

O jogo sentido de maneira cósmica em Nietzsche e Heráclito

Leonardo Mees

Doutorando PPGF-UFRJ

Bolsista da CAPES

Desde que começa a passar a relha de seu arado humano, demasiado humano, sobre o chão empedernido da metafísica, Nietzsche critica a “certeza imediata” do ego cogito cartesiano. Reconhecendo nesta pretensão moderna de fundamento uma crença nas categorias gramaticais, que não se percebem mais como artificios e condições do próprio pensamento. Nietzsche afirma que o que “o separa radicalmente dos metafísicos é o fato de não concordar com eles que seja o ‘eu’ que pensa”, para ele, o “eu” é antes “uma construção do pensamento [*Konstruktion des Denkens*]”, assim como são construções do pensamento os conceitos de “matéria, coisa, substância, indivíduo, meta, número”, etc.¹. Para ele, tem sido a crença na gramática, que até agora tem subjugado e dominado toda a metafísica². Com ajuda das ficções gramaticais, a metafísica introduziu uma espécie de “constância no devir do mundo” e assim inventou uma realidade de essência constante para além do mundo das aparências. A argumentação de Descartes acerca do cogito se apóia na mesma conclusão que tira o espectador de um raio no céu escuro, ao dividir o fenômeno em dois momentos, afirmando que “o relâmpago relampeja”, uma vez o relâmpago é entendido como uma atividade (o relampejar), outra como o próprio sujeito de sua ação. “Pensa-se: por conseguinte há pensador”, esta é, segundo Nietzsche, a argumentação cartesiana. Para ele o “cogito certamente é uma palavra: mas significa algo múltiplo: muitas coisas são multiformes,

¹ NIETZSCHE, KSA 11, 35[35], p. 526.

² Cf. o “fetichismo da linguagem” em: NIETZSCHE, *Crepúsculo dos Ídolos*, “A ‘razão’ na filosofia”, § 5.

mas nos as apreendemos grosseiramente como se fossem unidade”³. A suposição genealógica de Nietzsche para esta crença em algo constante e imutável é descrita a partir da experiência da repetição de um mesmo estímulo sobre um protoplasma, que acaba achando que tudo o mais decorre do mesmo estímulo. Esta mesma crença, segundo sua hipótese científica, deve ter influenciado profundamente os seres orgânicos. “Assim surge a crença em algo constante e igual *fora de nós* – e somente mais tarde, depois de incrível adaptação e habituação ao *fora de nós*, como algo *constante e igual-a-si-mesmo*, então nós apreendemos a nós mesmos como algo incondicionado”⁴. Esta crença “errônea” já está presente no processo de assimilação do ser orgânico, de forma que ela parece não nascer da autoconsciência de um “sujeito”, mas da experiência de contato e incorporação do “mundo externo”.

Parece-nos que toda esta crítica nietzschiana, às ficções da linguagem conceitual e à noção de “indivíduo”, “sujeito” e “eu”, está sendo orientada por sua intuição fundamental do acontecimento de mundo como jogo. Toda crítica e desdém de Nietzsche pelo “pão seco que a razão humana lhe oferece desfruta secretamente da mesa

³ NIETZSCHE, KSA 11, 40 [23], p. 639. O aforismo continua: “No famoso cogito se encontra: 1) pensa-se [*es denkt*], 2) e eu acredito que seja eu aquele que pensa, 3) mas também supondo que este segundo ponto paire em suspenso, como questão de crença, assim aquele primeiro ‘pensa-se’ ainda é um crença, a saber: que ‘pensar’ seja uma atividade, para a qual um sujeito, ao menos um ‘se’ [*es*], deva ser pensado – e no mais o ergo sum não significa nada! Mas isto é uma crença na gramática, pois ‘as coisas’ e suas ‘atividades’ já são postas e nós há muito estamos longe de uma certeza imediata”.

⁴ NIETZSCHE, KSA 9, 11[268], p. 544. Mihailo Djuric reconhece neste fragmento um momento divisor de águas entre a filosofia antiga e a moderna: “Apenas um leitor superficial e negligente poderia de perceber que aqui Nietzsche vai além do âmbito individual-psicológico, entrando no histórico-espiritual, que aqui não se trata dois graus abstratos de experiência possível, mas de dois modelos concretos da interpretação filosófica do mundo” (*Nietzsche und die Metaphysik*, p. 54).

dos deuses”, porque joga o jogo divino da criança heraclítica⁵. A imagem do jogo pode ser entendida como a caixa de ressonância, ou o arco, que se estende desde a “justificação estética da existência do mundo” até o “pensamento do eterno retorno” de Nietzsche, e dentro da qual percute e ganha timbre, cada vez, as diversas críticas nietzschianas aos valores transmundanos da metafísica. A imagem do jogo, por sua perspectiva radicalmente relacional e seu enfoque sobre a dinâmica de constelação e significação do embate de forças, propicia à filosofia de Nietzsche uma ampla perspectiva intuitiva para fazer frente ao conceito de substância e subjetividade da metafísica antiga e moderna. No entanto, enquanto não nos introduzirmos de algum modo na intuição fundamental desta imagem do jogo, que descongela e liquidifica os valores metafísicos tradicionais e modernos, apenas repetiremos e multiplicaremos *ad libitum* as palavras das críticas de Nietzsche, não percebendo de onde ele vê tudo aquilo sobre o que martela. Nesta linha de mera repetição de conceitos nietzschianos, poderíamos dizer que Nietzsche vai contra a visão metafísica do mundo porque a metafísica desdenha da sensibilidade, despreza o corpo, a terra e tudo que é mundano. Nietzsche estaria então no outro partido, no grupo dos filósofos que defendem a inversão dos valores transmundanos e incorpóreos, propondo uma visão lúdico-dionisíaca de mundo, onde a embriaguez da sensibilidade e do corpo passa a ter vez e voz. Poderíamos ainda dizer, que a noção de jogo de Nietzsche reafirma o lado dionisíaco e trágico da existência, rompendo com a cultura apolínea do *principium individuationis* e do racionalismo moderno.

De fato, estas considerações não são de todo impertinentes. Contudo, elas se dão, de pressa de mais, por contentes com sua compreensão mediana de todo um processo nietzschiano de sensibilização para com o acontecimento do mundo, pretendem-se de antemão entendidas no “pensamento-sentido” [*Besinnung*] de Nietzsche. Quando Nietzsche critica, p. ex., a errância moderna do eu e a conceituação substancialista da realidade, nos propondo sentir a realidade de maneira cósmica [*kosmisch empfinden*], parece que

⁵ “Acredita em mim. Aquele que duvida só encontra contradição e falta em tudo o que pensa porque conhece a harmonia da beleza absoluta, que nunca se deixa pensar. Ele só desdenha o pão seco que a razão humana lhe oferece para opinar porque desfruta, secretamente, da mesa dos deuses”. HÖLDERLIN, Friedrich. *Hyperion ou O Eremita na Grécia*, p. 99.

ele não está simplesmente tomando o partido da sensibilidade subjetiva, não está defendendo a minha maneira egoísta ou altruísta de sentir o mundo, como o “último homem” de o *Assim falava Zarathustra*. Não! Neste caso, “sentir cosmicamente” a realidade não significa tomar partido do *alter ego* objetivo do mundo nem do *alter mundum*, como minha subjetividade.

É preciso deixar de sentir-se como um ego fantástico! Aprender, aos poucos, a deixar de lado o suposto [vermeintlich] indivíduo. Descobrir o erro [Irrthum] que é o ego! Entender o egoísmo como um erro! Compreendê-lo não como uma oposição ao altruísmo! Pois isto ainda seria um amor aos outros supostos indivíduos! Não, de jeito nenhum! É preciso ir muito além de “mim” e de “ti”! É preciso sentir de maneira cósmica! [kosmisch empfinden] [NIETZSCHE, KSA 9, 11 [5], p. 442-443].

De fato, não é fácil deixar de se sentir como “um ego fantástico”! Alguma linguagem lógico-conceitual, incorporada aos nossos gestos cotidianos, parece sempre estar querendo se infiltrar em nossas compreensões de ações e inações. A questão requer então uma abordagem radicalmente distinta da assunção dos preconceitos e ficções da linguagem conceitual. O próprio Nietzsche reconheceu, em seu *Ensaio de auto-crítica*, em seu novo prólogo de 1886 a *O Nascimento da Tragédia*, que “as fórmulas kantianas e schopenhauerianas obscureceram e estragaram seu pressentimento do dionisiaco”, “a ingerência de coisas modernas” estragou “o grandioso problema grego” (§ 6). Por isso, se não quisermos, de fato, apenas repetir a compreensão mediana dos conceitos da filosofia de Nietzsche, precisamos então aprender a jogar com os limites dos próprios conceitos nietzschianos. Ou seja, não é mais possível ser um espectador indiferente, que da arquibancada apenas relaciona e narra quais números que correm atrás da bola, sem conhecer seus nomes, sua trajetória de aprendizado e aperfeiçoamento de jogo. Assim, para não estragarmos a intuição nietzschiana do “jogo do mundo” e do respectivo “sentimento cósmico”, com nossa compreensão mediana destes conceitos, também precisamos arriscar nos introduzir nos limites de sua conceituação, começar jogando contra aquilo que nos faz frente como palavra, ainda que de forma incipiente e tateante, mas sob a expectativa de encontrar uma multiplicidade em jogo nestas formações...

Numa primeira abordagem meramente vocabular da expressão “sentir de maneira cósmica”, vemos que o verbo *empfinden*, em alemão, não significa simplesmente o “sentir diretamente” a sensação corporal. *Empfinden* e *fühlen* possuem nuances diferentes de significação. Assim explica o dicionário dos irmãos Grimm: “*empfinden* parece ter a mesma significação de *fühlen*, apenas que *fühlen* é agora algo do âmbito da sensação e *empfinden* algo mais espiritual e abstrato”, [...] “o sentimento [*Gefühl*] da dor é mais corporal, a sensação [*Empfindung*] da dor é interna; p. ex., eu sinto [*fühle*] tua mão e a acho [*empfinde*] agradável acariciá-la; no entanto na linguagem usual não se presta atenção nestas diferenças”⁶. Nietzsche conhecia estas diferenças apontadas no dicionário dos irmãos Grimm, pois se serve deles em seus estudos filológicos e, às vezes, fica desapontado por não encontrar neles o que procurava⁷. Etimologicamente, a palavra *empfinden* parece derivar de uma assimilação do prefixo *ent-*, que significa “a partir de algo, desde de, em seguimento de...”, com o verbo *finden*, que significa “achar, encontrar, crer ser”, *empfinden* significaria então, algo assim como: achar algo partindo de algo, perceber algo partindo do sentido; sentir a partir do sentido⁸. No ato da sensação [*Empfindung*] acontece o “jogo espiritual-abstrato” de encontrar, naquilo que se sentiu e se quis sentir, a indicação do sentido que se sentiu e que sempre já se quis sentir. Na procura da *Empfindung*, as múltiplas indicações são inquiridas, em função de um arranjo possível do sentido. Por isto, a sensação nunca é sem mundo, sem arranjo de sentido. Os gregos chamavam o arranjo e a coordenação de tudo que é sentido de *kósmos*. *Kósmos* não significa apenas mundo, como o conjunto de todas as coisas existentes e possíveis, mas principalmente um determinado modo de ordenação e

⁶ GRIMM, Jacob e GRIMM, Wilhem. *Deutsches Wörterbuch*.

⁷ “Os irmãos Grimm permanecem mudos como um túmulo a respeito desta espécie de ‘trazer à fala’ (*zur Ansprache kommen*)” (NIETZSCHE, KSA 1, p. 236, Primeira Consideração Intempestiva, texto 12).

⁸ Cf. esta significação em SEEBOLD, Elmar (org.). *Kluge Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*.

organização de tudo no todo, um modo de sentir o sentido ⁹. *Kosmisch empfinden* poderia significar, numa abordagem meramente vocabular, algo assim como “sentir a partir do sentimento do mundo, o sentido do todo”. Com outras palavras: quando Nietzsche nos diz que é preciso “descobrir a errância do eu... indo além de ‘mim’ e ‘ti’ e que, portanto, é preciso aprender a “sentir de maneira cósmica” (NIETZSCHE, KSA 9, 11[7], p. 443), ele está nos desafiando a sentir-nos “espiritualmente” dentro do jogo de sentidos e significações do vasto arranjo do mundo. Mas esta sensação “espiritual” [*Empfindung*] do modo de ser multi-significativo do todo [*kosmos*] não implica exclusivamente numa passividade inerte diante do sentimento [*Gefühl*] do todo. Para “sentir de maneira cósmica” é preciso jogar, ao mesmo tempo, de forma ativa (lembrando) e passiva (esquecendo) com aquilo que se “sente”. Tal como joga a criança de Heráclito com aquilo que ela sente ao reinar em seu jogo de pedrinhas. O tempo desta simultaneidade medial-reflexiva (ativo/passivo) da sensação cosmológica corresponde ao tempo *aiônico* do jogo do mundo: o acontecimento lúdico de mundo.

Através desta reflexão, sobre “o jogo do mundo em Heráclito e Nietzsche”, estamos tentando nos introduzir na intuição fundamental disto que Nietzsche chama de “sentir cosmicamente a realidade” [*kosmisch empfinden*] em seu jogo. O nome de Heráclito não foi aleatoriamente escolhido para nos auxiliar nesta empreitada. O próprio Nietzsche afirma, numa anotação de 1883, que antes dele, Heráclito já havia reconhecido que “o mundo é um jogo divino e

⁹ CHANTRAINE, Pierre. *Dictionnaire Étymologique de la Langue grecque*. Veja também as diferentes significações históricas que a palavra “mundo” recebeu na filosofia em: HEIDEGGER, Martin. *A essência do fundamento*, p. 43-83.

algo para além de bem e mal”¹⁰. Em Heráclito, Nietzsche descobre “a mais elevada força de representação intuitiva” (NIETZSCHE, *A filosofia na era trágica dos gregos*, § 5), ele é capaz de “negar a dualidade de dois mundos”, sem precisar distinguir “um mundo físico e um mundo metafísico” (NIETZSCHE, *A filosofia na era trágica dos gregos*, § 5) e vislumbrar assim nas contradições visíveis uma harmonia invisível. Para Nietzsche, foi Heráclito que “descerrou a cortina do espetáculo sublime” do mundo, foi ele que contemplou no mundo “a doutrina da lei no vir-a-ser e do jogo na necessidade” (NIETZSCHE, *A filosofia na era trágica dos gregos*, § 8). Nestas duas doutrinas se encontra a intuição fundamental de mundo de Heráclito: o mundo joga com sua necessidade e, uma vez tendo dado um lance de jogo, todo o seu devir segue a lei desta propriedade. No fragmento 52 de Heráclito, conforme a edição organizada por Diels e Kranz, também encontramos estas duas doutrinas de Heráclito. Para a maioria dos comentadores de Nietzsche, o fragmento 52 de Heráclito influencia imensamente toda

¹⁰ NIETZSCHE, KSA 11, 26[193], p. 201, a citação fala ainda da filosofia vedas, no entanto, pouca informação temos sobre a influência desta filosofia sobre o pensamento de Nietzsche. O que ele parece ter lido e estudado sobre esta filosofia deve ter sido mediado pelo livro de seu amigo Paul Deussen. Nietzsche se refere a este livro de Deussen, *Das System des Vedanta*, em algumas cartas (de 06/03/1883 a Franz Overbeck; de 16/03/1883 e de 20/09/1886 ao próprio Paul Deussen) e em algumas anotações presentes em seus escritos póstumos (de 1883 aforismo 7[34]; de 1884 aforismos 26[193-194, 198-199, 201]). De forma, que nos parece que, o referido caráter precursor da filosofia vedanta, seja apenas o reconhecimento posterior de uma semelhança com sua filosofia, mas que certamente não teve a mesma influência sobre seu pensar, como teve Heráclito desde os seus primeiros escritos. Já com Heráclito a atitude parece ser outra, ele estuda profundamente a sua intuição fundamental de mundo.

a sua filosofia e toda sua intuição fundamental de mundo ¹¹. De forma que, se conseguirmos ver isto que neste fragmento se anuncia, talvez também possamos penetrar no sentido daquilo que Nietzsche compreende com a expressão “sentir de maneira cósmica” e, ao mesmo tempo, ser então presenteados com aquela intuição estético-cosmológica de jogo, que perpassa toda sua filosofia.

Diz o fragmento:

*Aiōn paîs palzōn, pesseyōn hē basileiē.*¹²

O acontecimento do mundo é uma criança jogando, brincando com pedrinhas: o reinado da criança.

Este fragmento de Heráclito é um testemunho de uma possibilidade pré-metafísica de sentir a realidade de forma cósmica. Neste sentido, todas as palavras deste fragmento não falam a partir das ficções individuais do eu ou do não-eu, mas a partir da vigência de um jogo de mundo. Neste fragmento o mundo é visto sob a imagem alegórica de um jogo infantil: o acontecimento do mundo é o reinado da criança. Também vamos analisar todas estas palavras para tentar dar mais um passo dentro neste percurso.

Aiōn : com Platão a palavra *aiōn* passou a ganhar o sentido de “eternidade” (Tim. 37d), mas “nos primórdios da língua grega a

¹¹ Günter Wohlfart examina, em sua obra “*Also sprach Herakleitos*”, as fontes, a etimologia, a sintaxe deste fragmento de Heráclito, bem como toda sua influência sobre a filosofia de Nietzsche. Ele pretende demonstrar a atualidade do conceito de jogo para a pós-modernidade em sua obra *Das spielende Kind. Nietzsche: Postvorsokratiker – vorpostmoderner*, p. 79: “O motivo do fragmento 52 de Heráclito, o inspirado jogo do mundo como um fenômeno estético, se estica desde a época antiga do livro da tragédia, as preleções dos pré-socráticos de Basler, os escritos filosóficos e o fragmento “sobre a verdade e mentira no sentido extra-moral”, e como é o Leit-motiv que perpassa toda a filosofia de Nietzsche até a época tardia”. FINK, Eugen. *A filosofia de Nietzsche*, p. 42: “Em Heráclito julga Nietzsche reencontrar os seus pensamentos mais pessoais”. DJURIC, Mihailo. *Nietzsche und die Metaphysik*, p. 154: “Nietzsche chegou por Heráclito ao pensamento do jogo. E, em verdade, não aceitou simplesmente esta alegoria, mas interpretou-a profundamente e dando-lhe uma cunhagem”.

¹² DIELS, H. e KRANZ, W. *Die Fragmente der Vorsokratiker*, p. 162. A transliteração dos caracteres gregos segue a sugestão de ALMEIDA PRADO, Ana Lia do A. de. In: Revista Clássica, vol. 19, n. 2, 2006, p. 298.

palavra *aiōn* não significava isto. Ela era usada por Homero para caracterizar o tempo da vida humana, o quinhão de vida que é atribuído a cada homem e, em sentido mais estrito, tinha o significado de força de vida humana ou de fonte de vitalidade” (LEYDEN, *Time, Number, and Eternity in Plato and Aristotle*, p. 36). Tratava-se então de um tempo relativo, um tempo que estava em relação com algo, mas que não durava eternamente, ou seja, que não era um tempo sem começo nem fim. O *aiōn* se referia a um acontecimento, no interior do qual todas as coisas estão ordenadas em sua referência. Segundo Alexander Aichele: “A dimensão de significação temporal do *aiōn* se caracteriza pela alteração sensível, que é experimentada como tempo intramundano, e que por isto, se refere a todo ente no mundo” (AICHELE, *Philosophie als Spiel. Platon – Kant – Nietzsche*, p. 21). Neste sentido, podemos entender o *aiōn* como sendo o modo de mundo acontecer, o “acontecimento de mundo”, que não se dá fora de uma relação com os mortais, mas está em estrita referência com o destino e a finitude humana. Trata-se de um acontecimento de vida e morte, crescimento, florescimento e decadência¹³. O tempo do acontecimento do mundo envolve tudo aquilo que o homem experimenta sensivelmente em sua vida: prazeres e dores, beleza e feiúra, alegrias e tristezas, etc. O que caracterizava fundamentalmente o *aiōn*, antes de Platão e Aristóteles, era a experiência humana do todo da vida; na experiência finita do *aiōn* o homem se “sentia de maneira cósmica”, sentia o sentido intramundano de seu ser, sua pertença ao acontecimento de mundo, ou seja, não “precisava enfiar a cabeça na areia das coisas celestes” (NIETZSCHE, *Zarathustra*, “Dos transmundanos”), não precisava “desviar o olhar dos seus sofrimentos e olvidar a si mesmo” (NIETZSCHE, *Zarathustra*, “Dos transmundanos”). Para o Zarathustra de Nietzsche, o sofrimento e a impotência humana são os criadores e inventores da ilusão de todos os mundos do além [*Hinterwelten*]. O homem deixa de acreditar no sentido *aiônico* da terra quando não reconhece mais a dor e o sofrimento como constitutivos do prazer e da alegria. À medida que postula uma causa metafísica para todo

¹³ “Homero usava *aiōn* apenas em relação ao final da vida, a morte, de tal forma que já neste ponto os gregos já estavam movidos e marcados pelo destino trágico da humanidade” (AICHELE, *Philosophie als Spiel. Platon – Kant – Nietzsche*, p. 21).

acontecimento intramundano, o homem acaba traduzindo “*aiōn*” por “eternidade”, retirando do mundo a plenitude de seu sentido.

Pais paizōn, significa literalmente “criança criando”. Ocorre, contudo, que o verbo *paizō* por verbalizar o modo de ser criança (*pais*), ganhou o sentido de: jogar, brincar como criança, aventurar, apostar... *paizō* significa jogar de modo infantil, sem regras previamente determinadas, iniciando um movimento, que por si só determina sua continuidade ou repetição. O jogo infantil do *paizein* não tem uma finalidade determinada, todo o foco do jogo está no movimento de escuta e obediência ao próprio jogo, que como um todo vai se auto-determinando à medida que se joga. Porque esta forma de jogo infantil não está de antemão presa a nenhuma finalidade e regra, Nietzsche vê nesta obediência, sem para quê e por quê, uma grande semelhança com a atividade artística¹⁴. O artista também se relaciona com a produção de sua obra tal como a criança, que só joga à medida que se esquece de tudo o mais, abandonando-se inteiramente ao devir da obra em jogo. *O entalhador de Madeira* de Chuang Tzu também só consegue produzir sua obra “depois que esquece o lucro e o sucesso, o louvor e as críticas” e, por fim, até mesmo de seu próprio corpo, com todos os seus membros (MERTON, *A via de Chuang-Tzu*, p. 144-145). O jogo do *paizein* no qual a “criança está criando”, há um esquecimento de finalidades e regras prévias, que em si mesmo constitui a possibilidade para se obedecer o mando do próprio jogo.

O verbo *pesseyōn* também significa jogar, brincar. No entanto, já se tratava aqui de um tipo de brincadeira infantil mais específica, na qual havia um “vínculo” (*vinc-* = *brinc-*) com alguma coisa. Nossa palavra brincadeira também parece conter em sua etimologia elementos do verbo vincular. O jogo do *pesseyein*, em geral, era uma brincadeira com pedrinhas (*pessós*), que eram jogadas sobre um tabuleiro ou no chão, segundo determinadas regras. Explica-nos Alexander Aichele: “Neste jogo as regras constituíam a sua validade absoluta, eram como tais o sentido e a condição de sua possibilidade: caso as regras não fossem seguidas este jogo era

¹⁴ “Neste mundo, um vir-a-ser e perecer, um erigir e destruir, sem qualquer imputação moral e numa inocência eternamente igual, possuem apenas o jogo do artista e da criança. [...] Assim que constrói, porém, conecta, une e forma com regularidade e de acordo com ordenações internas” (NIETZSCHE, *A filosofia na era trágica dos gregos*, § 8).

inteiramente negado ou destruído” (AICHELE, *Philosophie als Spiel. Platon – Kant – Nietzsche*, p. 32). Brincar, no sentido de *pesseyō* significava vincular cada lance de pedrinhas com uma determinada possibilidade de ordenação do tabuleiro. Quem dá vinculo às pedras no tabuleiro instaura uma legislação, dá normatividade aos movimentos. Comparando os dois jogos, podemos dizer que, enquanto o traço mais relevante do *paizein* é a *obediência* ao sentido inusitado de cada lance de jogo, o traço mais importante do *pesseyein* é o *mando* sobre a vinculação de cada lance com uma possibilidade de ordenação do todo. Mas então, em que consiste o *paidós hē basileiē* o reinado da criança?

O reinado da criança, *paidós hē basileiē*, somente acontecia no jogo do mundo *aiōnico*, porque estes dois tipos de jogos, o jogo do esquecimento e da perda de mundo do *paizein* e o jogo ordenado e vinculado por regras do *pesseyein* estavam sobre os domínios de um mesmo senhor. O reinado da criança está marcado pela insígnia de um único modo de ser, no qual não existem dois jogos distintos, que vigem em momentos separados. Sob o reinado da criança há apenas um e mesmo jogo, um constante recomeço do que se faz sempre igual a si mesmo. Assim, para que a mesma insígnia possa ser impressa em todos os âmbitos deste jogo único, é preciso que num mesmo jogo, haja tanto esquecimento como lembrança, tanto perda como conquista, tanto sofrimento como prazer... Para Nietzsche este é o modo de ser da “vontade de poder”, ou seja, o reinado da criança heraclíteia corresponde ao modo de ser fundamental da vida. Na visão da vida de Zaratustra, tanto o servo, que obedece o jogo do *paizein*, como o senhor, que manda no jogo do *pesseyein*, há um e único reinado: o reinado da vontade de poder em eterno retorno.

Qual a relevância deste *aiōn* para a filosofia de Nietzsche? O *aiōn* heraclíteio tem estreita correspondência com a temporalidade do “instante extraordinário” (*Gaia Ciência* § 341) e com a experiência de “eterno retorno” da filosofia de Nietzsche. O próprio Nietzsche afirma em *Ecce Homo*: “A doutrina do ‘eterno retorno’, ou seja, do ciclo absoluto e infinitamente repetido de todas as coisas – essa doutrina de Zaratustra *podia* afinal ter sido ensinada também por Heráclito” (*Nascimento da Tragédia*, § 3). Para Günter Wohlfart, “o *aiōn* corresponde à criança da terceira metamorfose”

¹⁵, das três metamorfoses do espírito, que é descrita por Zaratustra, com as seguintes palavras: “Sim, meus irmãos, para o jogo da criação é preciso dizer um sagrado ‘sim’: o espírito, agora, quer a sua vontade, aquele que está perdido para o mundo conquista o *seu mundo*” (“Das três transformações”). Os dois modos de jogo da criança, o *paizōn* e o *pesseion*, lembram a noção de “conquista de seu mundo por aquele que perdeu mundo” [*seine Welt gewinnt sich der Weltverlorene*], expressa por esta passagem de Zaratustra.

Feitas todas estas referências do *aiōn* com a filosofia de Nietzsche, poderíamos nos dar por satisfeitos: pois, já sabemos que o desafio nietzschiano de “deixar de nos sentir como um ego fantástico”, passando a “sentir de maneira cósmica” está em estreita sintonia com a experiência da criança heraclíteia, sob cuja base é construída a “doutrina do eterno retorno”, o “sagrado sim ao jogo de criação”. Dito tudo isto assim, no engate da locomotiva de conceitos, pode-se acabar ficando com a impressão que, após toda crítica destrutiva à categoria da substância, ao sujeito e ao “ego fantástico”, o discurso de Nietzsche, a respeito do “sentimento cósmico”, na experiência de jogo da criança heraclíteia, acaba se pondo ao lado da campanha dos “últimos homens”, que distribuem gratuitamente “pílulas de otimismo”, pequenos venenos críticos apenas para “gerar bons sonhos”. Para o último homem a “chacota não tem fim. Zangam-se ainda, mas logo reconciliam-se – para não estragar o estômago” (NIETZSCHE, *Zaratustra*, “Prólogo”, § 5). Também diz o adivinho a respeito de Zaratustra: “Na verdade, tal como mil gargalhadas de crianças, chega Zaratustra a todas as câmaras mortuárias, rindo desses noturnos guardiães de sepulcros e de quem mais faz retinir sinistras chaves” (NIETZSCHE, *Zaratustra*, “O adivinho”). Será esta gargalhada da mesma espécie da chacota mesquinha e apequenada do último homem? Estará oculto neste “sentimento cósmico” da criança aiônica um “passa-tempo”, um joguinho de entretenimento do tédio, uma forma cínica de disfarce da “seriedade da vida”? Certamente que não! No entanto, se o conceito de “jogo” e de riso for dado de antemão como já sabido, se o senso comum ditar toda a sua significação, então certamente que sim: a gargalhada pode ser a chacota, que se indispõe a qualquer

¹⁵ WOHLFART, 1991, p. 321: “O jogo na terceira transformação corresponde ao jogo do mundo da criança do mundo, ou seja do ‘tempo do mundo’, na interpretação de Nietzsche do B 52”.

transformação em seu prazerzinho refestelado de sofá. Na verdade, segundo o ensinamento de Zaratustra, para se poder dar uma risada como criança, para se poder jogar o seu jogo de criação, é precisa atravessar o caminho das três transformações do espírito, é precisa sempre de novo aprender a rir de si mesmo, sempre de novo rir “a partir da verdade inteira”. Esta é a grande teoria do jogo de Nietzsche: para jogarmos a partir da verdade inteira do jogo, precisamos nos dispor a levar a sério nossa vocação de jogadores – seguir adiante no caminho das transformações do espírito do jogo.

Na maioria das vezes, não gostamos que nos ensinem como podemos ou devemos rir, queremos “paz” para sentar confortavelmente em nosso sofá e curtir nossos programinhas engraçados... Junto com este pretense entendimento de todo humor da vida, para o qual sempre toda piada não entendida é sem graça, há um saber de último homem, um saber que se acha “inteligente e sabe tudo o que acontece” (NIETZSCHE, *Zaratustra*, “Prólogo”, § 5). No entanto, este “saber presunçoso” parece sem “sabor”, não distingue os temperos do riso, não “sabe o gosto” da experiência de transformação do riso em cada momento de ascensão do espírito, não conhece a “arte de humorizar a vida”¹⁶. Por isso, este último homem também não conhece os significados múltiplos e profundos de “jogo” (*ágon*, *aion*, composição de forças, vontade de poder, criança, roda que gira a partir de si mesma, sagrado sim, instante-extraordinário, eterno-retorno”), não possui ainda a “arte peculiar do filósofo”, o humor, não descobriu “um apurado discernir e conhecer, num relevante diferenciar” (NIETZSCHE, *A filosofia na era trágica dos gregos*, § 3). A arte do apurado discernir e conhecer a respeito do “jogo”, a respeito do “sentir cosmológico”, se conquista no caminho de transição, de travessia, para o jogador: o super-homem. Isto significa que o “jogo” em Nietzsche constitui um “indício de grandeza” do super-homem, “uma pressuposição para aquele que lida com as grandes tarefas” (NIETZSCHE, *Ecce Homo*, § 10, p. 51). Somente aquele que está a caminho do super-homem, o jogador do jogo do mundo, que não acredita em esperanças ultraterrenas, é capaz de rir e desprezar toda mesquinha satisfação dos “mestres da finalidade da existência”, esses homens que periodicamente sempre

¹⁶ Cf. HARADA, Hermógenes. *A arte de humorizar a vida*, p. 195-203.

decretam que “existe algo de que não se pode mais rir em absoluto!” (NIETZSCHE, *Gaia Ciência*, §1).

No entanto, quem se dispõe a jogar ou a rir com perfeição, segue na trilha da auto-superação do próprio interesse do jogo ou do riso. Com o camelo se aprende então um tipo de jogo, que ri do homem sem valores e sem ambição heróica, que não sabe dizer para si mesmo “eu devo agir desta maneira”. Com leão se aprende jogar e a rir do camelo que não sabe dizer : “eu quero” novos valores. Com a criança aprende-se a rir do leão, que não sabe dizer “eu sou”¹⁷. Entre as anotações de Nietzsche da primavera de 1884, momento em que redigia a terceira parte de *Assim falava Zaratustra*, encontramos outras duas tentativas de caracterizar este caminho de ascensão ao “sentimento cósmico” da alegria infantil do jogo:

Póstumo 25[351]

A doutrina *medên ágan* se dirige aos homens com força transbordante – nada de meias medidas. A *enkráteia* e *áskesis* é apenas uma etapa do sublime: mais elevada está a “natureza dourada”.

“Tu deves” – obediência incondicionada nos estóicos, na ordem do cristianismo e dos árabes, na filosofia de Kant (pois tanto faz, se a algo superior ou a um conceito). Mais elevado do que ‘tu deves’ está ‘eu quero’ (os heróis); mais elevado que ‘eu quero’ está ‘eu sou’ (os deuses gregos). Os deuses bárbaros nada expressam com prazer na medida [*Mass*] – não são nem simples, nem leves, nem moderados. (NIETZSCHE, KSA 11, p. 105)

Póstumo 26 [47]

O caminho para a sabedoria. Indícios para a superação da moral.

Primeiro percurso [Gang]. Venerar (obedecer e aprender) melhor do que qualquer um. Reunir para si todos os valores venerados e deixá-los lutar uns com os outros. Suportar tudo que é pesado. Ascetismo do espírito – valentia tempo da comunidade.

Segundo percurso. Quebrar o coração venerador, (como ao que se está rigidamente atado). O segundo espírito. Independência. Tempo do deserto. Crítica de tudo que é venerado (idealização da irreverência), tentativa de avaliações inversas.

Terceiro percurso. Grande decisão, se útil à posição positiva, à afirmação. Nenhum Deus, nenhum homem mais sobre mim! O

¹⁷ Numa anotação da primavera de 1884, Nietzsche descreve a elevação destes níveis do caminho espiritualização:

instinto do criador, que sabe onde põe a mão. Grande responsabilidade e inocência. (Para se ter alegria em algo, deve-se tudo bendizer.) Dar-se o direito de agir. (NIETZSCHE, KSA 11, p. 159-160)

Estes póstumos destacam a noção de ascensão para “algo mais elevado”, apontam para um “caminho da sabedoria”, através do qual se vai de percurso em percurso. Em todos eles Nietzsche aponta três momentos como sendo indispensáveis para aprendermos a saborear e a sentir o significado do último percurso: o jogo cósmico da criança. Poderíamos muito bem qualificar estas três etapas de aprimoramento do saber, como os momentos estruturais de liberação do jogo, ou seja, cada um destes trechos é um jogo-treino sério e, ao mesmo tempo, o pôr em jogo da “grande partida” do sentimento cósmico da criança heraclíteia.

Já para o primeiro jogo-treino, uma transformação é pressuposta: a passagem para o camelo. Nietzsche não diz como se chega a ser camelo, parte de um nível, sobre o qual ele nada diz como se chegou a ele¹⁸. Isto porque não dá para ensinar alguém a gostar disto ou daquilo. A introdução no jogo já parte do próprio jogo, já se começa jogando. Entrar no jogo do mundo, tomar parte no acontecimento do *aiōn*, é algo da ordem do próprio jogo do mundo, somente o jogo é capaz de cativar, atrair e afeiçoar os seus próprios jogadores. Para se venerar e querer superar os demais jogadores na veneração dos mais altos valores, um salto afetivo para dentro da estrutura do jogo já foi dado e sentido. Para levar a termo a sabedoria do “nada em excesso” já é preciso deixar transbordar em si o empenho por não se contentar com meias medidas, o transbordamento do “nada em excesso” rompe com “medidas medíocres”, venera algo “mais elevado”. A veneração [*Verehrung*] de um valor pressupõe a estima, a avaliação de sua grandeza. Para Nietzsche, a palavra homem significa “aquele que avalia” [*der Schätzende*]. Não dá para ensinar a ser homem, já nascemos como homens, já saltamos para o mundo em constituição da avaliação. Atrás de toda avaliação [*Schätzung*] há um tesouro [*Schatz*] sendo desenterrado, um valor sendo degustado. “Avaliar é degustar”

¹⁸ “Zaratustra silencia sobre a primeira transformação, do estado de espírito anterior ao camelo, não considerando que seja necessário declarar isto”. LAMPERT, Laurence. *Nietzsche's Teaching*, p. 33.

[*Schätzen ist Schmecken*] ¹⁹. A sensação do mundo [*die Weltempfindung*] já sempre está jogando um jogo de mundo, se introduzindo diretamente num jogo-treino com a possibilidade de “sentir de forma cósmica”. Aquele que se sente provocado por uma estrutura de valores e, ao mesmo tempo, também provoca os demais avaliadores a serem melhores em sua avaliação, este avança no percurso rumo ao supremo jogo do mundo. Aqui também estão presentes os dois tipos de jogo do fragmento de Heráclito: o jogo de obediência do *paizein* e de mando de regra do *pesséyein*. No entanto, o caráter insipiente de introdução na caminhada não ultrapassa a desproporção existente entre eles – a obediência ao pretense objetivo, o bem, o valor, é maior do que o mando de constituição desta objetividade. Nesta etapa de aprendizado do jogo todos os valores parecem solidamente edificados no mundo externo, estão diante de nós. Quando abrimos os olhos já nos vimos venerando e sendo cativados por algo “objetivamente” dado por um mundo histórico.

Seguindo à frente na experimentação do caminho da sabedoria, ou seja, carregando ao extremo da suportabilidade o peso mais pesado deste valor dado objetivamente, o coração da veneração camelídea se quebra: rompe a preponderância da forma de jogo do *paizein*, a obediência incondicionada. O camelo se pergunta: o que é mais pesado: obedecer ou mandar? Tomado por esta cisão o camelo entope suas artérias com o mau colesterol da obediência. Conclusão: enfarta de miocárdia, de desequilíbrio de jogo: excesso-carência na coordenação do pulsar de seus batimentos da avaliação-veneração. No extremo da obediência o escravo se encontra com o mandamento da obediência, com o poder de mando e decisão sobre a continuidade e renovação de sua subserviência. Descobre que para poder obedecer ele sempre precisa mandar em si mesmo, que a obediência não segue sozinha em mera passividade, ele mesmo ainda deve ser capaz de mandar obedecer. Descobre que mais elevado do que o “tu deves” está o “eu quero”. Aprende assim a inverter o percurso que até então seguia. Com o jogo de mando do leão, o coração avança para o deserto, à cata de “avaliações invertidas”, de trans-estimação de seu próprio ato de avaliação. Estudando de novo o acontecimento de mundo, o leão reconhece na pretensa objetividade do bem super-

¹⁹ NIETZSCHE, KSA 10, 12[9], p. 401.

avaliado um assentimento a uma “crença”: avaliar é antes de tudo “ter algo por verdadeiro”, crer na existência de uma configuração unitária dentro do fluxo incansável das múltiplas possibilidades de configuração do mundo. O leão aponta criticamente para o ato genealógico de concessão de poder, reconhece o processo de unificação de uma determinada configuração de valor: eu quero que isto seja feito. Para o leão, avaliar é principalmente mandar, erigir novos valores: seu jogo retoma um momento ofuscado na gênese de toda veneração, vincula-se à operatividade de sua força de estimação de valores. O leão joga preponderantemente o jogo do *pesseyein*, instaurando normas e regras para serem seguidas por todo jogador, que se dispõe a ser bom jogador.

No terceiro e último trecho de aprendizado de ordenação cosmológica do jogo aiônico, onde a obediência e o mando não estão cindidos, mas sob a égide de um e único rei, a criança finalmente assume o reinado do jogo: o jogo “rola a partir de si mesmo”. Nietzsche caracteriza este momento como a “alegria da bênção”, como o desenrolar-se de uma divindade, que a tudo diz “eu sou todo este jogo”, no reinado original. Longe de seu reino original, mando e obediência são duas modas que separam os homens, falta-lhes a magia que possa os reunir divinamente no reino da criança. Somente a “alegria”, como canta Schiller, consiste “nesta magia que reúne novamente aquilo que as modas tinham separado com rigor”²⁰. A alegria do riso inteiro é a fagulha divina que reúne todas as dicotomias: mando-obediência, atividade-passividade, lembrar-esquecer, vontade de poder e eterno retorno... O acontecimento do jogo do mundo conta a saga do caminho da sabedoria, do caminho de aprimoramento na experiência de sentir a alegria pela reunião de todos os elementos do grande jogo do mundo. A alegria se dá o direito de agir sem divisões: partindo sempre desde a partida do grande jogo do mundo. “Sentir de maneira cósmica” significa partir da gênese de tudo: jogar a partida da alegria, que se conquista na “superação”, no “caminho da sabedoria”, nas “transformações do espírito”.

²⁰ “Alegria, bela centelha divina, filha do Elísio, nós entramos no céu, em teu santo reinado, embriagados pelo fogo. Tua magia ata novamente os laços separados pelas modas; todos os homens se tornam irmãos, onde tua asa suave paira”. SCHILLER, Friedrich. *Das dichterische Werk*, vol.1, p. 177.

Referências bibliográficas

AICHELE, Alexander. *Philosophie als Spiel. Platon – Kant – Nietzsche*. Berlin: Akademie Verlag, 2000.

CHANTRAINE, Pierre. *Dictionnaire Étymologique de la Langue grecque*. Paris: Éditions Klincksieck, 1968.

DIELS, H. e KRANZ, W. *Die Fragmente der Vorsokratiker*. Vol. 1, 19ª ed., Zürich: Weidmann, 1996.

DJURIC, Mihailo. *Nietzsche und die Metaphysik*. Berlin/New York: Walter de Gruyter, 1985.

FINK, Eugen. *A filosofia de Nietzsche*. Trad. Joaquim Lourenço Duarte Peixoto, Lisboa: Editorial Presença, 1983.

GRIMM, Jacob e GRIMM, Wilhem. *Deutsches Wörterbuch*. (16 vols.), Leipzig: S. Hirzel, 1971.

HARADA, Hermógenes. *A arte de humorizar a vida*. In: Revista Grande Sinal, abril, ano 31, Petrópolis: Vozes, 1977.

HEIDEGGER, Martin. *A essência do fundamento*. Trad. Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 1988.

HÖLDERLIN, Friedrich. *Hyperion ou O Eremita na Grécia*. Trad. Márcia C. de Sá Cavalcante. Petrópolis: vozes, 1994.

LAMPERT, Laurence. *Nietzsche's Teaching. An Interpretation of Thus Spoke Zarathustra*. New Haven/London: Yale University Press, 1986.

LEYDEN, W. von. Time, Number, and Eternity in Plato and Aristotle. In: *The Philosophical Quarterly*, Vol. 14, No. 54, Jan., 1964, p. 35-52.

MERTON, Thomas. *A via de Chuang Tzu*. Petrópolis: Vozes, 1984.

MEYER, Theo. *Nietzsche: Kunstauffassung und Lebensbegriff*. Tübingen: Francke, 1991.

_____. *Das Problem des Spiels bei Nietzsche*. In: *Perspektiven der Philosophie*, vol. 29, 2003, Amsterdam/New York: Editions Rodopi B. V., p. 283-304.

NIETZSCHE, Friedrich. W. *Sämtliche Werke – Kritische Studienausgabe*. G. Colli e M. Montinari (orgs.), München: DTV/De Gruyther, 2ª ed., 1999, (KSA).

_____. *Sämtliche Briefe – Kritische Studienausgabe*. G. Colli e M. Montinari (orgs.), München: DTV/De Gruyther, 2ª ed., 2003, (KSB).

_____. *Além do bem e do mal: prelúdio a uma filosofia do futuro*. Trad. Paulo César de Souza, São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

_____. *Assim falou Zaratustra*. Trad. Maria da Silva. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

_____. *A filosofia na era trágica dos gregos*. Trad. Fernando R. de Moraes Barros, São Paulo: Ed. Hedra, 2008.

_____. *A Gaia Ciência*. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

_____. *Genealogia da Moral. Uma Polêmica*. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

_____. *Humano, Demasiado Humano: um livro para espíritos livres*. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

_____. *O Nascimento da tragédia ou helenismo e pessimismo*. Trad. J. Guinsburg, São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

PADUREAN, Vasile. *Spiel-Kunst-Schein. Nietzsche als ursprünglicher Denker*. Stuttgart: W. Kohlhammer, 2008.

SEEBOLD, Elmar (org.). *Kluge Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. Berlin: Walter de Gruyter, 24^a ed., 2002, CDROM.

SCHILLER, Friedrich. *Das dichterische Werk*, vol.1, Stuttgart: W. Kohlhammer, 1955.

WOHLFART, Günter. *Das spielende Kind. Nietzsche: Postvorsokratiker – vorpostmoderner*. Essen: Die Blaue Eule, 1999.

_____. “*Also sprach Herakleitos*”. Heracklits Fragment B 52 und Nietzsches Heraklit-Rezeption. Freiburg/München: Verlag Karl Alber, 1991.