐν πεττοῖς)[2]. Le substantif πεττός, forme attique de πεσσός, désigne en premier lieu le pion, c'est-à-dire un jeton que l'on déplace sur un plateau de jeu et qui est le plus souvent une petite pierre de forme ovale, un

* J'aimerais remercier celles et ceux qui m'ont permis d'améliorer cet article sur de nombreux points grâce à leurs remarques et leurs réponses à mes sollicitations : David Bouvier, Ulrich Schädler et Marco Vespa ; je voudrais réserver une mention spéciale à Véronique Dasen, qui aura été tout au long de cette rédaction une admirable guide dans le champ fascinant des jeux anciens.

1. La connaissance des jeux de la Grèce ancienne s'appuie sur deux types de sources, archéologiques (plateaux gravés sur le sol en pierre, tables de jeux, accessoires de jeu, représentations d'activités ludiques sur des vases, etc.) et textuelles. Parmi les sources textuelles, on peut distinguer celles qui mentionnent simplement ces activités ludiques, éventuellement pour introduire une comparaison à partir de celles-ci, comme le texte d'Aristote cité dans ce paragraphe, et celles qui les ont prises pour objet d'étude, comme l'*Onomasticon* de Julius Pollux (IIe s. apr. J.-C.) qui consacre une partie du livre IX aux noms de jeux et dont un abrégé nous est parvenu (cité ici dans l'édition E. Bethe, Teubner). Parmi les sources de Pollux, il y a un traité perdu de Suétone, *Les Jeux des Grecs*, qui a nourri les autres textes anciens où nous trouvons des tentatives de classement des jeux : le *Lexicon* d'Hésychios d'Alexandrie (probablement VIe s. apr. J.-C.), la *Souda* (encyclopédie grecque du Xe s. apr. J.-C.) et les commentaires à l'*Iliade* et de l'*Odyssée* d'Eustathe de Thessalonique (XIIe s. apr. J.-C.). Sur les questions méthodologiques soulevées par la reconstitution des règles de jeux de plateau antiques, Schädler (2019a) ; sur Pollux, Costanza (2019a), (2019b).

2. Aristote, *Politique*, 1253a 6-7.

galet (ψῆφος)[3] ; il peut désigner par extension la table sur laquelle on joue avec des pions[4]. On doit reconnaître que ce terme, ainsi que les nombreux termes apparentés, πεττεία, πεττευτής, πεττεύω (variantes attiques de πεσσεία, πεσσευτής, πεσσεύω), désignant respectivement le jeu, le joueur ou l'action de jouer avec des πεττοί, ne permet pas d'isoler un jeu en particulier mais renvoie d'une manière très générale à tous les jeux qui se jouent avec des pions[5], que ce soit sur le sol, sur un plateau posé sur les genoux ou sur une table, avec ou sans dés[6]. L'examen du type d'analogie comme celle que propose Aristote dans ce célèbre passage suppose que l'on puisse, autant qu'il est possible, identifier, par-delà la généralité du vocabulaire, l'une des variétés de jeu auquel pense l'auteur afin de nous faire une idée du type de référence que cet exemple véhiculait pour les contemporains. En l'occurrence, dans l'exemple proposé par Aristote, le jeu devait consister à encercler les pions de l'adversaire, à les isoler du reste de ceux-ci, ce qui évoque le jeu de stratégie appelé *Polis*[7].

Nous nous proposons, dans la présente étude, de contribuer à faire progresser la discussion en vue de cette identification dans le cas de deux passages, l'un chez Platon (*Lois*, 903d 3-e1) et l'autre chez Héraclite (fr. 52 D.-K.). En rapprochant ces deux textes, nous faisons l'hypothèse que leurs auteurs évoquent tous deux un jeu de « pions » pour établir, par analogie, un lien entre la façon dont les hommes mènent leur vie et le destin qui les attend en conséquence. La similarité des usages analogiques pourrait dès lors s'appuyer sur la similarité de la référence au même type de jeu. L'Athénien, dans les *Lois*, invoque en effet un « joueur de pions » (πεττευτής) qui semble déplacer chacun de ses pions comme le dieu déplace chaque âme vers un lieu favorable ou défavorable en fonction de son amélioration ou de sa corruption morales. Le fr. 52 D.-K. d'Héraclite propose une comparaison entre le

3. Pollux, *Onomasticon*, IX, 97, 4, précise qu'au jeu des cinq lignes, un des jeux de pions qui se joue aussi avec des dés, les pions sont des cailloux (ψῆφοι… εἰσιν οἱ πεττοί).

4. Ainsi Sophocle évoque-t-il « et les plateaux à cinq lignes et les lancers de dés (καὶ πεσσὰ πεντέγραμμα καὶ κύβων βολαί) », fr. 396 *TrGF* Radt, cité par Pollux, *Onomasticon*, IX, 97, 6-7.

5. AUSTIN (1940), p. 260 ; KURKE (1999b), p. 253.

6. Comme nous le verrons, nos sources textuelles emploient le terme πεττοί et les termes apparentés pour parler aussi bien de jeux de stratégie sans dé comme le jeu de *Polis* (voir note suivante), que de jeux avec dés comme le jeu des cinq lignes. Ainsi Eustathe se réfère à ceux qui jouent à ce jeu (des cinq lignes) au moyen du verbe πεττεύω : ἕκαστος τῶν πεττευόντων, « chacun de ceux qui jouent les pions » (*Commentaire à l'Odyssée*, 1, 28, 41, G. Stallbaum, Weigel).

7. Voici la description d'un tel jeu par Pollux, *Onomasticon,* IX, 98, 4-8 : « Le jeu joué au moyen de pions multiples est un plateau possédant des positions disposées en lignes (ἡ δὲ διὰ πολλῶν ψήφων παιδιὰ πλινθίον ἐστί, χώρας ἐν γραμμαῖς ἔχον διακειμένας) ; le plateau est appelé 'la cité' et chacun des pions un 'chien' (καὶ τὸ μὲν πλινθίον καλεῖται πόλις, τῶν δὲ ψήφων ἑκάστη κύων) ; les pions étant répartis en deux groupes en fonction des couleurs (διῃρημένων δὲ εἰς δύο τῶν ψήφων κατὰ τὰς χρόας), la technique du jeu consiste dans la capture des pions de l'autre couleur par l'encerclement de deux pions de la même couleur (ἡ τέχνη τῆς παιδιᾶς ἐστὶ περιλήψει δύο ψήφων ὁμοχρόων τὴν ἑτερόχρων ἀνελεῖν) » (trad. A. Macé). Sur cette identification, voir SCHÄDLER (2002) ; LABARRIÈRE (2017).

temps ou le temps d'une vie d'homme (αἰών) et un enfant qui joue, « en déplaçant des pions » (αἰὼν παῖς ἐστι παίζων, πεσσεύων). L'hypothèse que nous voulons mettre à l'épreuve serait qu'Héraclite s'appuierait sur une analogie similaire à celle qu'utilisera Platon après lui, en se servant du même type de jeu pour penser la façon dont le temps de nos vies nous réserve un sort dont l'attribution échappe à nos prévisions trop humaines.

1. Platon : aléa et topologie du destin

1.1. *Évolution morale et déplacement, les deux temps de l'analogie*

Platon propose de penser la justice immanente à l'œuvre dans l'univers en faisant un usage analogique d'un jeu de pions[8]. Cette analogie prend place dans la seconde réfutation de l'impiété[9], celle qui s'adresse aux impies qui estiment à tort que les dieux ne se soucient pas des affaires humaines. L'argumentation développée par le personnage de l'Athénien vise à établir que toute activité intelligente prend soin de l'objet dont elle s'occupe dans sa totalité sans négliger le moindre détail. L'activité de prendre soin de quelque chose est, pour ainsi dire, de nature « méréologique », au sens où elle ne s'accomplit sur une totalité qu'en ayant précisément pris soin de chaque partie de cette totalité : l'exemple du tailleur de pierres illustre ce propos, car celui-ci doit tailler chacune des petites pierres, sans quoi aucune des grandes ne tiendra[10]. Ainsi l'activité du dieu qui, avec l'aide de toutes les divinités subalternes, prend soin de l'univers, ne négligera aucun détail[11]. Après avoir fait usage d'autres analogies similaires, puis explicité ce qu'elles signifient en termes d'explications physiques et cosmologiques à l'échelle de l'univers[12], l'Athénien dresse un tableau final incluant, parmi l'ensemble des détails réglés par le dieu, l'administration de la justice cosmique[13]. Or, l'analogie qui est choisie pour illustrer cette administration est précisément celle qui concerne un jeu qui se joue avec des pions :

> ἐπεὶ δὲ ἀεὶ ψυχὴ συντεταγμένη σώματι τοτὲ μὲν ἄλλῳ, τοτὲ δὲ ἄλλῳ, μεταβάλλει παντοίας μεταβολὰς δι' ἑαυτὴν ἢ δι' ἑτέραν ψυχήν, οὐδὲν ἄλλο ἔργον τῷ πεττευτῇ λείπεται πλὴν μετατιθέναι τὸ μὲν ἄμεινον γιγνόμενον ἦθος εἰς βελτίω τόπον, χεῖρον δὲ εἰς τὸν χείρονα, κατὰ τὸ πρέπον αὐτῶν ἕκαστον, ἵνα τῆς προσηκούσης μοίρας λαγχάνῃ.
>
> Et comme l'âme, à chaque fois ajustée à un corps, tantôt celui-ci, tantôt celui-là, connaît toutes sortes de changements, soit ceux dont elle est la source, soit sous l'effet d'une autre âme, il ne reste plus d'autre tâche au joueur de pions

8. *Lois*, 903c-e.
9. *Lois*, 899d 5-905d.
10. Voir *Lois*, 902d 9-e 2 pour cet exemple.
11. Macé (2018), p. 282-285.
12. *Lois*, 903e 2-904e 2.
13. *Lois*, 903e 4-905d 1.

> que de déplacer le caractère qui devient meilleur vers un lieu meilleur, et celui qui devient pire vers un lieu pire, comme il convient dans chacun de ces cas, de telle sorte que chacun reçoive la part qui lui revient[14].

Ce qui est doit être remarqué dans la façon dont Platon met ici en scène un πεττευτής, quelqu'un qui joue avec des pions, c'est la distinction très nette entre deux temps et la façon dont cette distinction détermine la marge de manœuvre qui est celle du joueur. Les âmes sont responsables des changements qu'elles produisent, en elles-mêmes ou les unes pour les autres, de telle sorte qu'il « ne reste plus d'autre tâche » au joueur que de « déplacer » chacun vers un lieu qui lui convient. La suite du passage met en effet en œuvre une forme de géographie morale dans laquelle chaque âme, en fonction de l'évolution de son caractère, se déplace vers une destination correspondante ; cette géographie peut à son tour être interprétée comme une image de la justice immanente qui assigne chacun à la fréquentation des individus qui lui ressemblent[15]. L'analogie suppose que Platon pense à un jeu dans lequel le déplacement des pions fait suite à un événement dont le résultat ne dépend pas du joueur : ce détail semble indiquer que Platon pense à un jeu où le lancement de dés précède le déplacement des pions[16]. Ce détail permettrait de trancher, en matière d'identification du jeu auquel pense Platon, à l'encontre des variantes des jeux de πεσσοί comme celles où l'on développe, sur un plateau, des stratégies pour capturer les pions de l'adversaire, comme dans le jeu que Julius Pollux appelle *Polis*[17]. La description platonicienne serait plus compatible avec celle de jeux qui mêlent pions et lancement de dés, comme le jeu que l'on appelle *pente grammai*, « les cinq lignes ».

1.2. *Le jeu des cinq lignes à Athènes : la culture héroïque et le sort*

Plusieurs modèles en terre cuite de tables de jeu trouvées en contexte funéraire en Attique à la fin du VII^e^ et au début du VI^e^ siècle, identifiées sans aucun doute possible comme des copies de tables faites pour jouer au jeu des cinq lignes, établissent l'ancienneté de ce jeu en Grèce ancienne[18]. Une importante production d'images sur céramique peinte, datée entre 540 et 480 avant J.-C., met en scène deux joueurs autour d'un plateau de jeu. Il s'agit le plus souvent d'Achille et Ajax, jouant harnachés de leurs lances et casques. Un des vases de la série, conservé aux

14. Platon, *Lois*, 903d3-e1 (trad. A. Macé). Dans cet article, le texte grec de Platon est toujours cité dans l'édition de J. Burnet (OCT).

15. Macé (2018), p. 288-290.

16. Macé (2018), p. 290-291.

17. Schädler (2002) ; Costanza (2019b), p. 195-196.

18. Ces tables ne sont pas fonctionnelles et ont été réalisées pour servir de mobilier funéraire. Elles pourraient illustrer avant l'heure le fr. 129 de Pindare selon lequel les jeux de πεσσοί constituent un heureux passe-temps pour les morts ; Schädler (2009a), p. 175-176, Schädler (2019b), et dans ce volume.

Musées Royaux d'Art et d'Histoire de Bruxelles (vers 490 av. J.-C.), révèle, grâce à une vue surplombante, le tableau de jeu à cinq lignes qui est invisible sur les autres représentations, toutes de profil[19]. Or, ce jeu de plateau, comme en témoigne les dés retrouvés avec les tables funéraires[20], est un jeu qui se joue avec des dés, ce qui permet de rendre compte des nombres inscrits au-dessus des têtes de certains joueurs. La popularité de ces représentations dans l'Athènes de la seconde partie du VI^e^ siècle se situe à l'intersection de deux engouements[21] : pour le jeu lui-même, puisque ce sont parfois tout simplement des citoyens contemporains qui sont représentés à la place des héros[22] ; pour les représentations de l'épopée troyenne qui viennent ici transfigurer en passe-temps digne des héros une occupation ludique chère aux Athéniens. Le culte d'Athéna reçoit sous Pisistrate l'honneur de l'institution des Panathénées, et c'est peut-être sous Hipparque, l'un des fils de Pisistrate, que l'on institue la récitation continue du seul corpus homérique lors des Grandes Panathénées[23]. Si Pisistrate visait, dans sa propagande, à permettre au peuple athénien de se contempler dans le miroir des vertus héroïques, il semble que ces valeurs perdurent sous la jeune démocratie, qui ne remettra pas en cause la culture homérique des Panathénées et dont les citoyens continuent à apprécier les représentations d'Achille et Ajax jouant aux cinq lignes jusque dans les années 480, scène absente de l'*Iliade*, qui témoigne ainsi de la contamination entre culture héroïque et goût du jeu dans l'Athènes contemporaine[24].

L'atmosphère athénienne se fait plus savante au V^e^ siècle, tandis que convergent en cette ville les savants et les sophistes. La question des jeux est alors reprise sous l'angle de la question de leur invention. Palamède prend le relais d'Achille et d'Ajax au jeu de πεσσοί : il est la figure d'invention que l'on se plaît à reconnaître comme l'inventeur d'une grande multiplicité d'arts et de sciences[25]. C'est dans cet esprit que Gorgias fait ainsi s'exprimer le héros dans sa défense contre l'accusation de trahison portée à son encontre par Ulysse :

19. Kyathos attique à figures noires, attribué au Peintre de Caylus, Bruxelles, Musées Royaux d'Art et d'Histoire R.2512 ; Schädler (2009a), p. 176-177 ; Dasen (2015), p. 82-85 ; Massar (2019), p. 82, fig. 1.

20. Schädler (2009a), p. 175, et dans ce volume.

21. Junker (2004) ; Dasen (2015), p. 92.

22. Massar (2019).

23. Sur l'institution de cette récitation continue du seul Homère, voir Lycurgue, *Contre Léocrate*, 102 et Nagy (2002), p. 9-14.

24. Si le jeu de jetons est bien mentionné dans l'*Odyssée,* I, 106, comme un passe-temps auquel s'adonnent les prétendants, l'intrigue de l'*Iliade* ne laisse jamais aux héros un tel loisir ; sur ce point voir Bouvier (2020). On peut aussi penser que d'autres versions du cycle troyen véhiculaient de telles représentations.

25. Voir M. Vespa dans ce volume.

τίς γὰρ ἂν ἐποίησε τὸν ἀνθρώπειον βίον πόριμον ἐξ ἀπόρου καὶ κεκοσμημένον ἐξ ἀκόσμου, τάξεις τε πολεμικὰς εὑρὼν μέγιστον εἰς πλεονεκτήματα, νόμους τε γραπτοὺς φύλακας [τε] τοῦ δικαίου, γράμματά τε μνήμης ὄργανον, μέτρα τε καὶ σταθμὰ συναλλαγῶν εὐπόρους διαλλαγάς, ἀριθμόν τε χρημάτων φύλακα, πυρσούς τε κρατίστους καὶ ταχίστους ἀγγέλους, πεσσούς τε σχολῆς ἄλυπον διατριβήν;

Qui en effet a donné des ressources à la vie humaine, alors qu'elle était sans ressource, qui lui a donné de l'ordre, alors qu'elle était sans ordre, en découvrant les tactiques militaires, la plus grande défense contre les actes mus par l'avidité, les lois écrites, gardiennes de la justice, l'écriture, instrument de la mémoire, les poids et mesures, qui pacifient les échanges des marchands, le nombre, gardien des propriétés, les signaux de feu, messagers les plus puissants et les plus rapides, et les jeux de pions, passe-temps sans douleur de nos loisirs[26] ?

À quels jeux de pions Gorgias pense-t-il ici ? Nous n'avons pas de raison d'en exclure l'un plutôt que l'autre. Il serait fort étrange qu'il exclue ce jeu des cinq lignes dont l'iconographie, certes désuète mais certainement encore visible à Athènes, a fait le « passe-temps sans douleur » des héros du cycle troyen. Ce pourrait être l'association persistante du jeu de pions avec ceux-ci qui retient Hérodote, contemporain de Gorgias, lui aussi venu à Athènes faire connaître son savoir, d'attribuer l'invention de ce jeu aux Lydiens, au moment même où il entend reconnaître à ceux-ci la paternité de tous les jeux. Une famine aurait frappé la Lydie du temps du roi Atys. En cherchant à trouver une occupation permettant de ne manger qu'un jour sur deux, les Lydiens inventent presque tous les jeux :

Ἐξευρεθῆναι δὴ ὧν τότε καὶ τῶν κύβων καὶ τῶν ἀστραγάλων καὶ τῆς σφαίρης καὶ τῶν ἀλλέων πασέων παιγνιέων τὰ εἴδεα, πλὴν πεσσῶν· τούτων γὰρ ὧν τὴν ἐξεύρεσιν οὐκ οἰκηιοῦνται Λυδοί.

C'est alors qu'on aurait inventé les jeux de dés, des osselets, et de la balle, et toutes les autres sortes de jeu, sauf le jeu de pions, car les Lydiens ne s'attribuent pas l'invention de ce dernier[27].

Pourquoi Hérodote excepte-t-il un seul type de jeu des inventions lydiennes ? Peut-être n'ose-t-il pas attribuer aux Lydiens l'invention d'un jeu auquel Achille et Ajax ont tant joué, sur tant de vases et d'amphores. Si Hérodote fait cette exception pour ne pas produire un récit d'invention des jeux qui contredise si manifestement l'imagerie athénienne, il faut alors en conclure là aussi que c'est bien en premier lieu le jeu des cinq lignes qui lui fait retrancher les πεσσοί des inventions lydiennes. Si Pollux, bien des siècles plus tard, croira bon de classer ce jeu de pions parmi les jeux de dés (κύβοι)[28], rien n'empêche Hérodote de classer comme πεσσοί tous les

26. Gorgias, B 11a, 30 D.-K. (trad. A. Macé).

27. Hérodote, *Histoires,* I, 94, 12-16 (trad. A. Macé).

28. Voir Julius Pollux, *Onomasticon,* VII, 206, 1-4. Le jeu de la « ligne sacrée » est placé parmi « l'espèce des jeux de dés » (κυβείας δὲ εἴδη).

jeux qui se jouent avec des pions, même s'ils se jouaient *aussi* avec des dés, laissant à la catégorie des jeux de dés les jeux qui ne se jouent qu'avec des dés. Sophocle, quant à lui, en attribuant l'invention des πεσσοί et celle des κύβοι à Palamède[29], estime peut-être que le jeu des cinq lignes si souvent associé avec les héros suppose manifestement, par sa nature hybride, que l'on dispose déjà de pions et de dés. La même observation pourrait conduire Athénée à estimer à son tour qu'il faut réviser le jugement d'Hérodote, puisque les héros de l'épopée troyenne, antérieurs à Atys selon lui, jouaient déjà aux divers jeux évoqués, au moins ceux de pions et ceux de dés :

> Ἡρόδοτος δὲ οὐ καλῶς εἴρηκεν ἐπὶ Ἄτυος διὰ λιμὸν εὑρεθῆναι τὰς παιδιάς· πρεσβεύει γὰρ τοῖς χρόνοις τὰ ἡρωικά.
>
> Mais Hérodote n'a pas parlé comme il fallait en disant que les jeux ont été inventés sous Atys à cause de la faim, car les Héros sont plus anciens[30].

Ces textes relatifs à l'origine des πεσσοί[31] s'éclairent peut-être par une mise en perspective archéologique : leurs divergences comme leurs convergences prennent sens si l'on prend en compte l'importance culturelle à Athènes d'un jeu lié à la représentation des héros, et suffisamment hybride pour supposer qu'on puisse attribuer à ceux-ci aussi bien l'invention des jeux de pions que celle des jeux de dés. On voit alors, d'un auteur à l'autre, les catégories utilisées pour classer les jeux être utilisées de manière mouvante à propos d'un jeu qui tend à les déjouer.

L'association des jeux de dés avec la culture héroïque doit aussi être comprise dans un contexte où le sort est un élément de l'identité aristocratique, particulièrement mis en avant dans la tragédie attique du v^e^ siècle[32]. C'est par exemple l'honneur d'exposer ou de remettre en jeu sa vie que l'on accepte de remettre au sort : le geste a une dimension religieuse qui apparaît nettement avec les prières qui accompagnent le moment où les guerriers jettent leurs « sorts » dans le casque pour savoir qui ira affronter le champion de l'autre camp[33]. Être choisi par le sort, c'est être choisi par les dieux : c'est ainsi qu'apparaît la dimension de consentement qui est alors associée au sort. Un texte de la *République* illustre la façon dont ce consentement est encore éprouvé, dans le contexte ludique, lorsque l'on lance les dés :

> καὶ ὥσπερ ἐν πτώσει κύβων πρὸς τὰ πεπτωκότα τίθεσθαι τὰ αὑτοῦ πράγματα, ὅπῃ ὁ λόγος αἱρεῖ βέλτιστ᾽ ἂν ἔχειν, ἀλλὰ μὴ προσπταίσαντας καθάπερ παῖδας ἐχομένους τοῦ πληγέντος ἐν τῷ βοᾶν διατρίβειν.

29. Sophocle, fr. 479 *TrGF* Radt.

30. Athénée, *Deipnosophistes*, I, 33, 18-20, éd. G. Kaibel, Teubner (trad. A. Macé).

31. Kurke (1999b), p. 249-250.

32. Dasen (2015), p. 91-93.

33. Demont (2000).

> Il faut faire comme lorsque nous jetons les dés : l'accepter et placer nos acquis en fonction de ce qui a été jeté, en suivant le moyen que la raison a jugé le meilleur, au lieu de faire comme les enfants qui, quand ils ont reçu un coup, portent la main sur leur blessure et s'épuisent à crier[34].

Cette façon de voir le jet de dés correspondrait bien à la façon dont le dieu, dans le texte des *Lois*, doit prendre acte des évolutions morales des âmes et déplacer celles-ci en fonction.

1.3. *Platon entre jeux grecs et jeux égyptiens*

Platon, lorsqu'il compare le dieu qui règle le sort des âmes à un joueur de πεσσοί, a-t-il donc en tête le jeu des cinq lignes que les Athéniens lient fortement aux figures des héros ? Cette hypothèse peut s'appuyer sur l'importance de la référence homérique dans ce passage. Pour marquer la sentence du destin qui attend chacune des âmes, l'Athénien détourne un vers homérique[35] (« telle est bien la δίκη des dieux de l'Olympe »), qui, dans l'*Odyssée*, servait à marquer la présence d'Athéna auprès de Télémaque et d'Ulysse avant l'assaut des prétendants[36]. Or, les prétendants, chez Homère, sont précisément caractérisés, dans leur impudence et dans l'ignorance de leur sort, par la façon dont « ils se divertissaient devant les portes avec des pions[37] ». Avant d'en conclure que Platon pense bien au jeu des cinq lignes, que la culture athénienne du siècle précédent a tant associé à la représentations des guerriers homériques, il faut envisager une objection, formulée par Eustathe de Thessalonique, selon laquelle lorsque Platon parle de « jeu de pions » (πεττεία), il ne parle pas de ce que les Grecs désignent ainsi, mais du « πεσσευτήριον » des Égyptiens, c'est-à-dire d'une table sur laquelle sont représentés les mouvements de la lune et du soleil, ainsi que des autres astres[38]. Eustathe a bien en tête que Platon, dans le *Phèdre*, offre les inventions de Palamède (le nombre, la géométrie, l'astronomie, l'écriture, et aussi les jeux de pions et les dés) à Theuth l'Égyptien[39]. Ce type de jeu égyptien, qui est peut-être l'ancêtre des jeux d'échecs astronomiques ou astrologiques dont nous avons gardé les traces dans le monde arabo-persan[40], offre certes un support idéal pour des analogies cosmiques, puisque les orbites des planètes et les signes du zodiaque y sont représentés. En outre, on y lance aussi les dés avant de déplacer les pièces. Il n'y a qu'une objection, néanmoins, mais dirimante, pour identifier ce type de jeu comme celui auquel se

34. Platon, *République*, 604c 5-9 (trad. G. Leroux, Flammarion).

35. Platon, *Lois*, 904e 4 : αὕτη τοι δίκη ἐστὶ θεῶν, οἳ Ὄλυμπον ἔχουσιν.

36. *Odyssée*, XIX, 43. Le même terme δίκη a le sens de « manière » dans le passage homérique, mais Platon lui signifier la sentence de la justice divine, voir MACÉ (2018), p. 291-292.

37. *Odyssée,* I, 106 (trad. V. Bérard, CUF) : πεσσοῖσι προπάροιθε θυράων θυμὸν ἔτερπον.

38. Eustathe, *Commentaires à l'Odyssée,* I, 28, 22-25 (éd. G. Stallbaum, Weigel).

39. Platon, *Phèdre,* 274c 8-d 2 : ἔτι δὲ πεττείας τε καὶ κυβείας.

40. SCHÄDLER (2000), p. 215-223.

référerait le passage des *Lois* : dans ce jeu, ce sont pas des âmes accomplissant un voyage cosmique que représentent les pions, mais les astres eux-mêmes qu'il s'agit de déplacer jusqu'à ce qu'ils reviennent tous à leur maison[41]. Un autre jeu égyptien permettrait de faire du jeton le représentant d'une âme en transit : le jeu du *senet* pouvait précisément correspondre à la mise en scène d'un voyage de l'âme, depuis son jugement parmi les morts jusqu'au moment de sa renaissance[42]. On peut néanmoins faire à l'identification avec le *senet* plusieurs objections, dont celle que Platon parle de l'administration du destin tout au long de la vie, et pas seulement du voyage de l'âme après la mort[43]. Par ailleurs, Platon, dans le passage des *Lois*, nous demande d'imaginer que l'on puisse se mouvoir dans des directions différentes, probablement opposées : les déplacements doivent correspondre aux deux évolutions morales opposées, vers le meilleur et vers le pire. Or il semble que dans le *senet* chaque joueur fasse simplement se diriger plus ou moins vite l'ensemble de ses pions dans la même direction.

Décrivant, en *Lois*, 904c-e, le fait que chaque type d'âme est susceptible de changements moraux qui sont encore superficiels ou qui sont déjà plus profonds, dans la justice comme dans l'injustice, l'Athénien indique que le déplacement sera à son tour superficiel ou profond. Les âmes les plus endurcies dans l'injustice iront jusque dans les profondeurs de l'Hadès, tandis que l'âme qui devient exceptionnellement bonne, passe dans un lieu exceptionnel, un lieu qu'il faut dire « entièrement sain (τόπον ἅγιον ὅλον) »[44]. Ne faut-il pas voir dans ce lieu saint une allusion à la ligne sacrée du jeu des cinq lignes ? Surtout, la question est de savoir si ce jeu permettrait de tels mouvements opposés. Notons que le jeu romain d'*alea*, peut-être issu du jeu des cinq lignes, semble exclure que l'on se déplace dans des directions opposées comme dans le *backgammon* moderne[45]. Ajoutons en outre que Platon (904b) semble concevoir les deux directions comme dessinant deux camps, celui d'excellence et celui du vice, les dieux prenant leurs dispositions pour faire gagner un camp contre l'autre. Ces deux propriétés, les directions différentes et la disposition agonistique, semblent pourtant pouvoir être réunies par le jeu des cinq lignes, telle que les règles peuvent en être reconstruites[46]. On jouait ce jeu sur des plateaux comportant un nombre impair de lignes, avec une ligne de partage au milieu du champ de bataille, la « ligne sacrée » ; la forme classique serait en 5 lignes, dans un schéma 2+1+2, mais il existerait aussi une version double à 11 lignes selon

41. Schädler (2000), p. 207-211.

42. Piccione (2007).

43. Objection soulevée par V. Dasen (2019a) et (2020) contre l'identification au *senet* du jeu représenté sur une intaille de la collection Henry Seyrig.

44. Platon, *Lois*, 904e 1.

45. Schädler (1995), p. 84.

46. Schädler (2009a).

un motif 5+1+5[47]. La reconstruction hypothétique des règles du jeu[48] amène à penser que chaque camp fait bouger ces pièces dans une direction opposée de la droite vers la gauche ou de la gauche vers la droite, avec pour objectif d'occuper les extrémités des lignes peu à peu abandonnées par l'adversaire.

L'ensemble de ces remarques nous font parvenir à la forte présomption que Platon déploie dans ces pages une analogie avec le jeu des cinq lignes. Les modalités en sont un peu particulières, puisqu'elle semble supposer que le dieu joue les deux équipes en même temps — lançant les dés pour déplacer les âmes devenues plus ou moins vicieuses ou vertueuses dans des directions opposées —, comme un joueur d'échec jouant contre lui-même, à la manière du joueur de la *Schachnovelle* de Stefan Zweig (1942). Ainsi, par l'alternance du lancer de dé et du déplacement, Platon trouverait une analogie pour représenter les deux niveaux distingués au sein d'un système que l'on a fort bien décrit comme « semi-automatique[49] » : le niveau où opère la spontanéité des âmes qui s'infligent des transformations dont elles sont seules responsables ; celui où l'ordre cosmique intervient inexorablement pour imposer à chacune l'environnement qu'elle mérite en conséquence. Et c'est seulement de cette manière que le jeu cosmique est joué « de telle sorte qu'échoie à chacun la part adéquate[50] ».

2. Héraclite, l'enfant et le jeu du destin

> αἰὼν παῖς ἐστι παίζων, πεσσεύων· παιδὸς ἡ βασιληίη
>
> Le temps est un enfant qui joue, déplaçant des pions : la royauté appartient à un enfant.

Plusieurs interprètes du fr. 52 D.-K. d'Héraclite ont fait l'hypothèse que le jeu de πεσσοί auquel il est fait allusion doit combiner les déplacements sur un plateau et le lancer de dés[51], ce qui ferait du jeu des cinq lignes l'hypothèse d'identification la plus probable pour ce texte. Nous allons tenter d'approfondir et de confirmer cette hypothèse, en revenant sur plusieurs objections qui lui ont été faites.

2.1. *Héraclite, Homère et les enfants*

Une des objections contre l'hypothèse du jeu des cinq lignes serait qu'un tel jeu doit être davantage considéré comme un jeu de hasard et donc être classé du côté des *kubeia*, comme le fera bien plus tard Pollux[52]. Néanmoins, comme nous l'avons vu

47. SCHÄDLER (2009a), p. 181.
48. SCHÄDLER (2009a), p. 195-196.
49. SAUNDERS (1991), p. 202-207.
50. Platon, *Lois*, 903d 8-e 1 : ἵνα τῆς προσηκούσης μοίρας λαγχάνῃ.
51. KAHN (1979), p. 227 ; hypothèse à laquelle se rallie aussi D. BOUVIER, dans ce volume.
52. SCHÄDLER (2009a), p. 185.

précédemment, le choix de Pollux semble plutôt s'éloigner de l'usage des auteurs de l'époque classique, et nous avons toutes les raisons de penser qu'Hérodote, Gorgias ou Platon peuvent se référer, en parlant de jeu de πεσσοί, aux jeux auxquels jouent les héros du cycle troyen représentés dans l'iconographie. Or Héraclite est contemporain de la production d'amphores et de vases sur lesquels Ajax et Achille jouaient aux cinq lignes, puisque l'on situe en général sa naissance dans les années quarante où ces représentations commencent à apparaître, et qu'on lui prête d'avoir vécu soixante-ans, et peut-être même d'avoir vu la libération de l'Ionie à l'issue de la bataille de Platées, en 479 av. J.-C. L'engouement des Athéniens pour les récitations homériques et les jeux de πεσσοί qu'ils associent aux héros de l'épopée ne sont certainement pas inconnus d'un Ionien d'une génération qui a appris à reconnaître la nouvelle puissance d'Athènes et de Sparte, libératrices du monde grec. Mais cela ne signifie pas que c'est une culture dont il fait grand cas. Héraclite se moque des rhapsodes, et dans ce cadre, s'en prend tout particulièrement à Homère, disant de ce dernier « qu'il mérite d'être jeté hors des concours et de recevoir le bâton[53] ». Diogène Laërce, notre citateur pour ce fragment, ajoute certes qu'il en disait autant d'Archiloque, mais la charge contre Homère prend une résonance particulière dans le contexte du concours de rhapsodie des Grandes Panathénées institué à Athènes du vivant d'Héraclite, et mettant à l'honneur le seul Homère[54]. Héraclite parle-t-il de jeter hors des concours le poète Homère, comme concurrent, du temps où peut-être, celui-ci y prenait part lui-même ? Ou parle-t-il aussi du corpus homérique comme ce à quoi il n'aurait jamais fallu consacrer des concours ?

Il n'est peut-être pas anodin d'observer que le fragment d'Héraclite le plus moqueur à l'endroit d'Homère met en scène des enfants. C'est pour rire d'Homère, prétendument le plus sage des hommes, qu'Héraclite le montre incapable de résoudre les énigmes que rapportent les enfants au sujet des poux, que l'on abandonne si on les attrape et que l'on emmène avec soi si on ne les attrape pas (fr. 56 D.-K.). Or les enfants sont un motif récurrent chez Héraclite, et, comme on l'a suggéré, c'est un motif souvent négatif[55]. Héraclite désigne avec condescendance les jeux d'enfants, lui qui aurait qualifié les opinions des hommes de « jouets d'enfants (παίδων ἀθύρματα) »[56]. Le comportement de l'enfant semble être une image possible de ce qui est erratique, ainsi de la marche de l'homme en état d'ébriété, qui paraît « être mené par de jeunes enfants, titubant, sans comprendre où il va[57] » ou de la ville que les Éphésiens sans jugement laissent aux enfants, eux qui

53. Héraclite fr. 42 D.-K. : ἄξιον ἐκ τῶν ἀγώνων ἐκβάλλεσθαι καὶ ῥαπίζεσθαι.

54. Sur ce point voir *supra* note 23.

55. Babut (1994). Pour une interprétation plus positive, voir les contributions de D. Bouvier, V. Dasen et R. Ellis dans ce volume.

56. Héraclite, fr. 70 D.-K.

57. Héraclite, fr. 117 D.-K : ἄγεται ὑπὸ παιδὸς ἀνήβου σφαλλόμενος, οὐκ ἐπαΐων ὅκη βαίνει.

tiennent à condamner leurs hommes de valeur à l'exil[58]. L'enfant est à l'homme ce que l'homme est au dieu (fr. 79 D.-K.). Or les jeux de πεσσοί ne sont pas des jeux d'enfant : cela pourrait signifier qu'Héraclite, en faisant jouer un enfant à un jeu d'adulte, produit l'image d'un être qui, jouant à un jeu qu'il ne maîtrise pas, y introduit un certain désordre[59]. Faire bousculer le jeu des héros par un enfant sans gêne, pourrait constituer, au sein du fr. 52 D.-K., un écho au persiflage du fr. 56 D.-K.

2.2. *Un jeu où chaque âme « reçoit sa part » ? Du côté du fr. 25 D.-K.*

Une stratégie en vue de l'interprétation du fr. 52 D.-K. d'Héraclite consiste à rechercher, dans d'autres fragments, une illustration possible de l'analogie évoquée par le jeu. Charles Kahn a suivi une telle méthode en rapprochant le fr. 52 D.-K. du fr. 88 D.-K. afin de proposer une lecture du fragment qui voit s'y déployer une analogie entre le jeu de pions et la circulation des âmes dans un monde où règne le panpsychisme[60]. Ch. Kahn relève notamment l'usage par Héraclite du verbe μεταπίπτω pour dire la façon dont vie et mort, veille et sommeil, jeunesse et vieillesse se changent les uns dans les autres : ce verbe pourrait aussi évoquer l'usage des dés, ou celui des verbes permettant de dire le déplacement de pièces sur un jeu, comme par exemple μεταβάλλω auquel μεταπίπτω sert aussi de passif[61]. Nous proposons d'enrichir la palette de fragments susceptibles d'étayer la construction d'une telle analogie cosmique avec le jeu de pions en considérant le fr. 25 D.-K.

Il y a une difficulté à trancher entre plusieurs types de jeux de πεσσοί utilisant ou non les dés. Si nous nous appuyons sur l'exemple que nous fournit Platon, celui d'un usage analogique d'un jeu de pions pour penser la circulation cosmique des âmes, nous devons nous demander si le jeu auquel pense Héraclite pourrait supposer une donnée préalable, indépendante de la volonté du joueur, déterminant comment la pièce à chaque fois choisie doit se déplacer : son destin (son déplacement) découlerait du jet de dés, c'est-à-dire du sort. Or une telle hypothèse ouvre peut-être un passage vers le fr. 25 D.-K. que nous allons traduire progressivement :

μόροι γὰρ μέζονες μέζονας μοίρας λαγχάνουσι

Les jeux de langage abondent en ces quelques mots[62]. Le fragment contient quatre mots commençant par la même lettre, avec deux couples de mots affiliés ou identiques μόροι / μοίρας et μέζονες / μέζονας, dans une séquence ABBA, qui donne à l'ensemble une remarquable circularité. Le premier couple est constitué de deux termes apparentés au verbe μείρομαι, qui signifie le fait de recevoir sa part. Le terme μοῖρα désigne « la part que l'on reçoit », c'est-à-dire la portion à distribuer,

58. Héraclite, fr. 121 D.-K.

59. Schädler (2009a), p. 186.

60. Kahn (1979), p. 220-229.

61. Kahn (1979), p. 227.

62. Kahn (1979), p. 231-232 ; Fronterotta (2013), p. 296-298.

qu'il s'agisse le plus souvent de butin, de viande au banquet ou de propriété dans le cadre de l'héritage[63], mais aussi, de manière peut-être plus analogique, du destin qui échoit à chacun, de la part de bonheur ou de malheur qui attend chacun[64]. Le terme μόρος est synonyme de μοῖρα, tout particulièrement dans son sens de « part de destin » et le verbe λαγχάνω est précisément celui qui permet de dire le fait de recevoir sa part ou de la recevoir au tirage. Voilà donc un motif qui nous rappelle la façon dont Platon décrivait le jeu de pions comme une analogie permettant au joueur de faire « en sorte qu'à chacun échoie la part adéquate[65] ». Seulement Héraclite, à travers le motif répété du dédoublement des termes, affole la conception que l'on peut se faire habituellement de la répartition des parts par une « tautologie déconcertante[66] » : que peut bien signifier en effet ce que semble nous dire ce fragment de prime abord, à savoir que les « plus grandes parts reçoivent les plus grandes parts » ou qu'« aux plus grandes parts sont échues les plus grandes parts » ? L'analogie avec un jeu de pions nous permettrait cependant d'entendre cette tautologie pour elle-même, en considérant qu'il y a bien deux opérations : le pion qui reçoit la plus grande part — ce qui pourrait correspondre au chiffre le plus élevé au dé — reçoit la plus grande part, c'est-à-dire le plus grand déplacement. Les plus grandes parts se voient ainsi attribuer les plus grandes parts : une première lecture du fragment en fait une description du jeu lui-même.

Pourrait-il y avoir, dans ces mots composant le fr. 25 D.-K., quelque chose qui renvoie au même type d'événements que ceux qui servent, chez Platon, à soutenir une analogie avec le jeu de pions, à savoir le fait que des âmes, s'étant rendues responsables de leurs propres améliorations ou détériorations (séquence analogue au lancement de dés dans le jeu), se voient alors déplacées dans l'univers vers des régions meilleures ou plus mauvaises (séquence analogue au déplacement sur le plateau) ? L'une des grandes lignes d'interprétation du fr. 25 D.-K nous amène exactement dans cette direction. Les commentateurs d'Héraclite tentent en général d'éviter la tautologie du fr. 25 D.-K. en restreignant la portée des termes. Le terme μόρος peut spécifier le sens de μοῖρα pour désigner la mort, cet événement et ce jour au chacun rencontre son destin, et plus particulièrement la mort violente des héros[67]. Cette restriction ouvre la porte aux lectures de ce fragment selon laquelle les plus grandes morts, les plus glorieuses, les plus pures, valent à ceux qui en font l'expérience les « plus grandes parts ». Ces parts attribués aux grandes morts peuvent être comprise soit comme des parts de gloire qui reviennent à ces morts

63. Borecký (1965).

64. Greene (1944).

65. Platon, *Lois*, 903d 8-e1 : ἵνα τῆς προσηκούσης μοίρας λαγχάνῃ.

66. Kahn (1979), p. 231.

67. Selon Ch. Kahn, c'est en particulier le sens des occurrences du terme chez Hérodote, Kahn (1979), p. 329, nº 309.

dont on chantera les exploits[68], soit comme des parts de destin postmortem[69]. La seconde interprétation a l'intérêt pour notre hypothèse de supposer qu'un déplacement cosmique attend les âmes au moment où elles sont frappées par la mort. Que l'on imagine que l'âme selon Héraclite est un mélange de feu et d'eau[70] ou plutôt qu'elle est composée d'une autre substance, par exemple d'air, qui serait susceptible de tendre vers un état humide ou vers un état sec, comme semblerait l'indiquer le fr. 85 D.-K.[71], il s'agit dans tous les cas de faire de la proportion de ce mélange ou de la tendance propre à l'air constitutif de l'âme, dans les deux cas mesurées en terme d'humidité et de sécheresse au moment de la mort du corps, le facteur décisif pour déterminer un destin pour l'âme qui se matérialise précisément à travers un déplacement. Si l'âme est en majorité composée d'eau, elle se dissout dans cet élément et elle y trouve sa mort, conformément au destin annoncé par le fr. 36 : « pour les âmes, la mort consiste à devenir eau (ψυχῆισιν θάνατος ὕδωρ γενέσθαι) ». Si l'âme est en majorité enflammée ou constituée de feu, elle gagne son passage vers la masse cosmique de feu pur et sage. On peut aussi affirmer qu'elle connaît un état intermédiaire en parcourant l'Hadès où elle se sert de son odorat, un des sens qui pourrait, selon Héraclite, permettre de percevoir les choses plus sèches (fr. 98 D.-K.). Or ce qui est déterminant pour notre hypothèse, c'est que cette proportion d'humidité ou de sécheresse soit directement corrélée au caractère que chaque âme s'est donnée. La dissolution funeste dans l'eau est déjà annoncée par tous les moments de la vie, comme le sommeil ou l'ébriété, où la prépondérance de l'eau ou de l'humide éloignait l'âme de la pensée (fr. 117 D.-K.). Au contraire, l'âme la meilleure et la plus sage est sèche, elle est un « éclat de lumière » (fr. 118 D.-K.). C'est ainsi le caractère de l'âme, au moment de sa mort, qui détermine son destin, comme l'indiquerait le fr. 119 D.-K.

Ces fragments ainsi mis en réseau, offrent, à travers le fr. 25 D.-K., de grandes résonances à une analogie possible avec un jeu de πεσσοί impliquant, comme chez Platon, dés et déplacements : la façon dont chacun a vécu, par l'ignorance ou la sagesse, a fait de son âme une chose aqueuse ou enflammée (= *analogon* du jet de dés), laquelle, à la mort de l'humain, prend son chemin dans l'univers pour rejoindre les éléments qui lui ressemblent (= *analogon* du déplacement sur le plateau). On peut alors élargir l'analogie au-delà du fr. 25 D.-K., car il n'y a plus de raison de limiter cette mécanique cosmique aux grandes morts. Comme le stipule le fr. 120 D.-K., personne ne peut échapper au fait de recevoir sa part, et les âmes qui se sont laissées dominer par l'eau subiront le sort qu'elles se sont ainsi préparé.

68. C'était l'interprétation d'H. Diels s'appuyant aussi sur les frr. 24 et 29 D.-K. KAHN (1979), p. 232, rappelle qu'on peut relier cette idée aux élégies de Tyrtée, mettant en scène le guerrier pleuré par tous.

69. Comme le rappelle KAHN (1979), p. 248, c'est là une conception qui remonte à E. Zeller et J. Burnet, avant d'être développée par KIRK (1949).

70. KIRK (1949), p. 390-393.

71. KAHN (1979), p. 250-251.

2.3. *Retour vers le fr. 52 D.-K. : le jeu royal*

Si nous revenons maintenant vers le fr. 52 D.-K., nous pouvons faire l'hypothèse suivante : comme le joueur de pions de Platon, le joueur d'Héraclite prend acte des devenirs que se sont offerts ou infligés les âmes incarnées — ayant tout fait dans leur vie pour se dissoudre en eau ou, au contraire, ayant échangé tout contre le feu — et, regardant chaque caractère comme on regarde le résultat du lancer de dés, il déplace en conséquence l'âme à chaque fois considérée sur l'échiquier cosmique. Il y aura une région pour chaque degré de sécheresse et d'humidité, accueillant le type d'âme que chacun a nourri. Il convient de soumettre une telle hypothèse à l'examen de l'ensemble des termes du fr. 52 D.-K.

Commençons par ce qu'Héraclite décrit comme αἰών. Les traducteurs hésitent entre une notion englobante du temps cosmique ou plutôt celui d'une durée de vie humaine[72]. Dans le cas de la deuxième option, notre hypothèse signifierait que c'est à travers la façon dont il aura mené sa vie que chacun des hommes recevra sa part et accomplira son déplacement sur le plateau. C'est en ce sens que l'on dirait qu'une vie d'homme est comme un jeu au bout duquel chacun voit son pion obtenir ce qu'il a mérité. La même option pourrait être étendue à une vie d'âme par-delà le cycle des vies et des morts individuelles. Mais ces deux options ne donnent pas vraiment de sens à ce que l'αἰών soit le joueur lui-même, celui qui joue en déplaçant les pions. En revanche, si l'on considère que l'αἰών pourrait, chez Héraclite, désigner un horizon temporel plus large, nous aurions ainsi la possibilité de désigner l'instance qui joue et assigne à chacun le sort qui lui revient en fonction de ce qu'il a fait de sa vie, et du type de mort qu'il a ainsi mérité. Le temps serait l'ordre des rétributions, dans lequel chacun reçoit sa part, en un sens proche du fr. 1 d'Anaximandre.

Le terme royal est repris dans le fr. 53 D.-K., cité immédiatement après le fr. 52 par Hippolyte :

> πόλεμος πάντων μὲν πατήρ ἐστι, πάντων δὲ βασιλεύς, καὶ τοὺς μὲν θεοὺς ἔδειξε, τοὺς δὲ ἀνθρώπους, τοὺς μὲν δούλους ἐποίησε, τοὺς δὲ ἐλευθέρους.
>
> La guerre est le père de toutes choses, le roi de toutes choses, et il a fait que certains sont des dieux et que d'autres sont des hommes ; il a fait les uns esclaves et les autres libres[73].

Ce qui est royal, c'est ce qui attribue les places. Le jeu que nous avons décrit est bien celui qui donne à chacun sa place et son destin dans le grand jeu cosmique. Ce qui est royal semble bien avoir affaire avec ce qui assure l'ordre de toutes choses, ce qui, chez Héraclite, est décrit, au fr. 80 D.-K., comme le « commun », la guerre étant le commun même (τὸν πόλεμον ἐόντα ξυνόν). À travers la guerre, chaque chose trouve sa place et se transforme. Nous voyons donc ici aussi la possibilité de

72. Fronterotta (2013), p. 373.

73. Héraclite, fr. 53 D.-K. (trad. A. Macé).

faire d'un jeu impliquant des dés et des déplacements l'image d'un cycle cosmique où le temps distribue à chaque âme, sous la forme d'un déplacement, le destin qui revient à son caractère, c'est-à-dire à sa composition physique sèche ou humide.

2.4. *L'enfant et l'imprévisible*

Notre ultime problème est que, pour Héraclite, le temps est comparable non pas à n'importe quel joueur, mais à un enfant qui joue à un jeu, qui, comme nous l'avons rappelé, est un jeu d'adultes. On a du reste suggéré, à juste titre, que le contraste serait plus fort entre le jeu d'enfant et le jeu d'adultes si Héraclite pensait à un jeu de pure stratégie, sans jet de dés, comme le jeu appelé *Polis*[74]. Le jeu des cinq lignes est aussi un jeu d'adultes où l'habileté et le hasard se mêlent : à propos du jeu de guerre inventé par Palamède, les Anciens parlaient même d'un jeu « savant » où la ruse est requise[75]. Si nous reprenons les règles hypothétiques du jeu des cinq lignes[76], nous pouvons nous demander si l'enfant d'Héraclite, dont la marche ressemble à celle de l'homme en état d'ébriété, saura vraiment faire avancer les pions dans le bon sens, du bon nombre de cases sans se tromper dans la lecture des dés, en respectant le fait qu'on ne peut être à deux sur la même case, sauf sur la ligne sacrée, et, surtout en choisissant le bon pion, celui qu'il faut faire avancer pour mener l'ensemble des pions au plus vite sur la position d'arrivée, compte-tenu de la position des pions de l'adversaire ? L'enfant pourrait être, même au jeu des cinq lignes, un joueur calamiteux. À moins que l'on ne pense qu'il s'agit cette fois-ci d'un enfant merveilleux, un enfant divin, comme Hermès lui-même, capable, à peine né, d'inventer la cithare et d'en jouer divinement[77] ? Cette hypothèse séduisante a peut-être deux faiblesses : elle offre moins d'écho aux usages satiriques de l'enfance que nous avons relevés dans d'autres fragments ; l'admirable habilité d'un enfant divin, déjà maître du jeu, confère au fr. 52 D.-K. une portée moins vertigineuse que l'ignorance d'un enfant jouant au petit bonheur la chance. Considérons en effet le fragment 124 D.-K. :

> ὥσπερ σάρμα εἰκῆ κεχυμένων ὁ κάλλιστος κόσμος.
>
> Le plus beau des arrangements est comme un tas de poussières que l'on disperse[78].

Théophraste, notre citateur, faisait un usage polémique de ce fragment pour critiquer les matérialistes, certainement les atomistes, qui pensent que l'ordre peut surgir d'éléments matériels jetés au hasard. Héraclite pouvait quant à lui poursuivre d'autres buts à travers cette image, en y trouvant une fascinante façon de décrire

74. SCHÄDLER (2009a), p. 186.

75. DASEN (2015), p. 88. Voir aussi M. VESPA dans ce volume.

76. SCHÄDLER (2009a), p. 195-196.

77. *Hymne homérique à Hermès*, 24-65.

78. Héraclite, fr. 124 D.-K. (trad. A. Macé).

l'ordre du monde, puisque la plus aléatoire des dispersions ne manque pas de le produire. L'ordre est si profond qu'il surgit des déplacements les plus erratiques au sein de pluralités innombrables. Si nous rapportons cette idée au fr. 52 D.-K., il apparaît que l'enfant qui ne sait pas ce qu'il fait, dispersant au petit bonheur les pions d'un jeu qu'il ne maîtrise pas, pourrait lui aussi produire, malgré tout, le plus beau des arrangements. Or, ne sachant pas ce qu'il fait, il ne suit aucune des stratégies ou des calculs qu'un joueur habile aurait échafaudés. Peut-être se rit-il des calculs de l'adulte, comme Héraclite se moquait probablement encore d'Homère, en le déclarant « astrologue »[79], songeant, selon le scholiaste, à ce vers où Hector rappelle à Andromaque « qu'il n'existe aucun homme qui ait échappé à son destin » (μοῖραν δ' οὔ τινά … πεφυγμένον ἔμμεναι ἀνδρῶν)[80].

Si les propositions avancées dans la présente étude avaient quelque fondement, nous serions arrivés à l'idée qu'Héraclite et Platon ont, l'un et l'autre, joué avec l'image d'un jeu que les Athéniens, contemporains de l'un et ancêtres de l'autre, ont tant aimé associer aux guerriers du cycle troyen. Dans les deux cas, les deux penseurs auraient joué avec les résonances de ce jeu en terme de destin : le guerrier aime ce jeu de dés et de pions, parce qu'il aime s'en remettre au sort. Dans les deux cas, l'analogie nouvelle qu'ils en tirent élève l'ordre véritable du destin au-delà de la perception du commun des hommes. Chez Platon, nous ne sommes que les pions d'un jeu dont le joueur est un dieu doté d'une vision et d'un but universels dont nous ne pouvons mesurer l'ampleur. Chez Héraclite, il se pourrait que l'introduction de l'enfant dans le jeu contribue d'une autre manière, quelque peu ironique, à dire l'imprévisibilité du destin : tout se passe à nos yeux comme si un enfant bousculant les pièces d'un jeu trop compliqué pour lui avait en main le cours de nos vies. Cela n'empêche pas néanmoins, chez Héraclite, que les coups faits par une main d'enfant répondent à une raison et à un ordre plus profonds, aussi arbitraires puissent-ils paraître à nos savants et à nos poètes.

79. Héraclite, fr. 105 D.-K. : ἀστρολόγον τὸν Ὅμηρον.

80. *Iliade*, VI, 488 (trad. A. Macé). Le fragment 105 D.-K. est cité par le scholiaste qui estime qu'Héraclite pense notamment à ce vers (*Scholia Graeca in Homeri Iliadem (scholia vetera)*, Erbse, *ad* XVIII, 251).

« S'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

Anne-Caroline Rendu Loisel
Université de Strasbourg, UMR 7044

Introduction

Distants, dans l'espace et le temps, des énoncés énigmatiques d'Héraclite, mais proches pour la manière de concentrer des messages divins, les devins assyriens et babyloniens ont structuré leur savoir en longues listes de présages dans un processus qui remonte au moins à l'époque paléo-babylonienne (début du II^e^ millénaire av. J.-C.) : les signes à déchiffrer ont été regroupés par thématique, ce qui aboutit à la constitution de recueils spécifique dès la fin du II^e^-début I^er^ millénaire av. J.-C. : hépatoscopie, astrologie, oniromancie, etc. En mettant en présence un signe et son interprétation, chaque présage et la liste dont il dépend constituent une source majeure de renseignements pour retrouver les codes et les valeurs des sociétés proche-orientales anciennes. Parmi ces recueils de tablettes cunéiformes, on trouve celui intitulé *Šumma ālu ina mēlê šakin, Si une ville est installée sur une hauteur* (abrégé ici en *Šumma ālu*) : il s'agit des premiers mots du premier présage, suivant la tradition proche-orientale ancienne pour nommer une œuvre. *Šumma ālu* est un rassemblement de plus d'une centaine de tablettes, chacune regroupant en moyenne une centaine de présages également[1]. La série interroge les moments où l'humain et ses activités interfèrent ou modifient l'environnement. Il s'agit de phénomènes humains/urbains en milieu naturels ou de phénomènes naturels en milieu humain/urbain. Constituée de près de 200 présages, la première tablette est consacrée aux signes divinatoires perçus dans la cité. Parmi ceux-ci, on peut lire :

1. Pour une présentation de la série et sa constitution, on se reportera au chapitre introduction dans Freedman (1998).

> Si, dans une ville, le jeu (*me-lul-tu*$_4$) est abondant : angoisse pour cette ville[2].

Cette valeur funeste du jeu s'observe également dans une autre série divinatoire, contemporaine de *Šumma ālu*, consacré aux songes et à leur contenu divinatoire :

> Si (dans un rêve) il (un homme) joue (*im-me-lil*) avec un jeton de poussière (*pa-su* SAḪAR) : poursuite judiciaire ; s'il joue (*im-me-lil*) avec un arc (GIŠ. BAN) : poursuite judiciaire[3].

Pourquoi les devins assyriens ont-ils associé le jeu à une interprétation divinatoire dramatique ? Cette observation est encore plus surprenante si l'on regarde du côté des textes littéraires en akkadien, ceux que devaient connaître les experts du savoir élaborant les présages que nous venons de mentionner : le jeu — auquel il faut ajouter la danse et la fête — semble être le propre de l'être humain, l'unique moyen laissé aux humains par les dieux pour jouir de leur vie de mortel.

Dans l'épopée du héros Gilgameš, le roi d'Uruk est parti à la recherche de la vie sans fin à la suite de la mort de son ami Enkidu. Arrivé au terme de son périple, il rencontre la tavernière Siduri qui réside aux confins du monde et qui lui tient un discours dont on a conservé la plus belle version sur une tablette d'époque paléo-babylonienne (début du II^{e} millénaire av. J.-C.). Elle le met en garde contre le caractère illusoire de sa démarche : à quoi sert de chercher l'immortalité ? Lorsque les dieux ont créé l'humanité, ils se sont gardés pour eux l'immortalité. Selon elle, l'humanité ne peut accéder au bonheur qu'à condition de profiter des joies de la vie d'ici-bas, des joies « simples », comme embrasser sa femme et son enfant. Siduri enjoint alors Gilgameš à danser (*sâru*) et à jouer (*mēlulu*) jour et nuit[4]. Les recommandations de Siduri sont de véritables topos de la littérature suméro-akkadienne, où le jeu et la fête semblent avant tout être réservés aux communautés humaines.

Comment le jeu peut-il alors évoquer à la fois le bonheur essentiel à tout individu mortel en littérature et la menace d'un malheur général annoncé à toute une ville en divination ? Pourquoi le jeu serait-il dangereux sur le plan divinatoire pour les devins assyriens ? En analysant les modalités d'exécution du jeu dans la littérature suméro-akkadienne des II^{e} et I^{er} millénaire av. J.-C., nous serons en mesure de comprendre le potentiel de dangerosité du jeu, à l'origine de l'élaboration d'interprétations divinatoires funestes. Pour être un devin accompli, les savants assyriens et babyloniens ont suivi une longue formation qui leur a permis d'acquérir des savoirs de nature quasi encyclopédique. Ils maîtrisaient non seulement les processus divinatoires, mais aussi la littérature, n'hésitant pas à y puiser de nouvelles inspirations pour la fabrique de présages[5].

---

2. *Šumma ālu* I, l.125. Édition du texte dans FREEDMAN (1998), p. 55. Toutes les traductions de cet article sont de l'auteure.
3. OPPENHEIM (1956), p. 329, l.10-11.
4. *urri u mūši sūr u mēlil* « jour et nuit, danse et joue ! » (GEORGE (2003), p. 278, *Gilgameš*, M. III 9).
5. Pour le savoir encyclopédique des devins, voir GLASSNER (2019).

En assyriologie, on désigne par littérature l'ensemble des textes mythologiques, narratifs, poétiques, hymniques, en excluant tout ce qui relève des textes administratifs, légaux ou lexicaux[6]. Le sumérien, isolat linguistique, parlée tout le IIIe millénaire av. J.-C., était déjà langue morte dès le début du IIe millénaire av. J.-C. Il a continué à être écrit en tant que langue savante par les scribes akkadiens. Les textes sont recopiés au fil des siècles, parfois pourvus d'une traduction en akkadien. Le corpus littéraire au IIe millénaire av. J.-C. est mixte, constitué de textes akkadiens, sumériens ou bilingues. D'où la désignation de littérature « suméro-akkadienne » à la base de la culture de ces savants devins assyriens et babyloniens du Ier millénaire av. J.-C.

Dans cette littérature, le jeu n'y est pas le propre de l'humain : les jeux des dieux peuvent avoir des conséquences dramatiques sur le plan cosmologique, que ce soit avec Marduk, dieu de Babylone quand il était enfant, la déesse Ištar qui mêle volontiers le jeu au combat, ou encore Gilgameš qui ne respectent pas ses adversaires de jeu. Ces trois cas vont être analysés successivement à présent : chacun témoigne d'un aspect dangereux du jeu qui nous permet de mieux comprendre le caractère funeste attribué en divination à ce dernier.

1. L'enfant et la dangerosité du jeu : les vents et le dieu Marduk

Le récit intitulé par les anciens Babyloniens l'*Enūma eliš, Lorsque là-haut*, décrit comment le dieu de la ville de Babylone, Marduk, a été hissé au sommet du panthéon. Ce poème compte environ 1100 vers, répartis par les copistes sur sept tablettes. Il s'agit d'une œuvre typiquement babylonienne, destinée à expliquer et à justifier la première place qu'occupe Marduk, le grand dieu de Babylone, au sommet du panthéon. Sa date de composition demeure très débattue, les propositions allant de l'époque paléo-babylonienne (début IIe millénaire av. J.-C.) au début du Ier millénaire av. J.-C. L'hypothèse la plus souvent retenue place sa rédaction au XIIe ou XIe siècle av. J.-C., sous la deuxième dynastie d'Isin, période particulièrement brillante pour les efforts littéraires de compilation et de compositions des recueils en Babylonie. L'*Enūma eliš* était particulièrement célèbre : une soixantaine de manuscrits en ont été retrouvés, preuve de sa grande diffusion dans tout le Proche-Orient ancien[7].

6. Pour cette définition commode de la littérature, voir l'introduction dans Foster (2005), p. 1-46.

7. Les plus anciens datent du Ier millénaire av. J.-C. ; les plus nombreux proviennent de la bibliothèque d'Aššurbanipal à Ninive (VIIe siècle av. J.-C.). Mais il était encore recopié très fidèlement après la chute de Babylone (en 539 av. J.-C.) et Bérose, au début du IIIe siècle av. J.-C., en aurait traduit en grec les principaux éléments. Pour une présentation de l'œuvre, ainsi qu'une édition critique, on se reportera à Lambert (2013), p. 3-143 et Kammerer et Metzler (2012). Les transcriptions des quelques passages cités ici viennent de l'édition de W.G. Lambert (abrégé ici en *Enūma eliš*, suivi du numéro de la tablette).

L'*Enūma eliš* est une narration mythologique faite de bric et de broc à partir de *topoï* de la littérature. Elle prête au personnage divin qu'elle célèbre des exploits expliquant sa nouvelle fonction de chef du panthéon : Marduk a combattu l'ennemi par excellence, la méchante Tiamat, et s'est servi du corps de celle-ci pour créer le monde dont le centre est dorénavant Babylone.

Le poème s'ouvre alors qu'il n'existe que Tiamat et son époux Apsû. Ils forment un couple primordial, duquel vont naître deux générations de divinités. La troisième génération est celle des grands dieux du panthéon babylonien : on y trouve notamment le grand dieu des savoirs et savoir-faire, de l'intelligence, le dieu Éa (Enki en sumérien). Ces jeunes dieux agités font cependant trop de bruit et perturbent le sommeil des vieilles divinités. À bout de force, Tiamat et Apsû décident dans leur fureur de les détruire. Le grand dieu Éa parvient à contrecarrer leur plan, et tue Apsû dans son sommeil. Tiamat est désormais seule. C'est à ce moment du récit que le dieu Marduk entre en scène. Fait rare dans la littérature suméro-akkadienne, l'*Enūma eliš* décrit la naissance et l'enfance de ce dieu promis à un grand avenir. Le fait mérite d'être noté car lorsque naissance divine il y a dans la littérature cunéiforme, c'est généralement dans le cadre d'une situation ambigüe, où il y a duperie ou viol de déesse.

Marduk est créé au cœur de la résidence du dieu Éa son père, les eaux souterraines de l'Apsû qui portent le nom du vieux dieu tué. La déesse Damkina, parèdre d'Éa, l'a mis au monde. Il est allaité et élevé par des déesses. Ce traitement particulier reçu par Marduk dans sa petite enfance explique le caractère exceptionnel de ce jeune dieu. La description ne porte pas seulement sur l'apparence et le physique hors du commun de ce dieu : il est doté de quatre yeux, de quatre oreilles, il est le plus grand, etc. Le récit développe aussi ses facultés mentales : il est plus intelligent, et peut contempler l'univers entier. De lui, jaillit un éclat surnaturel qui suscite la crainte révérencielle[8]. C'est alors que le grand-père de Marduk, le grand dieu Anu va créer pour lui un jouet. Voici ce que nous rapporte le récit babylonien :

> *ib-ni ša*$_2$*-ar er-bet-ta u*$_2$*-al-lid* ^{d}*a-num / qa-tuš-šu*$_2$ *u*$_2$*-ma-al-la-a ma-ri lim-mil-li / ib-šim ep-ra me-ha-a u*$_2$*-ša*$_2$*-az-bal / u*$_2$*-šab-ši a-ga-am-ma u*$_2$*-dal-lah*$_3$ *ti-amat / dal-ha-at ti-amat-ma ur-ra u* GI$_6$ *i-dul-lu /* DINGIR.DINGIR *la šup-šu-ha i-za-ab-bi-lu ša*$_2$*-ri-ša*$_2$
>
> Anu créa et enfanta les quatre vents (*šār erbetta*). Il les confie à sa main : « Que mon fils les fasse *virevolter* ! » (littéralement « joue (avec) », *mēlulu*).
>
> Il conçut la poussière, la fit emporter par la tempête. Il fit exister la vague, elle allait troubler Tiamat. Troublée, elle l'était Tiamat, car jour et nuit les dieux s'agitaient, et sans lui laisser de repos portaient contre elle des vents[9].

8. Pour cette lumière qui jaillit du corps des dieux en Mésopotamie, on se reportera à CASSIN (1968), ASTER (2011) et GRAND-CLÉMENT et RENDU LOISEL (2016).

9. *Enūma eliš*, tablette I, 105-110.

Le verbe akkadien (*mēlulu*) employé pour décrire la façon qu'a Marduk de faire bouger les vents dans ses mains est à traduire littéralement par « jouer (avec) ». On aurait ici un dieu-enfant s'amusant en toute innocence à agiter un hochet éolien fabriqué par le dieu Anu, son grand-père. Cet épisode mythologique est loin d'être insignifiant. L'épisode est d'autant plus important dans la narration qu'il est l'événement qui va faire sortir Tiamat de sa torpeur. Furieuse, elle partira à nouveau en guerre contre les jeunes dieux, accompagnée de son armée de monstres. Marduk en viendra à bout. Ayant alors créé et organisé le monde, Marduk sera alors hissé au stade de super-puissance, trônant au sommet du panthéon babylonien, avec l'approbation de l'ensemble de la communauté divine. Le jeu sert ici de développement à une péripétie dramatique à l'origine d'un combat cosmique. Les vents, dynamiques et bruyants, rappellent à Tiamat la force, la vitalité de celui qui les agite, et par suite, le danger de l'existence de Marduk pour son propre pouvoir divin.

Une enquête lexicographique portant à la fois sur la forme verbale *mēlulu*, le substantif correspondant *mēlultu* et leurs emplois permet de mieux saisir ce qui se trame derrière le jeu de Marduk-enfant[10]. « Jouer »-*mēlulu* est fréquemment associé au combat et à la chasse, en particulier la chasse aux lions, « sport » favori des rois assyriens bien documenté par les textes et l'iconographie. Que ce soit Aššurnaṣirpal II (883-859 av. J.-C.) ou Aššurbanipal (env. 668-627 av. J.-C.), les bas-reliefs de leurs palais illustrent les différents moments-clés de cette chasse au lion, depuis la libération de l'animal de sa cage, jusqu'à sa mise à mort et au rituel qui s'en suit[11]. Aššurbanipal rapporte, dans ses inscriptions, comment il a saisi un lion par la queue, lors de son « jeu princier » (*ina mēlulti rubûtīya*)[12]. En désignant ainsi la pratique de la chasse au lion, l'expression en fait également une exclusivité royale. Le roi est le seul individu à avoir le pouvoir et l'autorité nécessaires pour dompter cet animal sauvage par excellence. Si ce jeu royal met en scène le roi en position de potentiel danger, il témoigne surtout de la puissance du souverain sur les forces de la nature. Ces représentations iconographiques de chasse aux lions côtoient celles des victoires militaires. Ainsi la victoire dans le jeu est mise sur le même plan que celle dans la bataille. Les scènes de conflits armés célèbrent la puissance militaire et politique du roi sur les vaincus. Le portrait du roi victorieux est alors complet : il domine toutes les forces sauvages, du lion dans la steppe, aux ennemis aux confins de l'empire assyrien.

---

10. D'après le *Chicago Assyrian Dictionary* (abrégé ici en CAD), les termes sont attestés dès l'époque paléo-babylonienne. Dans les listes lexicales et les textes bilingues sumérien-akkadien, *mēlulu* a pour équivalent sumérien e-še-men (écrit avec les KI.E.NE.DI) traduit par « jeu » ou « corde (à sauter) » ; CAD M, vol. 2, p. 15-17.

11. Voir par exemple le relief en albâtre gypseux provenant du palais nord de Ninive, exécuté sous Assurbanipal vers 645-640 av. J.-C. et conservé actuellement à Londres au British Museum (ME 124886, 124887). Cf. Aruz, Graff et Rakic (2014), p. 69-71.

12. Streck (1916), p. 306, γ 2 : « Dans mon jeu princier (*ina mēlulti rubûtīya* …) j'ai saisi le lion par la queue. »

L'association entre le jeu de la chasse et le combat n'est pas une nouveauté. Quelques siècles auparavant, le roi assyrien Tukulti-Ninurta (env. 1245-1208 av. J.-C.), même s'il ne rapportait pas ses exploits dans la pratique de ce jeu royal, il associait en revanche, dans son épopée, le combat armé à un jeu dans lequel ses soldats excellaient[13]. Dans ce contexte, combat et jeu se confondent et les emplois de *mēlulu* sont fréquemment associés à la déesse Ištar.

2. Ištar, la déesse pour qui le combat est un jeu rituel

La déesse sémitique Ištar (associée à la déesse sumérienne Inana) est une des puissances féminines principales du panthéon babylonien. Son domaine de compétence est particulièrement vaste, et par commodité, la recherche assyriologique a tendance à le présenter de façon synthétique en deux grandes sphères : l'amour et la guerre[14]. Les épithètes qualifiant cette déesse témoignent de cette association du jeu au combat, sous le patronage d'Ištar. Ištar porte les épithètes de « première dans la bataille parmi les dieux, (celle) dont le jeu (*mēlulša*) est la guerre (*qablu*)[15] », ou encore dans une inscription du roi assyrien Šalmanazzar III (858-824 av. J.-C.) la déesse Ištar est celle dont le jeu (*mīlultu*) est la bataille (*tuquntu*)[16]. Un texte bilingue décrit Ištar comme celle qui fait dérouler le combat comme s'il s'agissait de jetons d'un jeu de société : « déesse du combat, que le combat s'en suive comme un jeu (*mēlultu*) de jetons (*passu*)[17]. »

Le lien qui unit le jeu au domaine de compétence de la déesse ne se limite pas à la représentation de la mêlée et du combat ; en présence d'Ištar, le jeu est également associé à la danse, en particulier lorsque celle-ci est accomplie en contexte rituel. Mais le rapport au combat n'est pas nié ; au contraire. La danse et le combat partagent un même débordement d'énergie physique, qui peut devenir incontrôlable. C'est le thème principal d'un récit mythologique qui remonte à l'époque paléo-babylonienne (début II^e^ millénaire av. J.-C.) et que l'on appelle le poème d'Agušaya[18]. Celui-ci célèbre la déesse Ištar dans ses fonctions guerrières. Le récit s'ouvre par une description de la déesse Ištar comme étant particulièrement belliqueuse. Bien que ses caractéristiques guerrières lui aient été attribuées par le dieu Éa, celui-ci se met en colère lorsque son repos vient à être perturbé par la conduite

13. *Épopée de Tukulti-Ninurta* ii, l. 41, cité dans le CAD M vol. 2, *mēlulû*, p. 17 : « Ils jouent avec les armes affûtées » (*im-me-el-lu-ma ina šahlūti kakkē*).

14. Pour une présentation d'Ištar, on se reportera à la notice d'HEFFRON (2016).

15. BA 5 564, l. 5, cité dans le CAD M vol. 2, *mēlulû*, p. 17 : *ašaritti ilī ša mēlulša qablu*.

16. Inscription de Šalmanazzar III 002, i l.7 : *Ištar ša mīlultaša tuquntu*. Édition du texte accessible en ligne sur la base de données des inscriptions royales assyriennes : http://oracc.museum.upenn.edu/riao/corpus. Dernière consultation décembre 2018.

17. *RA* 12, p. 74, l. 8 ; cité dans CAD P, *passu*, p. 225 : *ila teṣêti kīma mēlultu passī redē qablu*.

18. Nous suivons ici l'édition de GRONEBERG (1997) ; voir la traduction dans FOSTER (2005), p. 96-106.

violente et bruyante de la déesse. Il convoque les dieux, leur explique qu'Ištar est devenue insupportable et incontrôlable. En assemblée, les dieux vont décider la création d'un alter-ego à la déesse, Ṣaltu, dont le nom signifie « querelle, combat ». Ṣaltu est créée par Éa à partir de la saleté coincée dans ses ongles à laquelle il ajoute sa salive. Elle est repoussante, hideuse, et tout comme Ištar, ne pense qu'à la guerre. Dans la suite du récit, Ṣaltu et Ištar s'affrontent, poussées l'une et l'autre par une rage folle. À la fin, Ištar reproche à Éa d'avoir créé un tel monstre et c'est donc à lui de s'en occuper et de régler la situation ! Ce à quoi le dieu consent à condition que la déesse change de comportement. Ṣaltu a servi de miroir à Ištar pour que cette dernière prenne conscience de son propre comportement, nocif sur le plan social et ses interactions avec les autres membres de la communauté divine.

Au début du texte, Ištar est présentée comme celle « qui danse autour (*i-ga-a-aš*) des dieux et des rois dans sa virilité[19] ». On trouve aussi l'expression « sa fête c'est la mêlée, la danse de la bataille[20] ». La première partie de la narration met en avant ce qui est reproché à la déesse. L'accusation ne porte pas tant sur la guerre elle-même que sur la réjouissance malsaine (*Schadenfreude*) que la déesse en tire, comme le montre l'association antinomique du champ lexical de la bataille à celui des festivités.

À la fin du texte, une fois la situation apaisée, le dieu Éa ordonne une fête annuelle célébrant les événements :

> *li-ib-ši ša-at-ti-ša / li-iš-ša-ki-in gu-uš-tu-u$_2$ / i-pa-ar-ṣi$_2$-im ša-at-ti / bi-it-ri-i ˹ni-ši˺-i gi-im-ra-as-si$_2$-in / li-me-el-lu i-su$_2$-qi$_2$-im / ši-me-e ri-gi-im-ši-in / at-ti bi-it-ri-i-im ki-ta-ši-in / ṭe-em-ši-in li-im-di-i*
>
> Qu'il y ait chaque année, / qu'une dance (*gūstu*) soit établie dans les jours de fêtes de l'année. / Regarde tout ce peuple ! / Qu'ils dansent dans la rue / Entend leur clameur ! / Regarde par toi-même leur droiture et l'intelligence (*kittašin ṭēmšina*) qu'ils manifestent[21] !

Au cours de cette fête, les gens danseraient dans les rues à la mémoire d'Ištar-Agušaya, que le poète explique étymologiquement en « Le danseur fou dans la bataille »[22]. L'expression *kittašin ṭēmšina*, signifie littéralement « leur justice/droit, leur intelligence » désigne ici la perte de raison, l'abandon de ces corps qui dansent célébrant la vitalité par la guerre. Ištar est alors calmée, oubliant la moquerie d'Éa sur le fait que ces danseurs ont perdu la raison et sont perçus comme des fous. Le poème d'Agušaya est organisé en dix sections (*kirugu*) qui pourraient être en rapport avec une performance rituelle, sous la forme de chants, de récitations ou de représentations théâtrales. La danse rituelle qui est instaurée à la fin du récit

19. *i-li u$_3$ šar-ri i-ga-a-aš* / *zi-ik-ru-tu-uš-ša* (ii, l. 1-2).

20. *i-si-in-ša ta-am-ha-ru* / *šu-ut-ra-aq-qu$_2$-˹du˺ a-<na->an-ti* (iii, l. 7).

21. *Agušaya* B, VII, l. 15-21.

22. Vattioni (1996), p. 39-41.

pourrait consister en une forme de combat fictif, parodique, accompli chaque année dans le cadre de fêtes en l'honneur de la déesse Ištar.

Mais cette danse n'est pas la seule expression rituelle célébrant la déesse ; et c'est là que l'on retrouve la thématique du jeu. Cet emploi des termes *mēlulu* ou *mēlultu* « jouer, jeu » en rapport avec le rituel, est malheureusement en contexte très fragmentaire. Les tablettes sur lesquels les passages suivants apparaissent sont datées du I^er^ millénaire av. J.-C. On y décrit des manifestations vocales ou musicales d'un personnel cultuel lié à la déesse :

> Les *kurgarû* qui jouent le champ de bataille (*tūšāri imallilū*), qui…, battent les instruments *kiškilātu*, et poussent des cris puissants (*yarurātu*)[23].
>
> Les … dansent (*raqādu*), les *kurgaru* chantent un jeu (*mēlulu*) de guerre, tandis que les prêtres-*assinnu* font le tour (*sahāru*) avec des cris-*yarurātu*[24].

Ces prêtres qui tournent ou font des cercles (*saḫāru*) ne sont pas sans rappeler la danse rituelle célébrée à la fin du chant d'Agušaya. Ces officiants, les *kurgarû* et les *assinnu*[25], ont fait couler beaucoup d'encre dans la recherche assyriologique qui les a souvent considérés de façon trop simpliste comme des invertis ou des castrats.

Ces officiants ont un rôle rituel ambigu, difficile à expliciter. Suivant une interprétation de Jean-Jacques Glassner[26], le nom des *kurgarû* renverrait au domaine de l'enfance : le composé sumérien kur-ĝar-ra, akkadisé en *kurgarû*, pourrait être traduit par « (celui qui) fait des petits tas ». J.-J. Glassner met l'accent sur le statut social intermédiaire de ces individus : « êtres non encore arrivés à maturité et qui, de ce fait, car ils échappent aux normes contraignantes de la société, sont aptes à se débrouiller dans des situations transitoires ». Dans les exemples cités plus haut, les *kurgarû* et les *assinnu* sont en train d'entonner des chants guerriers, et de jouer (*mēlulu*) à la guerre : tirent-ils du plaisir à ces débordements de violence comme c'est le cas avec les épithètes d'Ištar, ou s'agit-il ici d'une mise en scène théâtrale ? Les officiants feraient semblant de se battre, dans une représentation fictive du combat.

Le jeu forme ainsi une modalité d'expression rituelle permettant, par l'imitation, d'inviter le combat dans une procédure qui est délimitée avec précision dans le temps et dans l'espace. L'imitation n'est plus l'apanage du monde de l'enfance dont elle s'inspire pourtant. Elle donne du sens à des actes et des gestes qui peuvent paraître déraisonnés pour ceux qui sont exclus du rituel — comme c'est le cas avec la danse folle du poème d'Agušaya — car elle semble dépourvue de règles et de cadres. Mais c'est tout le contraire qui se passe dans la procédure rituelle : le jeu y

---

23. CT 15 44, l.28, cité dans CAD M vol. 2, *mēlulu*, p. 17 : [LU$_2$].KUR.GAR.RA.MEŠ *ša tūšāri imallilū milhu ima*[*llahū kisk*]*ilāte imahhaṣū yarurāte* Š[UB.MEŠ-*u*$_2$].

24. K.3438a+ 9912, l.8, cité dans le CAD M vol. 2, *mēlulû*, p. 17 : [… M]EŠ *iraqqudū* LU$_2$.KUR.GAR.RA.MEŠ *mēluli qablu izammurū* LU$_2$.UR.SAL.MEŠ *yarurūtu usahhurū*.

25. Voir la dernière synthèse en date de PELED (2016).

26. GLASSNER (2014).

est inclus et obéit aux règles et lois du rituel. Les rôles sont précisément attribués, les gestes sont codifiés. Ce n'est que de cette façon que le débordement d'énergie inhérent à la danse et au combat, même fictifs, peut être contenu. Ištar est la déesse qui incarne le mieux ce rapprochement entre jeu et combat. Combat, jeu, danse, expriment avec force la vie dans ses débordements possibles et le danger que représente une incapacité à les contrôler. Le rituel offre un terrain adéquat pour que se réalisent — sans danger — ces trois manifestations sociales. D'où l'intégration du jeu et des combats fictifs dans le cadre de cérémonies publiques religieuses.

3. Gilgameš et le non-respect des règles de jeu

Un mythe rédigé en sumérien et connu d'après des tablettes du début du II^e^ millénaire av. J.-C. rapporte la descente aux enfers d'Enkidu, ami très cher du roi de la ville d'Uruk, Gilgameš[27]. Cette composition, qui décrit ce qui se passe dans le monde des morts, commence par un prologue de nature mythologique : il y a longtemps, peu après que les dieux eurent partagé entre eux l'univers, une violente tempête se produisit. Le grand dieu Enki naviguait vers le monde des morts, probablement pour établir sa résidence dans son domaine cosmique, l'Abzu, lorsque des grêlons s'entassèrent à l'arrière de sa barque et des vagues bouillonnèrent autour. La tempête souffla si fort qu'elle déracina un saule (*halub*) qui se trouvait sur les bords de l'Euphrate. Un jour, tandis qu'elle marchait dehors, la déesse Inana prit ce saule déraciné, le rapporta à Uruk, dans sa demeure, où elle le planta et attendit qu'il grandisse. Elle avait hâte de se faire du mobilier dans ce bois. Mais le bois fut infesté de créatures mauvaises, ce qui rendit la déesse particulièrement triste. Elle raconta toute l'histoire à son frère Utu, le dieu soleil, qui ne l'aida pas. Elle alla alors répéter l'histoire au héros Gilgameš. Celui-ci pris ses armes et chassa les mauvais habitants de l'arbre. Il scia l'arbre et le prépara en poutres pour le mobilier dont elle avait besoin. Avec ce qui lui restait, il se prépara deux objets en bois, apparemment une boule et un maillet (*ellag* et *ekidma* en sumérien) avec lesquels il va jouer.

> ĝišellag al dug_4-dug_4-ge sila ur_3-ra ĝišellag na-mu-un-e / ni_2 silim dug_4-dug_4-ge sila ur_3-ra ni_2 silim na-mu-un-e / e-ne $erin_2$ dumu nu-mu-un-su-a-ke_4-ne ib_2-ba u_5-a / a gu_2-$ĝu_{10}$ a ib_2-ba-$ĝu_{10}$ a-nir im-$ĝa_2$-$ĝa_2$-ne / ama tuku dumu-ni-ir ninda mu-na-ab-de_6 / nin_9 tuku šeš-a-ni-ir a mu-na-de_2-e / u_2-sa_{11}-an-e um-ma-te$ĝ_3$-a-ra / ki ĝišellag ĝar-ra-ka-ni ĝiš-hur in-hur-re / ĝišellag-a-ni igi-ni-a mu-ni-in-il_2 e_2-a-ni-$še_3$ mu-un-de_6 / a_2-gu_2-zig_3-ga-ta ki ĝiš-hur in-hur-ra ib_2-ba u_5-a / šu du_3-du_3-a nu-mu-un-su-a-ta / i-^{d}utu ki-sikil tur-ra-ta / ĝišellag-a-ni u_3 ĝišE.KID-ma-ni dur_2 kur-ra-$še_3$ ba-da-an-šub / šu-ni mu-ni-in-dug_4 sa_2 nu-mu-un-da-dug_4 / ĝiri$_3$-ni mu-ni-in-dug_4 sa_2 nu-mu-un-da-dug_4

27. Ce texte connaîtra une traduction en akkadien, qui constituera la douzième tablette de l'épopée bien connue du héros retrouvée à Ninive dans la bibliothèque du roi assyrien Assurbanipal. Voir la dernière édition par Cavigneaux et Al-Rawi (2000a), p. 1-19. Pour une présentation du cycle sumérien des aventures de Gilgameš, on se reportera à l'édition de George (2003), p. 4-17.

> [Pour lui, il se fait avec son tronc une boule, il se fait avec ses branches un maillet.] Lui qui désirait depuis toujours une boule, joue à la boule dans les larges rues, lui toujours prêt à se vanter, se vante dans les larges rues. Comme lui, il chevauche la troupe [des] enfants des veuves. « Oh, ma nuque, oh, mes hanches », se lamentent-ils. Celui qui a une mère : elle apporte à manger à son enfant ; celui qui a une sœur : elle apporte à boire à son frère. À l'approche du crépuscule, ayant marqué l'endroit où se trouvait sa boule, il la prit, la serrant contre lui, et l'apporta chez lui. Au petit matin, comme il [recommençait à] chevaucher là où il avait fait une marque, à la suite des accusations des veuves et des appels à Utu des jeunes filles, sa boule et son maillet tombèrent au fond du *kur*. Il avança la main vers eux, mais ne les atteignit pas[28].

Gilgameš est inconsolable face à la perte de ses jouets. Enkidu son ami va aller les lui chercher mais il sera retenu captif dans les enfers. Il décrira à son ami les règles en vigueur dans le monde des morts.

Les instruments de jeu de Gilgameš sont tombés dans le *kur*, les enfers. La chute a été provoquée par la décision divine prise suite aux plaintes incessantes des habitantes d'Uruk — veuves et jeunes filles — qui ne supportaient plus de voir leurs enfants et amants maltraités par Gilgameš. En pénétrant dans le monde des morts, les jouets permettent à Enkidu de franchir les frontières qui séparent le monde des vivants et de celui des morts, frontières à la fois géographiques — car ce sont deux univers à part — mais également des frontières d'ordre physique ou physiologique — car Enkidu n'en ressort que sous la forme d'un souffle ou d'un esprit onirique[29].

La décision divine de confisquer les jouets de Gilgameš a été prise en punition suite à une attitude inadaptée lors du jeu par le roi d'Uruk en personne. Il joue dans l'espace public, sans mesure, provoquant la violence et la douleur chez ceux qui se risqueraient à jouer avec lui. Ici, la valeur et l'intérêt social du jeu ne sont pas remis en question ; mais c'est le non-respect de ses règles — de la façon de se comporter pendant le jeu — qui est ici pointé du doigt par le récit. Le jeu a bien des règles qu'il faut respecter, en particulier sur le plan de l'attitude des participants les uns vis-à-vis des autres, comme l'apprend Gilgameš à ses dépens.

Un autre récit en sumérien, intitulé *Bilgames et la mort*, contemporain de *Bilgames, Enkidu et les Enfers*, fait état d'une fête annuelle au cours de laquelle le héros Gilgameš est célébré, pour ses fonctions divines dans le monde des morts. Le récit se présente comme une étiologie de pratiques rituelles où la lutte fait partie

28. *Bilgameš, Enkidu et les Enfers*, l.151-165 ; transcription eTCSL 1.8.1.4 ; trad. P. Attinger disponible à l'adresse : http://www.iaw.unibe.ch/unibe/portal/fak_historisch/dga/iaw/content/e39448/e99428/e122665/e122821/pane122850/e122899/1_3_1_ger.pdf. Dernière consultation : décembre 2018.

29. Cf. la valeur funeste des jouets que les Titans font au petit Dionysos pour le piéger, comme le raconte Clément d'Alexandrie, *Protreptique*, II, 17, 2-18, 2 ; voir F. Massa dans ce volume.

intégrante de la procédure[30]. Le rituel se passe lors de la fête des lumières, à la lumière de la torche. Les morts sont présents sous la forme de figurines funéraires.

Conclusion : retour sur les présages

Au sortir de cette enquête en littérature suméro-akkadienne, on constate que, comme dans le monde gréco-romain, le jeu n'est jamais innocent et ne se limite pas à l'expression simple du bonheur humain. Le jeu est bel et bien dangereux : il peut agacer les individus qui n'y participent pas, comme Tiamat avec Marduk. Il peut aussi être le lieu d'un débordement d'énergie dépourvu de sens, une agitation physique qui semble incontrôlée, vue encore de l'extérieur ; c'est le cas avec les prêtres d'Ištar. Enfin, au sein même du terrain de jeu, les attitudes des mauvais joueurs peuvent porter atteinte aux relations sociales entre les individus qui y participent. Il ne semble pas que le jeu en lui-même soit funeste ou mauvais, mais ce sont plutôt les comportements des participants qui peuvent être à l'origine d'un dénouement dramatique.

On s'approche alors du caractère dangereux que peut avoir le jeu en contexte divinatoire. Le présage tiré du recueil divinatoire *Šumma ālu*, cité au tout début de cet article, appartient à une énumération de signes consacrés à différentes professions ou groupes d'individus qui seraient en grand nombre dans la cité :

> Si dans une ville le jeu est abondant, trouble pour cette ville.
> Si dans une ville les chanteurs sont abondants/nombreux, il y aura de l'hostilité dans le pays.
> Si dans une ville des (individus) grands sont abondants/nombreux, des pénuries se produiront dans le pays
> Si dans une ville des (individus) petits sont abondants/nombreux, faiblesse dans le pays[31].

Le thème se poursuit sur une vingtaine de présages. Les devins mésopotamiens s'interrogent ici sur la signification mantique de la présence dans une ville de trop de personnes de grande taille ou au contraire de petite taille, de la présence excessive de chanteurs, de voleurs, etc. Les interprétations divinatoires sont pour la plupart funestes, sauf dans le cas des professions liées à la construction et à l'entretien des maisons : charpentier, artisans du roseau, maçons et potiers. À chaque fois, c'est bien le critère abondant (*mâdu*) qui est mis en avant : l'excès ne peut pas être annonciateur d'événement positif, et le jeu, tout comme le chant, n'échappe pas à

30. *La Mort de Bilgames* N_1 // N_2 v l. 6-11, Cavigneaux et Al-Rawi (2000b), p. 16. On trouverait une autre référence à la pratique du combat fictif rituelle dans un astrolabe bilingue (astrolabe B, époque médio-assyrienne, deuxième moitié de II^e millénaire av. J.-C.), lors des fêtes régulières du mois d'Abu, cinquième mois de l'année. La procédure rituelle imite ici la lutte des deux amis, Gilgameš et Enkidu à l'entrée de la maison de mariage, comme le rapporte les toutes premières tablettes du cycle ninivite (George [2003], p. 563, l. 111, tablette II).

31. *Šumma ālu* I, l. 125-128.

la règle. S'il est abondant, le jeu peut mener à des situations sociales dramatiques, une rupture des interactions au sein de la communauté, soit entre les participants eux-mêmes, soit avec ceux qui y assistent. Avec son débordement d'énergie, le jeu peut alors troubler l'ordre public.

Dans la série *Šumma ālu*, le jeu n'est pas exclusivement réservé aux humains[32]. Un présage porte sur un cochon qui joue dans la rue :

> Si un cochon portant une botte de roseau marche dans la rue : il y aura du commerce. Si un cochon portant une botte de roseaux joue dans la rue : levée d'une tempête[33].

Le signe à interpréter ne porte pas sur le lieu de la présence du cochon, qui reste identique d'un présage à un autre. C'est bien l'activité du jeu qui est pointée du doigt par les devins. Il s'agit d'un comportement inapproprié pour l'animal, qui est donc annonciateur d'un dénouement funeste.

Dans le cas des présages oniriques, le jeu est aussi condamné, toujours dans des situations bien précises. Reprenons le présage cité au début :

> Si (dans un rêve) il (un homme) joue avec un jeton de poussière : poursuite judiciaire ; s'il joue avec un arc : poursuite judiciaire.

Dans les deux cas, le rêveur-joueur est condamné à voir son affaire judiciaire se poursuivre et non se résoudre. Dans la première sentence, le signe est une pièce de jeu (*passu*) qui serait tombée dans la poussière ou fabriquée à partir de la poussière. Le contact avec la terre évoque indirectement le monde des morts. La pièce de jeu est contact avec celui-ci, mêlant deux univers normalement séparés. Le second présage illustre plutôt un mauvais usage d'un objet du commun. L'arc est une arme et l'on ne peut « jouer » avec comme on le ferait avec une pièce de jeu. Le comportement inapproprié, que permet la scène onirique, est un signe funeste. Et ceci n'est pas sans souligner à nouveau le lien qui unit jeu et combat, mis en évidence précédemment en contexte littéraire. Mais si la manipulation de l'arc dans la vie quotidienne n'est nullement de mauvais augure, l'inversion des rapports que permet le processus interprétatif divinatoire, crée un dénouement opposé, comme c'est souvent le cas en divination[34].

Le jeu, en contexte divinatoire mésopotamien, rejoint ce que l'on sait de lui dans la littérature suméro-akkadienne : le jeu est dangereux s'il n'est pas régi par

---

32. Un autre présage de *Šumma ālu* concerne le jeu. Il s'agit d'une des sentences de la tablette 66, consacrée aux oiseaux : « Si un faucon avec une perdrix jouent… » (GAAD [1926], planche 23, l. 4). L'interprétation n'est malheureusement pas conservée.

33. DIŠ ŠAḪ GI.GILIM *na-ši-ma ina* SILA DU.[DU KI.LAM GAL_2-*ši*] / [DIŠ ŠAḪ GI.GILIM *na-ši*]-*ma ina* SILA *im-me-lil* [ZI *me-ḫe-e*] (*Šumma ālu* 49, l.52'-53', FREEDMAN [2017], p. 78).

34. Ce qui se passe dans le monde « normal » trouve un dénouement opposé dans la logique divinatoire, voir GUINAN (1989). Sur les procédés similaires de l'oniromancie gréco-romaine, où le jeu peut avoir une valeur funeste, voir DU BOUCHET (sous presse).

des règles qui portent non seulement sur les modalités d'exécution techniques de celui-ci mais aussi sur le respect des attitudes et comportements de ses participants les uns envers les autres[35]. Le jeu a une composante sociale particulièrement importante. On ne joue pas avec n'importe quoi, on ne joue pas n'importe comment. Les conséquences pourraient alors se révéler catastrophiques, allant jusqu'à ébranler l'équilibre entre les puissances divines, comme ce fut jadis le cas avec Marduk.

35. Sur la valeur civilisatrice et éducative du jeu en Grèce, voir M. Vespa et V. Dasen dans ce volume.

Aiôn en jeu ou la valeur symbolique du temps

Fabio Spadini
Université de Fribourg

Introduction

Le fragment 52 D.-K. d'Héraclite : « Le temps est un enfant qui joue en déplaçant des pions ; la royauté d'un enfant[1] » opère un lien entre le jeu et le temps, *aiôn,* qui se décline de manière métaphorique chez de nombreux auteurs antiques et byzantins avec des objectifs variés, philosophiques, divinatoires et pédagogiques. Le tragédien Euripide fait aussi référence à *aiôn* en tant qu'enfant pour l'associer à Moira qui détermine le destin des humains : « L'Aiôn, enfant du Temps, et Moira engendrent maintes vicissitudes[2]. » Dans cet article, deux éléments contenus dans ces citations retiendront notre attention : l'allusion implicite à l'utilisation d'un plateau de jeu céleste où l'enfant-*aiôn* déplace ses pions et les rapports du jeu, sous différentes formes, avec le destin. Dans un premier temps, nous analyserons comment la métaphore du jeu de plateau est exploitée dans les traités astrologiques antiques afin d'expliquer les mouvements des astres ; les auteurs font référence aux jeux de pions pour simplifier des théories complexes au moyen d'exemples concrets connus par un large public. Dans la deuxième partie, nous examinerons comment le cycle de la vie, régi par le mouvement des constellations, a été symbolisé par une autre image issue de la culture ludique, celle du cerceau que prend l'anneau zodiacal dans le monnayage et la glyptique d'époque romaine. Au centre de ce cerceau se tient un *aiôn* adolescent, transformé en divinité *cosmocrator*, maître du monde.

1. Zodiaque et plateau de jeu

L'usage de métaphores est bien attesté dans le discours des astrologues qui font du plateau de jeu le symbole du cosmos. Dans l'Antiquité tardive, le macrocosme de l'univers et le microcosme humain sont mis en relation à l'aide d'une image

1. Trad. Conche (1986) : αἰὼν παῖς ἐστι παίζων, πεσσεύων· παιδὸς ἡ βασιληίη.

2. Euripide, *Héraclides*, 899-900 (trad. L. Méridier, CUF, modifiée) : Πολλὰ γὰρ τίκτει Μοῖρα τελεσσιδώτειρ᾽ Αἰών τε Χρόνου παῖς.

tirée de la pratique ludique. Dans sa *Chronographie,* le chroniqueur byzantin Jean Malalas (v^e^-vi^e^ s. apr. J.-C.) attribue à Palamède non seulement l'invention des jeux de dés mais aussi l'établissement de la comparaison entre plateau de jeu et cercle zodiacal où le mouvement des sept planètes détermine la vie des hommes :

> Παλαμήδης μακρός, λεπτός […] ᾧ δὴ πρώτως τὸ ταυλίζειν, ἤτοι κυβεύειν, ἐξεύρηται.
>
> ρεν ἐκ τῆς κινήσεως τῶν ἑπτὰ πλανητῶν κατὰ μοιρικὴν τύχην ἐπαγόντων τοῖς ἀνθρώποις χαρὰς καὶ λύπας, ὁρίσας τὴν τάβλαν τὸν γήινον κόσμον, τοὺς δὲ δυοκαίδεκα κάσους τὸν ζωδιακὸν ἀριθμόν, τὸ δὲ ψηφόβολον καὶ τὰ ἐν αὐτῷ ἑπτὰ κοκκία τὰ ἑπτὰ ἄστρα, τὸν δὲ πύργον τὸ ὕψος τοῦ οὐρανοῦ, ἐξ οὗ ἀνταποδίδοται πᾶσι καλὰ καὶ κακά.
>
> Palamède est longiligne, mince, il est pâle […] Par lui, le tout premier, a été inventée la manière d'user du plateau, c'est-à-dire de jouer aux dés. Sur la base du mouvement des sept planètes, amenant aux hommes, par le hasard de la fortune, des joies et des chagrins, il [Palamède] désigna le plateau comme étant le cercle terrestre, les douze cases comme étant le zodiaque et le gobelet contenant les sept dés cubiques comme les sept étoiles et, enfin, ce que l'on appelle la tour elle-même la hauteur même du ciel à partir duquel, nous viennent en rétribution, les maux et les biens[3].

Au vii^e^ siècle apr. J.-C. un fragment du moine Jean d'Antioche reprend la même comparaison entre cosmos et plateau de jeu :

> Τάβλα: ὄνομα παιδιᾶς. Ταύτην ἐφεῦρε Παλαμήδης εἰς διαγωγὴν τοῦ Ἑλληνικοῦ στρατοῦ σὺν φιλοσοφίᾳ πολλῇ· τάβλα γάρ ἐστιν ὁ γήϊνος κόσμος, ιβ′ δὲ κάσοι ὁ ζωδιακὸς ἀριθμός, τὸ δὲ ψηφοβόλον καὶ τὰ ἐν αὐτῷ ζ′ κοκκία τὰ ζ′ ἄστρα τῶν πλανητῶν, ὁ δὲ πύργος τὸ ὕψος τοῦ οὐρανοῦ· ἐξ οὗ ἀνταποδίδοται πᾶσι < καλὰ > καὶ κακά.
>
> *Tabla* : c'est le nom d'un jeu. Palamède l'inventa pour la distraction de l'armée grecque avec beaucoup de sagesse. Le plateau est en effet le monde terrestre, les douze cases représentent le nombre zodiacal alors que le gobelet et les sept cailloux qu'il contient sont les sept astres des planètes, la tour par contre est le sommet du ciel d'où pour tout le monde viennent les bonnes et les mauvaises choses[4].

Les correspondances astrologiques du plateau de jeu résument bien les principales inventions attribuées au héros grec Palamède, père à la fois des jeux, de la géométrie et de l'astrologie[5]. La métaphore du plateau établit une relation micro-

3. Jean Malalas, *Chronographia*, V, 9 (trad. J. Thurn, M. Meier, légèrement modifiée).

4. Jean d'Antioche, fr. 41 Roberto (*apud Suda* τ 7 Adler) = *Excerpta Salmasiana*, II, 26 (trad. M. Vespa).

5. Scholies anciennes à Euripide, *Oreste,* 432, 25-26 (trad. M. Vespa) : « Ils disent qu'il (scil. Palamède) a inventé les signaux lumineux, les mesures et les poids, les pions, les lettres, les sentinelles, les disques (solaires) et l'astrologie. » Sur la figure de Palamède, cf. M. Vespa dans ce même volume.

macrocosmique entre l'univers et le plateau, c'est-à-dire d'une part le temps éternel, *aiôn*, défini comme une succession cyclique d'événements qui se répètent inlassablement et sans modification, et d'autre part le jeu régi par des règles fixes[6]. Cette correspondance entre la structure du plateau et celle du cycle temporel est déjà présente chez des auteurs d'époque romaine impériale, comme Ovide qui compare le jeu des XII lignes avec l'année : « Il existe un autre genre [de jeu] divisé exactement en autant de lignes, *scriptula*, que l'année fugitive a de mois[7]. »

Cette valeur symbolique est développée chez Isidore de Séville qui relie le nombre de dés et la structure tripartite du plateau d'Aléa aux âges de la vie (VI^e^ s. apr. J.-C.) :

> Le sens figuré du jeu d'Aléa. Certains joueurs d'Aléa […] affirment en effet jouer avec trois dés à cause des trois moments du temps, le présent, le passé et l'avenir, parce que ces moments ne restent pas immobiles mais roulent rapidement. Ils avancent aussi comme argument le fait que les pistes sont réparties en six cases à cause des [six] âges de la vie humaine, et en trois lignes à cause des [trois] moments du temps. C'est pour cette raison également, disent-ils, que la table de jeu est divisée en trois bandes[8].

Ainsi, l'image du plateau de jeu comme métaphore du temps de la vie sur terre et plus largement du temps éternel et du cosmos, semble avoir permis aux astrologues de montrer les rapports entre le macrocosme de l'univers et le microcosme humain. Relevons que le plateau du *backgammon* indien représente aussi symboliquement le temps cosmique[9]. Il est structuré sur la base de principes astrologiques et cosmogoniques, tels que les cycles lunaires, les éclipses et les saisons. Les deux dés utilisés représentent le jour et la nuit, et dans les deux parties du plateau, deux groupes de six maisons signifient les saisons. Un auteur anonyme décrit ce symbolisme dans le *Mahābhārata*, un texte épique daté de manière large entre 400 av. et 400 apr. J.-C.[10] Cette source décrit allégoriquement les principes du *backgammon*, où deux groupes de personnages incarnent les deux dés et les six maisons du jeu. À nouveau un lien s'établit entre pratique ludique et astrologie :

---

6. Sur cette dimension cosmique du plateau de jeu, voir Schädler (2000) à propos du jeu arabe médiéval des « échecs astronomiques » décrit dans le *Livre des Jeux* d'Alphonse X (1283). Ici les participants cherchent à ramener les planètes dans leurs domiciles respectifs pour recréer le moment de la création du monde.

7. Ovide, *L'Art d'aimer*, III, 363-364 (trad. H. Bornecque, légèrement modifiée).

8. Isidore de Séville, *Étymologies*, XVIII, 64 (trad. Ph. Moreau in Dasen [2019a], p. 22) ; *Anthologie Palatine*, IX, 768, développe une image ludique similaire pour évoquer les vicissitudes humaines (trad. J. Irigoin, P. Laurens, G. Sury, CUF) : « Tout ceci n'est que jeux ; mais les élans d'une Fortune inconstante sont semblables à ces coups de dés que ne gouverne pas la raison ; et vous reconnaîtrez l'image de la vie humaine et de ses vicissitudes lorsque tantôt vous l'emporterez tantôt vous serez vaincu. Louons donc celui qui, et dans la vie et dans le jeu, trouve une juste mesure à la joie comme au chagrin. »

9. Sur le *backgammon* indien comme métaphore du temps cosmique, voir Soar (2007).

10. Sur cette source, voir Roy (1927-1932).

> […] Il a vu deux hommes marcher en cercle, se tenant la main […] Il a vu six hommes jouer avec des dés en or et en argent […] Étonné, Vipula a demandé à son précepteur qui étaient ces personnes. Devesarman a répondu que les deux premiers étaient le Jour et le Nuit, qui se déplaçaient sans cesse en cercle. Les six autres, qui jouaient aux dés, étaient les six saisons[11] […].

Une analogie similaire entre plateau de jeu et temps cosmique apparaît dans un papyrus astronomique d'Oxyrhynchus (III^e^ s. apr. J.-C.) qui décrit le calendrier lunaire comme un jeu de pions :

> ὧν ζ μέν εἰσιν μέλανε[ς ξδ λευκοὶ καὶ πάντες κυνὸς προσηγορίαν ἔχουσιν, οὕτως, ι εις ιζ ιη ιθ κ κα κβ κγ κδ κε κς κζ κη κθ λ, γείνονται τξ, ἰς τὴν λεγομένην ἐν τῷ πεσσευτηρίῳ Φορώρ, ἔστιν Ὥρου οἶκος, ἰς συμπλήρωσιν λ χωρῶν ἰσ τὸν ἀριθμὸν τῶν ἡμερῶν τῆς συνόδου. Ταύτην δὲ τὴν χώραν οὐ μεταφέρουσιν ψῆφον ἐπειδὴ καὶ ἐν τῇ συνοδικῇ ἡμέρα ἀφώτιστός ἐστιν ἡ σελήνη.
>
> […] Dont sept [jetons] noirs et soixante-quatre [jetons] blancs et ils portent tous le nom de chiens, comme suit : 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30. Ils font ensemble 360, depuis le carré Φορώρ, nommé dans le plateau (*pesseutêrion*), c'est-à-dire la maison d'Horus, au remplissage des trente carrés, soit le nombre de jours de la conjonction[12]. Sur ce lieu [c'est-à-dire le champ d'Horus], ils ne sont pas autorisés à déplacer un jeton, car pendant ce jour de la conjonction, la lune est invisible[13].

Tous les éléments de la description se réfèrent à des données astronomiques : la somme totale des jetons s'élève à 360, ce qui correspond à l'année lunaire. 71 jetons sont appelés chiens, comme l'étoile Sirius[14] ; leur nombre correspond à celui des jours d'invisibilité de l'étoile dont le lever, dit héliaque[15], marque le commencement de l'année égyptienne. Le jeu fait aussi allusion au moment qui précède la nouvelle lune. Il correspond à la période de conjonction du soleil et de la lune, où la lune semble « habiter » près du soleil, de façon invisible, car elle se déplace conjointement au soleil. Sur la case appelée « maison d'Horus », les jetons ne peuvent ainsi pas être déplacés le jour de conjonction qui correspond au moment où l'enfant solaire Horus aurait été conçu[16].

---

11. Soar (2007), p. 217 ; Roy (1927-1932), 10, 7-17.
12. « La conjonction » signifie le moment astronomique de la nouvelle lune.
13. *Papyrus d'Oxyrhynque* III, 470 Grenfell, Hunt (trad. Piccione [1990], légèrement modifiée). Pour une étude du papyrus, cf. Pieper (1931) ; West (1989) ; Piccione (1990), p. 343-352. Selon García Martínez (2014), ce passage peut être mis en rapport avec le jeu des 59-trous, lié au calendrier lunaire.
14. West (1989), p. 32. Cf. le jeu ptolémaïque de *senet* conservé à l'IFAO (Caire) avec un décor faisant référence aux pouvoirs de la lune, en cours d'étude par M.-L. Arnette que nous remercions de ces informations ; Arnette (soumis pour publication).
15. Ce terme technique indique le lever des étoiles et des planètes à l'horizon oriental juste avant l'aube. Le lever héliaque des étoiles a lieu à des intervalles annuels.
16. L'invisibilité lunaire correspond au moment où le croissant lunaire décroissant n'est plus visible avant le lever du soleil sur l'horizon oriental, et le premier croissant lunaire n'est pas encore

Parfois le mode d'action des astres est aussi comparé au déroulement d'un jeu de plateau[17]. Vettius Valens (IIe s. apr. J.-C.) se réfère ainsi au mécanisme du jeu de *Polis* pour expliquer comment des astres, appelés *chronokratores*, « maîtres du temps »[18], peuvent exercer une influence pendant une période limitée sur le thème de naissance d'un individu :

> Παραπλησίαν δὲ ἂν τις εικάσειεν ταύτην τὴν ἀγωγὴν τῇ διὰ λευκῶν καὶ μελαινῶν ψήφων μαρτυρίᾳ. παίγνιον γὰρ ὁ βίος καὶ πλάνη καὶ πανήγυρις. καὶ γὰρ φιλόνεικοί τινες ἄνδρες δόλον πανοῦργον ἀλλήλοις μηχανώμενοι κινοῦντες τὰς ψήφους διὰ πολλῶν εὐθειῶν κατατίθενται εἴς τινας χώρας προμαχεῖν προκαλούμενοι. καὶ ἐφ' ὅσον μὲν ὁ τόπος ἄπρακτος τυγχάνει, ἀνεμπόδιστος φέρεται ὁ πεσσὸς κατὰ τὴν τοῦ κινοῦντος θέλησιν φεύγει τε καὶ μένει καὶ διώκει καὶ ἀντιτάσσεται καὶ νικᾷ καὶ ἡττᾶται πάλιν. ἐπὰν δὲ δικτύου τρόπον ὑπὸ τῶν ἐναντίων περιφρουρηθῇ, ἀδιεξόδους τὰς εὐθείας ἔχων καὶ μεσολαβηθεὶς ἀπόλλυται.
>
> […] Ce fonctionnement [des *chronokratores*] pourrait être compris de la même manière que ce qui est observé pour le jeu des pions noirs et blancs. La vie est en réalité un jeu, un pèlerinage et une assemblée. Certains hommes, toujours avides de victoire, concevant des tours de toutes sortes, avancent leurs pions [sur des lignes droites], et placent leurs pièces dans les différentes parties de la table de jeu en se provoquant mutuellement pour faire le premier pas. Tant que l'espace est à peine défendu, le pion sans obstacle peut se déplacer selon la volonté du joueur qui le déplace, battre en retraite, rester, chasser, faire face à l'ennemi, gagner ou être vaincu à son tour. Mais lorsque la place est gardée par des ennemis, comme un rempart, le pion est mort sans aucun moyen de sortir et reste piégé au milieu des pions de l'adversaire[19].

L'action bénéfique du *chronokrator* ne peut cependant s'exercer que si aucun astre maléfique ne s'en approche. Ainsi l'existence, tant cosmique qu'humaine, est une sorte d'*agôn* ludique perpétuel entre plusieurs forces[20].

---

présent dans le ciel occidental après le coucher du soleil. La période de l'invisibilité lunaire correspond à *psḏn.tjw*, le premier jour du calendrier lunaire. Cf. Priskin (2015), p. 150. Elle est aussi décrite par Horapollon, *Hieroglyphica*, I, 14.

17. Sur le *pente grammai*, cf. le commentaire de Suétone, *Les Jeux des Grecs*, I, 15 (Taillardat) (trad. G. Carbone 2005, légèrement modifiée) : « Tandis que Diodore de Mégara lie cette pierre à la similitude à la danse des astres, Cléarque dit qu'elle est similaire aux cinq planètes » (Διοδώρου δὲ τοῦ Μεγαρικοῦ ἀνάγοντος τὸν τοιοῦτον λίθον εἰς ὁμοιότητα τῆς τῶν ἄστρων χορείας, Κλέαρχος τοῖς πέντε φησὶ πλάνησιν ἀναλογεῖν).

18. Sur ce terme, cf. Le Boeuffle (1987), p. 87-88. Ptolémée, *Tétrabible*, IV, 9.

19. Vettius Valens, *Anthologies,* VI, 2, 20-22 (trad. M. Vespa).

20. Vraisemblablement pour cette raison, dans le domaine de la médicine astrale, il faut choisir le bon guerrier à envoyer sur le champ de bataille cosmique afin de contrer les méfaits de certaines constellations. Les astrologues emploient parfois des termes empruntés au langage militaire ; cf. Vettius Valens, *Anthologie*, V, 6, 10 : « guerriers du destin » (στρατιῶται τῆς εἱμαρμένης).

Pour les astrologues, initiés aux rapports cachés entre le plateau de jeu et l'ordre cosmique, l'issue d'un jeu profane peut être interprétée à la manière d'un horoscope. Plutarque rapporte ainsi que Marc Antoine était dépité de perdre toujours au jeu contre Octave ; l'astrologue égyptien qui l'accompagnait aurait vu dans ses défaites le signe de son destin inférieur :

> Mais dans leur émulation en matière de jeux (περὶ τὰς παιδιὰς), Antoine était contrarié de voir César [Octave] l'emporter toujours sur lui. Il avait avec lui un devin venu d'Égypte, qui examinait les horoscopes […] il lui disait que sa Fortune, si brillante et si grande qu'elle fût, était éclipsée par celle de César[21].

2. L'Aiôn dans l'anneau ou cerceau zodiacal

D'autres images de jeu ont servi de puissants médiateurs métaphoriques. La référence au temps et à l'année s'observe ainsi sur une série de monnaies, de pierres gravées et d'autres monuments (mosaïques…) qui représentent l'anneau zodiacal tenu par un jeune homme qui personnifie le temps, Aiôn[22]. Le zodiaque représente la course du soleil dans les douze constellations en marquant le rythme des saisons et le passage des années[23]. Le terme « zodiaque » désigne aussi l'ensemble des douze constellations[24]. Pour le nommer, les auteurs anciens emploient différents mots grecs et latins qui tous soulignent son mouvement rotatoire : ζωδιακός κύκλος, ζωφόρος, σφαίρα, ζωδιοφόρος, *orbis signifer*, *circulus signifer*, *zodiacus circulus*.

Les nombreuses représentations zodiacales réunies par Hans Georg Gundel et Françoise Gury sur différents supports (reliefs, lampes, mosaïques de pavement, peintures pompéiennes…) révèlent le grand intérêt porté à l'astrologie, entre le Ier et le IIIe siècle apr. J.-C.[25]. La plus ancienne référence à une forme de représentation astrale circulaire se trouve dans la description du bouclier mythique d'Achille chez Homère[26].

---

21. Plutarque, *Vie d'Antoine*, XXXIII, 2-5 (trad. R. Flacelière, CUF).
22. Pour une introduction à l'iconographie d'Aiôn, Le Glay (1981), p. 399-411.
23. Aratos, *Phénomènes*, 545-553 (trad. J. Martin, CUF) : « Le soleil parcourt ces douze figures en conduisant la marche de l'année entière, et selon sa progression autour de ce cercle se développent toutes les saisons, maîtresses des récoltes. »
24. Sur le Zodiaque, Gundel (1972).
25. Cf. le catalogue de plus de 300 représentations zodiacales antiques réuni par Gundel (1992), avec des antécédents possibles à la fin du IIe ou début Ier s. av. J.-C. Voir aussi Gury (1994).
26. *Iliade*, XVIII, 483-488, décrit le Soleil, la Lune, les Pléiades, les Hyades, Orion et l'Ourse. La comparaison entre le monde astral et le bouclier est présente dans d'autres passages de l'Iliade. *Iliade*, V, 4-6 (trad. P. Mazon, CUF) : « Sur son casque et son bouclier elle allume un feu vivace. On dirait l'astre de l'arrière-saison, qui resplendit d'un éclat sans rival, quand il sort de son bain dans les eaux d'Océan. » À propos du bouclier d'Achille, Gury (1986) ; Soubiran (2005).

En 1984, Françoise Gury a démontré comment le motif d'Aiôn à l'anneau zodiacal pouvait être mis en lien avec l'image du cerceau mis en mouvement par un garçon[27]. La plus ancienne représentation de cette association apparaît sur un *aureus* d'Hadrien (fig. 1 ; 121 apr. J.-C.) [28]. Au centre se tient un jeune homme debout dans l'anneau, la tête de profil tournée vers la droite ; il occupe toute la hauteur de l'anneau dont seuls quatre signes sont visibles. Il est drapé dans un *himation* qui laisse son torse nu, et place son pied gauche sur la surface interne de l'anneau posé sur le sol comme s'il était en train de le franchir. Au creux de sa main gauche, il tient un globe sur lequel se dresse un phénix. L'association de l'anneau zodiacal, du phénix et de la personnification d'Aiôn compose un discours visuel sur le temps éternel et le début d'un nouvel âge d'or couronnant la période de « paix retrouvée » inaugurée par la dynastie des Antonins[29]. La présence de l'oiseau phénix joue un rôle important. Tacite, qui vit à l'époque d'Hadrien, attribue 1461 années de vie à cet animal[30], un nombre relié au début d'une nouvelle ère sothiaque. Le calendrier égyptien présente en effet 365 jours, ce qui implique un décalage d'une journée tous les quatre ans dans le calendrier civil par rapport au calendrier des saisons. Sur l'*aureus*, l'oiseau symbolise donc le retour de l'année sothiaque qui se produit toutes les 1461 années[31]. L'allusion à la répétition cyclique de la période sothiaque indique que l'état du ciel est à nouveau comparable à celui du moment de sa création, ou *thema mundi*, quand toutes les planètes occupaient leurs domiciles respectifs[32]. La figure d'Aiôn tenant l'anneau zodiacal symbolise cette période, promesse du début d'un nouvel âge d'or[33].

27. Gury (1984), p. 11-15 ; idée reprise par Jackson (1994), p. 159-163.

28. Gury (1984) ; Quet (2004).

29. Gury (1984), p. 9.

30. Tacite, *Annales*, VI, 28 (trad. P. Wuilleumier, CUF) : « […] sur le nombre des années, les traditions varient. La plus répandue fixe une durée de cinq cents ans ; il y en a pour admettre un intervalle de mille quatre cent soixante et un […]. » La plupart des mythographes accordent une durée de vie de 500 ou 540 ans au phénix, mais Pline l'Ancien (*Histoire Naturelle*, XXIX, 29) lui donne de 1 000 ans. Pour la symbolique de l'oiseau, cf. Van Den Broek (1972), spéc. p. 72-76 ; Lecocq (2001), (2009) ; Nagy (2001).

31. Censorin, *Le jour anniversaire de la naissance,* XVIII, 10 (trad. G. Freyburger, CUF) : « En effet, leur année civile n'a que trois cent soixante-cinq jours, sans aucune intercalation. Aussi l'espace de quatre ans est-il, chez eux, plus court d'un jour environ que l'espace de quatre années naturelles ; ce qui fait que la correspondance ne se rétablit qu'à la quatorze cent soixante et unième année. Cette année est aussi appelée par quelques-uns héliaque, et par d'autres l'année de Dieu. »

32. Firmicus Maternus, *Mathesis*, I, *Proem*., 5 (trad. P. Monat, CUF) : « La plus Grande Année (*maior annus*), […] où les cinq planètes et le Soleil et la Lune retournent à leur place originelle (*locis suis originisbusque*), cela a lieu, tu dis, dans la 1461 année. » Sur le *thema mundi*, cf. Bezza (1999). Sur la Grande Année, cf. Callataÿ (1996).

33. Voir aussi l'*aureus* du 21 avril 121 apr. J.-C. ; *BMC*, III, Hadrien, 282, n° 333, pl. 53, p. 5 : un homme assis tient une roue de char dans la main de droite et une *meta* dans celle de gauche. Cette composition se réfère à l'image de l'univers et du mouvement du soleil au cours de l'année. Le cirque pouvait aussi symboliser le cosmos, cf. Tertullien, *Les spectacles*, IX.

La forme circulaire du zodiaque garantit cette pérennisation puisqu'un cercle ne connaît ni commencement ni fin[34] .

La symbolique de *renovatio* est renforcée par l'âge juvénile de l'Aiôn, figuré comme un garçon imberbe, ainsi que par l'allusion à la dimension ludique de son activité. Le jeune homme debout touche de la main droite la partie supérieure de l'anneau zodiacal en suggérant sa mise en mouvement[35]. Françoise Gury a réuni les auteurs anciens qui comparent le temps à une roue qui tourne, tel un cerceau mu par un enfant[36]. Dion Chrysostome (Ier s. apr. J.-C.) établit cette comparaison entre cerceau et univers lorsqu'il critique les idées épicuriennes qui nient le pouvoir de la Providence. Il transforme l'enfant en une sorte de démiurge qui donne l'impulsion initiale mettant en marche le renouveau cosmique[37] :

> Et ils [les Épicuriens] vont répétant que toutes les choses qui existent en ce monde n'ont ni volonté, ni pensée, ni maître, aucun commandant, aucun intendant, aucun président, et que de ce fait, elles errent et sont emportées au hasard, sans personne pour en prendre soin aujourd'hui, personne pour en élaborer l'ensemble autrefois, ni suivre l'exemple des enfants qui mettent en mouvement leurs cerceaux, mais les laissent ensuite rouler tout seuls, emportés par leur propre mouvement[38].

Le cerceau, comparé à l'univers, se transforme en moteur et âme du monde que Plotin définit comme un cercle :

> […] Elle est, comme un cercle, unie à son centre ; le cercle qui est de la plus petite grandeur possible après le centre, est une étendue indivisible[39].

Pour Marie-Henriette Quet, cependant, cette interprétation est contredite par la vision négative que Dion Chrysostome a des enfants. Le rhéteur grec les juge « insensés », « ignorants », « plus indisciplinés les uns que les autres ἀτακτότεροι », « insensibles » et « manquant de perspicacité ». Selon elle, il est dès lors inconcevable d'attribuer la bonne marche de l'Univers à un enfant incapable de bien se tenir[40]. Les passages qu'elle cite ne correspondent toutefois pas à une vision négative de

34. Ptolémée, *Tétrabible*, I, 10. La figure géométrique du cercle comme image de l'année retourne dans le traité plus tardif de Jean le Lydien, *Sur les mois*, III, 4 (trad. G. Capdeville) : « […] Ainsi, une forme qui commence par elle-même et se termine par elle-même est appelée circulaire — ce qui est particulièrement vrai pour le temps qui revient en soi et ne se termine jamais. »

35. La notion de mouvement rotatoire associe les jouets à l'astrologie à plusieurs reprises. Outre le cerceau, il convient aussi de citer la toupie, cf. Torre (2019).

36. Le lien temps-cerceau/roue apparaît déjà chez Ménandre, *Sententiae*, IV, 11 Teubner (trad. F. Spadini) : « depuis toujours le temps procède comme une roue/ un cerceau » (ἀεὶ γὰρ ὁ χρόνος ὡς τροχὸς κυλίεται).

37. Gury (1984), p. 20. Sur la valeur symbolique du cerceau, cf. Dasen (2018a) et (2019a).

38. Dion Chrysostome, *Discours*, XII, 37 (trad. T. Grandjean, L. Thévenet, CUF).

39. Plotin, *Ennéades*, IV, 4, 16 (trad. E. Bréhier, CUF). Cf. à ce sujet, Préaux (1957), p. 399-400.

40. Quet (2004), p. 147-153.

l'enfance, mais établissent des comparaisons avec le comportement des adultes pour démontrer que l'être humain ne change pas avec l'âge. À propos du terme ἀτακτότεροι, « indisciplinés », Dion Chrysostome établit ainsi la comparaison suivante :

> […] Mais de la même façon que les parents dénoncent au maître d'école les enfants qui désobéissent à la maison, de même on rapporte à ces autorités-là les fautes des peuples[41].

À la désobéissance de l'enfant envers son maître correspond celle de l'adulte envers l'autorité.

L'image du jeu de cerceau pourrait contenir volontairement une dimension d'imprévisibilité relative. Le jouet peut en effet échapper à son maître, mais sans être jamais complètement hors contrôle. Plusieurs divinités peuvent présider à la mise en mouvement de la roue. Les maîtres du monde les plus fréquemment représentés au centre de l'anneau zodiacal sont Sérapis et Hélios. Tous deux sont des sortes d'équivalents d'Aiôn. Une lamelle d'or (250-300 apr. J.-C.), trouvée dans la bouche d'un squelette du colombaire de Vigna Codini à Rome, porte gravée une demande de protection à Sérapis qualifié de « créateur de l'éternité », αἰωνεργέτα[42], tandis qu'une des crétules — ou sceaux en argile — provenant des archives de Karanis (II^{e}-III^{e} s. apr. J.-C.) montre le buste de Sérapis accompagné de la légende AIWN SARAΠIC[43]. De même, un lien entre Aiôn et Hélios apparaît dans les papyrus magiques grecs ; le soleil y devient le père d'Aiôn qui renaît continuellement[44]. Ce renouvellement annuel se lie à la course du Soleil qui chaque année ramène la même disposition céleste[45]. Cet aspect est formulé par le poète crétois Mesomedes à l'époque des Antonins :

> Toi, Aiôn des flammes inextinguibles, qui éclaires toute la terre par tes rayons brillants[46].

---

41. Dion Chrysostome, *Discours*, XLVI, 14 (trad. M. Cuvigny, CUF). Sur ce rapport entre enfant-adulte, voir aussi R. Ellis et et V. Dasen dans ce volume.

42. Bonner (1944), p. 34. L'inscription complète est la suivante : Αἰωνεργέτα κύριε Σάραπι δὸς νείκην κατὰ ὀ(νομάτων) τῶν ὑπογεγραμ(μένων). « Seigneur Serapis créateur de l'éternité, donne la victoire sur les noms écrits ci-dessous. » Pour l'étude de cette lamelle, voir Kotansky (1994), p. 113-117 ; Veymiers (2009), p. 48-49.

43. Veymiers (2009), p. 49.

44. *PGM* VII, 508-511, Σὺ Ἥλιε […] σύ εἶ ὁ πατὴρ τοῦ παλινγενοῦς Αἰῶνος. Voir Festugière (1990), p. 191, p. 197-211.

45. Belayche (1984), p. 14.

46. Mesomedes, *Fragments*, fr. 4,17 : Σὺ δ᾽ ὦ λαμπραῖς ἀκτῖσιν γαῖαν πᾶσαν πυρσεύων Αἰὼν ἀσβέστων φλογμῶν (éd. E. Heitsch, *Die griechischen Dichterfragmente der römischen Kaiserzeit*, vol. I). Cf. Nock (1934), p. 98.

3. Gemmes zodiacales

Dans la glyptique d'époque romaine se dessine une assimilation entre Hélios, Sérapis et Aiôn. Sur une série de gemmes, Aiôn Pantheus est placé au centre de l'anneau. Il s'y transforme en moyeu de la roue zodiacale en tant que *chronokrator*, maître du zodiaque, des saisons et du temps vécu, gérant le mouvement de la roue qui génère le temps de la vie et le temps éternel.

La puissance symbolique de l'Aiôn zodiacal du monnayage d'Hadrien est aussi présente dans la glyptique. L'image de l'anneau zodiacal figure sur vingt-cinq intailles s'échelonnant du Ier siècle av. J.-C. au IIIe siècle apr. J.-C.[47]. Parmi les premiers exemples, une agate verte conservée à Genève (fig. 2 a-b ; Ier s. av. J.-C.)[48] et un grenat du British Museum (fig. 3 ; Ier s. av. J.-C.)[49] présentent un schéma iconographique similaire. Au centre de l'anneau elliptique, dont la forme épouse celle ovale de la pierre[50], se trouve le buste d'Hélios radié de neuf rayons, les cheveux bouclés, vêtu d'un manteau. Le personnage est entouré par l'anneau zodiacal elliptique dont l'ordre des signes est antihoraire, selon leur apparence dans le ciel. L'absence de compartimentation des signes caractérise la production de la fin du IIe siècle /début du Ier siècle av. J.-C. Sur les pièces d'époque impériale, chaque signe est clairement distingué, comme pour bien indiquer les 30 degrés que chaque constellation occupe au ciel. Le schéma iconographique du Verseau sur la gemme genevoise confirme la datation du Ier siècle av. J.-C. Le signe est représenté par un personnage masculin nu, de face, les deux bras levés au-dessus de sa tête, en train de verser le contenu d'un récipient de forme allongée[51]. Sur une troisième gemme, une cornaline rouge du Musée d'Histoire de l'Art de Vienne (fig. 4 ; 107 apr. J.-C.)[52], l'anneau zodiacal est à nouveau non compartimenté et en sens antihoraire ; au centre, Niké conduit un quadrige tiré par quatre chevaux[53]. Ces trois intailles attestent l'apparition du motif de l'anneau zodiacal sur un support miniaturisé à l'époque tardo-républicaine et au début du IIe siècle apr. J.-C. Ce type iconographique est ensuite popularisé dans le monnayage des Antonins[54], notamment grâce à l'empereur Antonin le Pieux (138-161 apr. J.-C).

47. Cf. par exemple CBd-643 ; CBd-644 ; CBd-645 ; CBd-1131 ; CBd-1610 ; CBd-2035.

48. Vollenweider (1983), p. 178, nº 228.

49. Walters (1926), nº 1168.

50. Cette forme ovale apparaît aussi sur le relief mithriaque de Modène ; Gundel (1972), nº 67.

51. Le seul exemple à notre connaissance qui présente une même position du vase dans les deux mains levées est l'adyton du temple de Bal à Palmyre, daté entre le 42 et le 37 av. J.-C. ; Gundel (1972), nº 45.

52. Zwierlein-Diehl (1991), p. 82-83, nº 1773, pl. 28.

53. Zwierlein-Diehl (1991), p. 82-83 (datation de 107 apr. J.-C. par comparaison avec un denier de Trajan avec le même type de Victoire). Une sardoine du Ier s. av. J.-C. très similaire à celle de Vienne est conservée au J. Paul Getty Museum. Elle ne présente que onze signes, la Balance étant remplacée par les pinces du Scorpion ; Spier (1992), p. 82-83, nº 184.

54. Geissen (2005), p. 313-314.

Ce groupe de gemmes se prête à une interprétation qui se rattache à la Grande Année ou *Thema Mundi* où les sept astres errants se retrouvent dans la position qu'ils occupaient au moment de la création du monde, comme l'explique Apulée (IIe s. apr. J.-C.)[55]. Ce phénomène cosmogonique coïncide avec la période cosmique du « Retour Éternel » qu'Aiôn symbolise. Sur la monnaie du 121 apr. J.-C. le phénix le représente symboliquement. Dans la description des caractéristiques de cette créature prodigieuse, Pline l'Ancien précise que « d'après le même Manilius, la révolution de la Grande Année coïncide avec la vie de cet oiseau, et son retour est marqué par le même cycle de saisons et de constellations[56] […] ».

En 139 apr. J.-C. un tétradrachme alexandrin frappé par Antonin le Pieux (fig. 5 ; 139 apr. J.-C.) reprend cette symbolique en associant à la figure du phénix l'inscription Aiôn, qui peut se référer à la Grande Année[57]. Sur la série d'intailles à l'anneau zodiacal, la représentation des repères essentiels de la marche du soleil occupe une place centrale. La configuration du Bélier (équinoxe de printemps) face à la Balance (solstice d'automne) et le Cancer (solstice d'été) au Capricorne (équinoxe d'hiver) met en scène une conception idéale du temps. Les divinités représentées au centre de l'anneau (Niké, Hélios, Sérapis) sont ainsi responsables du mouvement du monde. Elles génèrent le temps éternel, *aîon*, qui rythme la vie et le destin de chaque individu. Cette référence au mouvement du soleil sur l'écliptique et au cycle annuel des saisons est confirmée sur deux gemmes magiques. Une hématite conservée au British Museum (fig. 6 a-b ; IIIe s. apr. J.-C.)[58] représente Hélios debout, tenant un globe dans la main de gauche et faisant un geste de salutation avec la main droite. L'anneau zodiacal est disposé autour de lui. L'inscription suivante apparaît sur le revers : ζο|**αεη**|ιομ|νι. Les trois voyelles *αεη* pourraient se référer au mouvement du soleil. Elles correspondent effectivement au triangle de l'épicycle qui permet de calculer le déplacement du soleil sur l'écliptique selon l'*Hypotyposis* de Proclus (IVe s. apr. J.-C.) dans le chapitre intitulé « Autour du mouvement du Soleil » :

> Donc dans le temps, l'épicycle se déplace sur la circonférence AB, il est évident que le mouvement de l'épicycle est régulier du point A au point B, c'est-à-dire le mouvement apparent du soleil avec l'épicycle, qui est déterminé par la ligne sous-jacente HE sous le triangle AEH, ainsi le mouvement apparent est plus grand de celui régulier[59].

55. Apulée, *Platon et sa doctrine*, X, 203 (trad. J. Beaujeu, CUF): « […] la Grande année, dont la durée sera remplie quand le cortège des étoiles errantes aura atteint un seul et même terme, se ménageant ainsi un nouveau départ et de nouvelles courses par les chemins du ciel. »

56. Pline l'Ancien, *Histoire Naturelle*, X, 2 (trad. E. De Saint-Denis, CUF).

57. Lecoq (2009), p. 77.

58. CBd-644, Michel (2001), p. 151, nº 246.

59. Proclus, *Hypotyposis astronomicarum positionum*, III, 42, 8-17, Teubner (trad. S. Costanza) : ἐν ᾧ οὖν χρόνῳ ὁ ἐπίκυκλος κεκίνηται τὴν AB περιφέρειαν, δῆλον ὅτι ἡ μὲν ὁμαλὴ ἔσται κίνησις ἡ τοῦ ἐπικύκλου ἡ ἀπὸ τοῦ A ἐπὶ τὸ B, ἡ δὲ φαινομένη ἡ τοῦ ἡλίου μετὰ τῆς τοῦ ἐπικύκλου, ἥτις,

Sur une deuxième gemme magique, un jaspe verte fragmentaire conservé à l'Hermitage de Saint Petersburg (fig. 7 a-b ; fin IIe – début IIIe s. apr. J.-C.)[60], l'avers montre la figure de l'Anguipède, un personnage à tête de coq, cuirassé, armé d'un bouclier et d'un fouet, dont ici uniquement les jambes serpentiformes sont visibles[61]. Sur le revers sont gravés Hélios et Séléné entourés par l'anneau zodiacal en sens horaire inversé. L'association de l'Anguipède avec le zodiaque et le mouvement du soleil pendant l'année n'est pas anodine. Le nom normalement associé à l'Anguipède, Abrasax, possède la valeur pséphomantique de 365, ce qui correspond à la durée de l'année[62]. De plus, il est parfois considéré comme une divinité solaire, la tête de coq faisant allusion au lever du soleil[63]. Les graveurs ont ainsi utilisé les gemmes pour représenter le déplacement du soleil le long de l'écliptique et par là le renouvellement de l'année. La gemme de Russie a été découverte dans une nécropole. Il s'agit d'un cas très rare de contexte funéraire. Le sujet iconographique a pu être choisi pour y prendre un nouveau sens métaphorique dans la tombe. L'anneau zodiacal apparaît souvent sur les plafonds de tombes ou les couvercles des sarcophages pour suggérer le voyage de l'âme du défunt vers l'immortalité astrale[64].

Cette iconographie exprime aussi une idée de régénération en lien avec le commencement de l'année. Sur la série d'intailles, l'Aiôn panthée met en mouvement la roue zodiacale qui génère le temps de la vie et le temps éternel. Sur une autre série de pierres gravées, Hermès ou Hermès-Thot joue avec une roue-cerceau[65]. Un jaspe noir conservé à Berlin le montre debout (fig. 8 ; Ier-IIe s. apr. J.-C.), de profil, mettant en mouvement le cerceau à l'aide d'un bâton qu'il tient dans sa main droite, tout en tenant le caducée dans sa main de gauche. Le dieu peut être interprété comme le patron des enfants, s'adonnant aux mêmes jeux qu'eux. Si nous acceptons de voir dans le cerceau l'univers, et par là l'anneau zodiacal un rapport entre jeu et astrologie apparaît à nouveau, déjà souligné à propos des plateaux de jeu. Hermès est aussi le grand ordonnateur du système céleste, détenteur du savoir astrologique. Avec son bâton il met en mouvement le zodiaque en déterminant le destin de chacun. Un passage du *Satiricon* de Pétrone (Ier s. apr. J.-C.) met en valeur

---

ἐστὶν ἐπιζευχθείσης τῆς HE ἡ ἀφοριζομένη, ὑπὸ τῆς <ὑπὸ> AEH γωνίας ὥστε ἡ φαινομένη τῆς ὁμαλῆς μείζων ἐστίν.

60. Névérov (1978), p. 835-836, pl. CLXVIII, no 5ab.

61. Sur le type iconographique de l'Anguipède, cf. Nagy (2002), (2014), (2019) ; Cosentino (2013).

62. Irénée, *Contre les hérésies,* I, 24, 7 : « Leur maître Abrasax contient en lui le nombre 365 », *Esse autem principem illorum Abrasax, et propter hoc CCCLXV numeros habere in se*. Pour le lien Abrasax-Année, cf. Bonner (1950), p. 134. Sur le signifié de la voix magique Abrasax, cf. Brashear (1995), p. 3577, *s.v.* Αβρασαξ.

63. Zwierlein-Diehl (2016), p. 237-240.

64. L'idée de l'immortalité de l'âme et son séjour dans les cieux entre dans la pensée philosophique avec les pythagoriciens et Platon. À ce propos, voir Reiche (1993) ; Kupreeva (2009) ; DeConick (2013).

65. Dasen (2019a), p. 5-6.

le lien entre le mouvement du cercle zodiacal et la succession d'événements sur terre. Après avoir présenté le grand plateau avec les mets associés à chaque signe astrologique, Trimalchion exclame : « C'est ainsi que le cercle tourne comme une meule (*sic orbis uertitur tanquam mola)*, et à chaque instant il apporte quelque mal, que l'on naisse ou que l'on meure[66]. » Le jaspe noir de Berlin met en évidence ce rôle de la divinité. Le revers de la gemme porte gravé l'inscription suivante : αστρομανδανης ιαβοκχ οθεν ωρ. À côté du nom divin Ιαβοκ, qui apparaît sur d'autres intailles avec le même motif iconographique[67], le premier mot pourrait se référer à l'ἀστρομαντιχή, « l'astrologie », en confirmant la volonté de représenter Hermès en tant que patron des sciences astrales. Cette même volonté apparaît sur les gemmes où Hermès-Thot fait bouger le cerceau-roue[68], avec l'inscription θωουθ, « Thot »[69]. L'image utilisée par Trimalchion permet d'interpréter la valeur de cette série d'intailles. La manipulation du cerceau par le patron de l'astrologie véhicule l'idée de l'imprévisibilité relative du destin. Comme l'enfant d'Héraclite, le jeu traduit une manière de penser le destin régi par des règles en apparence insaisissables.

Conclusion

Le fragment d'Héraclite nous a permis d'élaborer deux analyses différentes mais complémentaires. Le jeu de l'enfant Aiôn sur un plateau céleste témoigne de la porosité des frontières entre jeu, astrologie et divination. La bataille que se livrent deux joueurs peut annoncer leur destin inscrit dans les astres et projeté sur l'espace du plateau. D'autres objets en apparence ludiques, comme les polyèdres[70], s'inscrivent dans cette zone liminale où le joueur convoque le divin. En les manipulant, l'individu demande à la divinité de se manifester.

Les métaphores élaborées à partir du IVe et Ve siècles apr. J.-C. font du plateau une image de l'univers et transforment le joueur dans un pion. Son habilité au jeu lui peut permettre de profiter au mieux même dans des contextes difficiles. Le bon joueur qui sait parfaitement jouer même si les dés ne lui sont pas favorables il est capable de remédier au dommage causé par le sort[71].

La relation métaphorique ludique jeu-cosmos apparaît aussi sur les monnaies et les intailles où l'anneau zodiacal se transforme en un cerceau parfois manipulé par un Aiôn adolescent qui gère le cycle de l'univers.

66. Pétrone, *Satiricon*, XXXIX (trad. A. Ernout, CUF).

67. CBd-441.

68. CBd-1674.

69. CBd-440.

70. Cf. Spadini (2019).

71. Térence, *Adelphes*, IV, 7, 739-741 (trad. J. Marouzeau, CUF): « La vie de l'homme, c'est comme quand on joue aux dés : si ce qui tombe n'est pas exactement ce qu'il aurait fallu lancer, il reste à corriger par adresse ce que le hasard a fait tomber. »

Liste des illustrations

Fig. 1 Aureus. Hadrien 121 apr. J.-C. Londres, The British Museum, inv. 1967.153.125. © The Trustees of the British Museum.

Fig. 2 a-b Agate verte, 14,5 x 10 x 4 mm, Ier s. av. J.-C. Genève, Musée d'art et d'histoire, inv. 020506. © Musées d'art et d'histoire, Ville de Genève, photographe : Bettina Jacot-Descombes.

Fig. 3 Grenat, 18,0 x 16,0 mm, Ier s. av. J.-C. Londres, British Museum, inv. 1895,0621.5 D'après Walters (1926), nº 1168.

Fig. 4 Cornaline rouge, 11,0 x 9,7 x 2,2 mm, 107 apr. J.-C. Vienne, Kunsthistorischen Museums, inv. IX 2041. D'après Zwierlein-Diehl (1991), nº 1773.

Fig. 5 Tétradrachme. Antonin le Pieux, 139 apr. J.-C. Glasgow, Hunter Coin Cabinet. D'après Van De Broek (1972), VI, 8.

Fig. 6 Hématite, 40,0 x 17,0 x 3,0 mm, IIIe s. apr. J.-C. Londres, British Museum, inv. 1986, 5-1, 113. D'après Michel (2001), nº 246.

Fig. 7 a-b Jaspe vert, 23,0 x 20 ,0 mm, fin du IIe-début IIIe s. apr. J.-C. Musée de l'Hermitage, Saint Petersburg, inv. Ж.1908.1. © The State Hermitage Museum. Photograph © The State Hermitage Museum. Photo : Svetlana Suetova.

Fig. 8 Jaspe vert noir, 3,5 x 18,0 x 14,0 mm, fin du Ier-début IIe s. apr. J.-C. Berlin, Ägyptisches Museum, inv. 12387. D'après Philipp (1986), nº 37.

Fig. 1

Fig. 2

Fig. 3

Fig. 4

Fig. 5

Fig. 6

Fig. 7

Fig. 8

Postface

Un regard d'anthropologue : l'annonce d'une captivante et déroutante famille de notions*

Roberte Hamayon
EPHE, GSRL, PSL

> Les gouttes du temps valent cher pour moi…
> Sur un signe à ton gré, s'envolent les instants.
> Augustin, *Confessions*, XI, 2, 2.

« Le temps est un enfant qui joue », c'est là de prime abord une phrase à allure de formule définitive que chacun retient d'emblée sans vraiment la comprendre, et qui le laisse aussi perplexe que fasciné. Certes, l'existence de non-dits, de sous-entendus, de façons détournées de parler est familière à quiconque aborde des cultures lointaines, mais il existe en général un contexte pour les éclairer.

Il en va autrement avec ce fragment d'Héraclite, surtout pour le lecteur venu d'ailleurs. La richesse du monde grec antique l'a ébloui ; celle de la tradition érudite qu'elle a inspirée à la fois l'écrase et le remplit d'une immense admiration. Quels trésors d'imagination contrôlée n'a-t-il pas fallu à des générations d'hellénistes pour percer ses secrets, traquer le moindre indice à travers des monceaux de textes et d'images. Comment, pour un anthropologue, parvenir à aborder à son tour le mystère de ce fragment, alors qu'il pourrait presque se contenter d'affirmer avoir vu ou entendu telle chose sur son terrain pour que celle-ci devienne une authentique donnée d'observation !

---

* C'est surtout un regard personnel. L'idée de cette postface est de Véronique Dasen, que je ne saurais assez remercier tant j'ai pris d'intérêt à découvrir l'horizon de ce recueil, finissant par oublier à quel point il m'avait d'abord intimidée. Que François Dingremont sache ma gratitude pour ses précieux conseils et sa relecture attentive d'une première version de ce texte. Merci enfin à Thierry Wendling pour ses commentaires.

Rien de tel que le sentiment de n'être pas à sa place pour se sentir paralysé, avant de finir par laisser une déraisonnable audace l'emporter. Mon incompétence m'a successivement pétrifiée puis enhardie au point de m'amener à oser ajouter au présent recueil quelques échos lointains. Comme si l'incompétence libérait la conscience de la crainte de l'erreur, du fourvoiement et autres bévues. Alors, libre cours aux réactions spontanées, à commencer par l'étonnement devant une phrase qui semble définir cette chose étrange qu'est le temps. L'anthropologie aborde généralement ensemble les conceptions du temps et de l'espace. Soit pour les mesurer l'un à l'autre : ce qui est à une journée de cheval est ce qui me sépare de mon cousin derrière le col de la montagne, dira-t-on dans la steppe mongole, l'endroit où j'ai vu une tanière d'ours est à trois nuits de distance, dira-t-on dans la taïga. Soit à travers les pratiques qui impliquent l'espace et le temps, qu'il s'agisse des fêtes calendaires qui tissent un calendrier tout en sacralisant un lieu, ou des lieux qui accueillent les étapes du rythme quotidien et qui sont par eux-mêmes une sorte de spatialisation du temps.

1. Des évidences nées des premiers regards

Le premier regard laisse l'anthropologue désemparé. S'impose à lui l'évidence d'une absence totale de contexte où situer ce fragment d'Héraclite qui n'est qu'un parmi d'autres. De plus, un abîme sépare, nous dit Francesco Fronterotta, son époque d'origine, le VI^e^ siècle avant notre ère, de celle où ce fragment a commencé d'être cité et commenté, le troisième de notre ère, au cours duquel les auteurs chrétiens, comme Hippolyte de Rome, luttent contre les hérésies. Francesco Massa montre comment ceux-ci tentent de faire dire à cette phrase ce qu'ils souhaitent : c'est bien de la culture païenne elle-même que dérivent les hérésies.

De ce fait, il va de soi que le temps *aiôn* d'Hippolyte ne saurait être celui d'Héraclite. Si minutieux soit-on, on ne saurait restituer le contexte d'origine. On ne peut alors que constater les évolutions sémantiques et faire appel aux comparaisons entre époques au sein de la culture grecque comme le font les anthropologues entre cultures. On ne peut que constater également la nature pluridimensionnelle de la perception du temps qui caractérise, pour E.T. Hall[1], les cultures sud-européennes. Mais si multiples que soient les lectures possibles et si divers leurs enjeux, peut-on pour autant tout faire dire à cette phrase qui n'est reliée à aucune autre phrase ? Et d'abord, sa nature de « fragment » isolé et sa forme propre révèlent-elles le registre dont elle relève ?

C'est donc la forme que scrute le second regard du lecteur ignorant. Pour Magali Année, le fragment relève du registre oraculaire, et peut à ce titre porter la marque d'associations phoniques ou autres jeux de langage, dont Héraclite semble coutumier. En particulier, la récurrence de la syllabe *pai* peut être l'indice d'un

1. HALL (1984).

souci d'allitération, remarque Francesco Fronterotta. Et l'on peut penser que, s'il y a parallélisme phonétique, il y a probablement aussi parallélisme morphologique et sémantique.

Quoi qu'il en soit, aucun des contributeurs ne semble renoncer à supposer que cette phrase doit avoir un sens par elle-même, si énigmatique soit-il de la part de cet auteur surnommé « Héraclite l'obscur ». La richesse des interprétations qu'ils en proposent suggère que son « obscurité » était délibérée ; ne serait-il pas comblé d'en avoir suscité autant ? Le plus remarquable, le plus fascinant, est que chacune d'entre elles a une pertinence propre ; elles ne s'excluent ni ne se contredisent, comme le remarque David Bouvier, pour qui l'écriture d'Héraclite est faite pour stimuler le débat. Ce volume montre à quel point le poète-philosophe a réussi.

La plupart des contributeurs reconnaissent à cette phrase un caractère métaphorique. Ceci dissuade de chercher à la prendre au pied de la lettre, de voir en elle une définition. D'ailleurs, qui s'est jamais aventuré à définir le temps, si ce n'est dans son emploi de « durée » susceptible d'être « mesurée » ? En effet, le temps fait partie de ces notions abstraites dont on ne peut parler que par métaphore — depuis « l'enfant qui joue » d'Héraclite, jusqu'aux « gouttes » qui retiennent l'attention de Saint Augustin, ou à « l'argent » qui suffit à Benjamin Franklin pour le caractériser. Alors, s'il y a métaphorisation et si elle est toujours partielle car fondée sur un seul aspect (les gouttes pour ce qui s'écoule, l'argent pour ce qui est trop précieux pour être gaspillé), quel serait ici son support ? Le temps lui-même, si l'on comprend ainsi le terme *aiôn* comme le veulent les traductions, l'enfant par opposition à l'adulte, le fait même de jouer et la porte ainsi ouverte au hasard, les pions, ou encore la royauté dont fait état la seconde partie de ce fragment, qu'on la traduise par « la royauté d'un enfant » ou par « à l'enfant, la royauté » ?

2. Un enfant qui pousse des pions comme s'il jouait ?

En préalable, rappelons que la notion de jouer se prête particulièrement bien à être exploitée métaphoriquement : on peut jouer avec le feu comme de son charme, jouer sa réputation, se jouer des convenances… Perçu comme une modalité de l'acte de faire (« jouer n'est pas faire au sens courant », disait Johan Huizinga[2]), jouer peut remplacer faire dès lors que l'acte dont il s'agit est décalé ou envisagé symboliquement. « Jouer à » devient en quelque sorte « faire comme si », et « jouer » entendu au sens de « faire comme » s'accommode aisément de l'élision de « comme ». Ce genre d'usage s'observe un peu partout et dans divers registres, langue parlée, contes, mythes, proverbes…

Or dans le fragment discuté ici, tout semble fait pour empêcher d'identifier un jeu précis. À l'époque d'Héraclite, souligne Ulrich Schädler, les enfants jouent avec des osselets ou des balles, mais non avec des pions, qui sont d'ordinaire réservés

2. Huizinga (1951[1938]), p. 72.

aux adultes. D'ailleurs, les enfants ne seraient pas capables de jouer aux jeux de table dont ils ne connaissent pas les règles. C'est là un type de jeu complexe et sérieux, ajoute Marco Vespa : il faut savoir calculer de façon à anticiper le coup de l'adversaire avec qui l'on joue. D'où l'idée de ce que la phrase d'Héraclite donne à entrevoir : si celui qui joue est un enfant, et si jouer à ce jeu ordonne la marche du temps comme l'analyse des jeux de table le montre (Marco Vespa précise qu'ils « organisent le temps sans peine »), alors le chaos menace. S'il en est ainsi, doit-on en déduire, c'est que le temps est dans des mains incapables, disent plusieurs contributeurs, tant l'image de l'enfant est selon eux négative à l'époque. Cependant l'analyse fouillée que propose Véronique Dasen des rapports entre jeu et enfance dresse un tout autre tableau. Héraclite aurait ici évoqué, avec un peu d'avance, le rôle d'apprentissage dévolu à ce genre de jeu au siècle suivant, gage de confiance dans les multiples capacités potentielles de l'enfant. En effet, jouer l'entraîne à disposer, à partager, à calculer, et plus largement (et sans l'empêcher de s'amuser) lui inculque l'idée que la vie civique et religieuse est soumise à des règles, tout en l'incitant à s'adapter et à inventer.

Mais l'enfant du fragment est-il vraiment en train de jouer à un jeu de pions ? Le verbe *paizô* peut vouloir dire simplement « faire l'enfant, se conduire en enfant », remarque Magali Année, et Héraclite fait jouer l'enfant seul, sans lui donner d'adversaire. S'il joue seul, pour Véronique Dasen, c'est qu'il s'exerce, il fait une première expérience de l'ordre. Expérience limitée, puisque l'enjeu compétitif en est absent. L'adversaire est aussi partenaire, sa présence est indispensable pour qu'il y ait vraiment jeu, s'agissant d'un jeu de table caractérisé par le fait que les joueurs s'y affrontent par l'intermédiaire de pions. Autrement dit, il s'agit ici de *play* et non de *game*. L'enfant se borne à faire comme s'il jouait, en tout cas il ne joue pas au jeu de table qui oppose, par exemple, Achille et Ajax sur de nombreux vases et amphores tels que ceux qu'a analysés Véronique Dasen et sur lesquels revient ici Arnaud Macé. Héraclite, leur presque contemporain, pouvait-il ignorer qu'un tel face à face est nécessaire pour donner du sens à la manipulation de pions ?

Dès lors, la seconde partie du fragment qui fait figure d'épilogue se donnerait à apprécier, selon Magali Année, sur le ton de la dérision : « Voilà ce qu'est le pouvoir royal ! » Pierre Destrée est lui aussi sensible à l'« humour caustique » d'Héraclite qui inspire ce fragment et en propose une traduction clairement ironique : « l'enfant joue à jouer aux *pettoi* comme les adultes […mais…] il en joue au petit bonheur la chance sans pouvoir en suivre les règles. » Ne faut-il pas alors considérer que l'omission du partenaire est bel et bien intentionnelle, reflet du « goût de l'énigme » cher à Héraclite, et qu'elle vise à renforcer l'ironie de son propos ?

En effet, même s'ils sont mus par un enfant qui ne maîtrise pas ce à quoi il joue, les pions avancent, peu importe dans quel sens, ils avancent, comme le temps qui coule ou s'écoule goutte à goutte sans que rien ne l'arrête. Et que ce temps soit le temps de la vie humaine comme le veut le sens ancien d'*aiôn*, ou celui de la circulation des âmes ou des astres comme le propose Arnaud Macé, sa marche est

arbitraire, erratique, imprévisible. Alors, l'évocation de la « royauté » de l'enfant pourrait effectivement être un couronnement de l'intention ironique repérée par plusieurs contributeurs. À moins que cette évocation ne se borne, même sans ironie, à suggérer que le temps, tel un enfant qui joue, n'a de compte à rendre à personne, et jouirait de ce fait d'une certaine « souveraineté », à défaut d'une véritable « royauté ».

Cependant, la présence d'une allusion même incomplète à un jeu ouvre une autre voie, celle qui mène aux pratiques visant sinon à réduire, du moins à réguler cet arbitraire. C'est celle qu'emprunte Salvatore Constanza. Cet auteur commence par rappeler l'intérêt d'Héraclite pour la divination oraculaire et la lecture de signes, c'est-à-dire pour des formes de divination qu'on a coutume de dire « inspirées ». Puis il consacre le cœur de son article au mode de divination « rationnelle » que constitue l'exploitation numérale des lettres de l'alphabet. Si ce bel exemple n'éclaire pas directement la phrase d'Héraclite, il enrichit la réflexion sur le rapport entre divination et écriture dans une perspective comparative : l'écriture est-elle un support indispensable à la rationalisation de la divination ? La distinction entre formes inspirées et formes rationnelles, dites aussi « techniques » ou « artificielles », correspond-elle à des conceptions différentes du type de « temps » qu'elles auraient pour objectif de « deviner » ? Une question analogue resurgira plus loin, nous amenant à nous interroger sur le bien-fondé du terme même de divination.

3. L'annonce d'une famille de notions

Considéré à la lumière des commentaires qu'il a suscités, le fragment d'Héraclite apparaît comme contenant en puissance quasiment toutes les composantes d'une véritable famille de notions. Celles-ci semblent s'enchaîner l'une à l'autre, allant de proche en proche, sans jamais parvenir à se remplacer, ni cesser de se chevaucher ou s'entrecroiser.

C'est tout un long et riche parcours qu'effectue la notion même d'*aiôn* à partir d'une compréhension initiale, aussi qualitative que quantitative, celle de « force vitale ». Or cette compréhension initiale n'est guère perceptible dans la traduction coutumière mais beaucoup plus récente d'*aiôn* par « temps ». À l'époque homérique, la force vitale est envisagée sous l'angle de la durée de vie qu'elle détermine par sa vigueur même. Elle est donc variable selon les individus, et cette variation, de par son origine naturelle, porte en elle l'idée de hasard. Quant à la perspective de la durée de vie, elle imprime à la notion d'*aiôn* à la fois une dynamique cyclique — la vie et la mort alternent, les générations se succèdent —, et une dimension linéaire — la vie humaine commence et finit. Ainsi cette notion déploie un large éventail de voies d'interprétation possibles, qui vont, à suivre les contributions de ce volume, de la chance au destin comme de l'éternel retour à l'éternité même.

3.1. *La force vitale*

C'est à Homère qu'est due la compréhension de la notion d'*aiôn* au sens de « force de vie » dont est doté tout individu et qui détermine sa durée de vie. François Dingremont précise que cette force de vie est fluide et mobile, comme l'avait remarqué Onians[3]. L'*aiôn* partage ce trait commun avec la vie et le liquide : il s'écoule. Autant que force vitale, il est fluide vital.

> […] *Aiôn* signifie le fluide vital, la matière de la vie. Le vivant est donc lié au mouvement. Avoir une vie longue, c'est, pour Achille, voir son *aiôn* durer (*Iliade*, IX, 415). Mais en même temps, le fait de vieillir est vu et vécu comme un dessèchement, un refroidissement du corps. Aristote (Génération des Animaux, 784a34) affirme que « la vieillesse est froide et sèche ». L'*aiôn* est donc un fluide, un liquide qui se répand dans le corps, le chauffe, l'irrigue et l'anime. Ainsi, lorsqu'on périt sur le champ de bataille, l'*aiôn* s'écoule par la blessure infligée par l'ennemi. Un guerrier est tué lorsque son *aiôn* est atteint par la lance, l'épée ou la flèche de son adversaire (*Iliade*, IV, 478). On n'est mort qu'une fois l'*aiôn* tué en soi (*Iliade*, XIX, 28). À l'inverse, en temps normal, lorsque les conditions du bonheur sont réunies, le *glukus aiôn*, le doux *aiôn* s'écoule (*kateibô*) paisiblement. Lorsque l'on vit une existence pacifique, la réserve d'*aiôn* est stable. Plus elle augmente, plus l'impression de vitalité sera forte (à l'inverse, la fièvre et la transpiration [signifient] perte du liquide vital). […] Dans les gestes et les situations de la vie courante, le mouvement de l'*aiôn*, sa fluidité rappelle que l'on est bien vivant et sensible aux événements extérieurs […] Pénélope a bien conscience qu'en cédant au chagrin, avec les larmes, elle verse de l'*aiôn* et risque de se flétrir (*Odyssée*, XVIII, 204). […] Le vivant est donc toujours assimilé à des formes de mobilités, de mouvements propres aux éléments liquides. Larmes, transpiration, semence, le liquide qui anime de l'intérieur le corps, peut aussi dans des circonstances assez brutales s'en échapper[4].

Pour François Dingremont, le fluide vital *aiôn* s'écoulant au fil des années, l'enfant est bien celui qui est le mieux doté à cet égard, et le fait de jouer en est l'expression. Tel est bien le point de vue de David Bouvier, qui l'exprime ainsi : « l'enfance est assurément cette période de l'existence où la vie a le plus de chance de durer, où elle est, en ce sens, le plus *aiôn.* » Cette compréhension du terme s'accorde aisément avec l'image d'enfant (et qui plus est, d'« enfant qui joue ») qui lui est associée. Quel que soit le jeu auquel il joue, l'enfant fait des mouvements ; que ceux-ci soient répétitifs ou rythmés, ils prouvent sa vitalité. C'est une évidence pour Véronique Dasen : la force vitale qui anime l'enfant est justement ce qui pourrait lui permettre de faire régner l'ordre comme le ferait un jeu fondé sur des règles, et ce serait là sa « royauté ». Ceci peut dès lors inviter à comprendre à la lettre, sans ironie ni métaphore, la première partie de la phrase d'Héraclite, en

3. ONIANS (1999).

4. DINGREMONT (2015), p. 8.

respectant le sens qu'avait *aiôn* à son époque, « le fluide vital, c'est un enfant qui joue », plutôt que d'anticiper sur son sens ultérieur, plus abstrait, de temps[5].

Ce sont en effet des sens plus proprement temporels qui ont été attribués par la suite à *aiôn* dans le monde grec. Or, il n'en va pas de même dans d'autres cultures où l'anthropologie comparative pourrait facilement trouver des équivalents à ce terme pris dans son sens initial de force vitale, notamment au cœur des rituels de prospérité qui visent à la régénérer. En effet, l'une des raisons avancées pour distinguer les sociétés dites « traditionnelles » des sociétés historiques, c'est précisément leur conception du temps ; elles n'imaginent pas de point de départ, elles ont « toujours été là », et constatent que tout se renouvelle, tout en s'interrogeant sur ce qui pourrait s'ensuivre. C'est plutôt la qualité de ce qui se renouvelle qui les préoccupe, ainsi que son actualisation *hic et nunc*, vue en promesse de continuité.

Servir la vie, telle semble être la qualité première de la force vitale. Chez les peuples mongols comme dans l'Odyssée, elle est mise en rapport avec le sang et la sueur. Elle peut également être augmentée ou perdue, constituer une sorte de réserve, et même se communiquer : c'est ainsi que le lutteur gagnant d'un tournoi laisse les spectateurs s'imprégner de sa sueur pour bénéficier de la « chance » qui lui a valu de triompher[6]. Ceci rappelle l'intuition qu'avaient eue naguère Henri Hubert et Marcel Mauss[7], avançant l'idée que le *mana* polynésien pouvait être compris comme une sorte de force vitale. Robert Crépeau et Frédéric Laugrand proposent aujourd'hui de repenser cette catégorie de notions et d'étendre au *mana* la comparaison[8].

Parfois, la force vitale est prise en compte dans l'idée de lot, de part allouée à chacun, mais sans rejoindre celle de temps ni même de destin.

3.2. *Le rythme : alternance, cycle, répétition*

C'est pourtant bien en tant que responsable de la durée de vie que *l'aiôn* prend une double dimension temporelle, cyclique et linéaire, reflétant une double association, du mort à l'immobilité et du vivant au mouvement. En effet son mouvement, ordonné, évoque à la fois l'alternance de la vie et de la mort et la succession des générations. L'alternance des opposés, à son tour, est associée à leur complémentarité dans cette autre phrase d'Héraclite : « mortels immortels, immortels mortels, qui vivez de la mort des autres, qui mourez de la vie des autres. » C'est là un écho qui a peu de chances, lui, d'être ironique tant il reflète l'idée de chaîne alimentaire dans laquelle, pour les peuples qui vivent de chasse, l'humanité a bien été, à l'origine, forcée de s'inscrire d'une certaine façon.

---

5. Dingremont (communication personnelle).
6. Lacaze (2000).
7. Hubert et Mauss (1968 [1902-1903]), p. 101-115.
8. Crépeau et Laugrand (2017).

L'alternance de la vie et de la mort peut aussi bien fonder une croyance en une sorte de réincarnation (qu'il s'agisse du même être ou d'un autre de la même lignée) que la succession des générations, qui amorce la dimension linéaire. Ainsi, l'*aiôn* grec se trouvera plus tard inscrit dans une roue qui tourne, dans un cerceau ou dans l'anneau zodiacal, où les notions de rythme répétitif et de cycle se confondent. La succession des générations sera aussi celle des siècles, des ères et des éons, qui sont distincts les uns des autres mais n'alternent pas.

C'est en cela que le jeu de table, remarque Fabio Spadini, constitue une représentation de l'ordre spatial et temporel du monde ; déjà la littérature antique le reliait à l'astrologie. L'anneau zodiacal gravé sur les monnaies et les pierres gravées exprime visuellement l'*aiôn* d'abord comme rythme des saisons, par le mouvement rotatoire de figures pour la plupart animées. Mais il le représente aussi comme passage des années, poursuit l'auteur, car c'est justement dans la mesure où l'*aiôn* désigne une succession cyclique d'événements qui se répètent qu'il peut en venir à être compris comme éternel — à l'instar de la succession des coups de dés lancés par les joueurs, qui finit par constituer une partie de jeu. Conception cyclique et conception linéaire coexistent dans la conscience collective[9], même si chacun peut être ponctuellement plus sensible à l'une ou à l'autre.

3.3. *Le temps éternel*

Ainsi, c'est en raison même de son caractère cyclique que Aiôn devient peu à peu (mais déjà en puissance dans le *Timée* de Platon) une « allégorie de l'éternité » : tel le serpent qui se mord la queue, il représente l'éternel retour. C'est grâce à cette évolution de sens, suggère Francesco Massa, que « l'évocation du fragment d'Héraclite permet à Clément [d'Alexandrie] de renforcer une interprétation allégorique de la Bible et l'image positive d'un dieu qui joue ». L'anthropologue s'interrogerait quant à lui sur ce que cette évolution de sens doit tant à la présence de l'écriture qu'aux préoccupations de salut et de progrès que font émerger les nouvelles structures politiques, religieuses et économiques. Sa réflexion rejoindrait sans doute celle qui mène Alberto Cirese, dans son « essai d'une typologie idéologique »[10], à voir dans la multiplication des pains de l'Évangile une source de l'idée que les biens que l'on produit sont inépuisables.

3.4. *Le destin*

S'il existe un point de convergence entre les diverses visions du temps, ce point pourrait-il être la notion de destin ? David Bouvier s'attache d'abord à celle, voisine, de « hasard » que, en règle générale, « destin » vise à exclure et à remplacer. Cherchant à savoir si le hasard pourrait engendrer un ordre, il explore les exploits

9. HOLTEY (2011).

10. CIRESE (1995).

possibles d'un « coup de dés » dans une brillante variation inspirée du poème de Stéphane Mallarmé. Mais il doit se résoudre à ce constat : un malheureux lancer d'astragales a beau avoir un rôle décisif dans l'*Iliade*, « le monde homérique est un monde où le hasard n'a pas lieu ». Tout y est décidé par le destin ou lui est soumis.

Aucun peuple n'aime le hasard, car ce serait s'admettre condamné à l'impuissance. Tous lui préfèrent quelque chose comme le destin. Or celui-ci est de nature intrinsèquement paradoxale dans la plupart des cultures. D'une part, il résulte d'un mouvement continu qui semble inéluctable dans la mesure où le temps avance aussi imperturbablement que l'enfant d'Héraclite avance ses pions ; lui non plus, le destin, n'a pas de compte à rendre, lui aussi est souverain. D'autre part, que ce mouvement soit ou non imputé à la force vitale, le cours du temps est perçu comme pouvant être infléchi, alors même qu'il est supposé avoir été fixé par quelque ordonnance invisible ou par quelque puissance surnaturelle prétendument inflexible.

Les cultures de l'Antiquité classique illustrent à l'envi les multiples façons dont les humains tentent de faire dévier la trajectoire du destin, de contourner la « volonté des dieux ».

En cela, la notion de destin en vient à mettre en vedette une dimension du temps qui n'était qu'implicite dans l'image de l'éternel retour du cycle : celle du temps à venir, inconnu donc, mais à l'égard duquel l'humain n'est pas forcément démuni justement puisque ce temps n'est pas advenu. Nulle part ni jamais en effet, un peuple n'hésite à attribuer à des êtres imaginaires un pouvoir sur cet inconnu et à tenter de les amener à favoriser son avenir. (Sans doute n'est-il à cet égard pas surprenant que bien peu de langues aient une forme verbale spécifique qui, comme le futur français, ne laisse pas place à l'indétermination). Ainsi, le temps est vraiment l'affaire de la religion, comme le veut un partage des rôles inspiré de Max Weber, alors que l'espace serait l'affaire de la politique.

Nombreuses sont les formes religieuses comportant des pratiques visant à « prédire » ou « connaître l'avenir ». On a coutume de parler à leur propos de « divination inspirée ou aléatoire », pour les distinguer des formes « rationnelles » de divination que sont, par exemple, les calculs astrologiques. Ce terme, toutefois, ne semble pas plus approprié dans leur cas. En effet, ces pratiques visent moins à « deviner » l'avenir qu'à exercer une action sinon sur lui, du moins sur le contexte où il pourrait advenir ; autrement dit, elles visent sinon à faire en sorte d'éviter le malheur et d'attirer le bonheur, du moins à se prémunir contre le malheur et se préparer pour le bonheur. Aussi devraient-elles être plutôt dites conjuratoires ou propitiatoires.

Une remarque s'impose ici, en une sorte de rebond sur ce que, lors du colloque de mars 2018, Ulrich Schädler a dit, en substance : aucun jeu ne s'en remet au hasard pur, il faut au moins qu'il y ait eu l'*intention* humaine de jouer. Une structure de jeu est effectivement appropriée pour toute pratique visant à influencer des instances

invisibles imaginées précisément pour porter la responsabilité du cours des choses. Une telle structure laisse par principe une latitude dans l'accomplissement de l'action ludique — la notion de latitude ou de marge est d'ailleurs rendue par un terme signifiant « jeu » dans un certain nombre de langues. C'est la raison de l'affinité maintes fois constatée entre jeu et rituel à issue aléatoire comme l'est par exemple tout rituel de guérison.

Cet aspect des choses a beau déborder hors du champ propre de l'*aiôn*, il motive une parenthèse en ce qu'il touche à la part qui y revient à l'humain. Le destin peut être clément pour l'un, né sous une bonne étoile, cruel envers l'autre, qu'il poursuit. Faut-il en accuser tel ou tel invisible qui y préside ? L'intéressé lui-même — sa force vitale — y est-il pour quelque chose ? Est-il protégé des dieux ou a-t-il un mérite dans sa chance, comme celui de savoir saisir le « moment opportun » *kairos* ? C'est là tout l'enjeu de la position de Palamède, telle que la retrace Marco Vespa : elle représente l'initiative humaine la plus appropriée, mais va à l'encontre de la décision attribuée à l'ordre divin préétabli, qui privilégie Ulysse. Il est à cet égard significatif que tant *kairos* que Tukhê, la grande figure féminine de la chance, indépendante des autres dieux, soient absents de l'*Iliade* et l'*Odyssée*, comme l'a fait remarquer David Bouvier lors du congrès : à l'instar d'un grand nombre d'épopées provenant d'autres cultures, ces textes promeuvent un idéal, et le leur est de soumettre le déroulement des vies humaines aux désirs attribués aux dieux.

Sans doute est-ce justement, au moins pour une part, cette latitude laissée par le jeu aux initiatives humaines qui motive sa condamnation dans les textes mésopotamiens qu'analyse Anne Caroline Rendu-Loisel : « le jeu est un trouble pour l'ordre de la société. » Cependant ces textes illustrent, comme malgré eux, un constat récurrent des études comparatives : des jeux collectifs sont pratiqués dans un grand nombre de sociétés agricoles où ils semblent constituer la matière même des rites dits de renouveau, de prospérité ou de fécondité. Ces rites comportent des jeux — notamment des combats, des danses, le champ sémantique du terme akkadien pour « jeu » incluant même les relations amoureuses et les jeux de séduction. Or ces jeux à la fois demandent de la « force vitale » et sont censés l'accroître en vigueur et en durée (on retrouve en eux le sens initial d'*aiôn*). Ils tolèrent une marge de réalisation pour autant que le résultat attendu — la prospérité générale — ne saurait être garanti. Qu'ils puissent être plus ou moins bien « joués » est essentiel à la perception de l'effet attendu du rite ; il sera considéré réussi, par exemple, si la pluie tombe et si les récoltes sont abondantes. Aussi la maîtrise de ce type de rite est-elle source de pouvoir, comme l'a montré Arthur Hocart[11], et aussi est-on en droit de considérer les concepts qu'il mobilise comme foncièrement politico-religieux. À cet égard, une autre donnée mésopotamienne devrait attirer l'attention, car elle se prêterait aussi à la comparaison : la féminité de la figure divine qui préside à ces jeux, la déesse Ištar « pour qui le combat est un jeu rituel ».

11. HOCART (1970 [1936]).

Ištar danse aussi et, globalement, règne « sur l'amour et la guerre ». Anne Caroline Rendu-Loisel note que « la danse et le combat partagent un même débordement d'énergie physique, qui peut devenir incontrôlable ». N'est-ce pas aussi ce qu'elles ont d'incontrôlable qui vaut à Tukhê comme à Fortuna d'être finalement rejetées après avoir été courtisées par les chefs ?

3.5. *La personnification d'Aiôn*

Ces déesses fournissent une transition pour aborder un dernier aspect qui fascine l'anthropologue. Comme la chance ou la fortune que ces déesses incarnent, *aiôn* semble faire partie des concepts abstraits, qui non seulement ne sont évoqués que par métaphore, mais surtout sont susceptibles d'être personnifiés. Même si Aiôn n'est représenté qu'à partir de la période hellénistique, il est frappant qu'Héraclite traite le terme *aiôn* non comme un nom commun, avec un article comme il traite *basilêiê*, note Magali Année, mais comme un nom propre, sans article, sujet d'un verbe désignant un geste typiquement humain. Plus tard, deux types principaux de représentation d'Aiôn dominent (mais ils ne sont pas les seuls[12]) : le cerceau et l'anneau zodiacal. C'est sur sa figure juvénile que se sont penchées Françoise Gury et Véronique Dasen lors du colloque : debout dans un cercle, Aiôn le met en mouvement comme un cerceau. Et c'est l'anneau zodiacal qui retient l'attention de Fabio Spadini, attribut qui exprime la notion de pérennité (il n'a ni commencement ni fin), et dont la rotation exprime le cours du temps qui perpétue la vie.

Rare semble en effet l'habitude de personnifier les concepts au point de les diviniser et de leur rendre un culte, pour ne pas dire absente de l'ethnographique exotique, à l'exception sans doute du genre épique. Dans son livre intitulé *Penser sans concepts*, Florence Goyet montre en effet sur trois exemples, l'*Iliade*, la chanson de Roland et l'épopée japonaise, comment les figures épiques sont d'avantageux substituts des concepts abstraits.

> Penser par personnages plutôt que par concepts, c'est se donner des attitudes complètes (alors que des concepts sont forcément univoques) et se permettre d'être « débordé » par la logique de ces attitudes et des comportements qu'elles entraînent[13].

Personnifier des concepts abstraits revient à leur attribuer une faculté d'action plus clairement et concrètement que ne le fait l'usage du terme d'« agentivité » *(agency)*, introduit dans l'anthropologie contemporaine par Alfred Gell, pour l'appliquer à des objets tels que les fétiches de sa collection[14]. Considérer comme « doué d'agentivité » une bague ou une statue, ou bien le temps ou la chance, quel

12. Quet (1999) ; (2004).

13. Goyet (2006), p. 560.

14. Gell (1998).

que soit le degré de personnification qui s'ensuit, est une façon de lui imputer une influence sur le monde, les êtres, les choses, en amont de toute appréciation morale ou autre. C'est donc un moyen d'en faire en quelque sorte un acteur sur lequel tout humain peut, en retour, exercer une influence. Héraclite serait-il à cet égard un précurseur, lui qui semble faire du temps *aiôn* un acteur à la fois enfantin et souverain ?

3.6. *Une évolution parmi d'autres possibles*

Ainsi l'épaisseur de la tradition érudite et philosophique donne à envisager le fil que tisse l'histoire pluriséculaire du terme *aiôn* : ancré dans l'idée de fluide vital, il évolue à travers la nébuleuse temporelle vers le destin et vers l'éternité. Une telle évolution s'observe-t-elle ailleurs ? La notion de force vitale, très présente aussi sur mon terrain d'anthropologue, le monde mongol, connaît une trajectoire différente. Elle y est représentée plus par la chair qui circule entre les espèces (la chair de chacune en nourrissant une autre) que par le sang ; elle est donc moins fluide, mais tout aussi éphémère que l'*aiôn* de l'époque d'Héraclite. L'histoire révèle sa présence comme source de la « chance » du chasseur ou du « charisme » du chef. C'est ainsi un attribut essentiel de la notion de force vitale qui reste directement perceptible dans ces concepts abstraits vers lesquels elle évolue : sa vigueur, qui est source de qualités remarquables et dont la variabilité fonde les différences entre individus.

Sans doute l'anthropologie comparative permettrait-elle de découvrir, pour la notion de force vitale, d'autres trajectoires, et pour la notion de temps, d'autres origines.

Liste des contributeurs

Magali Année, agrégée de grammaire et docteur de l'Université Paris-Sorbonne, poursuit actuellement ses recherches comme membre associé de l'UMR 8163 – Savoirs, Textes, Langage (Lille-CNRS). Sa triple qualification aux fonctions de Maître de conférences en « Sciences du langage », en « Langues et littératures anciennes » et en « Philosophie », est le reflet de compétences dont ses publications font montre, à commencer par ses deux livres: 1) *Parménide, Fragments, Poème, précédé de Énoncer le verbe être*, Paris, Vrin, 2012 (qui a fait l'objet d'une présentation lors de la VII[e] édition d'Eleatica, 15-18 avril 2012) ; 2) *Tyrtée et Kallinos. La diction des anciens chants parénétiques* (édition, traduction et interprétation), Paris, Classiques Garnier, 2017. Elle a également publié des articles dans des revues de philosophie ancienne — *Les Études Philosophiques*, 2012 (Parménide), *Journal of Ancient Philosophy*, 2011 (Cratyle) — et un chapitre d'ouvrage sur Héraclite (M-L. Desclos, F. Fronterotta éds, 2013).

Courriel : magali.annee@hotmail.fr

David Bouvier est professeur de langue et littérature grecques à l'Université de Lausanne et chargé de cours de mythologie à l'EPFL. Il est responsable scientifique du site Iliadoscope qui permet de lire et explorer un manuscrit byzantin avec des outils informatiques. Ses travaux portent principalement sur la poésie archaïque et sa réception ainsi que sur l'histoire des savoirs. Il a publié ou édité récemment : « The Correlation of Fountains and Altars in Archaic Greek Poetry », in A. Bierl, M. Christopoulos et A. Papachrysostomou (éds), *Time and Space in Ancient Myth, Religion and Culture*, Berlin (2017), p. 43-62 ; « Schliemann sur les traces d'Ulysse », in D. Bouvier, J. Soria et W. Pillot (éds), H. Schliemann, C. Diehl et J.G. Frazer. *Promenades archéologiques* II, Grenoble (2018), p. 7-23 ; « La signification du nom propre et le coup de théâtre du Cratyle », in M. Aberson, F. Dell'Oro, M. de Vaan & A. Viredaz (éds), *[Vøːrtər] : mélanges de linguistique, de philologie et d'histoire ancienne offerts à Rudolf Wachter*, Lausanne (2020) p. 139-151 ; M. de Fátima Silva, D. Bouvier et M. das Graças de Moraes Augusto (éds), *A Special Model of Classical Reception, Summaries and Short Narratives*, Cambridge (2020).

Courriel : david.bouvier@unil.ch

Salvatore COSTANZA a été membre de l'équipe du projet ERC *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* dirigé par Véronique Dasen à l'Université de Fribourg. Professeur invité à l'Université Nationale et Capodistrienne d'Athènes, Institut de Philologie depuis octobre 2016, il est spécialiste de littérature et philologie classique. Ses recherches concernent en particulier la divination grecque ancienne et byzantine, la culture ludique grecque, sa valeur religieuse et sa continuité dans le folklore de la Grèce moderne. Il s'intéresse aussi à la mythologie classique et à la littérature grecque chrétienne. Il a notamment publié le *Corpus Palmomanticum Graecum* (Florence, Gonnelli, 2009) et un dictionnaire des pratiques divinatoires (Udine, Forum, 2009), ainsi que de nombreux articles dans des revues internationales de philologie et science de l'Antiquité. Il a publié une édition commentée des jeux de l'*Onomasticon* de Pollux (Alessandria, Edizione del' Orso, 2019).

Courriel : salvatore.costanza@unifr.ch

Véronique DASEN est professeure d'archéologie classique à l'Université de Fribourg, rattachée au laboratoire ANHIMA, Paris (UMR 8210). Elle explore de manière pluridisciplinaire et anthropologique des facettes moins connues de l'Antiquité : l'histoire du corps et de ses pratiques, médicales et magiques, l'histoire de l'enfant et du genre, la culture ludique en tant que métaphore et fabrique d'une société. Elle a édité et écrit de nombreux ouvrages qui concernent le monde grec et romain, notamment *Dwarfs in Ancient Egypt and Greece*, Oxford, OUP, 1993, paperback 2013 ; *Jumeaux, jumelles dans l'Antiquité grecque et romaine*, Kilchberg, Akanthus Verlag, 2005 ; avec Helen King, *La Médecine grecque et romaine*, Lausanne, Éditions BHMS, 2008 ; *Le Sourire d'Omphale. Maternité et petite enfance dans l'Antiquité*, Rennes, PUR, 2015. Elle dirige plusieurs projets de recherches, en dernier lieu le projet financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) *Locus ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (2017-2022, n° 741520).

Courriel : veronique.dasen@unifr.ch

Pierre DESTRÉE est Chercheur Qualifié au FNRS et professeur de philosophie ancienne à l'Université de Louvain (Louvain-la-Neuve). Il est l'auteur d'une traduction commentée de la *Poétique* d'Aristote (Garnier-Flammarion, 2021) et de nombreux articles et chapitres d'ouvrage sur les présocratiques, Platon et Aristote. Il a co-édité plusieurs volumes sur l'éthique et l'esthétique anciennes, notamment, avec M. Deslauriers, *The Cambridge Companion to Aristotle's Politics*, Cambridge, CUP, 2013 ; avec P. Murray, T*he Blackwell Companion to Ancient Aesthetics*, Oxford, Wiley-Blackwell, 2015 ; avec Z. Giannopoulou, *Plato: Symposium - A Critical Guide*, Cambridge, CUP, 2017 ; avec F. Trivigno, *Laughter, Humor and*

Comedy in Ancient Philosophy, Oxford, OUP, 2019 ; avec D. Munteanu et M. Heath, *The Poetics in Its Aristotelian Context*, London, Routledge, 2020.

Courriel : pierre.destree@uclouvain.be

Ellis Richard, University of California, Los Angeles, 2014-Present Continuing Lecturer. Ancient philosophy with emphases in the Archaic and Classical periods, in particular Pre-Socratic thought; Greek and Roman tragedy; Ancient and Modern theories of Mind; The History of Ideas. Books: *Plato's Symposium: A Critical Introduction*, London, Routledge, 2017; with H. Dawson (eds.), *John Locke's 'Disputations on the Law of Nature'*, Oxford, OUP (Fortcoming - Under Contract).

Courriel : rellis@humnet.ucla.edu

Francesco Fronterotta est professeur associé en Histoire de la philosophie antique à l'Université de Rome-Sapienza. Ses recherches portent essentiellement sur Platon, ses prédécesseurs présocratiques et le débat que ses doctrines ont suscité parmi ses disciples à l'Académie, chez Aristote et tout au long de la tradition platonicienne postérieure. Il s'intéresse en outre à l'étude de la réception de la pensée antique dans la philosophie moderne, tout particulièrement chez Friedrich Nietzsche, l'école néo-kantienne de Marbourg et la tradition analytique. Il a publié de nombreux volumes et articles consacrés aux présocratiques, à Platon et à la tradition platonicienne dans l'Antiquité et à son histoire à l'époque moderne et contemporaine, et à Aristote.

Courriel : francesco.fronterotta@uniroma1.it

Roberte Hamayon est professeur honoraire à l'École Pratique des Hautes Études, section des sciences religieuses à Paris (Sorbonne). Anthropologue et linguiste de formation, elle s'est spécialisée dans l'étude des populations mongoles de Mongolie, de Sibérie et de Chine du nord, effectuant de nombreux séjours sur le terrain à partir de 1967 dans le cadre des protocoles d'échange entre le CNRS et les Académies des Sciences locales. En 1970, elle a fondé au laboratoire d'ethnologie de Paris-X Nanterre le centre et la revue des Études mongoles et sibériennes, aujourd'hui sous la tutelle de l'E.P.H.E. Ses publications concernent, outre la langue et l'ethnographie de la vie quotidienne, les épopées, le chamanisme, le rituel, la notion de croyance et la notion de jeu : *La Chasse à l'âme*, Nanterre, Société d'ethnologie 1990 ; *Le Chamanisme, fondements et pratiques d'une forme religieuse d'hier et d'aujourd'hui*, Paris, Eyrolles 2015 ; *Jouer*, Paris, La Découverte 2012 ; *Why we play*, Chicago, HAU Books, 2016. Elle a participé à plusieurs colloques sur le thème du jeu organisés par Véronique Dasen.

Courriel : nicrob.devauxhamayon@orange.fr

Arnaud MACÉ est professeur de philosophie à l'Université de Franche-Comté. Il a publié des études sur Platon, sur les présocratiques et sur la question du commun en Grèce ancienne (voir « Deux formes du commun en Grèce ancienne », *Les Annales. Histoire, Sciences Sociales*, vol. 69, n° 3, 2014, p. 659-688).

Courriel : amace@univ-fcomte.fr

Francesco MASSA est professeur assistant au Département d'Histoire de l'Université de Fribourg, où il dirige un projet de recherche sur la compétition religieuse dans l'Antiquité tardive, financé par le Fonds National Suisse de la recherche scientifique (http://relab.hypotheses.org). Ses recherches portent sur l'histoire des religions antiques et notamment sur les interactions entre païens et chrétiens. Il a notamment publié *Tra la vigna e la croce. Dioniso nei discorsi letterari e figurativi cristiani* (Stuttgart, 2014, PAwB 47). Il vient d'éditer avec Nicole Belayche deux ouvrages sur les cultes à mystères : *Mystery Cults in Visual Representation in Graeco-Roman Antiquity* (Leiden – Boston, 2021, RGRW 194) et *Les Mystères au IIe siècle de notre ère : un tournant* (Turnhout, 2021, BEHE/SR). Il codirige la revue genevoise *Asdiwal* et la revue italienne *Mythos*.

Courriel : francesco.massa@unifr.ch

Anne-Caroline RENDU LOISEL est maître de conférences en Assyriologie à l'Université de Strasbourg. Sa thèse de doctorat, soutenue à l'université de Genève, portait sur le lexique akkadien du bruit et a été publiée sous la forme d'une monographie générale intitulée *Les Chants du Monde, le paysage sonore de l'ancienne Mésopotamie*, parue en 2016 aux Presses Universitaires du Midi. Ses travaux de recherche actuels portent sur les phénomènes sensoriels décrits dans les tablettes cunéiformes en akkadien ou en sumérien, en contexte littéraire, divinatoire et/ou rituel.

Courriel : renduloisel@unistra.fr

Ulrich SCHÄDLER dirige depuis 2002 le Musée Suisse du Jeu à La Tour-de-Peilz. Il est depuis 2019 professeur titulaire en archéologie classique et histoire du Moyen Âge à l'Université de Fribourg. Depuis 2017, il collabore au projet financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) *Locus ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (n° 741520). Co-fondateur du groupe Board Game Studies, il travaille depuis plus de 25 ans sur l'histoire des jeux de l'Antiquité à l'époque contemporaine. Il a publié, entre autres, le livre des jeux d'Alphonse X (avec Ricardo Calvo, *Alfons X. „der Weise", Das Buch der Spiele*, Münster/Wien, Lit-Verlag, 2009) ; (éd.), *Jeux de l'Humanité. 5 000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*, Genève, Slatkine, 2007 ; avec Ernst Strouhal (éds), *Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels*, I, Wien/New York, 2010 ; avec Véronique Dasen (éds), *Jeux et*

jouets gréco-romains, Archéothéma, 31, 2013. Actuellement, il travaille sur les jeux romains et byzantins de la ville d'Éphèse.

Courriel : ulrich.schaedler@unifr.ch

Fabio Spadini est archéologue et spécialiste d'histoire des sciences. Après un Master consacré aux diagrammes alchimiques médiévaux (« *Charissime fili*: The Transmission of Alchemical Science from the Manuscript to the Press: the Pseudo-Lullian Diagrams », MHNH 18, 2018, p. 207-238), il travaille actuellement à une thèse de doctorat sur la transmission des savoirs astrologiques dans la glyptique de l'époque gréco-romaine, dirigé par Véronique Dasen (Université de Fribourg) et Árpád M Nagy (Université de Pécs). Il a contribué au *Dictionnaire anthropologique du corps*, édité par Lydie Bodiou et Véronique Mehl, et écrit plusieurs articles sur les gemmes, l'alchimie et la magie.

Courriel : fabio.spadini@unifr.ch

Formé à l'Université de Sienne auprès du Centre d'Anthropologie de l'Antiquité, **Marco Vespa** est philologue classique et anthropologue du monde antique. Il collabore au projet financé par le Conseil Européen de la Recherche (ERC) *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (n° 741520) dirigé par Véronique Dasen à l'Université de Fribourg en s'occupant des témoignages littéraires grecs et romains concernant les cultures ludiques de l'Antiquité. Il prépare la publication d'une anthologie commentée de textes sur le jeu. Il a notamment édité avec V. Dasen le dossier thématique « Bons ou mauvais jeux ? Pratiques ludiques et sociabilité » paru dans la revue *Pallas*, 114 (2020). Il est également spécialiste d'anthropologie des pratiques savantes, notamment des discours zoologiques grecs, comme en témoignent ses nombreux articles, et il s'intéresse aussi à la Seconde Sophistique — en particulier aux ouvrages de Philostrate et Élien — et au théâtre comique grec ancien.

Courriel : marcovespa88@gmail.com/ marco.vespa@unifr.ch

Résumés/Abstracts

Lire une œuvre fragmentaire : Héraclite, le temps de la vie et l'enfant qui joue

Francesco Fronterotta

L'édition et la compréhension d'un texte fragmentaire, comme celui d'Héraclite, et de manière plus générale des présocratiques, soulèvent plusieurs questions méthodologiques du point de vue historique et philologique. En me basant sur ces considérations, je propose une lecture de l'interprétation du célèbre fr. 52 D.-K. dans une perspective éthique, selon laquelle Héraclite exprimerait ici un jugement méprisant sur la condition humaine ordinaire, comparée à celle des enfants qui vivent dans l'ignorance et dans l'incompréhension des valeurs et des principes qui devraient en orienter le cours.

Mots-clés : Héraclite, fragment, citation, jeu, enfant.

The edition and the understanding of a fragmentary text, as it is the case for Heraclitus and more generally for the Presocratics, raise a certain number of methodological problems, from a historical and philological point of view. Assuming this premise, I suggest an interpretation of the well known fr. 52 D.-K. in an ethical perspective, according to which Heraclitus would express here a contemptuous judgement about the ordinary human condition, which is compared to that of children, as they live their life ignoring or misunderstanding the values and the principles which should direct its course.

Keywords: Heraclitus, fragment, quotation, game, child.

Des dieux qui jouent : polémiques religieuses autour du fr. 52 D.-K. d'Héraclite dans l'Empire romain

Francesco Massa

L'article vise à explorer comment le fr. 52 D.-K. d'Héraclite fut utilisé dans la compétition religieuses de l'Antiquité tardive entre païens et chrétiens. Après avoir discuté un passage de Lucien de Samosate qui montre les controverses qui existaient à l'époque romaine autour du fragment héraclitéen, le texte propose une mise en contexte du fragment qui est cité dans un traité antihérétique du début du IIIe siècle de notre ère ; l'auteur de l'Elenchos veut démontrer que les origines

de l'hérésie de Nöet se trouvent moins dans les enseignements du Christ que dans les doctrines d'Héraclite. Ensuite, on analysera la réflexion sur le rapport entre jeu et enfance proposée par Clément d'Alexandrie dans son traité Le Pédagogue, où l'on évoque le même fragment héraclitéen. Si l'auteur de l'Elenchos utilisait les fragments d'Héraclite pour discréditer un groupe de chrétiens, celui des évêques de Rome, Zéphyrin et Calliste, Clément montre la ressemblance entre le dieu de la bible et le dieu d'Héraclite. À la fin de ce parcours, on remarquera que le fragment 52 D.-K. devient une arme dans les concurrences religieuses des IIIe-IVe siècles de notre ère.

Mots-clés : Dieux qui jouent, Héraclite, Lucien de Samosate, hérésies, Clément d'Alexandrie.

The article aims to explore the use of Heraclitus' fr. 52 D.-K. in Late antique religious competition between pagans and Christians. The article starts by discussing a text by Lucian of Samosata which shows the controversies about this fragment in Roman era. The quotation of the heraclitean fragment is then contextualized as part of a heresiological treatise from the beginning of the third century AD, where the author of the Elenchos aims to show that the origins of the Noetus' heresy belong more to Heraclitus' doctrines than Christ's teachings. The article then analyses the relationship between play and childhood in the Paedagogus by Clement of Alexandria, which quotes the heraclitean fragment. Whereas the author of the Elenchos uses the heraclitean fragments to discredit a Christian group headed by Roman bishops Zephyrinus and Callixtus, Clement highlights the similarity between the biblical god and the god of Heraclitus. Ultimately, the article shows how the fr. 52 D.-K. becomes a tool in the religious rivalries of the third and fourth century AD.

Keywords: Playing gods, Heraclitus, Lucian of Samosata, heresies, Clement of Alexandria.

Héraclite, fr. 52 D.-K. : Jeux de mots ou nécessité linguistique d'une composition en αἰών majeur ?

Magali Année

La langue était-elle, pouvait-elle, véritablement faire l'objet d'un « jeu » pour les artisans professionnels de la langue à l'époque archaïque, et a fortiori pour l'un des plus concernés d'entre eux — Héraclite — par les vertus intrinsèques du λόγος grec ? En resituant le fragment 52 D.-K. dans l'état de langue mélodique et sonore auquel il appartient, on parvient en effet à montrer que ce qui préside à sa signification particulière — et partant à son interprétation —, c'est une sorte de principe de génération (ou de prolifération) phonico-syllabique nécessaire, car intrinsèquement lié à l'intention pragmatique de la parole héraclitéenne.

Mots-clés : La langue d'Héraclite (λόγος), *aiôn*, sons et sonorité, jeu/jeux de mots, linguistique historique, pragmatique, pensée politique.

Could language really be considered as an object of "game" by early Greek poets and thinkers, who were all professional craftsmen not of Greek language tout court but of the phonic forms of Greek language? And especially Heraclitus, who is most concerned among them with the intrinsic virtues of Greek discourse (λόγος)? Indeed, by analyzing fr. 52 D.-K. within the melodic and sonic state of archaic Greek language, it becomes possible to show that the meaning does not depend, in fact, on "play of words", but rather on a sort of necessary principle of phono-syllabic generation (or proliferation), which is intrinsically, pragmatically linked to Heraclitus' discursive intention.

Keywords: Heraclitus' language (λόγος), *aiôn*, sound studies, play/game, puns, ancient linguistics, pragmatics, early political thought.

La sagesse de Palamède : les dés, les pions et l'établissement d'un ordre (à propos de Philostrate, *Sur les héros,* 10 Follet)

Marco Vespa

« Trictrac », « jeu de dames », « échecs », autant de traductions trompeuses données au fil du temps pour le mot grec πεσσεία qui était en réalité une forme d'activité ludique pratiquée avec des pions sur un plateau et dont les origines remontent à la Guerre de Troie selon des récits traditionnels de la Grèce antique.

Loin de se borner à une question de lexique et de choix de traduction, cet article vise à comprendre les spécificités d'une telle forme de jeu à partir de l'analyse des circonstances de son invention et de l'identité de son auteur, à savoir le héros Palamède. Par une analyse détaillée des passages concernant Palamède et son invention des jeux, de Gorgias à Philostrate, cette contribution entend permettre de mieux comprendre à quel point la πεσσεία était liée à une modalité très particulière de l'action divine de Palamède, à savoir son pouvoir prophétique et mantique qui en faisait un héros de la structuration sémiotique de l'espace.

Mots-clés : Palamède, sémiotique, mantique, récits d'origine, rossignol.

"Trictrac", "checkers", "chess", so many misleading translations given over time for the Greek word πεσσεία which was actually a form of playful activity practiced with pawns on a board and whose origins extend back to the Trojan War according to traditional stories of ancient Greece.

Far from being limited to a question of lexicon and choice of translation, this article aims to understand the specificities of such a form of game from the analysis of the circumstances of its invention and the identity of its author, namely the hero

Palamedes. By a detailed analysis of the passages concerning Palamedes and his invention of games, from Gorgias to Philostratus, this contribution is intended to allow a better understanding of how far the πεσσεία was linked to a very particular modality of the divine action of Palamedes, namely his prophetic and mantic power that made him a hero of the semiotic structuring of space.

Keywords: Palamedes, semiotic, mantic, narratives of origins, nightingale.

La royauté de l'enfant. À propos d'Héraclite et de pratiques ludiques enfantines en Grèce ancienne

Véronique Dasen

Dans le fragment 52 D.-K. d'Héraclite, l'observation attentive d'un enfant qui déplace des pions sert d'opérateur métaphorique pour penser l'ordre et désordre du monde aux mains d'un roi fragile mais puissant. Pour comprendre comment un jeu a pu posséder cette valeur symbolique, cet article examine les sources écrites et iconographiques qui font référence aux différentes dimensions des activités ludiques enfantines, avec une dimension non seulement d'apprentissage, mais aussi divinatoire, notamment quand elles se déroulent en contexte de sanctuaire.

Mots-clés : clédonomancie, divination, enfance, jeu de plateau, osselets, pions, sanctuaire, sort.

In fragment 52 D.-K. of Heraclitus, the careful observation of a child who moves pawns serves as a metaphorical operator for thinking about the order and disorder of the world at the hands of a fragile but powerful king. To understand how a game could have this symbolic value, this article examines the written and iconographic sources which refer to the different dimensions of children's play activities, with a dimension not limited to learning, but also divinatory, especially when they take place in a sanctuary.

Keywords: cledonomancy, divination, child, board game, game, knucklebones, counter, sanctuary, fate.

Ludic Philosophy and Heraclitus' Playing Children

Richard Ellis

Cet article présente une lecture du fragment 52 D.-K. dans la perspective de la philosophie du ludique en interrogeant ce que la figure de l'infant qui joue nous apprend sur la pratique philosophique d'Héraclite et l'essence « ludique » de son kosmos. Je soutiens que certains aspects de l'interprétation phénoménologique du jeu de l'œuvre d'Eugen Fink, principalement dans *Le jeu comme symbole du monde*, offrent une clef de lecture pour déchiffrer l'emphase héraclitéenne sur la matérialité et la finitude du corps de l'enfant qui joue. Selon Fink, le phénomène du

jeu, omniprésent dans toutes sociétés humaines, nous fournit une méthode pour penser la relation entre l'individu, défini et particulier, et la totalité du monde. Sa réflexion sur 52 D.-K., fragment dans lequel Héraclite traite le temps — αἰών — comme synonyme du feu éternel — πῦρ, ignore toutefois le fait que le joueur n'est pas un adulte, mais un enfant. Héraclite accorde davantage d'importance à l'analyse phénoménologique du jeu mettant l'accent sur le corps des enfants. Un réseau étroit liant finitude, royauté et jeu, est centré sur les enfants — présence constante et énigmatique des fragments. Au-delà de la royauté de l'enfant célébrée dans 52 D.-K., nous nous trouvons face à l'enfant vulnérable au passage du temps et comme tel intimement lié à la mort et au devenir incontournable de la vie, comme dans 20 D.-K.

Mots-clés : Héraclite, jeu, enfants, temps, philosophie pré-socratique, matérialisme, épistémologie, cognition, phénoménologie, Fink.

This paper considers 52 D.-K. from the perspective of ludic philosophy, and asks what the children at play throughout Heraclitus' thought reveal not only about the practice of philosophy, but about the "playful" nature of Heraclitus' kosmos. In particular, I argue that Heraclitus' emphasis on the materiality and finitude of the child's body at play can be placed in dialogue with the phenomenological approach of Eugen Fink's "Play as Symbol of the World". For Fink, the phenomenon of play, so ubiquitous across societies, yet correspondingly resistant to conceptual analysis, provides a means of thinking the relationship between the finite individual being and the world totality. Yet in Fink's discussion of 52 D.-K., in which time—αἰών—is said to be another name for the ever-living fire—πῦρ—of 30 D.-K., the fact that Heraclitus' player is a child, rather than an adult, is overlooked. The phenomenological analysis of play in Heraclitus, I argue, is given greater purchase through keeping the bodies of children in focus. A literary approach that tracks the occurrence of fragments concerning children and related terms will illuminate subtle linguistic and thematic connections that bind together seemingly disparate fragments. Beyond the exalted kingship of the playing child of 52 D.-K., we also find the child marked as vulnerable to the passage of time, closely associated with death and its unavoidable imbrication with the durational becomings of life, as in 20 D.-K.

Keywords: Heraclitus, Play, Children, Time, Pre-Socratic Philosophy, Materialism, Epistemology, Cognition, Phenomenology, Fink.

« Le temps un enfant qui joue » – mais à quoi ? La perspective ludographique

Ulrich Schädler

Le fragment 52 D.-K. de Héraclite évoquant l'idée que le temps éternel est un enfant qui joue, ne cesse d'interpeller philosophes, archéologues et philologues.

Il est d'ordinaire analysé dans le cadre de réflexions sur la notion du temps dans l'Antiquité, mais il concerne aussi l'histoire des jeux. La compréhension de cette phrase dépend en premier lieu de la réponse à la question : que fait précisément cet enfant qui joue (παίζων) avec des pions (πεσσεύων), et quelle est l'importance de cette précision ? On constate, non sans étonnement, que même dans les études récentes cette question cruciale n'est pas discutée ou d'une manière assez superficielle par manque d'attention pour l'histoire des jeux de l'Antiquité. L'objectif de cette étude est de montrer que la ludographie peut contribuer à l'interprétation de cette phrase.

Mots-clés : Héraclite, ludographie, jeu, cinq lignes, *pente grammai*, Pollux, osselets.

≈

Heraclitus' fragment 52 D.-K., evoking the idea that eternal time is a child playing, still challenges philosophers, archaeologists, and philologists. It is usually part of discussions about the notion of time in antiquity, but it also concerns the history of games. The understanding of this sentence depends primarily on the answer to the question: what kind of play is this child doing exactly (παίζων), and what is the importance of the additional information that he plays with pawns (πεσσεύων)? It is surprising to note that even in recent studies this crucial issue is not discussed at all or in a superficial way due to lack of attention for the history of ancient games. The aim of this study is to show that ludography can contribute to the interpretation of this sentence.

Keywords: Heraclitus, ludography, play, game, five lines, *pente grammai*, Pollux, knucklebones.

« Ne passez pas votre vie à faire l'enfant ! » Humour et causticité dans le fragment 52 D.-K.

Pierre Destrée

Je lis le fragment 52 D.-K. comme une adresse caustique faite aux *polloi*, à la majorité des hommes qu'Héraclite veut persuader de se tourner vers la philosophie.

Mots-clés : existence humaine, conflit, jeu, humour caustique.

≈

I propose to read fragment 52 D.-K. as a humorous invective to the *polloi*, *i.e.* the mass of the people that Heraclitus tries to persuade to turn to philosophy.

Keywords: human life, conflict, game, caustic humour.

Un coup de dés jamais n'abolira l'*Iliade*

David Bouvier

En appelant à exclure Homère des concours, Héraclite le désigne comme un rival et invite à considérer leur différence. La force de sa langue énigmatique rompt avec la tradition épique, notamment sur le plan syntaxique. L'ambiguïté de la phrase héraclitéenne transforme son lecteur en un joueur perplexe, incertain du mot qu'il doit associer à un autre et du pari qu'il doit faire pour gagner un sens. Entre la lecture et le jeu, le lien n'est pas que métaphorique. L'invention de l'écriture et du jeu sont complémentaires et ce n'est pas une coïncidence si toute une tradition, de Cicéron à Rousseau, a posé la question du hasard en réfléchissant à cette folle hypothèse que cent mille coups de dés pourraient, à force d'être lancés et relancés, finir par écrire l'*Iliade*. Troublante idée qui oblige à relire l'*Iliade* pour interroger, bien avant Mallarmé, le sens d'un lancer d'osselets qui ne relèverait jamais du hasard. La conclusion aidera à repenser le fragment 52. D.-K. d'Héraclite.

Mots-clés : Héraclite, *Iliade*, Patrocle, coup de dés, hasard, écriture, Cicéron, Plutarque, Fénelon, Diderot, Voltaire, Rousseau, osselets.

When Heraclitus declares that Homer deserves to be thrown out of the competitions between poets, he clearly designates him as a rival, inviting us to consider their difference. The strength of his enigmatic language breaks with the epic tradition, especially on the syntactic level. The ambiguity of the Heraclitean phrase transforms its reader into a perplexed player, uncertain about words order and forced to bet on the meaning. Between reading and playing, the link is not only metaphorical. The invention of writing and playing with pawns are complementary and it is no coincidence that a whole tradition, from Cicero to Rousseau, asked the question of chance and hazard by reflecting on this crazy hypothesis that a hundred thousand dice rolls could, being thrown again and again, end up writing the *Iliad*. Disturbing idea that questions, well before Mallarmé, the meaning of the knucklebones game and its consequence in the *Iliad*. The conclusion of our enquiry will help to rethink fragment 52 D.-K. of Heraclitus.

Keywords: Héraclitus, *Iliad*, Patroclus, dice, hazard, writing, Cicero, Plutarch, Fénelon, Diderot, Voltaire, Rousseau, knucklebones.

Pas que des pions (πεσσοί) : jeux de nombres et de dés autour de la pséphomancie

Salvatore Costanza

Héraclite (fr. 52 D.-K.) affirme que le Temps est un enfant qui joue en déplaçant des pions (*pessoi*). Si nous pouvons nous assurer que cet enfant maîtrise de tels jeux de plateau, nous pourrions aussi légitimement nous demander s'il était également impliqué dans une pratique divinatoire telle que la pséphomancie fondée sur la

valeur prédictive des nombres. De nombreux papyrus grecs et manuels médiévaux existants témoignent de la floraison de pronostics tirés de système numériques symboliques et de mauvais augure. Tout cela met en lumière des questions spécifiques de l'idée héraclitéenne du Temps sans omettre la connexion étroite entre les lettres grecques utilisées comme signes numériques et les jeux de pions.

Mots-clés : nombre, jeux de plateau, pion, tirage, pséphomancie, isopséphie, arithmomancie.

Heraclitus (Fr. 52 D.-K.) asserts that Time is a child playing a game moving pawns (*pessoi*). If we can ascertain that this infant masters such board-games, we might also legitimately ask if he was also involved in some divinatory practice such as psephomancy founded on the predictive value of numbers. Many extant Greek papyri and medieval handbooks attest the flowering of prognostics drawn from symbolical, ominous numerical systems. This sheds light on specific issues of Heraclitean idea of Time without forgetting the close connection between Greek letters employed as numerical signs and pawns-games.

Keywords: number, board-games, pawn, draught, psephomancy, isopsephy, arithmomancy.

Platon et Héraclite, le jeu des cinq lignes (*pente grammai*) comme analogie du destin

Arnaud Macé

On se propose, pour interpréter l'usage, par Héraclite, du jeu de pions (*petteia*) dans le fr. 52 D.-K., de suivre l'hypothèse offerte par Platon lorsqu'il construit une analogie fondée sur le même type de jeu en *Lois*, 903d3-e1. On défendra dans un premier temps l'idée que le passage platonicien établit une analogie entre le déplacement des pions au jeu des cinq lignes (*pente grammai*), un jeu associé par l'imagerie athénienne aux héros homériques, et la circulation cosmique des âmes qui en règle le destin. On tentera ensuite de lire une analogie similaire, faisant usage du même jeu, dans le fr. 52 D.-K. d'Héraclite, pour souligner le point fondamental de divergence avec Platon : faire jouer ce jeu d'adultes à un enfant et non à un dieu omniscient. Le fait qu'Héraclite fasse parfois de l'enfant une figure de l'ignorance et qu'il l'associe à ses sarcasmes à l'encontre de la prétendue sagesse d'Homère, nous amènera à considérer qu'Héraclite, sans nier qu'il y ait bien une circulation cosmique des âmes conforme au jeu décrit, trouve dans l'image de l'enfant qui avance ses pions au petit bonheur une manière de signifier à quel point l'ordre cosmique déjoue les calculs des hommes.

Mots-clés : Héraclite, Platon, analogie, jeu des cinq lignes, enfant, ordre cosmique, destin.

This paper proposes an interpretation of Heraclitus's reference to games of pawns (*petteia*) in fr. 52 D.-K. in the light of Plato's analogical use of similar games in *Laws* 903d3-e1. It will first be argued that Plato uses an analogy between the movements of pawns in the game of five lines (*pente grammai*), a game associated in Athenian culture with homeric heroes, and the journey of souls within the Universe, through which they meet their fate. We will then attempt to read a similar analogy, with the same game, in Heraclitus fr. 52 D.-K., underlying the main difference with Plato : Heraclitus has a child play this adult game, not an omniscient god. Drawing from the fact that Heraclitus sometimes refers to children as figures of ignorance, and associates them with his sarcastic views against the so-called homeric wisdom, we will conclude that Heraclitus, without denying the possibility of a cosmic circulation of souls analogical to the above mentioned game, uses the image of the child moving pawns with no plan in mind to convey the idea that a true understanding of the cosmic order is well beyond human calculations.

Keywords: Heraclitus, Plato, analogy, game of five lines, child, cosmic order, destiny.

« S'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

Anne-Caroline Rendu Loisel

Dans les tablettes cunéiformes de l'ancienne Mésopotamie, le jeu ne semble pas susciter la même interprétation. Dans les textes littéraires, il évoque le bonheur essentiel à tout individu mortel, tandis qu'en divination, il est un signe funeste dont il faut se prémunir. Le présent article propose d'analyser le caractère dangereux du jeu à travers ses modalités d'exécution dans les textes littéraires. Le jeu n'est pas le propre de l'être humain et peut avoir des conséquences dramatiques sur le plan cosmologique, que ce soit avec Marduk, dieu de Babylone quand il était enfant, la déesse Ištar qui mêle volontiers le jeu au combat, ou encore Gilgameš qui ne respecte pas ses adversaires de jeu.

Mots-clés : Mésopotamie, divination, littérature, dieu, déesse, héros, normes sociales.

In the cuneiform tablets of ancient Mesopotamia, game does not seem to arouse the same interpretation. In literary texts, it evokes the happiness essential to every mortal individual, while in divination, it represents a baleful sign against which one should be guarded. This article proposes to analyze the dangerous character of game through its execution modalities in literary texts. The game is not peculiar to the human being and can lead to dramatic consequences on the cosmological plane, whether with Marduk, god of Babylon when he was a child,

the goddess Ištar who willingly mixes game with battle, or Gilgameš who does not respect his game opponents.

Keywords: Mesopotamia, divination, literature, god, goddess, hero, social norms.

Aiôn en jeu ou la valeur symbolique du temps

Fabio Spadini

L'enfant Aiôn d'Héraclite invite à examiner le rapport métaphorique entre jeu et destin tel qu'il se manifeste dans les sources astrologiques antiques. Dans l'Antiquité tardive, l'image du plateau de jeu sert à expliquer des théories astronomiques complexes ainsi qu'à représenter métaphoriquement la durée de la vie terrestre. À l'époque gréco-romaine, le jeu inspire aussi la mise en scène de la notion de destin sur différents supports miniaturisés, notamment le monnayage et la glyptique. L'anneau zodiacal prend la forme d'un cerceau dans lequel se tient une divinité *cosmocrator*, maître du monde. La gravure de ce motif sur des pierres qui servent d'ornement personnel semble indiquer le désir de s'approprier ce symbole du rythme cyclique cosmique. Le Soleil parcourt l'écliptique sur son char en déterminant le temps des saisons indissociable du temps de la vie. Ce motif se décline avec des variantes dans la glyptique dite magique que cet article analyse.

Mots-clés : destin, zodiaque, plateau, glyptique, roue.

The child Aiôn of Heraclitus invites us to examine the metaphorical relationship between play and destiny as it manifests itself in ancient astrological sources. In Late Antiquity, the image of a game board was used to explain complex astronomical theories as well as to represent metaphorically the life on earth. During the Greco-Roman era, games also inspired the methaporical representation of the notion of destiny on various miniaturized media, notably coinage and glyptics. The zodiacal ring takes the form of a hoop, in which stands a *cosmocrator* deity, master of the world. The engraving of this motif on gemstones which serve as a personal ornament, in contact with the body in the form of a ring or a pendant, seems to indicate the desire to appropriate this symbol of the cosmic cyclical rhythm. The travel of the Sun on his chariot through the ecliptic determines the time of seasons, inseparable from the time of life. This idea comes with variants on the so-called magical gems that this article analyses.

Keywords: fate, zodiac, boardgame, glyptic, wheel.

Un regard d'anthropologue : l'annonce d'une captivante et déroutante famille de notions

Roberte Hamayon

Cette postface propose un regard délibérément extérieur sur les contributions réunies. Son auteur, anthropologue et non helléniste, a été sensible à la diversité des interprétations du célèbre fragment, et plus encore à la diversité des acceptions du terme *aiôn*. À l'époque d'Héraclite, ce terme semble compris au sens de « force vitale » décidant du temps de vie de l'individu. Ce sens serait-il un ancrage concret pour une notion abstraite vouée à s'ouvrir largement ? C'est ce que suggèrent les usages ultérieurs du terme *aiôn*, qui en vient au fil des siècles à désigner le temps sous l'angle de la durée, sous celui de son caractère cyclique ou linéaire, ou encore sous l'angle de l'impact qu'il a sur la vie humaine quand il devient destin. Il sera personnifié à l'instar d'autres notions abstraites de la Grèce antique. Quant à l'enfant qui pousse des pions mais ne joue pas faute de partenaire, tout en se trouvant paré de souveraineté, il pourrait constituer une image de l'avancée du temps, libre de toute contrainte, de tout lien de dépendance. L'histoire des interprétations du fragment d'Héraclite offre une riche matière à l'anthropologie comparative.

Mots-clés : *aiôn*, anthropologie, destin, enfant, force vitale, royauté.

This afterword offers a deliberately external view on the contributions gathered in this volume. The author—an anthropologist and not a Hellenist—was sensitive to the diversity of interpretations of the famous fragment, and even more so to the diversity of meanings of the term *aiôn*. At the time of Heraclitus, this term seems to have been understood in the sense of a "vital force" deciding the life span of the individual. Would this meaning be a concrete anchor for an abstract notion destined to open up widely? This is suggested by the later uses of the term *aiôn*, which over the centuries came to designate time in terms of its duration, its cyclical or linear character, or the impact it has on human life when it becomes destiny. It will be personified following the example of other abstract notions of ancient Greece. As for the child who pushes pawns but does not play for lack of a partner, while being adorned with sovereignty, it could constitute an image of the advance of time, free of any constraint, of any bond of dependence. The history of the interpretations of the fragment of Heraclitus offers rich material for comparative anthropology.

Keywords: *aiôn*, anthropology, child, fate, kingdom, vital force.

Bibliographie

Abréviations

BA	*Beazley Archive Pottery Database*, Oxford <www.beazley.ox.ac.uk>.
Callisto	Callisto. Base de données. *Iconography of Play and Games* <elearning.unifr.ch/callisto/>.
Cbd	The Campbell Bonner Database < http://classics.mfab.hu/talismans/>.
DELG	Chantraine, P., *Dictionnaire étymologique de la langue grecque. Histoire des mots*, Paris (2009 [1968]).
D.-K. (DK)	Diels, H.A. et Kranz, W. (éds), *Die Fragmente der Vorsokratiker*, *Griechisch und Deutsch*, Zürich/Dublin (2004-2005 [1951-1952]).
LIMC	*Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae*, Zürich/München, 20 vols, 1981-2009.

Aceto, F. et Lucioli, F. (éds), *Giocare tra Medioevo ed età moderna. Modelli etici ed estetici per l'Europa*, Treviso/Roma (2019).

Addey, C., *Divination and Theurgy in Neoplatonism. Oracles of the Gods*, Burlington (2014).

Aichele, A., *Philosophie als Spiel: Platon – Kant – Nietzsche*, Berlin (2000).

Aitken, E.B. et Maclean, J.K.B., *Philostratus'* Heroikos: *Religion and Cultural Identity in the Third Century CE,* Atlanta (2004).

Ammar, H., « Enfants et chariots à roulettes », in V. Dasen (éd.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019*, Gent (2019), p. 36-37.

Ammar, H., « Greek Children and their Wheel Carts on Attic Vases », in K. Rebay-Salisbury et D. Pany-Kucera (éds), *Ages and Abilities, Stages and Social Recognition: Childhood in Prehistoric Europe and beyond*, Oxford (2020), p. 208-220.

Ampère, J.-J., « La poésie grecque en Grèce. IIe partie », *Revue des Deux Mondes*, 8, N.S. 7, 1 (1844), p. 38-65.

Angelucci, M., « Polemon's Contribution to the Periegetic Literature of the II Century B.C. », *Hormos. Ricerche di Storia antica,* N.S. 3 (2011), p. 326-341.

ANNÉE, M., « Lire et ne pas lire Héraclite », in M.-L. Desclos et F. Fronterotta (éds), *La Sagesse « présocratique ». Communication des savoirs en Grèce archaïque : des lieux et des hommes*, Paris (2013), p. 89-115.

ANNÉE, M., *Tyrtée et Kallinos. La diction des anciens chants parénétiques (édition, traduction et interprétation)*, Paris (2017).

ANNÉE, M., *Alcméon de Crotone. « Traité scientifique » en prose ou λόγος poético-médical ? (Nouvelle édition traduite des fragments, accompagnée du texte et de la traduction des témoignages de l'édition Diels-Kranz)*, Paris (2019).

ARAGIONE, G., « Guerre-éclair contre les hérétiques, guerre de position contre les philosophes : l'*Elenchos* et ses protagonistes », in G. Aragione et E. Norelli (éds), *Des évêques, des écoles et des hérétiques (Actes du colloque international sur la réfutation de toutes les hérésies, Genève, 13-14 juin 2008)*, Prahins (2011), p. 73-101.

ARAGIONE, G. et NORELLI, E. (éds), *Des évêques, des écoles et des hérétiques (Actes du colloque international sur la Réfutation de toutes les hérésies, Genève, 13-14 juin 2008)*, Prahins (2011).

ARCARI, L., « Il 'canto nuovo' di Cristo, tra Davide e Orfeo (Clem., *protr.* 1, 2-5 ; Eus., *l.C.* 14, 5) », in G. Luongo (éd.), *Amicorum munera, Studi in onore di Antonio V. Nazzaro*, Napoli (2016), p. 41-88.

ARIETI, J.A., *Springs of Western Civilization: A Comparative Study of Hebrew and Classical Cultures*, Lanham (2017).

ARNETTE, M.-L., « Deux jeux, un astre, les yeux : sur un plateau de *senet* biface inédit », *Bulletin de l'Institut français d'archéologie orientale*, 121 (sous presse).

ARUZ, A., GRAFF, S.B. et RAKIC, Y. (éds), *Assyria to Iberia at the Dawn of the Classical Age*, New Haven/London (2014).

ASHTON, R.H.J., « Astragaloi on Greek Coins of Asia Minor and Thrace », in V. Dasen et U. Schädler (dir.), *Dossier Jouer dans l'Antiquité. Identité et multiculturalité*, *Archimède. Archéologie et histoire ancienne*, 6 (2019), p. 113-126.

AST, R., *Late Antique Greek Papyri in the Collection of the Friedrich-Schiller-Universität Jena*, Bonn (2010).

ASTER, S.Z., *The Unbeatable Light, Melammu and its Biblical Parallels*, Münster (2012).

ATHANASSIADI, P., *Mutations of Hellenism in Late Antiquity*, Farnham/Burlington (2015).

AUSTIN, R.G., « Greek Board-Games », *Antiquity*, 14 (1940), p. 257-271.

BABUT, D., « Héraclite critique des poètes et des savants », *L'Antiquité classique*, 45 (1976), p. 123-155.

BABUT, D., « Stoïciens et Stoïcisme dans les *Dialogues Pythiques* de Plutarque », *Illinois Classical Studies*, 18 (1993), p. 203-227.

BADER, F., *La Langue des dieux ou l'hermétisme des poètes indoeuropéens*, Pisa (1989).

Bakewell, G., « Plato Plays *Polis* », in B. Caré, V. Dasen et U. Schädler (éds), *Back to the Game: Reframing Games and Play in Context. Proceedings of the XXI Board Game Studies Annual Colloquium (Athens, April 26-28, 2018) (ASAA Suppl.),* Athens (sous presse).

Bakker, E.J., « Paragmatics: Speech and Text », in E.J. Bakker (éd.), *A Companion to the Ancient Greek Language*, Chichester/Malden (2010), p. 151-167.

Bammer, A., « Der Artemistempel von Ephesos – Intellekt und Macht », in E. Fantino *et al.* (éds), *Heraklit im Kontext*, Berlin/New York (2017), p. 49-81.

Barbu, D., *Naissance de l'idolâtrie. Image, identité, religion*, Liège (2016).

Barnes, J., *The Presocratic Philosophers*, London/Boston (1982 [1979]).

Barnes, J., « Les penseurs préplatoniciens », in M. Canto Sperber (éd.), *Philosophie grecque*, Paris (1997), p. 3-88.

Bassino, P., *The* Certamen Homeri et Hesiodi: *A commentary*, Berlin/Boston (2018).

Bearzot, C., « Spazio politico e spazio della sovversione », in P. Angeli Bernardini (éd.), *La città greca: gli spazi condivisi (Atti del convegno del Centro Internazionale di Studi sulla Grecità Antica, Urbino, 26-27 settembre 2012 – Biblioteca di Quaderni urbinati di cultura classica, 10),* Pisa (2014), p. 93-106.

Beaupère, T., *Lucien, Philosophes à l'encan*, Paris (1967).

Bécares, V., « Heráclito lloraba y Demócrito reía. Fortuna literaria y orígenes de un tópico antiguo », *Studia philologica Salmanticensia*, 5 (1980), p. 37-49.

Beerden, K., *Worlds Full of Signs. Ancient Greek Divination in Context*, Leiden/Boston (2013).

Belayche, N., « *Aiôn* : vers une sublimation du temps », *Le Temps chrétien de la fin de l'Antiquité au Moyen Âge (IIIe-XIIIe siècles)*, Paris (1984), p. 11-29.

Beltrametti, A., « Mimesi parodica e parodia della mimesi », in D. Lanza et O. Longo (éds), *Il meraviglioso e il verosimile. Tra Antichità e Medioevo*, Firenze (1989), p. 221-226.

Beltrametti, A., « La parodia letteraria », in G. Cambiano, L. Canfora et D. Lanza (éds), *Lo spazio letterario della Grecia antica*, Roma (1993), 1, 3, p. 275-302.

Benveniste, É., *Le Vocabulaire des institutions indo-européennes*, I-II, Paris (1969).

Benveniste, É., *Langues, cultures, religions. Choix d'articles réunis par Ch. Laplantine et G.-J. Pinault*, Limoges (2015).

Benveniste, É., « Expression indo-européenne de l'"éternité" », *Bulletin de la société linguistique de Paris*, 38 (1937), p. 103-112 (= *Langues, cultures, religions. Choix d'articles réunis par Ch. Laplantine et G.-J. Pinault,* Limoges [2015], p. 87-95).

Benveniste, É., « Le jeu comme structure », *Deucalion. Cahiers de philosophie,* 2 (1947), p. 161-167 (= *Langues, cultures, religions. Choix d'articles réunis par Ch. Laplantine et G.-J. Pinault,* Limoges [2015], p. 176-183).

BERGAGAMI, M., « I "mirabilia" negli *Aenigmata Symposii* », in O. Bianchi, O. Thévenaz et Ph. Mudry (éds), *Mirabilia. Conceptions et représentations de l'extraordinaire dans le monde antique,* Bern (2004), p. 139-155.

BERNABÉ, A., « La toile de Pénélope : a-t-il existé un mythe orphique sur Dionysos et les Titans ? », *Revue de l'histoire des religions*, 219, 4 (2002), p. 401-433.

BERNABÉ, A., « Autour du mythe de Dionysos et les Titans. Quelques notes critiques », in D. Accorinti et P. Chuvin (éds), *Des Géants à Dionysos. Mélanges de mythologie et de poésie grecque offerts à Francis Vian*, Alessandria (2003), p. 25-39.

BERNABÉ, A., *Poetae epici Graeci. Testimonia et fragmenta,* II, 2, *Orphicorum et Orphicis similium testimonia et fragmenta*, München/Leipzig (2005).

BETTALLI, M., « La disciplina negli eserciti delle 'poleis': il caso di Atene », in M. Sordi (éd.), *Guerra e diritto nel mondo greco e romano,* Milano (2002), p. 107-121.

BETTINI, M., *Vertere. Un'antropologia della traduzione nella cultura antica,* Torino (2012).

BEZZA, G., « Sulla tradizione del *thema mundi* », in A. Panaino et G. Pellegrini (éds), *Giovanni Schiaparelli: storico della astronomia e uomo di cultura*, Milano (1999), p. 169-185.

BJÖRCK, G., « Heidnische und christliche Orakel mit fertigen Antworten », *Symbola Osloensia*, 19 (1939), p. 86-98.

BLANCHOT, M., *L'Entretien infini*, Paris (1969).

BLANCK, H. et PROIETTI, G., *La tomba dei rilievi di Cerveteri*, Roma (1986).

BLOCH, R., *Les Prodiges dans l'Antiquité classique (Grèce, Etrurie et Rome)*, Paris (1963).

BOBOU, B., « No Playing Allowed? Depictions of Children in Ancient Greek Sculpture », in G. Lillehammer (éd.), *Socialisation: Recent Research on Childhood and Children in the Past*, Stavanger (2010), p. 33-44.

BOBOU, B., *Children in the Hellenistic World. Statues and Representation*, Oxford (2015).

BOLLACK, J. et WISMAN, H., *Héraclite ou la séparation*, Paris (1972).

BOMPAIRE, J., *Lucien. Œuvres*, IV, 26-29, Paris (2008).

BONELLI, M., *Timée le Sophiste : Lexique platonicien,* Leiden/Boston (2007).

BONIFAZI, A., « Communication in Pindar's Deictis Acts », *Arethusa*, 37, 3 (2004), p. 391-414.

BONNER, C., « An Obscure Inscription on a Gold Tablet », *Hesperia*, 13 (1944), p. 30-35.

BONNER, C., *Studies in Magical Amulets Chiefly Graeco-Egyptian*, Ann Arbor (1950).

BONNET, C., « Les dieux en assemblée », in G. Pironti et C. Bonnet (éds), *Les Dieux d'Homère. Polythéisme et poésie en Grèce ancienne* (*Kernos* Suppl. 31), Liège (2017), p. 87-112.

BORECKÝ, B., *Survivals of Some Tribal Ideas in Classical Greek: The Use and the Meaning of agchanō, dateomai, and the Origin of ison echein, ison nemein, and Related Idioms*, Prague (1965).

Borgeaud, Ph., « D'une poupée au corps divin », in F. Elsig *et al.* (éds), *L'Image en question. Pour Jean Wirth*, Genève (2013), p. 296-300.

Bouché-Leclerq, A., *Histoire de la divination dans l'Antiquité*, I-II, Paris (1876).

Bourdin, J.-C. (éd.), *Diderot. Pensées philosophiques. Addition aux Pensées philosophiques*, Paris (2007).

Bouton-Touboulic, I., « Jeux littéraires et performances poétiques dans les *Dialogues de Cassiciacum* d'Augustin », in V. Dasen et M. Vespa (dir.), *Dossier Bons ou mauvais jeux?, Pallas,* 114 (2020), p. 69-84.

Bouvier, D., « Morts de Priam et d'Astyanax : deux scènes interdites dans les poèmes homériques. Réflexions sur la tradition épique homérique et la circulation des images en Grèce antique », *Classica. Revista Brasileira de Estudos Classicos*, 13, 14 (2000-2001), p. 37-57.

Bouvier, D., *Le Sceptre et la Lyre. L'*Iliade *ou les héros de la mémoire*, Grenoble (2002a).

Bouvier, D., « Le pouvoir de Calypso : à propos d'une poétique odysséenne », in A. Hurst et F. Létoublon (éds), *La Mythologie et l'Odyssée. Hommage à Gabriel Germain*, Genève (2002b), p. 69-85.

Bouvier, D., « Traditions poétiques et identités intellectuelles entre Homère et les "Présocratiques" », in M.-L. Declos et F. Fronterotta (éds), *La Sagesse présocratique. Communications des savoirs en Grèce archaïque : des lieux et des hommes*, Paris (2013), p. 21-36.

Bouvier, D., « Et si Ulysse était un criminel de guerre ? À une larme près ! », in M. Christopoulos et A.M. Apostolopoulou (éds), *Crime and Punishment in Homeric and Archaic Epic*, Ithaca (2014), p. 189-210.

Bouvier, D., « Une partie de ballon dans l'*Odyssée* », in K. Reber (éd.), *Le Sport dans l'Antiquité*, Gollion (sous presse).

Brashear, W.M., « Βαινχωωωχ = 3663-No Palindrome », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 78 (1989), p. 123-124.

Brashear, W.M., « The Greek Magical Papyri: An Introduction and Survey. Annotated Bibliography (1928-1994) », in W. Haase et H. Temporini (éds), *Aufstieg und* Niedergang *der Römischen Welt*, II, 18.5, Berlin/New York (1995), p. 3380-3684.

Breitenstein, N., *Catalogue of Terracottas*, København (1941).

Bremmer, J.N., *The Early Greek Concept of the Soul*, Princeton (1983).

Brémondy, F., « Naïf examen de quelques paradoxes de Maurice Blanchot sur la littérature et la pensée », *Lignes*, 38 (2012), p. 235-251.

Briquel, D., *L'Origine lydienne des Étrusques. Histoire de la doctrine dans l'Antiquité,* Rome (1991).

Brommer, F., *Denkmälerlisten zur griechischen Heldensage,* II, Marburg (1974).

BRULÉ, P., « Des osselets et des tambourins pour Artémis », *Clio. Histoire, femmes et sociétés,* 4 (1996), p. 11-32 [revu et augmenté in P. Brulé, *La Grèce d'à côté. Réel et imaginaire en miroir en Grèce antique*, Rennes (2007), p. 69-83].

BUCHHOLZ, H.-G., « Brettspielende Helden », in S. Laser, *Sport und Spiel. Archaeologia Homerica,* III, partie T, Göttingen (1987), p. 126-184.

BUCK, A., « *Democritus ridens* et *Heraclitus flens* », in H. Meier et H. Sckommodau (éds), *Wort und Text. Festschrift für F. Schalk*, Frankfurt (1963), p. 167-186.

BURKHARDT, E., « Hebräische Losbuchhandscriften: Zur Typologie einer jüdischen Divinationsmethode », in K. Herrmann, M. Schlüter et G. Veltri (éds), *Jewish Studies between the Disciplines. Judaistik zwischen den Disziplinen. Papers in Honor of Peter Schäfer on the Occasion of his Sixtieth Birthday*, Leiden/Boston (2003), p. 95-148.

BURR THOMPSON, D., « A Dove for Dione », in *Studies in Athenian Architecture, Sculpture and Topography: Presented to Homer A. Thompson* (*Hesperia* Suppl. 20), Princeton (1982), p. 155-162.

BURY, R. G., « The Theory of Education in Plato's *Laws* », *Revue des études grecques*, 50 (1937), p. 304-332.

CALABI, F. et GASTALDI, S. (éds), *Immagini delle origini. La nascita della civiltà e della cultura nel pensiero antico*, Sankt Augustin (2012).

CALABI, F., « L'agricoltura divina in Filone di Alessandria e in Numenio », *Études platoniciennes*, 13 (2017). URL : http://journals.openedition.org/etudesplatoniciennes/1189.

CALLATAŸ (DE), G., *Annus Platonicus. A Study of World Cycles in Greek, Latin and Arabic Sources*, Louvain-La-Neuve (1996).

CALLIPOLITIS-FEYTMANS, D., « Céramique de la petite nécropole de Vari, II », *Bulletin de correspondance hellénique*, 109 (1985), p. 31-47.

CAMBE, M., « Prédication de Pierre », in F. Bovon et P. Geoltrain (éds), *Écrits apocryphes chrétiens*, I, Paris (1997), p. 3-22.

CAPRA, A., « "Giocare alla città". Discorsi e pedine nella *Repubblica* », *Annali della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Milano*, 69, 1 (2016), p. 41-45.

CARBONE, G., *Tabliope. Ricerche su gioco e letteratura nel mondo greco-romano,* Napoli (2005).

CARÉ, B., « L'enfant aux osselets », in V. Dasen (éd.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019*, Gent (2019), p. 92-93.

CASEVITZ, M., « *Mantis* : le vrai sens », *Revue des études grecques*, 105 (1989), p. 1-18.

CASEVITZ, M., « Les noms du jeu et du jouet en grec », in V. Dasen et T. Haziza (éds), *Dossier thématique Jeux et jouets, Kentron,* 34 (2018), p. 51-60.

CASSIN, E., *La splendeur divine. Introduction à la mentalité mésopotamienne*, Paris (1968).

Castiglione, M., « Pleasure Before Duty: Playing and Studying in the Cultic Context of Kharayeb », in V. Dasen et M. Vespa (dir.), *Dossier Bons ou mauvais jeux ?, Pallas,* 114 (2020), p. 97-126.

Catenacci, C., « L'oracolo di Delfi e le tradizioni oracolari nella Grecia arcaica e classica », in M. Vetta (éd.), *La civiltà dei Greci: forme, luoghi, contesti,* Roma (2001), p. 131-184.

Catoni, M.L., Schemata. *Comunicazione non verbale nella Grecia antica*, Pisa (2005).

Cavigneaux, A. et Al-Rawi, F.N.H., *Gilgameš et la Mort, textes de Tell Haddad VI, avec un appendice sur les textes funéraires sumériens*, Leiden/Boston (2000a).

Cavigneaux, A. et Al-Rawi, F.N.H., « La fin de Gilgameš, Enkidu et les Enfers d'après les manuscrits d'Ur et de Meturan (Textes de Tell Haddad VIII) », *Iraq*, 62 (2000b), p. 1-19.

Chadwick, H., *Early Christian Thought and the Classical Tradition. Studies in Justin, Clement and Origen*, Oxford (1966).

Chantraine, P., *La Formation des noms en grec ancien*, Paris (1979 [1933]).

Chantraine, P., *Grammaire homérique,* I, *Phonétique et Morphologie*; II, *Syntaxe*, Paris (1958-1963).

Chantraine, P., *Morphologie historique du grec ancien*, Paris (1991 [1961]).

Charlier, P. et Prêtre C., *Maladies humaines, thérapies divines – Analyse épigraphique et paléopathologique de textes de guérison grecs*, Lille (2009).

Chitwood, A., *Death by Philosophy*, Ann Arbor (2004).

Cirese, A., « Du jeu d'Ozieri au *numerus clausus* des Bienheureux de Dante. Essai d'une typologie idéologique », *L'Homme*, 35, 136 (1995), p. 95-112.

Clinton, K., *Eleusis, the Inscription on Stone. Documents on the Sanctuary of the Two Goddesses and Public Documents of the Deme*, II, *Commentary*, Athens (2008).

Cohen, A. et Rutter, J. (éds), *Constructions of Childhood in Ancient Greece and Italy* (*Hesperia* Suppl. 41), Princeton (1997).

Conche, M., *Héraclite. Fragments*, Paris (1998[4] [1986]).

Cordero, N.-L., « La dinámica de la *polis* en Heráclito », *Cuadernos de Filosofía*, 17 (1977), p. 15-25.

Corless, R., « Building on Eliade's Magnificent Failure », in B. Rennie (éd.), *Changing Religious Worlds: The Meaning and End of Mircea Eliade*, New York (2001), p. 3-10.

Cosentino, A., « La divinità dalla testa di gallo e gambe serpentine sulle gemme magico-gnostiche », in I. Baglioni (éd.), *Monstra. Costruzione e percezione delle entità ibride e mostruose nel Mediterraneo antico*, II, Roma (2013), p. 219-228.

Costanza, S., « Libri, cultori e pratica della mantica. Per un bilancio della circolazione di idee e testi della divinazione in età comnena e paleologa », in A. Rigo, A. Babuin et M. Trizio (éds), *Vie per Bisanzio. VIII Congresso Nazionale AISB, Venezia, 25-28 novembre 2009*, Bari (2012), p. 771-784.

COSTANZA, S., « Trattati metabizantini di psefomanzia sulla vita coniugale *(Athen.* EBE 1265, ff. 49v-51v; 61r e 1275, f. 49v; IBI 211, ff. 46r-48v) », *Rivista di Studi Bizantini Neoellenici*, 52 (2015), p. 347-381.

COSTANZA, S., « Julius Pollux et les jeux », in V. Dasen (éd.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019*, Gent (2019a), p. 22-24.

COSTANZA, S., *Giulio Polluce, Onomasticon: excerpta de ludis. Materiali per la storia del gioco nel mondo greco-romano*, Alessandria (2019b).

COSTANZA, S., « Le jeu de la *basilinda* et autres activités ludiques de harcèlement dans l'*Onomasticon* de Pollux », in V. Dasen et M. Vespa (dir.), *Dossier Bons ou mauvais jeux ?, Pallas,* 114 (2020), p. 194-206.

CÔTÉ, D., « La prophétie et les fondements de la sophistique », in M. Chassignet (éd.), *L'étiologie dans la pensée antique*, Turnhout (2009), p. 221-243.

COULOUBARITSIS, L., « La notion d'*aion* chez Héraclite », in K. J. Boudoris (éd.), *Ionian Philosophy*, Athènes (1989), p. 104-113.

COURCELLE, P., « L'oracle d'Apis et l'oracle du jardin de Milan (Augustin, Conf. VIII, 11, 29) », *Revue de l'histoire des religions,* 139 (1951), p. 216–231.

CRÉPEAU, R. et LAUGRAND, F., « Introduction : Flux et fluides ontologiques : Repenser les notions de type *mana* / Ontological Flows and Fluids: Rethinking *Mana*-like Concept », *Social Compass* (2017), p. 1-15.

CRONK, N., « Voltaire lecteur de Diderot : le dialogue manqué des notes marginales », *Revue Voltaire*, 3 (2003), p. 69-78.

CZERNOW, A., « The King of Misrule », in C. Kelen et B. Sundmark (éds), *Child Autonomy and Child Governance in Children's Literature: Where Children Rule*, New York (2017), p. 134-149.

D'ALESSIO, G.B., « Past Future and Present Past: Temporal Deixis in Greek Archaic Lyric », *Arethusa*, 37, 3 (2004), p. 267-294.

D'ANGOUR, A., *The Greeks and the New. Novelty in Ancient Greek Imagination and Experience,* Cambridge (2011).

D'ANGOUR, A., « Sense and Sensation in Music », in P. Destrée et P. Murray (éds), *A Companion to Ancient Aesthetics*, Malden (2015), p. 188-213.

DAN, A., « Ancient Smyrna in Its Anatolian and Aegean Environment: The Foundation Stories /*Anadolu ve Ege ortamında antik Smyrna: kuruluş hikâyerleri* », in M. Espagne *et al.* (éds), *Izmir from Past to Present: Human and Cultural Interactions*, Izmir (2017), p. 189-220.

DAN, A., et LEBRETON, S. (éds), *Études des fleuves d'Asie Mineure dans l'Antiquité*, I-II, Arras, (2018).

DASEN, V., « Achille et Ajax : quand l'*agôn* s'allie à l'*alea* », *Revue du Mauss*, 46 (2015), p. 81-98.

Dasen, V., « Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne », *Kernos*, 29 (2016), p. 73-100.

Dasen, V., « Ganymède ou l'immortalité en jeu », *Kernos. Revue internationale et pluridisciplinaire de religion grecque antique*, 31 (2018a), p. 119-140.

Dasen, V., « Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain », in V. Dasen et T. Haziza (éds), *Dossier thématique Jeux et jouets, Kentron,* 34 (2018b), p. 23-50.

Dasen, V., « Hoops and Coming of Age in Greek and Roman Antiquity », in G. Brougère *et al.* (éds), *8th International Toy Research Association World Conference (ITRA), Toys and Material Culture. Hybridisation, Design and Consumption*, Paris (2019a), p. 1-21.

Dasen, V. (éd.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019*, Gent (2019b).

Dasen, V., « Play with Fate », in A. Mastrocinque, J. E. Sanzo et M. Scapini (éds), *Ancient Magic: Then and Now*, Nordhausen (2020), p. 199-219.

Dasen, V. et Mathieu, N., « Geminia Agathè : *Dum uixi lusi* », in V. Dasen et M. Vespa (dir.), *Dossier Bons ou mauvais jeux ?, Pallas,* 114 (2020), p. 127-147.

De Bock Cano, L., « βασιλεύω y τυραννεύω en Heródoto: un estudio de semántica estructural », *Actas del VIII Congreso Español de Estudios Clásicos (Madrid, 23 al 28 de septiembre de 1991)*, I, Madrid (1994), p. 57-64.

DeConick, A., « The Road for the Souls is Through the Planets: Mysteries of the Ophians Mapped », in A. DeConick, G. Shaw et J. D. Turner (éds), *Practicing Gnosis: Ritual, Magic, Theurgy and Liturgy in Nag Hammadi, Manichean and Other Ancient Literature: Essays in Honor of Birger A. Pearson*, Leiden/Boston (2013), p. 37-75.

De Franciscis, A., *Il Museo Nazionale di Napoli*, Cava dei Tirreni (1963).

Degani, E., Aion *da Omero ad Aristotele*, Firenze (1961).

De Grossi Mazzorin, J. et Minniti, C., « Ancient Use of the Knuckle-bone For Rituals and Gaming Piece », *Anthropozoologica*, 48, 2 (2013), p. 371-380.

Deichgräber, K., *Rhythmische Elemente im Logos des Heraklit*, Wiesbaden (1963).

Delatte, A., *Catalogus Codicum Astrologorum Graecorum*, X, *Codices Athenienses,* Bruxelles (1924).

Delatte, A., *Anecdota Atheniensia*, I, *Textes grecs relatifs à l'histoire des religions*, Liège/Paris (1927).

Del Corno, D., « Mantica, magia, astrologia », in M. Vegetti (éd.), *Il sapere degli antichi*, Torino (1985), p. 279-294.

Demont, P., « Lots héroïques : remarques sur le tirage au sort de l'*Iliade* aux *Sept contre Thèbes* », *Revue des études grecques*, 113 (2000), p. 299-325.

Denizot, C., *Donner des ordres en grec ancien : étude linguistique des formes de l'injonction. Cahiers de l'ERIAC 3 – Fonctionnements linguistiques*, Mont-Saint-Aignan (2011).

DEPRUN, J., « Quand la nature lance les dés… ou préhistoire des "singes dactylographes" », in *Le jeu au XVIII^e siècle*. Aix-en-Provence (1976), p. 49-60.

DESCLOS, M.-L. et FRONTEROTTA, F. (dir.), *La Sagesse « présocratique ». Communication des savoirs en Grèce archaïque : des lieux et des hommes*, Paris (2013).

DETIENNE, M., *Les Maîtres de vérité dans la Grèce archaïque,* Paris (1967).

DETIENNE, M., *Dionysos mis à mort*, Paris (1977).

DETIENNE, M. et VERNANT, J.-P., *Les Ruses de l'intelligence. La* mètis *des Grecs,* Paris (1974).

DI BENEDETTO, V., *Euripide: teatro e società*, Torino (1971).

DIELS, H.A. et KRANZ, W. (éds), *Die Fragmente der Vorsokratiker*, *Griechisch und Deutsch*, Zürich/Dublin (2004-2005 [1951-1952]).

DI FILIPPO, L. « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, 25 (2014). URL : http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9044.

DI GREGORIO, L., « L'*Edipo* di Euripide », *Cultura Classica e Cristiana*, 1 (1980), p. 49-94.

DILCHER, R., *Studies in Heraclitus*, Hildesheim (1995).

DILLON, J. M. et POLLEICHTNER, W., *Iamblichus. Letters*, Atlanta (2009).

DINAN, A., « The Mystery of Play: Clement of Alexandria's Appropriation of Philo in the *Paedagogus* », *The Studia Philonica Annual*, 19 (2007), p. 59-80.

DINGREMONT, F., « Les enjeux de la fluidité, retour sur l'intelligence homérique du mouvement », *Fabula / Les colloques, Penser le mouvement* (2015). URL : https://www.fabula.org/colloques/document2557.php.

DORNSEIFF, F., *Das Alphabet in Mystik und Magie*, Leipzig/Berlin (1925).

DOUTZARIS, P., « La rythmique dans la poésie et la musique des Grecs anciens », *Revue des études grecques*, 47 (1934), p. 297-345.

DOVER, K.J., *The Evolution of Greek Prose Style*, Oxford (1997).

DU BOUCHET, J., « Jouer en rêve chez Artémidore », in V. Dasen et M. Vespa (éds), *Play and Games in Classical Antiquity: Definition, Transmission, Reception/Jouer dans l'Antiquité classique : définition, transmission, réception*, Liège (sous presse).

DU SABLON, V., *Le Système conceptuel de l'ordre du monde dans la pensée grecque à l'époque archaïque,* Louvain/Namur/Paris (2014).

EDELSTEIN, E.J. et EDELSTEIN, L., *Asclepius. Collection and Interpretation of the Testimonies*, I-II, Baltimore (1945).

EDMONDS, R., « Tearing apart the Zagreus Myth: A Few Disparaging Remarks on Orphism and Original Sin », *Classical Antiquity*, 18, 1 (1999), p. 35-73.

EGETMEYER, M., « Chronique d'étymologie grecque, 2, s.v. παῖς », *Revue de philologie, de littérature et d'histoire anciennes,* 71, 1 (1997 [1998]), p. 1341.

Eliade, M., et Hildegard, K., « Kosmogonischen Mythen und magische Heilungen », *Paideuma : Mitteilungen zur Kulturkunde*, 6 (1956), p. 194-204.

Falcetto, R., *Il « Palamede » di Euripide. Edizione e commento dei frammenti,* Alessandria (2002).

Fantino, E. *et al.* (éds), *Heraklit im Kontext*, Berlin/New York (2017).

Fattal, M., « La figure d'Héraclite qui pleure chez Lucien de Samosate », in M. Guglielmo et G.F. Gianotti (éds), *Filosofia, storia, immaginario mitologico*, Alessandria (1997), p. 175-180.

Favreau-Linder, A.-M., « Palamède martyr de la *sophia* ? Ambiguïté et faillite du savoir », in H. Vial et A. de Cremoux (éds), *Figures tragiques du savoir. Les dangers de la connaissance dans les tragédies grecques et leur postérité*, Villeneuve d'Ascq (2015), p. 33-48.

Fénelon, *Œuvres complètes,* édition établie par J. Le Brun, I-II, Paris (1983, 1997).

Ferreri L., « Le citazioni di Teognide in Stobeo e il problema della formazione della Silloge teognidea », in G. Reydams-Schils (éd.), *Thinking Through Excerpts: Studies on Stobaeus*, Turnhout (2011), p. 267-338.

Festugière, A.-J., *La Révélation d'Hermès Trismégiste*, IV, *Le dieu inconnu et la gnose*, Paris (1990 [1942, 1950², 1981]).

Festugière, A.-J., « Le sens philosophique du mot *aiôn*. À propos d'Aristote *De caelo* I. 9 », *La parola del passato*, 11 (1949), p. 172-189.

Festugière, A.-J., « Le sens philosophique du mot αἰών », *Études de philosophie grecque*, Paris (1971), p. 254-272.

Fink, E., *Das Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart (1960) ; *Le Jeu comme symbole du monde*, trad. H. Hildenberg et A. Linderberg, Paris (1966) ; *Play as the Symbol of the World and Other Writings,* trad. I. A. Moore et C. Turner, Bloomington (2016).

Finkelberg, A., « The Cosmic Cycle, a Playing Child, and the Rules of the Game », in E. Hülsz Piccone (éd.), *Nuevos ensayos sobre Heráclito. Actas del Segundo Symposium Heracliteum*, México (2009), p. 315-336.

Finkelberg, A., *Heraclitus and Thales' Conceptual Scheme. A Historical Study,* Leiden/Boston (2017).

Flower, M.A., *The Seer in Ancient Greece*, Berkeley/Los Angeles/London (2008).

Flügel, G., *Die Loosbücher der Muhammadaner*, Leipzig (1860).

Foley, J.M., *Homer's Traditional Art*, University Park (1999).

Forenbaher, S. et Jones, A., « The Nakovana Zodiac: Fragments of an Astrologer's Board from an Illyrian-Hellenistic Cave Sanctuary », *Journal for the History of Astronomy*, 42 (2011), p. 425-438.

Fornari, G. (éd.), *Eraclito: la luce dell'oscuro*, Bergamo (2012).

Foster, B.R., *Before the Muses, An Anthology of Akkadian Literature*, Bethesda (2005³).

FOUCAULT, *Les Mots et les Choses : une archéologie du savoir*, Paris (1966).

FOUCHER, L., « *Aion*, le temps absolu », *Latomus*, 55, 1 (1996), p. 5-30.

FOURNIER, H., *Les Verbes « dire » en grec ancien*, Paris (1946).

FRÄNKEL, H., *Early Greek Philosophy and Poetry*, trad. M. Hadas et J. Willis, Oxford (1975 [1951]).

FRANKFURTER, D., « The Magic of Writing and the Writing of Magic: The Power of the Word in Egyptian and Greek Tradition », *Helios*, 21 (1994), p. 189-221.

FRANKFURTER, D., *Religion in Roman Egypt: Assimilation and Resistance*, Princeton (1998).

FRANKFURTER, D. (éd.), *Guide to the Study of Ancient Magic*, Leiden (2019).

FRANZ, M., « Heraklit und das Artemision. Die Erfindung eines neutralen Standpunkts in der Politik », in E. Fantino *et al.* (éds), *Heraklit im Kontext*, Berlin/New York (2017), p. 83-101.

FREEDMAN, S.M., *If a City is Set on a Height: The Akkadian Omen Series Šumma ālu ina mēlê šakin,* I, Philadelphia (1998).

FREEDMAN, S.M., *If a City Is Set on a Height: The Akkadian Omen Series Šumma ālu ina mēlê šakin,* III, Philadelphia (2017).

FRONTEROTTA, F., « Citazione o frammento? Sulla tradizione indiretta dei filosofi preplatonici: il caso di Parmenide », in F.A. Meschini (éd.), *Le opere dei filosofi e degli scienziati. Filosofia e scienza tra testo, libro e biblioteche*, Firenze (2011), p. 61-76.

FRONTEROTTA, F., « I fiumi, le acque, il divenire. Su Eraclito, frr. 12, 49A, 91 DK [40, 40c2, 40c3 Marcovich] », *Antiquorum Philosophia*, 6 (2012), p. 71-90.

FRONTEROTTA, F., *Eraclito. Frammenti,* Milano (2013).

GAAD, C. J., *Cuneiform Texts from Babylonian Tablets in the British Museum, Part XXXIX*, London (1926).

GADAMER, H.-G., *The Beginning of Knowledge*, trad. R. Coltman, New York (2002 [1999]).

GAILLARD-SEUX, P., « Jeux d'adultes et jeux d'enfants dans l'Histoire Auguste », in V. Dasen et M. Vespa (dir.), *Dossier Bons ou mauvais jeux?, Pallas*, 114 (2020), p. 207-230.

GARCÍA MARTÍNEZ, M.A., « Astronomical Function of the 59-Hole Boards in the Lunar-Solar Synchronism », *Aula Orientalis*, 32, 2 (2014), p. 265-282.

GARCÍA QUINTELA, M.V., *El rey melancólico. Antropología de los fragmentos de Heráclito*, Madrid (1992).

GÄRTNER, H., « Palamedes », *Der Kleine Pauly*, 4 (1979), p. 418-419.

GASTALDI S., « Educazione e consenso nelle *Leggi* di Platone », *Rivista di Storia della Filosofia,* 39, 3 (1984), p. 419-452.

GEISSEN, A., « La politique monétaire des Antonins », in F. Duyrat et O. Picard (éds), *L'Exception égyptienne : production et échanges monétaires en Égypte hellénistique et romaine*, Le Caire (2005), p. 313-325.

Geissen, A., « AIΩN-AETERNITAS welche numismatischen Zeugnisse reflektieren die Vollendung der Sothis-Periode unter Antoninus Pius ? », in H. Knuf, C. Leitz et D. Recklinghausen (éds), *Honi soit qui mal y pense. Studien zum pharaonischen, griechisch-römischen und spätantiken Ägypten zu Ehren von Heinz-Josef Thissen*, Leuven (2010), p. 211-217.

Gell, A., *Art and Agency. An Anthropological Theory*, Oxford (1998).

Gemelli Marciano, M.L., « Le contexte culturel des Présocratiques : adversaires et destinataires », in A. Laks et C. Longuet (éds), *Qu'est-ce que la philosophie présocratique ? What is Presocratic Philosophy?*, Lille (2002), p. 83-114.

Gemelli Marciano, M.L., « Lire du début : quelques observations sur les "incipit" des présocratiques », *Philosophie antique*, 7 (2007), p. 7-37.

Gemelli Marciano, M.L., « Images and Experience: At the Roots of Parmenide's *Aletheia* », *Ancient Philosophy*, 28 (2008), p. 21-48.

Gemelli Marciano, M.L., « A chi profetizza Eraclito di Efeso? Eraclito "specialista del sacro" fra Oriente e Occidente », in C. Riedweg (éd.), *Grecia Maggiore: intrecci culturali con l'Asia nel periodo arcaico / Graecia Maior: Kulturaustausch Mit Asien in der archaischen Epoche (Atti del simposio in occasione del 75. anniversario di Walter Burkert / Akten des Symposions aus Anlass des 75. Geburtstages von Walter Burkert. Istituto Svizzero di Roma 2. 2. 2006),* Basel (2009), p. 99-122.

Gentili, B., « Die pragmatischen Aspekten der archaischen griechischen Dichtung », *Antike und Abendland*, 36 (1990), p. 1-17.

George, A.R., *The Babylonian Gilgamesh Epic, Introduction, Critical Edition, and Cuneiform Texts*, Oxford (2003).

Gerhard, E. (éd.), *Etruskische Spiegel*, V, Berlin (1897).

Gernet, L., « La notion mythique de la valeur », *Journal de Psychologie,* 41 (1948), p. 415-462.

Gheerbrant, X., « Le rythme de la prose de Phérécyde de Syros. Mythographie en prose et poésie en hexamètre dactylique », *Mnemosyne*, 71 (2018), p. 1-17.

Gladigow, B., *Sophia und Kosmos. Untersuchungen zur Frühgeschichte von σοφός und σοφίη,* Hildesheim (1965).

Glassner, J.-J., « Rites de passage en Mésopotamie : le rôle d'Inanna-Ištar », in A. Mouton et J. Patrier (éds), *Life, Death, and Coming of Age in Antiquity: Individual rites of Passage in the Ancient Near East and Adjacent Regions. Vivre, grandir et mourir dans l'Antiquité : rites de passage individuels au Proche-Orient Ancien et ses environs*, Leiden (2014), p. 507-520.

Glassner, J.-J., *Le Devin historien en Mésopotamie*, Leiden/Boston (2019).

Goyet, F., *Penser sans concepts : fonction de l'épopée guerrière*, Paris (2006).

Graham, D., « Heraclitus: Flux, Order, Knowledge », in D. Graham et P. Kurd (éds), *The Oxford Handbook of Presocratic Philosophy*, Oxford (2008), p. 169-188.

GRAHAM, D., *The Texts of Early Greek Philosophy*, Cambridge (2010).

GRAMMATICO AMARI, G., « El *homologein* en los fragmentos de Heráclito », *Actas del VIII Congreso Español de Estudios Clásicos (Madrid, 23 al 28 de septiembre de 1991)*, I, Madrid (1994), p. 145-151.

GRAND-CLÉMENT, A. et RENDU LOISEL, A.-C., « Splendeur divine, flamme efficace et éclats métalliques : regards croisés sur les usages de la lumière dans les rituels et la mise en scène du divin en Mésopotamie ancienne et en Grèce », in C. Beaufort et M. Lebrère (éds), *Ambivalences de la lumière*, Pau (2016), p. 251-266.

GREAVES, A.M., *The Land of Ionia: Society and Economy in the Archaic Period*, Chichester/ Malden (2010).

GREENE, W. C., Moira: *Fate, Good, and Evil in Greek Thought*, Cambridge (Mass.) (1944).

GRIESBACH, J., « *Pupa*: spielend vom Mädchen zur Frau », in S. Moraw et A. Kieburg (éds), *Mädchen im Altertum / Girls in Antiquity*, Münster (2014), p. 253-274.

GRITTI, E., « Il testo eracliteo: Breve storia di una riscoperta », in G. Fornari (éd.), *Eraclito: la luce dell'oscuro*, Bergamo (2012), p. 267-288.

GRONEBERG, B.R.M., *Lob der Istar : Gebet und Ritual an die altbabylonische Venusgöttin « Tanatti Ištar »* (Cuneiform Monographs, 8), Groningen (1997).

GROSSARDT, P., *Einführung, Übersetzung und Kommentar zum* Heroikos *von Flavius Philostrat*, I-II, Basel (2006).

GROTTANELLI, C., « Bambini e divinazione », in O. Nicoli (éd.), *Infanzie. Funzioni di un gruppo liminale dal mondo classico all'eta moderna*, Firenze (1993), p. 23-72.

GUÉNIOT, P., « Un jeu clef : la *pesseia* », *Revue de philosophie ancienne*, 18 (2000), p. 33-64.

GUIDORIZZI, G., « Aspetti mitici del sorteggio », in F. Cordano et C. Grotanelli (éds), *Sorteggio pubblico e cleromanzia dall'antichità all'età moderna*, Milano (2001), p. 63-81.

GUINAN, A., « The Perils of High Living: Divinatory Rhetoric in *Šumma ālu* », in H. Behrens, D. Loding et M.T. Roth (éds), DUMU-E_2-DUB-BA-A: *Studies in Honor of Åke W. Sjöberg*, Philadelphia (1989), p. 227-235.

GUNDEL, H.G., « Zodiakos », *Real Encyclopädie*, X, München (1972), p. 462-709.

GUNDEL, H.G., *Zodiakos. Tierkreisbilder im Altertum. Kosmische Bezüg und Jenseitsvorstellungen im antiken Alltagsleben*, Mainz (1992).

GURY, F., « *Aiôn* juvénile et l'anneau zodiacal : l'apparition du motif », *Mélanges de l'École Française de Rome. Antiquité,* 96 (1984), p. 7-28.

GURY, F., « La forge du destin. À propos d'une série de peintures pompéiennes du IV^{e} style », *Mélanges de l'École Francaise de Rome, Antiquité*, 98, 2 (1986), p. 427-489.

GURY, F., « La datation du disque de Brindisi », in Y. Le Bohec (éd.), *L'Afrique, la Gaule, la religion à l'époque romaine, Mélanges à la mémoire de Marcel Le Glay*, Bruxelles (1994), p. 485-500.

Guthrie, W.K., *History of Greek Philosophy*, I, Cambridge (1962).

Hall, E.T., *La Danse de la vie : temps culturel, temps vécu*, Paris (1984).

Halliday, W.R., *Greek Divination: A Study of its Methods and Principles*, Chicago (1967 [1913]).

Halliwell, S., *Greek Laughter*, Cambridge (2008).

Hamayon, R., *Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris (2012).

Hamilton, J.D.B., « The Church and the Language of Mystery. The First Four Centuries », *Ephemerides Theologicae Lovanienses*, 53, 4 (1977), p. 479-494.

Harl, M., *La Bible d'Alexandrie. La Genèse*, Paris (1986).

Hartwig, P., « Joueurs d'osselets », *Mélanges d'archéologie et d'histoire*, 14 (1894), p. 275-284.

Hausmann, U., *Griechische Weihreliefs*, Berlin (1960).

Hawkins, S., « Greek and the Languages of Asia Minor to the Classical Period », in E.J. Bakker (éd.), *A Companion to the Ancient Greek Language*, Chichester/Malden (2010), p. 213-227.

Heffron, Y., « Inana/Ištar (goddess) », *Ancient Mesopotamian Gods and Goddesses* (2016). URL : http://oracc.museum.upenn.edu/amgg/listofdeities/inanaitar/.

Heidegger, M., *Early Greek Thinking*, trad. F.A. Capuzzi et D.F. Krell, London (1975 [1950-1954]).

Heine, R.E., « Hippolytus, Ps.-Hippolytus and the Early Canons », in F. Young, L. Ayres et A. Louth (éds), *The Cambridge History of Early Christian Literature*, Cambridge (2004), p. 142-151.

Henne, Ph., *Clément d'Alexandrie*, Paris (2016).

Herrero de Jáuregui, M., « Le pluriel de dédain dans la réflexion religieuse des Présocratiques », *Revue de philosophie ancienne*, 23, 2 (2005), p. 55-74.

Herrero de Jáuregui, M., *Orphism and Christianity in Late Antiquity*, Berlin/New York (2010).

Herrero de Jáuregui, M., « Early Christian Attitudes towards Child Playing », in V. Dasen et M. Vespa (éds), *Play and Games in Classical Antiquity: Definition, Transmission, Reception/Jouer dans l'Antiquité classique : définition, transmission, réception*, Liège (sous presse).

Herzog, R., *Die Wunderheilungen von Epidauros, ein Beitrag zur Geschichte der Medizin und der Religion* (*Philologus* Suppl. 22.3), Leipzig (1931).

Hicks, R.D., *Diogenes Laertius, Lives of Eminent Philosophers*, II, London/New York (1925).

Hocart, A.M., *Kings and Councillors*, Chicago (1970 [1936]).

HOLTEY, I., « Théorie de l'histoire et représentations du temps contradictoires : à propos d'une étude de Heinz Dieter Kittsteiner », *Trivium,* 9 (2011), p. 3-14.

HOMAN, C., « The Play of Ethics in Eugen Fink », *The Journal of Speculative Philosophy*, 27, 3 (2013), p. 287-296.

HOPFNER, Th., *Griechisch-ägyptischer Offenbarungszauber. Seine Methoden*, I-II, Amsterdam (1974 [1924]).

HOPFNER, Th., « Mantike », *Real Encyclopädie*, 14, 1, Stuttgart (1928), col. 1258-1287.

HUBERT, H. et MAUSS, M., *Sociologie et anthropologie*, Paris (1968 [1902-1903]), p. 3-141.

HUIZINGA, J., *Homo ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur, Haarlem* (1938) ; *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, Basel (1944) ; *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*, London (1949) ; *Homo Ludens – Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. C. Seresia, Paris (1951).

HUSSEY, E., « Epistemology and Meaning in Heraclitus », in M. Schofield et M. Nussbaum (éds), *Language and Logos: Studies in Ancient Greek Philosophy*, Cambridge (1982), p. 33-61.

HUSSEY, E., « Heraclitus », in A. Long (éd.), *Cambridge Companion to Early Greek Philosophy*, Cambridge (1999), p. 88-112.

ILDEFONSE, F. (éd.), *Dialogues pythiques*, Paris (2006).

JACKSON, H.M., « Love Makes the World Go Round. The Classical Greek Ancestry of the Youth with the Zodiacal Circle in Late Roman Art », in J.R. Hinnells (éd.), *Studies in Mithraism*, Roma (1994), p. 131-165.

JACOBS, D.C. (éd.), *The Presocratics after Heidegger*, Albany (1999).

JAILLARD, D., *Configurations d'Hermès. Une « théogonie hermaïque »*, Liège (2007).

JANSSENS, L., « La datation néronienne de l'isopséphie », *Aegyptus*, 68 (1988), p. 103-115.

JEANNIÈRE, A., *La Pensée d'Héraclite d'Ephèse et la vision présocratique*, Paris (1959).

JEDRKIEWICZ, S., « Trois phrases nominales d'Héraclite », *Revue de philosophie ancienne*, 23 (2005), p. 7-20.

JOHNSTON, S.I., « Defining the Dreadful: Remarks on the Greek Child-Killing Demon », in M. Meyer et P. Mirecki (éds), *Ancient Magic and Ritual Power*, Leiden/New York/Köln (1995), p. 361-387.

JOHNSTON, S.I., « Charming Children: The Use of the Child in Ancient Divination », *Arethusa,* 34 (2001), p. 97-111.

JOHNSTON, S. I., *Ancient Greek Divination*, Malden (Mass.)/Oxford, (2008).

JONES, C.P., *Culture and Society in Lucian*, Cambridge (Mass.) (1986).

JOUËT-PASTRÉ, E., « Jeu et éducation dans les *Lois* », *Cahiers du Centre Gustave-Glotz,* 11 (2000), p. 71-84.

JOUËT-PASTRÉ, E., *Le Jeu et le sérieux dans les « Lois » de Platon*, Sankt Augustin (2006).

Jourdan, F., *Orphée et les chrétiens. La réception du mythe d'Orphée dans la littérature chrétienne grecque des cinq premiers siècles*, I, Paris (2010).

Junker, K., *Pseudo-Homerica. Kunst und Epos im spätarchaischen Athen*, Berlin (2004).

Kahlos, M., *Vettius Agorius Praetextatus. A Senatorial Life in Between*, Roma (2002).

Kahn, Ch., *The Art and Thought of Heraclitus: An Edition of the Fragments with Translation and Commentary*, Cambridge (Mass.) (1979).

Kahn, Ch., « Writting Philosophy », in H. Yunis (éd.), *Written Texts and the Rise of Literate Culture in Ancient Greece*, Cambridge (2003), p. 139-161.

Kallipolitis, B., « Ανασκαφή τάφων Αναγυρούντος », *Archeologikon Deltion*, 18, 1 (1963), p. 115-132.

Kammerer, T.R., et Metzler, K.A, *Das babylonische Weltschopfungsepos*, Münster (2012).

Keizer, H.M., « 'Eternity' Revisited. A Study of the Greek Word αἰών », *Philosophia Reformata*, 65 (2000), p. 53-71.

Kerényi, K., « *Anodos*-Darstellung in Brindisi mit einem Zodiakus von 11 Zeichen », *Archiv für Religionswissenschaft*, 30 (1933), p. 271-307.

Kidd, S., « Play in Aristotle », *Classical Philology*, 111 (2016), p. 353-371.

Kidd, S., « *Pente Grammai* and the 'Holy Line' », *Board Game Studies Journal*, 11 (2017a), p. 83-99.

Kidd, S., « Toys as Mimetic Objects. A Problem from Plato's Laws », *Aisthesis. Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico,* 10, 1 (2017b), p. 97-105.

Kidd, S., *Play and Aesthetics in Ancient Greece*, Cambridge (2019).

Kimmel-Clauzet, F., *Morts, tombeaux et cultes des poètes grecs : étude de la survie des grands poètes des époques archaïque et classique en Grèce ancienne*, Bordeaux (2013).

Kircher, A., *Arithmologia sive de abditis numerorum mysteriis qua origo, antiquitas & fabrica numerorum exponitur,* Romae (1665).

Kirk, G.S., « Heraclitus and Death in Battle (fr. 24D) », *The American Journal of Philology*, 70, 4 (1949), p. 384-393.

Kirk, G.S., « The Riddle of the Lice », *Classical Quarterly*, 44 (1950), p. 149-167.

Kirk, G.S., *Heraclitus. The Cosmic Fragments*, Cambridge (1954).

Kirk, G.S., Raven, J. et Schofield, M., *The Presocratic Philosophers*, Cambridge (1983 [1957]).

Klotz, S., « *Mousiké*, Harmonics and the Symmetrical Culture of Western Greece », in A. Bellia (éd.), *Musica, culti e riti nell' Occidente greco*, Pisa/Roma (2014), p. 219-233.

Korczak, J., *Król Maciuś Pierwszy,* Varsovie (1922) (*Le roi Mathias Premier*, trad. E. Smierzchalska, Monaco (2017).

Kossatz-Deissmann, A., s.v. « Achilleus und Aias beim Brettspiel », *LIMC,* I, 1, Zürich/München (1981), p. 96-101 et I, 2, pl. 96-102.

KOTANSKY, R., *Greek Magical Amulets. The Inscribed Gold, Silver, Copper and Bronze Lamellae. Part 1. Published Texts of Known Provenance*, Köln/Opladen (1994).

KRELL, D.F., « Towards an Ontology of Play: Eugen Fink's Notion of Spiel », *Research in Phenomenology,* 2, 1 (1972), p. 63-93.

KÜBLER, K., Kerameikos *VI 2 : Die Nekropole des späten 8. bis frühen 6. Jahrhunderts*, Berlin (1970).

KUPREEVA, I., « Heraclide's On Soul (?) and its Ancient Readers », in W.W. Fortenbaugh et E. Pender (éds), *Heraclides of Pontus: Discussion*, London/New York (2009), p. 93-139.

KURKE, L., *Coins, Bodies, Games, and Gold. The Politics of Meaning in Archaic Greece*, Princeton (1999a).

KURKE, L., « Ancient Greek Board Games and How to Play Them », *Classical Philology,* 94 (1999b), p. 247-267.

KURKE, L., « *Pessoi*: The Mediation of the Game Board », *Coins, Bodies, Games, and Gold. The Politics of Meaning in Archaic Greece*, Princeton (1999c), p. 254-274.

LABARRIÈRE, J.-L., « L'homme Apolitique : *Pesseia*, *Polis* et *Apolis* – *Politiques*, I, 2, 1253a1-7 », in E. Bermon, V. Laurand et J. Terrel (dir.), *L'Excellence politique chez Aristote*, Leuven (2017), p. 51-82.

LACAZE, G., « Les 'trois jeux virils du Naadam' », *Études mongoles et sibériennes*, 30/31, *Jeux rituels*, Paris (2000), p. 73-124.

LAES, C., « Children and Bullying/Harassment in Greco-Roman Antiquity », *The Classical Journal*, 115, 1 (2019), p. 33-60.

LAKS, A., « Soul, Sensation and Thought », in A. Long (éd.), *Cambridge Companion to Early Greek Philosophy*, Cambridge (1999), p. 250-270.

LAKS, A., « Écriture, prose et les débuts de la philosophie grecque », *Methodos*, 1 (2001), p. 131-152.

LAKS, A., « Du témoignage comme fragment », in A. Laks (éd.), *Histoire, doxographie, vérité. Études sur Aristote, Théophraste et la philosophie présocratique*, Louvain-La-Neuve (2007), p. 27-55.

LAKS, A., MOST, G., *Les Débuts de la philosophie. Des premiers penseurs grecs à Socrate*, Paris (2016a).

LAKS, A., MOST, G., *Early Greek Philosophy*, Cambridge (Mass.)/London, I-IX (2016b).

LAMBERT, W.G., *Babylonian Creation Myths*, Winona Lake (2013).

LAMBRELLIS, D., « The World as Play: Nietzsche and Heraclitus », in K.J. Boudoris (éd.), *Ionian Philosophy*, Athens (1989), p. 218-228.

LAMEERE, W., *Aperçus de Paléographie homérique. À propos des papyrus de l'Iliade et de l'Odyssée des collections de Gand, de Bruxelles et de Louvain*, Paris/Bruxelles (1960).

LAMER, H., s.v. « *Lusoria tabula* », *Real Encyclopädie*, 13, 2, Stuttgart (1927), p. 1900-2029.

Lampros, Sp., *Κατάλογος τῶν κωδίκων τῶν ἐν Ἀθήναις βιβλιοθηκῶν πλὴν τῆς Ἐθνικῆς. Β′. Κώδικες τῆς Ἱστορικῆς καὶ Ἐθνολογικῆς Ἑταιρείας*, *Νέος Ἑλληνομνήμων*, IX, Athènes (1912).

Lanérès, N., *Les Formes de la phrase nominale en grec ancien : étude sur la langue de l'*Iliade, Paris (1994).

Laribi Glaudel, S., *Des enfants et des dieux. Les divinités et les rites de l'enfance dans le monde grec de l'époque archaïque à l'époque hellénistique*, Thèse de doctorat, Nancy (2019).

Lather, A., « The Sound of Music: The Semantics of Noise in Early Greek Hexameter », *Greek and Roman Musical Studies*, 5 (2017), p. 127-146.

Lawton, C.L., « Children in Classical Attic Votive Reliefs », in A. Cohen et J. Rutter (éds), *Constructions of Childhood in Ancient Greece and Italy* (*Hesperia* Suppl. 41), Princeton (2007), p. 41-60.

Lebedev, A.V., « The Metaphor of *liber naturae* and the Alphabet Analogy in Heraclitus' Logos-Fragments (with Some Remarks on Plato's "Dream Theory" and the Origin of the Concept of Elements) », in E. Fantino *et al.* (éds), *Heraklit im Kontext*, Berlin/New York (2017), p. 231-267.

Le Boeuffle, A., *Astronomie, Astrologie, Lexique Latin*, Paris (1987).

Le Boulluec, A., *La Notion d'hérésie dans la littérature grecque (IIe-IIIe siècles)*, I, *De Justin à Irénée*, Paris (1985).

Le Boulluec, A., *Alexandrie antique et chrétienne : Clément et Origène*, édition établie par C.G. Conticello, Paris (2012[2]).

Le Brun, J., « Jésus n'a jamais ri », *Homo Religiosus. Autour de Jean Delumeau*, Paris (1997), p. 431-437.

Lecocq, F., « L'empereur romain et le phénix », in S. Fabrizio-Costa (éd.), *Phénix : mythe(s) et signe(s)*, Bern (2001), p. 27-56.

Lecocq, F., « L'iconographie du phénix à Rome », *Schedae*, 1 (2009), p. 73-106.

Le Feuvre, C., Ὅμερος δύσγωστος. *Réinterprétations de termes homériques en grec archaïque et classique*, Genève (2015).

Le Glay, M., s.v. « *Aion* », *LIMC,* I, 1, Zürich/München (1981), p. 399-411.

Le Goff, J., « Le rire dans les règles monastiques du haut Moyen Âge. Culture, éducation et société », in M. Sot (éd.), *Haut Moyen Âge. Culture, éducation et société. Études offertes à Pierre Riché*, Nanterre (1990), p. 93-103.

Lehmann, A., *Aberglaube und Zauberei von der ältesten Zeiten an bis die Gegenwart*, Stuttgart (1898).

Lehr, L., « Beschreibung und Bedeutung der zwölf Tierkreiszeichen auf den Grossbronzen von Alexandria unter der Regierung des Antoninus Pius », *Helvetische Münzenzeitung*, 6 (1971), p. 3-10.

LEIBOVICH, E., « L'*aiôn* et le temps dans le fragment B 52 d'Héraclite », *Alter,* 2 (1994), p. 87-118.

LEJEUNE, M., *Phonétique historique du mycénien et du grec ancien*, Paris (1987[2] [1972]).

LE MEUR, N., « Images des enfants dans l'*Iliade* », *Revue des études grecques*, 122 (2009), p. 591-596.

LESZL, W., *I primi atomisti. Raccolta dei testi che riguardano Leucippo e Democrito*, Firenze (2009).

LEVANIOUK, O., « The Toys of Dionysos », *Harvard Studies in Classical Philology*, 103 (2007), p. 165-202.

LEVI, D., « *Aion* », *Hesperia*, 13, (1944), p. 269-314.

LEVINE, D., « Poetic Justice: Homer's Death in the Ancient Biographical Tradition », *Classical Journal*, 98 (2002), p. 141-160.

LIDOV, J.B., « Alternating Rhythm in Archaic Greek Poetry », *Transactions of the American Philological Association*, 119 (1989), p. 63-85.

LILJA, S., *On the Style of the Earliest Greek Prose*, Helsinki (1968).

LILLA, S.R.C., *Clement of Alexandria. A Study of Christian Platonism and Gnosticism*, Oxford (1971).

LINDEN, D., *Touch: The Science of Hand, Heart, and Mind*, New York (2015).

LIZZI TESTA, R., *Senatori, popolo, papi. Il governo di Roma al tempo dei Valentiniani*, Bari (2004).

LONG, A., *Stoic Studies*, Cambridge (1996).

LOUGOVAYA, J., « Isopsephisms in P. Jena II 15A-B », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 176 (2011), p. 200-204.

LUGARESI, L., « La natura 'drammatica' del mistero cristiano: una nota su Clemente di Alessandria », in A.M. Mazzanti (éd.), *Il mistero nella carne. Contributi su Mysterion e Sacramentum nei primi secoli cristiani*, Ravenna (2003), p. 29-45.

LUKINOVICH, A. et STEINRÜCK, M., *Introduction à l'accentuation grecque ancienne*, Chêne-Bourg (2009).

LUND, J. et RASMUSSEN, B.B., *Guides to the National Museum. The Collection of Near Eastern and Classical Antiquitites. Greeks, Etruscans, Romans*, København (1995).

MACÉ, A., « La Justice cosmique dans les *Lois* : Platon lecteur d'Homère et d'Anaxagore », in M. Crubellier, A. Jaulin et P. Pellegrin (dir.), *Philia/Dikè. Aspects du lien social et politique en Grèce ancienne*, Paris (2018), p. 277-296.

MAFFEI, S., « "È facile la censura implacabile del riso". Linee della fortuna del *topos* di Eraclito che piange e Democrito che ride fino al XVIII secolo », in G. Fornari (éd.), *Eraclito: la luce dell'oscuro*, Bergamo (2012), p. 189-221.

Mahieu (De), W., « La doctrine des athées au X^e livre des *Lois* de Platon », *Revue belge de philologie et d'histoire*, 42 (1964), p. 16-47.

Mallarmé, S., *Œuvres complètes,* édition présentée, établie et annotée par B. Marchal, I-II, Paris (1998, 2003).

Maltomini, F., « *P. Bon*. 3 + 4: una nota codicologica », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik,* 85 (1991), p. 239-243.

Maltomini, F., « *P. Lond*. 121 (= *PGM* VII), 1-221: *Homeromanteion* », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 106 (1995), p. 107-122.

Manetti, G., *Theories of the Sign in Classical Antiquity*, trad. C. Richardson, Bloomington (1993 [1987]).

Mansfeld, J., *Heresiography in Context. Hippolytus'* Elenchos *as a Source for Greek Philosophy*, Leiden/New York/Köln (1992).

Mansour, K., *Poétismes et poétique d'Hérodote. Étude linguistique et philologique*, Thèse de doctorat, Paris-Sorbonne (2009).

Mansuelli, G.A., « Gli specchi figurati etruschi », *Studi Etruschi*, 19 (1945), p. 9-137.

Mantero, T., *Ricerche sull'Heroicus di Filostrato*, Genova (1966).

Marciniak, K., « Du Rubicon à la chamber d'enfants : la réception de l'expression *Alea iacta est* dans la culture contemporaine des jeunes », in V. Dasen et M. Vespa (éds), *Play and Games in Classical Antiquity: Definition, Transmission, Reception/Jouer dans l'Antiquité classique : définition, transmission, réception*, Liège (sous presse).

Marcovich, M., « A Reconstruction and Interpretation of the Philosophical System of Heraclitus the Obscure », *Ziva Antika*, 5 (1955), p. 20-28.

Marcovich, M., *Eraclito. Frammenti*, Firenze (1978).

Marcovich, M., *Heraclitus. Greek Text with a Short Commentary*, Merida (2001 [1967]).

Marcovich, M., *Clementis Alexandrini, Paedagogus*, Leiden/Boston (2002).

Marsh, H.G., « The Use of Μυστήριον in the Writing of Clement of Alexandria with Special Reference to his Sacramental Doctrine », *Journal of Theological Studies*, 37 (1936), p. 64-80.

Massa, F., « In forma di serpente: incesti, mostri e diavoli nella condanna cristiana dei culti dionisiaci », in V. Andò et N. Cusumano (éds), *Come bestie? Forme e paradossi della violenza tra mondo antico e disagio contemporaneo*, Caltanisetta/Roma (2010), p. 235-256.

Massa, F., *Tra la vigna e la croce. Dioniso nei discorsi letterari e figurativi cristiani (II-IV secolo)*, Stuttgart (2014).

Massa, F., « La notion de "mystères" au II^e siècle de notre ère : regards païens et *Christian turn* », *Mètis,* N.S. 14 (2016), p. 109-132.

Massa, F., « Nommer et classer les religions aux II^e-IV^e siècles : la taxinomie "paganisme, judaïsme, christianisme" », *Revue de l'histoire des religions*, 234, 4 (2017), p. 689-715.

MASSA, F., « Mystery Cults in Epiphanius's *Panarion*: Tracing the Link between Heresy, Philosophy, and Ritual », *Religion in the Roman Empire*, 4, 2 (2018), p. 352-375.

MASSAR, N., « Jeux de *pente grammai* à Athènes », in V. Dasen (éd.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019*, Gent (2019), p. 82-83.

MATHIESEN, R., « Magic in Slavia Orthodoxa: The Written Tradition », in H. Maguire (éd.), *Byzantine Magic*, Washington (1995), p. 155-177.

MAURIZIO, L., « *Technopaegnia* in Heraclitus and the Delphic Oracles: Shared Compositional Techniques », in J. Kwapisz, D. Petrain et M. Szymański (éds), *The Muse at Play: Riddles and Wordplay in Greek and Latin Poetry*, Berlin/Boston (2013), p. 100-120.

MAY, R., (éd.), *Jouer dans l'Antiquité. Musée d'archéologie méditerranéenne, Centre de la vieille charité, 22 novembre 1991-16 février 1992*, Marseille (1991).

MAYOR, J.B. et SWAINSON, J.H. (éds), *M. Tullii Ciceronis de natura deorum libri tres,* Cambridge (1883).

MAZZANTINI, C. (éd.), *Eraclito, i frammenti e le testimonianze*, Torino (1945).

MEERSON, M. « Secondhand Homer », in W.E. Klingshirn et A. Luijendijk, *My Lots are in Thy Hands: Sortilege and its Practitioners in Late Antiquity*, Leiden/Boston (2019), p. 138-153.

MEERWALDT, J.D., « *De verborum quae vulgo dicuntur imitativa natura et origine* », *Mnemosyne*, 56, 2 (1928), p. 159-168.

MÉHAT, A., *Étude sur les Stromates de Clément d'Alexandrie*, Paris (1966).

MERLEAU-PONTY, M., *Phenomenology of Perception,* trad. C. Smith, London (1962 [1945]).

MERLEAU-PONTY, M., *The Primacy of Perception*, trad. W. Cobb, Evanston (1964 [1946]).

MERLEAU-PONTY, M., *Signs*, trad. R. McCleary, Evanston (1964 [1960]).

MICHEL, S., *Die Magischen Gemmen im Britischen Museum*, London (2001).

MICHEL, S., *Die magischen Gemmen. Zu Bildern und Zauberformeln auf geschnittenen Steinen der Antiken und Neuzeit*, Berlin (2004).

MOMMSEN, H., « Zur Deutung der Exekias Amphora im Vatikan », in J. Christiansen et T. Melander (dir.), *Ancient Greek and Related Pottery, Proceedings of the 3rd Symposium, Copenhagen*, Copenhagen (1988), p. 446-454.

MONACA, M., « Iatromagia: esempi dalle gemme magiche », in E. De Miro, G. Sfameni Gasparro et V. Calì (éds), *Il culto di Asclepio nell'area mediterranea*, Roma (2010), p. 253-263.

MONBRUN, Ph., *Les Voix d'Apollon. L'arc, la lyre et les oracles*, Rennes (2007).

MONELLA, P., *Procne e Filomela: dal mito al simbolo letterario,* Bologna (2005).

MONTERO, S.H., *Diccionario de adivinos, magos y astrólogos de la Antigüedad*, Madrid (1997).

Moreschini, C. et Norelli, E., *Storia della letteratura cristiana antica greca e latina*, I, Brescia (1995).

Morgan, K., *Myth and Philosophy from the Presocratics to Plato*, Cambridge (2000).

Morpurgo Davies, A., « Article and Demonstrative: A Note », *Glotta*, 46 (1968), p. 77-85.

Most, G., « The Poetics of Early Greek Philosophy », in A.A. Long (éd.), *The Cambridge Companion to Early Greek Philosophy*, Cambridge (1999), p. 332-362.

Most, G., « Heraclitus' Fragment B52 DK (on OF 242) », in M. Herrero de Jáuregui *et al.* (éds), *Tracing Orpheus: Studies of Orphic Fragments in Honour of Alberto Bernabé*, Berlin/Boston (2011), p. 105-111.

Mouraviev, S.N., s.v. « Héraclite », in R. Goulet, *Dictionnaire des philosophes antiques*, III, Paris (2000), p. 573-617.

Mouraviev, S.N., *Héraclite d'Éphèse. Les vestiges*, 3, *Les fragments du livre d'Héraclite*. A. *Le langage de l'obscur. Introduction à la poétique des fragments (Heraclitea* III. *Recensio)*, Sankt Augustin (2002).

Mouraviev, S.N., *Héraclite d'Ephèse. Les vestiges*, 1, *La vie, la mort et le livre d'Héraclite (Heraclitea* III. *Recensio)*, Sankt Augustin (2003).

Mouraviev, S.N., *Héraclite d'Éphèse. Les vestiges*, 3, *Les fragments du livre d'Héraclite*. B. *Les textes pertinents, I : Textes, traductions, apparats i-iii, (Heraclitea* III. *Recensio)*, Sankt Augustin (2006).

Mouraviev, S.N. et Fornari, G., « Sperare l'insperabile. Dialogo del traduttore con Serge Mouraviev », in G. Fornari (éd.), *Eraclito: la luce dell'oscuro*, Bergamo (2012), p. 5-7.

Mourelatos, A.P.D., *The Route of Parmenides: Revised and Expanded Edition with a New Introduction, Three Supplemental Essays, and an Essay by Gregory Vlastos*, Las Vegas (2008).

Müller-Tragin, C., *Le Jeu dans l'œuvre de Platon*, Saarbrücken (2018[2]).

Murray, H.J.R., *A History of Chess*, Oxford (1913).

Naerebout, F.G. et Beerden, K., « "Gods Cannot Tell Lies": Riddling and Ancient Greek Divination », in J. Kwapisz, D. Petrain et M. Szymański (éds), *The Muse at Play: Riddles and Wordplay in Greek and Latin Poetry*, Berlin/Boston (2013), p. 121-147.

Nagy, Á.M., « Le phénix et l'oiseau-bénu sur les gemmes magiques », in S. Fabrizio-Costa (éd.), *Phénix : mythe(s) et signe(s)*, Bern (2001), p. 57-84.

Nagy, Á.M., « Figuring out the Anguipede: Magical Gems and their Relation to Judaism », *Journal of Roman Archaeology*, 15 (2002), p. 159-172.

Nagy, Á.M., « Étude sur la transmission du savoir magique. L'histoire post-antique du schéma anguipède (v[e]-xvii[e] siècle) », in V. Dasen et J.-M. Spieser (éds), *Les Savoirs magiques et leur transmission de l'Antiquité à la Renaissance*, Firenze (2014), p. 131-155.

NAGY, Á.M., « Figuring out the Anguipede-bis. A Statistical Overview », in K. Endreffy, A.M. Nagy et J. Spier (éds), *Magical Gems in their Context*, Roma (2019), p. 179-217.

NAGY, G., *Plato's Rhapsody and Homer's Music: The Poetics of the Panathenaic Festival in Classical Athens*, Washington (2002).

NÉVÉROV, O.Y., « Gemmes, bagues et amulettes magiques du Sud de l'URSS », in M.B. de Boer et T.A. Edrige (éds), *Hommages à M.J. Verrmaseren*, II, Leiden (1978), p. 833-848.

NIEBUHR TOD, M., *Ancient Greek Numerical Systems*, Chicago (1979).

NIETZSCHE, F., *Jenseits von Gut und Böse*, Leipzig (1886).

NIETZSCHE, F., *Philosophy in the Tragic Age of the Greeks*, trad. M. Cohen, Washington D.C. (1962 [1873]).

NIETZSCHE, F., *PrePlatonic Philosophers*, trad. G. Whitlock, Chicago (2006 [1872]).

NIKOLAOU, I., « Table à jeu de Dhekeleia (Chypre) », *Bulletin de correspondance hellénique*, 89 (1965), p. 122-127.

NOCK, D.A., « A Vision of *Mandulis Aion* », *The Harvard Theological Review*, 27, 1 (1934), p. 53-104.

NUSSBAUM, M., « Ψυχή in Heraclitus », *Phronesis*, 17, 1 (1972), p. 1-16 et p. 153-170.

OLIVIER DE SARDAN, J.-P., « Émique », *L'Homme*, 147 (1998), p. 151-166.

ONIANS, R.B., *Les Origines de la pensée européenne,* trad. B. Cassin, A. Debru et M. Narcy, Paris (1999 [1951]).

OPPENHEIM, A. L., *The Interpretation of Dreams in the Ancient Near East: With a Translation of an Assyrian Dream-Book*, Philadelphia (1956).

OSBORN, E., *Clement of Alexandria*, Oxford (2005).

OSBORNE, C., *Rethinking Early Greek Philosophy: Hippolytus of Rome and the Presocratics*, London (1987).

OSBORNE, C., « Heraclitus and the Rites of Established Religion », in A.B. Lloyd (éd.), *What is a God? Studies in the Nature of Greek Divinity*, London (1997), p. 35-42.

PACHE, C.O., *Baby and Child Heroes in Ancient Greece,* Urbana/Chicago (2004).

PACHOUMI, E., *The Concepts of the Divine in the Greek Magical Papyri*, Tübingen (2017).

PACI, E., « La concezione mitologico-filosofica del logos in Eraclito », *ACME,* 2, 1-2 (1949), p. 176-201.

PALUMBO STRACCA, B.M., « La voce dell'usignolo, il suono dell'aulo: Aristoph. *Av.* 209-222 (e alcuni passi tragici) », *Rivista di cultura classica e medioevale*, 46, 2 (2004), p. 207-218.

PATILLON, M., *Corpus Rhetoricum, IV, Prolégomènes au* De Ideis *– Hermogène, Les catégories stylistiques du discours (*De Ideis*) – Synopse des exposés sur les* Ideai, Paris (2012).

Pease, A.S. (éd.), *Tulli Ciceronis de divinatione*, *liber primus*, Urbana (1920).

Pease, A.S. (éd.), *Tulli Ciceronis de natura deorum*, Cambridge (1955).

Pedicini, L. [Archivio Fotografico Pedicini] (éd.), *Le collezioni del Museo Nazionale di Napoli*, Roma (1986).

Peled, I., *Masculinities and Third Gender: The Origins and Nature of an Institutionalized Gender Otherness in the Ancient Near East*, Münster (2016).

Peradotto, J. « Cledonomancy in the *Oresteia* », *American Journal of Philology*, 90 (1969), p. 1-21.

Perceau, S., *La Parole vive : communiquer en catalogue dans l'époque homérique*, Louvain (2002).

Perdrizet, P., « Isopséphie », *Revue des Études Grecques*, 17 (1904), p. 350-360.

Pérez-Jean, B., « Rire, parodie et philosophie chez Lucien de Samosate », *RursuSpicae*, 1 (2018). URL : http:// journals.openedition.org/rursuspicae/307.

Perpillou, J.-L., *Les Substantifs grecs en -εύς*, Paris (1973).

Perpillou, J.-L., *Recherches lexicales en grec ancien. Étymologie, analogie, représentations*, Louvain/Paris (1996).

Perrin, M.-Y., Civitas confusionis*. De la participation des fidèles aux controverses doctrinales dans l'Antiquité tardive (début du IIIe siècle – c. 430)*, Paris (2017).

Perru, O., « Science naturelle et existence de Dieu chez Fénelon. Ouvrir le temps de l'apologétique », *Revue des sciences philosophiques et théologiques*, 95, 4 (2011), p. 813-833.

Piccione, P.A., *The Historical Development of the Game of Senet and its Significance for Egyptian Religion*, PhD Thesis, Chicago (1990).

Piccione, P.A., « The Egyptian Game of Senet and the Migration of the Soul », in I. Finkel (éd.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions*, London (2007), p. 54-63.

Pieper, M., « Ein Text über das ägyptische Brettspiel », *Zeitschrift für ägyptische Sprache und Altertumskunde*, 66 (1931), p. 16-33.

Pierron, A., *Histoire de la littérature grecque*, Paris (1850).

Pisano, C., *Hermes, lo scettro, l'ariete. Configurazioni mitiche della regalità nella Grecia antica,* Napoli (2014).

Pisano, C., « Il *mántis* all'ascolto degli dèi », in I. Baglioni (éd.), *Ascolatare gli Dèi / Divos Audire. Costruzione e percezione della dimensione sonora nelle religioni del Mediterraneo antico*, II, Roma (2015), p. 63-69.

Poplin, F., « L'homme et l'animal dans le bûcher de Patrocle (*Iliade*, XXIII) », *Anthropozoologica*, 21 (1995), p. 253-265.

Porro, P., *Forme e modelli di durata nel pensiero medievale. L'*aevum*, il tempo discreto e la categoria « quando »*, Leuven (1996).

POUILLOUX, J., *Philon d'Alexandrie, De plantatione*, Paris (1963).

POURKIER, A., *L'Hérésiologie chez Épiphane de Salamine*, Paris (1992).

POZNANSKI, L., « La polémologie pragmatique de Polybe », *Journal des Savants,* 1 (1994), p. 19-74.

PRADEAU, J.-F., *Héraclite. Fragments. Citations et témoignages*, Paris (2002).

PRADEAU J.-F., « Héraclite », in L. Brisson, A. Macé et A.-L. Therme (éds), *Lire les présocratiques*, Paris (2012), p. 117-128.

PRÉAUX, J.-G., « Saturne à l'*ouroboros* », *Hommages à Waldemar Deonna*, Bruxelles (1957), p. 394-410.

PRIOUX, É., « Parodie, humour et subversion dans les images inspirées de la vie et de l'œuvre d'Homère », *Homère revisité. Parodie et humour dans les réécritures homériques*, Besançon (2011), p. 159-177.

PRISKIN, G., « The Dendera Zodiacs as Narratives of the Myth of Osiris, Isis, and the Child Horus », *Égypte Nilotique et Méditerranéenne*, 8 (2015), p. 133-185.

PRITCHETT, W.K., « Gaming Tables and I.G. I^2, 324 », *Hesperia*, 34 (1965), p. 131-147.

PRITCHETT, W.K., « 'Five Lines' and IG I^2 324 », *California Studies in Classical Antiquity*, 1 (1968), p. 187-215.

PRITCHETT, W.K., *The Greek State at War,* II-III, Berkeley/Los Angeles/London (1974, 1979).

PUCCI, P., *Enigma, segreto, oracolo*, Pisa (1996).

PUCCI, P., *The Iliad: The Poem of Zeus*, Berlin/Boston (2018).

PUDILL, R., *Hadrian: Münzen als Zeugnisse einer glanzvollen Epoche Roms*, Speyer (2008).

PUJIULA, M., *Körper und christliche Lebensweise: Clemens von Alexandreia und sein Paidagogos*, Berlin/New York (2006).

QUET, M.-H., *La Mosaïque cosmologique de Mérida. Propositions de lecture*, Paris (1981).

QUET, M.-H., « La mosaïque dite d'Aiôn de Shahba-Philippopolis, Philippe l'Arabe et la conception hellène de l'ordre du Monde, en Arabie, à l'aube du christianisme », *Cahiers du Centre Gustave Glotz*, 10 (1999), p. 269-330.

QUET, M.-H., « L'*aureus* au zodiaque d'Hadrien, première image de l'éternité cyclique dans l'idéologie et l'imaginaire temporel romains », *Revue numismatique*, 160 (2004), p. 119-154.

RAAFLAUB, K.A., « Shared Responsibility for the Common Good: Heraclitus, Early Philosophy, and Political Thought », in E. Fantino *et al.* (éds), *Heraklit im Kontext*, Berlin/New York (2017), p. 103-128.

RAPP, C., « His Dearest Enemy. Heraclitus in the Aristotelian Œuvre », in E. Fantino *et al.* (éds), *Heraklit im Kontext*, Berlin/New York (2017), p. 415-438.

Rashed, M., « Démocrite-Platon-Aristote, une histoire de mots. À propos de *De generatione et corruptione* 315a26-b15 », *Les Études Classiques*, 62 (1994), p. 177-186.

Rashed, M., « De qui la clepsydre est-elle le nom ? Une interprétation du fragment 100 d'Empédocle », *Revue des études grecques*, 121 (2008), p. 443-468.

Ratcheva-Stratieva, L., « Earth Hanging in Infinity: Janusz Korczak's King Matt the First », in S.L. Beckett et M. Nikolajeva (éds), *Beyond Babar: The European Tradition in Children's Literature,* Lanham (2006), p. 1-20.

Rebillard, É., *Les Chrétiens de l'Antiquité tardive et leurs identités multiples. Afrique du Nord, 200-450 après J.-C.*, Paris (2014).

Redfield, J.M., *The Locrian Maidens: Love and Death in Greek Italy*, Princeton/Oxford (2003).

Reiche, H.A.T., « Heraclide's Three Soul-Gates: Plato Revised », *Transactions of the American Philological Association*, 123 (1993), p. 161-180.

Renfrew, C., Morley, I. et Boyd, M. (éds), *Ritual, Play and Belief, in Evolution and Early Human Societies*, Cambridge (2018).

Riedweg, Ch., *Mysterienterminologie bei Platon, Philon und Klemens von Alexandrien*, Berlin/New York (1987).

Riess, E., s.v. « *Omen* », *Real Encyclopädie*, 18, 1, Stuttgart (1939), col. 350-378.

Rizzi, M., *Ideologia e retorica negli 'exordia' apologetici. Il problema dell''altro'*, Milano (1993).

Robinson, T.M., *Heraclitus Fragments. A Text and Translation with a Commentary*, Toronto (1987).

Roessli, J.-M., « Convergence et divergence dans l'interprétation du mythe d'Orphée. De Clément d'Alexandrie à Eusèbe de Césarée », *Revue de l'histoire des religions*, 219, 4 (2002), p. 503-513.

Romeo, L., « Heraclitus and the Foundation of Semiotics », *Versus*, 15 (1976), p. 73-90.

Rosset, C., « Cicéron », in C. Rosset (éd.), *L'Anti-nature. Éléments pour une philosophie tragique*, Paris (2011), p. 243-265.

Rossetti, L., « *Polymathia* e unità del sapere in Eraclito: alle origini di una anomalia », in E. Hülsz Piccone (éd.), *Nuevos ensayos sobre Heráclito. Actas del Segundo Symposium Heracliteum*, México (2009), p. 337-360.

Rossi, L., « Αἰών, Eraclito B 52 D.-K. », *Annali dell'Istituto di filosofia di Firenze*, 4 (1982), p. 1-42.

Rousseau, J.-J., *Œuvres complètes,* édition publiée sous la direction de B. Gagnebin et M. Raymond, IV, Paris (1969).

Roy, P.C., *The Mahabharata*, Calcutta (1927-1932).

Rudhardt, J., « Rires et sourires divins. Essai sur la sensibilité religieuse des Grecs et des premiers chrétiens », *Revue de théologie et de philosophie*, 124, 4 (1992), p. 389-405.

RUIJGH, C. J., « Μακρὰ τελεία et μακρὰ ἄλογος (Denys d'Halicarnasse, *De la composition des mots*, chap. 17 et 20). Le prolongement de la durée d'une syllabe finale dans le rythme du mot grec », *Mnemosyne*, 40 (1987), p. 313-352.

RUNIA, D.T., *Philo in Early Christian Literature: A Survey*, Assen (1993).

SABETAI, V., « Marker Vase or Burnt Offering? The Clay Loutrophoros in Context », in A. Tsingarida (éd.), *Shapes and Uses of Greek Vases (7th-4th centuries B.C.)*, Bruxelles (2009), p. 291-306.

SABETAI, V., « A Boeotian Die in Context: Gaming Pieces, Jewellery, Seals, Spindle Whorls and Bird Bowls in a Female Burial of Status », in B. Caré, V. Dasen et U. Schädler (éds), *Back to the Game: Reframing Games and Play in Context. Proceedings of the XXI Board Game Studies Annual Colloquium (Athens, April 26-28, 2018) (ASAA Suppl.)*, (sous presse a).

SABETAI, V., « Playing at the Festival: Aiora, a Swing Ritual », in V. Dasen et M. Vespa (dir.), *Play and Games in Classical Antiquity: Definition, Transmission, Reception/Jouer dans l'Antiquité classique : définition, transmission, réception*, Liège (sous presse b).

SAMMONS, B., « The Quarrel of Agamemnon & Menelaus », *Mnemosyne*, 67 (2017), p. 1-27.

SASSI, M.M., *Gli inizi della filosofia: in Grecia*, Torino (2009).

SAUDELLI, L., « Ippolito romano e la Refutatio di Eraclito », *Isonomia – Rivista in linea dell'Istituto di filosofia "Arturo Massolo" dell'Università "Carlo Bo" di Urbino* (2004), p. 1-33.

SAUDELLI, L., « Les fragments d'Héraclite et leur signification dans le *corpus Philonicum* : le cas du fr. 60 D.-K. », in B. Decharneux et S. Inowlocki (éds), *Philon d'Alexandrie, un penseur à l'intersection des cultures gréco-romaine, orientale, juive et chrétienne (Actes du colloque international organisé par le Centre interdisciplinaire d'étude des religions et de la laïcité de l'Université libre de Bruxelles, 26-28 juin 2007)*, Turnhout (2011), p. 265-280.

SAUNDERS, T.J., *Plato's Penal Code: Tradition, Controversy and Reform in Greek Penology*, Oxford (1991).

SAWYER, J.F.A., *Sacred Languages and Sacred Texts*, London/New York (1999).

ŠĆEPANOVIĆ, S., *Αἰών and χρόνος. Their Semantic Development in the Greek Poets and Philosophers down to 400 BC*, PhD Thesis, Oxford (2012).

ŠĆEPANOVIĆ, S., « Heraclitus' Fragment B 52 DK Reexamined », *Rhizomata*, 3 (2015), p. 26-46.

SCHÄDLER, U., « *Latrunculi* – Ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer », in G.G. Bauer (éd.), Homo Ludens. *Der spielende Mensch, IV, Brettspiele,* Salzburg (1994), p. 447-467.

SCHÄDLER, U., « XII *Scripta*, *Alea, Tabula* – New Evidence for the Roman History of Backgammon », in A.J. De Voogt (éd.), *New Approaches to Board Games Research*, Leiden (1995), p. 73-98.

Schädler, U., « Spielen mit Astragalen », *Archäologischer Anzeiger* (1996), p. 61-73.

Schädler, U., « Sphären-„Schach". Studien zum sog. „Astronomischen Schachspiel" bei al-Masudi, al-Amoli und Alfonso X », *Zeitschrift für Geschichte der Arabisch-Islamischen Wissenschaften*, 13 (2000), p. 205-244.

Schädler, U., « The Talmud, Firdausi, and the Greek Game 'City' », in J. Retschitzki et R. Haddad-Zubel (éds), *Step by Step. Proceedings of the 4th Colloquium Board Games in Academia*, Fribourg (2002), p. 91-102.

Schädler, U., « *Pente grammai* – The Ancient Greek Board Game Five Lines », in J.-N. Silva (éd.), *Proceedings of the Board Game Studies Colloquium XI, April 23-26 2008*, Lisboa (2009a), p. 173-196.

Schädler, U., « Ajax et Achille jouant à un jeu de table », in A. Buffels (éd.), *L'Art du jeu. 75 ans de loterie nationale*, Gand (2009b), p. 64-65.

Schädler, U., « Le jeu des cinq lignes : Ajax et Achille », in V. Dasen et U. Schädler (éds), *Jeux et jouets gréco-romains*, *Archéothéma*, 31 (2013a), p. 50.

Schädler, U., « À quoi joue-t-on ? Les osselets », in V. Dasen et U. Schädler (éds), *Jeux et jouets gréco-romains*, *Archéothéma*, 31 (2013b), p. 62-63.

Schädler, U., « Les jeux de pions », in V. Dasen et U. Schädler (éds), *Jeux et jouets gréco-romains*, *Archéothéma*, 31 (2013c), p. 64-65.

Schädler, U., « Reconstituer les jeux antiques : méthodes et limites », in V. Dasen (éd.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019*, Gent (2019a), p. 20-22.

Schädler, U., « Une table de jeu en terre cuite au Musée Suisse du Jeu », in V. Dasen (éd.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019*, Gent (2019b), p. 98-99.

Schärlig, A., *Compter avec des cailloux. Le calcul élémentaire sur l'abaque chez les anciens Grecs,* Lausanne (2001).

Schlapbach, K., « The *logoi* of Philosophers in Lucian of Samosata », *Classical Antiquity*, 29, 2 (2010), p. 250-277.

Schröder, S. (éd.), *Plutarchs Schrift „De Pythiae oraculis". Text, Einleitung und Kommentar*, Stuttgart (1990).

Schwendner, G., « Under Homer's Spell. Bilingualism, Oracular Magic, and the Michigan Excavation at Dimê », in L. Ciraolo et J. Seidel (éds), *Magic and Divination in the Ancient World*, Leiden (2002), p. 107-118.

Sider, D., « Heraclitus' Ethics », in D. Sider et D. Obbink (éds), *Doctrine and Doxography: Studies on Heraclitus and Pythagoras*, Berlin/Boston (2013), p. 321-334.

Simonetti, M., « Aggiornamento su Ippolito », *Nuove ricerche su Ippolito*, Roma (1989), p. 75-130.

Simonetti, M., *Studi sulla cristologia del II e III secolo*, Roma (1993).

SIMONETTI, M., *Ippolito, Contro Noeto*, Bologna (2000).

SINEUX, P., « Les récits de rêve dans les sanctuaires guérisseurs du monde grec : des textes sous contrôle », *Société et représentations*, 23 (2007), p. 45-65.

SISSA, G., *Greek Virginity*, Cambridge (Mass.)/London (1990).

SKEAT, Th.C., « A Greek Mathematical Tablet », *Mizraim*, 3 (1936), p. 18-25.

SKEAT, Th.C., « A Table of Isopsephisms (P. Oxy. XLV 3239) », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 31 (1978), p. 45-54.

SKIMINA, S., *État actuel des études sur le rythme de la prose grecque*, Cracow (1937).

SNELL, B., *Heraklit. Fragmente*, München/Zürich (1986[9]).

SOAR, M., « Board Games and Backgammon in Ancient Indian Sculpture », in I.F. Finkel (éd.), *Ancient Board Games in Perspective*, London (2007), p. 177-231.

SOLMSEN, F., « Leisure and Play in Aristotle's Ideal State », *Rheinishes Museum,* 107 (1964), p. 193-220.

SOLOVINE, M., *Héraclite d'Ephèse. Doctrines philosophiques, traduites intégralement et précédées d'une introduction*, Paris (1931).

SORLIN, I., « Striges et Geloudes. Histoire d'une croyance et d'une tradition », *Travaux et Mémoires. Centre de recherche d'histoire et de civilisation byzantine,* 11 (1991), p. 411-436.

SOUBIRAN, J., « Voir et faire voir les constellations. Du bouclier d'Achille au planétarium », *Pallas*, 69 (2005), p. 223-232.

SPIER, J., *Ancient Gems and Finger Rings: Catalogue of the Collections of the J. Paul Getty Museum*, Malibu (1992).

STEINRÜCK, M., *À quoi sert la métrique? Interprétation littéraire et analyse des formes métriques grecques : une introduction*, Grenoble (2007).

STELLA, M., *Luciano di Samosata, Vite dei filosofi all'asta, La morte di Peregrino*, Roma (2007).

STENGER, G., « Le Dieu de Voltaire », in N. Cronk et C. Mervaud (éds), *Œuvres complètes de Voltaire 72*, Oxford (2011), p. xxiii-xxxvii.

STORONI PIAZZA, A. M., *« Il tempo è un fanciullo che gioca ». Figure del tempo in Eraclito e nei miti greci,* Roma (2008).

STRECK, M., *Assurbanipal und die letzten assyrischen Könige bis zum Untergange Niniveh's*, Leipzig (1916).

STRICKMANN, M., *Chinese Poetry and Prophecy. The Written Oracle in East Asia*, Stanford (2005).

STROUMSA, G.G., « Christ's Laughter: Docetic Origins Reconsidered », *Journal of Early Christian Studies*, 12 (2004), p. 267-288.

Taillardat, J., *Suétone, Des termes injurieux. Des jeux grecs, ΠΕΡΙ ΒΛΑΣΦΗΜΙΩΝ. ΠΕΡΙ ΠΑΙΔΙΩΝ (Extraits Byzantins)*, Paris (1967).

Thalmann, W.G., « Thersites: Comedy, Scapegoats, and Heroic Ideology in the *Iliad* », *Transactions of the American Philological Association*, 128 (1988), p. 1-28.

Theiler, W., « Die Sprache des Geistes in der Antike », *Forschungen zum Neuplatonismus*, Berlin (1996 [1954]), p. 302-312.

Therme, A.-L., « Figures présocratiques de l'enfant. La συμμετρία et le jeu », *Archives de Philosophie,* 80 (2017), p. 633-657.

Therme, A.-L. et Macé, A., « L'immanence de la puissance infinie. Le νοῦς d'Anaxagore à la lumière d'Homère », *Methodos*, 16 (2016). URL : http://methodos.revues.org/4477.

Torre, C., « La trottola cosmica: da Manilio (Astronomica 3, 356-61) a Roger Caillois », *Enthymema*, 23 (2019), p. 461-482.

Tortorelli Ghidini, M., « I giocattoli di Dioniso tra mito e rituale », in M. Tortorelli Ghidini, A. Storchi Marino et A. Visconti (éds), *Tra Orfeo e Pitagora. Origine e incontri di culture nell'antichità (Atti dei seminari napoletani 1996-1998)*, Napoli (2000), p. 255-263.

Tortorelli Ghidini, M., *Figli della terra e del cielo stellato*: *testi orfici con traduzione e commento*, Napoli (2006).

Trachsel, A., *La Troade : un paysage et son héritage littéraire. Les commentaires antiques sur la Troade, leur genèse et leur influence,* Basel (2007).

Urciuoli, E., *Un'archeologia del 'noi' cristiano. Le "comunità immaginate" dei seguaci di Gesù tra utopie e territorializzazioni (I-II sec. e.v.)*, Milano (2013).

Ussing, J. L., *Nye erhvervelser til antiksamlingen i Kjöbenhavn* (Historisk Philosofisk Afdeling HP 5.5.3), København (1884).

Ustinova, Y., *Caves and the Ancient Greek Mind. Descending Underground in the Search for Ultimate Truth*, Oxford (2009).

Valenti, V.A., « Il mobilismo fra Eraclito, Protagora e Platone. A partire da Plat. *Crat*. 385b 2-d 1, 385e 4-386a 4 », *Syzetesis,* 4, 2 (2017), p. 195-218.

Valentin, P., « Héraclite et Clément d'Alexandrie », *Recherches de science religieuse*, 46 (1958), p. 27-59.

Van Den Broek, R., *The Myth of the Phoenix According to Classical and Early Christian Traditions*, Leiden (1972).

Van den Bruwaene, M., Cicéron, *De Natura deorum. Livre II*, Bruxelles (1978).

Van Den Hoek, A., *Clement of Alexandria and his use of Philo in the 'Stromateis': An Early Christian Reshaping of a Jewish Model*, Leiden (1988).

Van Der Horst, P.W., « Sortes Biblicae Judaicae », in A.M. Luijendijk et W. Klingshirn (éds), *My Lots Are in Thy Hands: Sortilege and its Practitioners in Late Antiquity*, Leiden (2018), p. 154-172.

VAN HOORN, G., *Choes and Anthesteria*, Leiden (1951).

VANHOVE, D. (éd.), *Le Sport dans la Grèce antique. Du jeu à la compétition*, Bruxelles (1992).

VATTIONI, F., « À propos du nom propre syriaque Gusai », *Semitica*, 16 (1996), p. 39-41.

VELLAY, Ch., « La Palamédie », *Bulletin de l'Association Guillaume Budé*, 2 (1965), p. 55-67.

VERSNEL, H.S., « The Poetics of the Magical Charm: An Essay on the Power of Words », in M. Meyer et P. Mirecki (éds), *Magic and Ritual in the Ancient World*, Leiden/Boston/Cologne (2002), p. 105-158.

VEYMIERS, R., *Ἴλεως τῷ φορονῦντι Sérapis sur les gemmes et les bijoux antiques*, Bruxelles (2009).

VIMERCATI, E., « Eraclito e gli stoici », in G. Fornari (éd.), *Eraclito: la luce dell'oscuro*, Bergamo (2012), p. 67-104.

VLASTOS, G., *Studies in Greek Philosophy*, I, *The PreSocratics*, Princeton (1995).

VOILQUIN, J., *Les Penseurs grecs avant Socrate*, Paris (1964 [1941]).

VOLLENWEIDER, M.-L. *et al.*, *Catalogue raisonné des sceaux, cylindres, intailles et camées : la collection du révérend dr. V.E.G. Kenna et d'autres acquisitions et dons récents*, III, Mainz am Rhein (1983).

VORONOVA, T.P. et MANEVIČ, S.M. (éds), *Corpus des notes marginales de Voltaire. III D-F*, Berlin (1985).

WALKER, J., *Rhetoric and Poetics in Antiquity*, Oxford (2000).

WALTER, U., « „Schlechte Zeugen sind für die Menschen Augen und Ohren derjenigen, die Barbaren-Seelen haben" : Heraklit und Herodot, zusammengedacht », in E. Fantino *et al.* (éds), *Heraklit im Kontext*, Berlin/New York (2017), p. 151-170.

WALTERS, H.B., *Catalogue of the Engraved Gems and Cameos, Greek, Etruscan, and Roman in the British Museum*, London (1926).

WASZINK, J.H., « La théorie du langage des dieux et des démons dans Chalcidius », in J. Fontane et Ch. Kannengiesser (éds), *Epektasis. Mélanges patristiques offerts au Cardinal Jean Daniélou*, Paris (1972), p. 237-244.

WATKINS, C., « Language of Gods and Language of Men: Remarks on Some Indo-European Metalinguistic Traditions », in L. Olivier (éd.), *Selected Writings*, Innsbruck (1994 [1970]), p. 456-472.

WEBER, M., *Sociologie des religions*, textes réunis, traduits et présentés par J.-P. Grossein, introduction de J.-C. Passeron, Paris (1996 [1910-1920]).

WENDLING, Th., « Jeu, illusion et altérité », in Marc-Olivier Gonseth, Jacques Hainard et Roland Kaehr (éds), *La Grande Illusion*, Neuchâtel (2000), p. 25-39.

WEST, M.L., *Greek Metre*, Oxford (1982).

West, S., « Astrologumena », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 77 (1989), p. 30-32.

Whitmarsh, T., « Performing Heroics: Language, Landscape and Identity in Philostratus' *Heroicus* », in E.L. Bowie et J. Elsner (éds), *Philostratus,* Cambridge/New York (2009), p. 205-229.

Wittgenstein, L., *Tractatus logico philosophicus*, suivi de *Investigations philosophiques*, Paris (1961).

Wolter, M.*, Theologie und Ethos im frühen Christentum: Studien zu Jesus, Paulus und Lukas*, Tübingen (2009).

Woodford, S. et Krauskopf, I., s.v. « Palamedes », *LIMC*, VII, 1, Zürich/München (1994), p. 145-149.

Wuilleumier, P., *Tarante des origines à la conquête romaine*, Paris (1939).

Zamagni, C., « The *Elenchos* and the 'Mysteries'. Constructing Heretical Identity in Ancient Christianity », 4, 2 (2018), p. 289-302.

Zambon, S., « L'evocazione dell'usignolo nella tragedia greca: tre casi di applicazione atipica del modulo letterario », *Atti e memorie dell'Accademia Galileiana di Scienze, Lettere ed Arti in Padova, già dei Ricovrati e Patavina, 3, Memorie della Classe di Scienze morali, Lettere ed Arti*, 116 (2003-2004), p. 301-324.

Zazoff, P., Scherg, V. et Gercke, P., *Antike Gemmen in deutschen Sammlungen, III, Braunschweig, Göttingen, Kassel*, Wiesbaden (1970).

Zucker, A., « Les catastérismes », in C. Jacob (éd.), *Lieux de savoir, II, Les Gestes de l'intelligence, l'intelligence des gestes*, Paris (2010), p. 603-622.

Zuntz, G., Aion*, Gott des Römerreichs*, Heidelberg (1989).

Zuntz, G., Aion *in der Literatur der Kaiserzeit*, Wien (1992).

Zwierlein-Diehl, E., *Die antiken Gemmen des Kunsthistorischen Museums in Wien*, III, München (1991).

Zwierlein-Diehl, E., *Magische Amulette und andere Gemmen des Instituts für Altertumskunde der Universtität zu Köln*, Opladen (1992).

Zwierlein-Diehl, E., « The Snake-legged God on the Magical Gems: Reflections on Nature, Greek, Egyptian and Jewish Influences, and the Afterlife », *Kölner und Bonner Archaeologica*, 6 (2016), p. 235-259.

Index général

A

Achille : 91, 103-104, 117, 149-150, 178, 189-193, 199, 210-212, 217, 244, 262, 264
aiôn : 7-12, 35, 39, 115, 117-120, 127, 176-178, 180, 193-194, 239-251, 260-270, 279, 286 ; *voir aussi* durée, force vitale, temps, vie
alphabet : 19, 21, 80-81, 87, 182, 185, 187, 198, 200, 263
âme : 208-209, 214-222, 250, 262, 282
— circulation cosmique : 11, 218, 262, 284
Ampère, J.-J. : 190
Amphidamas : 189
anneau zodiacal : 239, 244-251, 266, 269, 286
anthropologie : 260, 265, 269-270, 275
Apollon : 9, 81, 110, 148, 177, 195
Aristote : 11, 52, 103, 116, 164, 180-181, 189, 193, 205, 206-208, 264, 272-273
arithmétique : 101, 198 ; *voir aussi* calcul
Artémis : 14, 51, 65, 112-113, 118, 129, 153, 164, 193
— Artémision 48, 51
article (catégorie grammaticale) : 9, 55-57, 70, 267
astrologie : 31, 225, 240-241, 244, 250-251, 266
astragale : 108, 112, 129, 153, 154, 190 ; *voir aussi* osselet
athurma : 104 ; *voir aussi* jouet, *paignion*
atome : 12, 181-184, 186

B

Babut, D. : 59, 175-176
balle : 42, 105, 108-109, 151, 168, 212, 261
basileia, *basileus, basilêiê* : 8, 24, 142, 150, 155, 269 ; *voir aussi king piece*, roi, royauté
bâton : 82-83, 163, 174, 217, 250
— à roulettes : 106, 109
Benveniste, E. : 47, 50, 66, 69
Bollack, J. : 51-52, 54, 60, 63, 134, 181

C

calcul : 10, 76, 93, 101, 115, 178, 187, 192, 198, 200, 202-203, 223, 262, 267, 284 ; *voir aussi* arithmétique

Calypso : 176
cerceau : 105, 239, 244-247, 250-251, 266, 269, 286
chance : 23, 34, 58, 103, 139, 177, 183, 205, 222, 262, 263, 265, 268-270, 283 ; *voir aussi* hasard, *tukhê*
chariot, à roulettes : 106, 107, 110 ; *voir aussi* bâton à roulettes
chous : 106, 109-110
Christ : 33-45, 200, 278
cognition : 130, 133, 139, 145, 281
combat : 10, 60, 90, 227, 229-233, 236, 268-269, 285 ; *voir aussi* guerre (conflit)
cosmologie, cosmogonie, cosmos : 11, 21-23, 129-130, 135, 138, 144, 155, 160, 174, 176, 181, 209, 227, 239-241, 245, 251 ; *voir aussi* ordre cosmique

D

danse : 10, 42, 99, 102, 226, 230-233, 268-269
dé : 10, 93, 104, 140, 148-151, 153, 162-163, 203-205, 210-212, 214, 216, 241-242 ; *voir aussi kuboi*
coup de — : 173-194, 267, 283
désordre : 11, 33, 79, 83, 86, 116, 119, 155, 181, 185, 218, 280
destin : 29, 59, 119, 128, 141-142, 189-194, 200, 207-209, 214-223, 239, 244, 249-251, 263, 265-268, 270, 284, 286
devin, divination : 79, 80-81, 85-86, 113-115, 182, 195-205, 226-227, 236-237, 244, 251, 263, 267, 271-272, 280, 285-286 ; *voir aussi mantis*
— arithmomancie : 198-200, 284
— homéromancie : 201-203
— pséphomancie : 195, 198, 200-202, 205, 283-284
Diderot, D. : 186-188, 283
dieu : 6, 9-12, 21-22, 33, 35, 37-44, 60, 65, 79-82, 90, 93, 107, 110-114, 126, 152, 177, 182, 185-186, 191, 195-196, 200, 208-209, 213-216, 218, 221, 223, 226-231, 233, 250, 266-268, 277-278, 284-285
— qui joue : 27-45, 227-278
Dikê : 71, 136 ; *voir aussi* justice
Dingremont, F. : 264
Dionysos : 41-43, 112, 148, 199
durée : 6, 7, 9, 13, 22-23, 99, 161-162, 166, 176, 187-188, 194, 199, 203, 221, 250, 263-265, 268, 286 ; *voir aussi aiôn*, force vitale, temps, vie

E

enfance, enfant : 6-9, 11-12, 21-24, 34-41, 42, 52, 54, 59, 61-64, 67-68, 76, 93, 97-120, 125-146, 160-169, 174-178, 190, 193, 205, 214, 216-218, 222-223, 227-229, 232, 234, 246-247, 261-264, 277-278, 280 ; *voir aussi pais*
énigme : 13, 30, 98, 104, 174-177, 184-185, 217, 262
épistémologie : 281
eunomia : 48, 69

F

fatalisme : 205
Fénelon : 283, 285
finitude : 127-131, 139, 142-143, 280-281
Fink, E. : 11, 125-131, 136, 139, 144-145, 280-281
force vitale : 7, 9, 11, 23, 65, 115, 117, 176-177, 194, 263-265, 267-268, 270 ; *voir aussi aiôn*, durée, temps, vie
— fluide vital : 176, 264-265, 270
Fortuna : 182, 269
Foucault, M. : 173
Funérailles (funéraire) : 119, 149, 189, 193, 210, 235, 250

G

géométrie : 101, 154, 162, 179, 214, 240
Gilgameš : 226-227, 233-234, 285
Glyptique (gemmes) : 239, 248-251, 275, 286
gramma, *graphein* : 179
grues : 80-81
guerre (conflit) : 10, 32-34, 43, 48-51, 60-61, 66, 76-78, 81, 88-93, 104, 142-144, 149, 167-168, 177, 179, 203, 221-222, 229-232, 269, 279, 282, 285 ; *voir aussi* combat
Guidorizzi, G. : 191-192
Gury, F. : 244-246, 269

H

hasard : 9, 10, 23, 63, 69, 112, 151, 153-155, 162-165, 171, 176, 178, 180-198, 216, 222, 240, 246, 261, 263, 266-267 ; *voir aussi* chance, *tukhê*
Hécatée : 11
Heidegger, M. : 129, 131-132, 173, 273
Héraclite : *passim*
hérésies : 6, 21, 31-33, 260, 269, 278
Hermès : 12, 28, 30, 108, 222, 250, 251
— Hermès-Thot : 250, 251
héros : 62-63, 75, 77-78, 80, 82-89, 92, 103, 119, 150, 175-179, 189-193, 211-214, 217-219, 226, 233-234, 240, 279, 284-285
Homère : 10-11, 78, 86, 163, 174-176, 180, 186, 189, 192, 204, 211, 214, 216-217, 223, 244, 264, 283-284
Hubert, H. : 265
Huizinga, J. : 117, 151, 261

I

idolâtrie : 44
Iliade : 10, 62, 78, 91, 173-194, 204, 211, 264, 267-269, 283
Inana : 10, 230, 233
ironie : 30, 99, 104, 166-167, 262-264

Isaac : 36-38, 40-41
isopsèphes : 199-201
Ištar : 10, 227, 230-235, 268-269, 285-286

J

Jean Malalas : 240
jeu, d'enfants : 9, 24,151, 163, 166, 215, 222
— de mots, sur les sons : 6, 47, 50, 67, 176, 278, 279
— des cinq lignes (*pente grammai)* : 23, 63, 88, 101, 103-104, 140, 148, 150-151, 154-155, 178, 197, 207-223, 282, 284-285
— de pions : 11, 98, 103, 119, 151, 154-155, 162, 166-167, 177, 209, 212, 214, 218-219, 242, 262, 284 ; *voir aussi pesseia* / *petteia*
— divin : 38, 43
— *pentelitha* : 153
— *pleistobolinda* : 153
— *tropa* : 153
jouet : 11, 42-43, 104, 107-108, 112, 151, 165, 217, 228, 234, 247 ; *voir aussi athurma*, *paignion*
justice : 22, 47, 79, 86-87, 102, 136, 143, 209-210, 212-215 ; *voir aussi Dikê*

K

king piece : 150 ; *voir aussi* roi, royauté, *basileia*, *basileus*
kosmos : 10, 35, 116, 126, 136, 139, 143, 180-181, 280-281 ; *voir aussi* ordre
kuboi : 212 ; *voir aussi* dé
Kurke, L. : 140, 148, 150, 155

L

Lachésis : 190-192
langue : 5, 10-11, 23, 27, 49-50, 51, 56, 62, 70, 111, 173-176, 184, 227, 261, 267-268, 278-279, 283
loimos : 81
loisir : 163-164, 212

M

Mallarmé, S. : 174, 178, 194, 267, 283
mantis/mantique : 79, 81, 82, 85, 113, 129, 195, 235, 279-280 ; *voir aussi* devin, divination
matérialisme : 281
Mauss, M. : 265
Merleau Ponty, M. : 135-37
métaphore : 103, 113, 147, 180, 239-241, 251, 261, 264, 269, 272
mort : 41, 43, 81, 112-113, 118-120, 175, 183, 189-190, 192-194, 199, 215, 218-221, 226-229, 233-236, 243, 263-266, 281
Most, G. : 11, 14, 159-160, 166
Mouraviev, S. : 6, 21, 173

N

nécessité : 20, 47, 51, 54, 61, 70, 87, 153, 190-194, 278

O

oracles : 114, 117, 183-184, 196, 203-204
ordre : 7, 10-11, 18-21, 36, 43, 48, 69, 75, 79, 86-87, 91-92, 100-103, 107, 113, 116-120, 154-155, 171, 174, 176-181, 188-189, 191-193, 202, 205, 212, 216, 221-223, 234, 236, 244, 248, 262-268, 279-280, 284
— ordre cosmique : 113, 171, 216, 244, 284 ; *voir aussi* cosmologie, cosmos
osselet : 105-108, 115, 118, 151-156, 162, 164, 165, 179, 189-190-194, 212, 261 ; *voir aussi* astragale

P

paignion / *paignia* : 42, 108, 112 ; *voir aussi athurma*, jouet
païens et chrétiens : 41, 43, 274, 277
pais : 8, 98-99, 103, 115-117, 119, 171, 176 ; *voir aussi* enfance, enfant
Palamède : 10, 75-94, 104, 178-179, 192, 211-214, 222, 240, 268, 279-280
palintonos harmoniê : 180, 194
parthenos : 153
Patrocle : 177, 189-193, 283
Pénélope : 98, 176, 264
pente grammai : voir jeu de —
pentelitha : *voir* jeu de —
père, relation père-fils : 6, 22, 33-35, 54, 60, 62, 65, 107, 202, 228, 240, 247
personnification : 35, 118, 245, 269-270
pesseia / *petteia*, *pesseuô*, *pessoi* : 9, 88, 98, 103, 139-141, 145, 154, 162-164, 167-168, 176, 179, 198, 203, 283-284 ; *voir aussi* jeu de pions
peste : 81
phénoménologie : 281
philosophie : 10-11, 28, 31-32, 39, 139, 159, 160, 166, 271-273, 280-282
phonico-syllabique : 51, 54-56, 58, 64, 278
pions : *voir* jeu de pions, *pesseia/petteia*, *pesseuô*, *pessoi*
plateau de jeu : 9-10, 89-90, 92-93, 98, 103, 115, 149-151, 154-156, 178, 207, 210, 239-242, 244, 286
Platon : 11, 13, 18, 23, 39, 99, 100-107, 117, 152-154, 160-168, 174, 181, 186, 205, 207-237, 266, 272-273, 274, 284
polémique, religieuse : 27
polis : 23, 64, 100-101, 118, 129, 140, 154, 193, 208, 210, 222, 243
politique : 13, 32, 35, 47, 49, 66-69, 81-83, 86-89, 103, 154, 165, 207, 229, 266-267, 279
poupée : 42, 108, 112
Pré-socratique : 281
prolifération vocalique : 54
Pythie : 112-113, 183-184, 196

Q

Quet, M.-H. : 246

R

Rébecca : 36-38
rhombos : 108, 109
roi, royauté : 8-9, 22, 24, 34-38, 40, 48, 60-61, 65-66, 86, 115-132, 150, 155, 167-169, 177, 191, 212, 221, 226-234, 280 ; *voir aussi basileia*, *basileus*, *king piece*
rossignol : 77-78, 83-85, 279
roue : 42, 246-248, 250, 266, 286
Rousseau, J.-J. : 186, 188, 283
rythme : 10, 58, 114, 244, 249, 260, 265-266, 286

S

sémiotique : 79, 85-86, 88-89, 93, 279
senet : 215
Solon : 60, 68

T

temps : *passim* ; *voir aussi aiôn*, durée, force vitale, vie
— éternel : 147, 154, 241, 245, 248-250, 266, 281
— de l'enfance : 162
— d'une vie d'homme : 23, 28, 62, 76, 86, 161-162, 176, 200, 209, 221, 263
toupie : 42, 105, 108, 113
tukhê : 181-184, 268-269 ; *voir aussi* chance, hasard

U

Ulysse : 62, 78-81, 163, 176-179, 211, 214, 268

V

vie : 6-13, 17, 21, 23-25, 28, 34-35, 36, 38, 40, 42, 48-49, 55, 58, 62, 68, 76, 82, 86-87, 93, 99, 101-107, 153, 159-169, 176-179, 188, 194, 199-200, 203, 208-215, 218, 220-221, 223, 226, 233, 236, 239-241, 243, 245, 248, 249-250, 262-266 ; *voir aussi aiôn*, durée, force vitale, temps
Voltaire : 185-188, 283

W

Wismann, H. : 52, 60, 63, 134, 181

Z

Zeus : 10, 12, 28, 30, 39, 42, 60, 62, 79, 105, 107, 167, 192-193

Index des sources antiques

Agušaya

II, l. 1-2 : 231
III, l. 7 : 231
B, VII, l. 15-21 : 231

Alcée

fr. 351 Voigt : 88, 197

Anthologie Palatine

VI, 280 : 108
VI, 282 : 108
VI, 309 : 108
VI, 312 : 110
VII, 1 : 175
VII, 89 : 105, 113
IX, 3 : 105
IX, 767 : 104, 241
XI, 365 : 115
XV, 18 : 90

Aristophane

Nuées
863-864 : 107
878-884 : 111

Aristote

De la génération et de la corruption
315b 14 : 182

Du Ciel
279a : 205

Éthique à Nicomaque
1176a 29-1177a 11 : 164

Physique
196a 24 : 181
247b-248a : 128

Poétique
1451a 1-3 : 189
1451a 35-36 : 189

Politique
1253a 6-7 : 103, 207

Rhétorique
1370b 35-1371a 3 : 164
1407b 13-15 : 52, 180,

Artémidore

L'Interprétation des rêves
IV, 24 : 199

Athénée

Deipnosophistes
I, 29 : 98
I, 33, 18-20 : 213
IX, 382e : 111

Augustin

Confessions
I, 19, 30 : 104
VIII, 12, 29 : 114

Bereshit rabbah

53, 11 : 44

Bilgameš, Enkidu et les Enfers

I.151-165 : 234

Callimaque

Épigrammes, I, 8 : 105, 113

Certamen Homeri et Hesiodi

325-328 Allen : 175

Cicéron

De la nature des dieux
II, 37 [93-94] : 182
De la divination
I, 13 [23] : 182
II, 41 : 115

Clément d'Alexandrie

Pédagogue
I, 5, 21, 3-4 : 37-38
I, 5, 22, 1 : 22, 39-40
I, 5, 23, 2 : 40
Protreptique
II, 17, 2-18, 2 : 42, 234
II, 39, 3 : 43
Stromates
II, 4, 17 : 39

Diogène d'Apollonie

A 19 D.-K. = D 44 L.-M. : 161

Diogène Laërce

Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres
II, 14 : 119
IX, 1, 3 : 49, 101, 104, 118, 153, 174, 193
IX, 2-3 : 30, 64, 68, 129

Dion Chrysostome

Discours
XII, 37 : 246
XXXII, 13 : 114

Élien

Histoire des animaux
XI, 10 : 114
Histoire variée
VII, 12 : 104

Empédocle

B 16 D.-K. = D 63 L.-M. : 67, 73, 128, 205
B 100 D.-K. = D 201a, D 201b L.-M. : 66, 98, 162

Enūma eliš

tablette I, 105-110 : 228

Eschyle

Sept contre Thèbes
662 : 98

Euripide

Hécube
827 : 98
Fragments
556 *TrGF* : 85
588 *TrGF* : 84

Eustathe

Commentaires à l'Iliade
633, 58-59 : 89, 148-149
Commentaires à l'Odyssée
1396, 61 : 148, 197
1397, 28 : 148, 197, 208, 214

Exode

32, 5-6 : 44

Genèse

26, 8 : 37

Gilgameš

M. III 9 : 226

Gorgias

B 11a D.-K. = D 25 L.-M. : 86, 178-179, 212

Héraclite

A 1, 3 D.-K. : 118, 174
B 1 D.-K. = D 1, D 110, R 86 L.-M. : 21, 50, 52, 56, 59, 72, 131, 144, 180
B 10 D.-K. = D47, D90 L.-M. : 116, 136, 138-139
B 20 D.-K. = D 118 L.-M. : 59, 128, 139, 141-142, 220, 281
B 25 D.-K. = D 122b, R 87 L.-M. : 139, 142, 218-220
B 30 D.-K. = D 85 L.-M. : 126, 127, 129-133, 138, 155
B 42 D.-K. = D 21 L.-M. : 71, 164, 217
B 50 D.-K. = D 46 L.-M. : 22, 50, 72
B 51 D.-K. = D 49 L.-M. : 136-141
B 52 D.-K. = D 76 L.-M. : *passim*
B 53 D.-K. = D 64 L.-M. : 22, 34-35, 60, 66, 117, 142, 167, 169, 221
B 56 D.-K. = D 22 L.-M. : 11, 21, 73, 128, 133, 141, 145, 174-175, 217-218
B 70 D.-K. = D 6 L.-M. : 11, 104, 145, 166, 217
B 72 D.-K. = R 54 L.-M. : 56, 176
B 74 D.-K. = D 7, R 54, R 96 L.-M. : 59
B 79 D.-K. = D 75 L.-M. : 23, 59, 76, 218
B 88 D.-K. = D 68 L.-M. : 56, 71, 139-143, 218
B 92 D.-K. = D 42 L.-M. : 183
B 93 D.-K. = D 41 L.-M. : 72, 138, 174, 184, 195-196
B 105 D.-K. = D 24 L.-M. : 174, 223
B 117 D.-K. = D 104 L.-M. : 23, 59, 73, 117, 161, 220
B 119 D.-K. = D 111 L.-M. : 220
B 120 D.-K = D 93a et b L.-M. : 71-72, 220
B 121 D.-K. = D 14 L.-M. : 30, 71-72, 118, 129, 165, 218
B 124 D.-K. = D 60 L.-M. : 72, 116, 180, 222

Hérodote

Histoires
I, 63 : 164
I, 94 : 77, 90, 104, 212
I, 114 : 155
I, 114-115 : 105, 117

Hésychius

Lexicon
s.v. βασιλίνδα : 155
s.v. λαγχάνειν 191

Histoire Auguste

Tacite, VI, 5 : 119

Homère

Iliade
IV, 479 : 176
VI, 488 : 223
XVI, 361-364 : 177
XX, 308 : 61
XXIII, 78-92 : 189
XXIII, 79-81 : 191
XXIII, 239-240 : 193
XXIII, 326 : 192

Odyssée
I, 106-112 : 98, 164, 211, 214
V, 160 : 176
VI, 96-116 : 105
XI, 126 : 192
XVIII, 204 : 176
XIX, 403-404 : 62

Horace

Art poétique
156 : 105

Épitres
I, 1, 60-64 : 117

Hymne homérique à Hermès

24-65 : 222

Isidore de Séville

Étymologies
XVIII, 64 : 241

Jamblique

Épitre 5 à Dexippus, Sur la dialectique
7-10 : 196

Jean d'Antioche

Extraits salmasiens (*Excerpta Salmasiana*)
II, 26 : 240

Lucien

Les Vies des philosophes à l'encan
13 : 12, 28, 98
14 : 22, 30, 52, 116, 154

Lucrèce

De la nature
I, 196 : 182
I, 912 : 182
II, 1013 : 182

Minucius Félix

Octavius, Dialogue philosophique, III : 105

Papyrus d'Oxyrhynque

III 470 : 242
IV 773 : 204
XLV 3239 : 199

Papyrus de Bologne

I 3 : 204

Papyrus de Londres

121 (= *PGM* VII) : 204

Papyrus Jenaer

II 15 : 200

Pausanias

Description de la Grèce
I, 27, 3 : 109
VII, 18, 12 : 110
VIII, 23, 6-7 : 113
IX, 10, 4 : 110

Philon d'Aléxandrie

De la plantation (*De plantatione*)
169-170 : 38

Philostrate

Héroïque
X, 1, 2 : 86
X, 1, 3-4 : 78
X, 2, 3-6 : 79
X, 3, 1-2 : 80
X, 4, 4-5 : 81

La Galerie de tableaux
II, 17, 13 : 119

Pindare

Néméennes
VII, 100-101 : 62

Platon

Charmide
174a-b : 154, 163

Cratyle
402a : 119

Euthydème
277d-278c : 105

Gorgias
450d : 101, 154

Lois
643b-d : 100
793c-794d : 105
793e-794a : 105-106
888e :181
902d9-e2 : 209
903d3-e1 : 210
903d8-e1 : 216, 219
904e1 : 215

Lysis
206e : 152, 192
206d : 106

Phèdre
229b : 105
274a : 154
274c-d : 77, 163, 214
République
374c : 103
424b : 100
487b : 163, 168
539b : 105
604c 5-9 : 214
Théétète
146a : 168
201c-202d : 182

Plaute

Le parasite (Curculio)
359 : 168

Pline

Histoire naturelle
VIII, 185 : 114

Plutarque

Agésilas
XXV, 11 : 106
Isis et Osiris
356 : 114
Préceptes de gouvernement
812 A : 153
Propos de table
733 A 1-3 : 187
Questions platoniciennes
VIII, 4, 1007 D : 155
Sur les oracles de la Pythie
397 A 9-11- 406 F 7-8 : 185
Vie d'Alcibiade
II, 3-4 : 105, 152
Vie des dix orateurs, Isocrate
839c : 109

Polémon

fr. 32 Preller : 90

Pollux

Onomasticon
I, 30 : 151
I, 30-31 : 111
VI, 107 : 151
VI, 109 : 151
VII, 200-206 : 151, 198, 212
IX, 97 : 208
IX, 97-98 : 197
IX, 98 : 208
IX, 99-103 : 152
IX, 101-103 : 152
IX, 104 : 109
IX, 105 : 109
IX, 110 : 117, 155
IX, 117 : 152-153

Polybe

Histoires
I, 84 : 168

Proclus

Hypotyposes (*Hypotyposis astronomicarum positionum*)
III, 42, 8-17 : 249

Ps.-Hippolyte

Réfutation de toutes les hérésies (Elenchos)
IX, 8 : 34
IX, 9, 4 : 21, 34, 48, 60, 76
IX, 10, 6 : 35

Pseudo-Hérodote

Vies d'Homère
499 : 175

Scholies à Théocrite

6.18/19i Wendel : 150

Sénèque

De la constance du sage
XII, 2 : 104

Sextus Empiricus

Contre les Mathématiciens
7.129 : 132

Simplicius

Physique
144, 25 : 19

Sophocle

Fragments
396 *TrGF* : 208
479 *TrGF* : 83, 90, 163, 213
711 *TrGF* : 185

Straton

Phoenicides
1, 1-47 K.-A. : 111

Suétone

Néron
35 : 198

Les Jeux des Grecs (*Peri paidiōn*)
I, 17 Taillardat : 89

Šumma ālu

I, l.125 : 226, 235

Tibulle

Élégies
I, 3, 9-13 : 115

Tyrtée

1, 15 Année (= 12, 15 West) : 69
1, 24 Année (=12, 24 West) : 62
1, 30 Année (= 12, 30 West) : 61

Vettius Valens

Anthologies
VI, 2, 20-22 : 243

Virgile

Énéide
VII, 378-383 : 106

Xénophon

Mémorables
I, 2, 57 : 164
III 9, 9 : 164

Xénophon d'Éphèse

Les Éphésiaques
V, 4, 8-11 : 114

Tables des matières

Introduction

David Bouvier et Véronique Dasen 5

Héraclite et sa réception

Fronterotta Francesco

Lire une œuvre fragmentaire : Héraclite, le temps de la vie et l'enfant qui joue 17

Massa Francesco

Des dieux qui jouent : polémiques religieuses autour du fr. 52 D.-K. d'Héraclite dans l'Empire romain 27

Année Magali

Héraclite, fr. 52 D.-K. : Jeux de mots ou nécessité linguistique d'une composition en αἰών majeur ? 47

Vespa Marco

La sagesse de Palamède : les dés, les pions et l'établissement d'un ordre (à propos de Philostrate, Sur les héros*, 10 Follet)* 75

Penser l'enfant qui joue

Dasen Véronique

La royauté de l'enfant. À propos d'Héraclite et de pratiques ludiques enfantines en Grèce ancienne 97

Ellis Richard

Ludic Philosophy and Heraclitus' Playing Children 125

Schädler Ulrich

« Le temps un enfant qui joue » – mais à quoi ? La perspective ludographique 147

Destrée Pierre

« Ne passez pas votre vie à faire l'enfant ! » Humour et causticité dans le fragment D.-K. B 52 159

HÉRACLITE, HASARD ET ORDRE COSMIQUE

BOUVIER David

*Un coup de dés jamais n'abolira l'*Iliade 173

COSTANZA Salvatore

Pas que des pions (πεσσοί) : jeux de nombres et de dés autour de la pséphomancie 195

MACÉ Arnaud

*Platon et Héraclite, le jeu des cinq lignes (*pente grammai*) comme analogie du destin* 207

RENDU LOISEL Anne-Caroline

« S'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 225

SPADINI Fabio

Aiôn en jeu ou la valeur symbolique du temps 239

POSTFACE

HAMAYON Roberte

Un regard d'anthropologue : l'annonce d'une captivante et déroutante famille de notions 259

LISTE DES CONTRIBUTEURS 271

RÉSUMÉS/ABSTRACTS 277

BIBLIOGRAPHIE 289

INDEX

Index général 323

Index des sources antiques 329

Imprimé par Henroprint
Décembre 2020