

O tempo e a criança: comentários ao fragmento 52 de Heráclito de Éfeso¹

Mauro Rocha Baptista

Doutor em Ciência da Religião/Filosofia da Religião pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Professor da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG/Barbacena). Líder do núcleo de pesquisa Educação: Subjetividade e Sociedade e bolsista do Programa de Apoio à Extensão – PAEx/UEMG/Estado.

m-baptista@uol.com.br

Resumo

A proposta deste artigo é discutir os desmembramentos gerados pela frase que compõe o fragmento 52 de Heráclito de Éfeso. Para a análise do conceito de tempo presente nesse fragmento, recorreremos às três imagens de tempo presente na realidade grega: *aion*, a eternidade; *khronós*, a sequência temporal e *kairós*, o instante. Com essa distinção em mente, podemos compreender em que medida o tempo do *aion* pode ser apresentado como um jogo da criança. Uma descrição que deve nos fazer repensar nossa relação com o tempo e o lúdico. É necessário ressaltar que este artigo foi desenvolvido como uma comunicação oral e pretende manter a oralidade que lhe é característica para que forma e substância mantenham a compatibilidade.

Palavras-chave: Heráclito; tempo; criança; jogo; lúdico.

Este artigo pretende ser apenas um comentário, entenda o leitor como uma glosa à maneira do filósofo Giorgio Agamben ou como uma prosa de estrutura bem mineira desde que o entenda como simples e despretensioso comen-

¹ Texto desenvolvido a partir da comunicação proferida na mesa redonda *Museu e infância: temporalidades históricas*, da 8ª Semana Nacional dos Museus seção Barbacena.

tário a respeito de um enigmático fragmento de Heráclito, o obscuro pensador de Éfeso². Em bom grego ele diz “αἰὼν παῖς ἔστι παίζων πεσσεύων· παιδὸς ἢ βασιλῆϊ”. Na tradução mais corrente ao português, feita por José Cavalcante de Souza e vinculada na edição dos *Pré-Socráticos* da coleção *Os pensadores*, se lê “Tempo é criança brincando, jogando; de criança o reinado” (HERÁCLITO, 1978, p. 84). Heráclito brinca com o tempo através de sua relação com a criança. A imagem do severo ancião portando uma ampulheta é pervertida em uma criança que se diverte envolta em seus jogos. O tempo assume uma forma nova e por sua novidade obriga a se repensar sobre o que ele próprio representa. Nossa prosa será feita por meio de uma análise dos termos usados por Heráclito em sua perversão do tempo. Glosando sobre cada um deles, não pretendemos uma nova tradução para o fragmento, uma vez que entendemos que seu caráter aforístico não poderia ser esgotado em qualquer tradução, mas se perpetua enquanto o comentário, a glosa ou a prosa estiverem em ação.

αἰὼν

O primeiro termo do fragmento é *aion*, traduzido como tempo, mas exigente de uma nota de rodapé na qual o tradutor informa sua relação com o tempo sem idade ou, de forma mais direta, com a eternidade. A ressalva é feita por que à ideia de tempo convergem três termos gregos, além de *aion* temos *Khronos* e *Kairós*. O tempo não se apresenta uniformemente em todas as experiências vividas. Por vezes experimentamos o peso contumaz da sucessão inexorável dos fatos. Outras vezes toda a turbulência da

² A referência que fazemos a Giorgio Agamben nesse ponto é uma forma de render tributo à inspiração para este artigo, que parte da leitura de suas obras - notadamente o problema da experiência conforme ele é descrito nos ensaios do livro *Infância e história* - e a questão do tempo trabalhada no livro *O tempo que resta*. Este ainda sem tradução para o português, por isso citamos na referência a edição em espanhol. A relação desse pensador italiano com a glosa é direta no primeiro livro, quando ele, ao fim dos ensaios, se permite uma análise mais livre dos temas e propõe relações que não são imediatas e que, por isso, mantêm uma ludicidade tanto maior, mas também podem ser sentidas de forma indireta em toda a estrutura de suas obras, que se fazem muito mais no diálogo aporístico do que na necessidade de cravar um conceito terminal. Como veremos no desenvolver do texto, esse estilo é necessário para respeitar os próprios argumentos que traçamos sobre o tempo.

vida dá lugar a uma transcendente arrebatção que nos transporta rumo ao inefável. E existem ainda os lampejos *sui generis* nos quais toda arrebatção e toda sucessão cessam para que em meio à loucura, tenhamos o lampejo de consciência de entendermos a oportunidade que só o instante pode nos oferecer.

Khronos é o tempo em sua sequência infatigável. Na mitologia grega se refere ao Titã, pai de Zeus, que instaurou a realidade ao castrar seu pai Uranos. Nos basta fazer uma rápida lembrança das origens descritas por Hesíodo em sua *Teogonia*³. Os deuses primordiais (Caos, Gea, Tártaro e Eros) não podiam dar início às gerações multiformes, porque tudo o que geravam era desenvolvido por cissiparidade, ou seja, de uma divisão de si mesmos que só gerava o que lhes era idêntico. Nesse ponto, Gea cria um parceiro para que seus filhos, gerados em união amorosa, possam representar um novo fluxo de criações. Contudo, a doce mãe terra não contava com a reprovação ao novo por parte de seu parceiro, que, ao ver a possibilidade de perder a sua função de reprodutor, esmagava seus filhos mantendo-se sempre sobre eles.

O primeiro impulso para romper com a estrutura monótona da cissiparidade dos deuses originários esbarra na compulsão pela manutenção de poder por parte de Uranos. Ele foi criado para procriar e dar início a uma geração multiforme, mas se essa geração for feita, ele perde a sua função. Ao sufocar os filhos com seu peso, Uranos está mantendo a sua posição patriarcal no mais elevado *status*, o de jamais, mesmo alcançando o *status* de pai de família, ter que ser o pai de uma família determinada. Somente o tempo, enquanto passagem de tempo, pode pôr fim ao reinado

³ A Teogonia de Hesíodo é um texto feito para cumprir o objetivo de organizar a origem dos deuses sob uma árvore genealógica uniforme, uma vez que cada região da Grécia constituía seus próprios organogramas nas tradições orais, garantindo uma multiplicidade originária a um mesmo deus. Basta pensar na dualidade entre o Eros primordial e o Eros-Cupido presente na própria Teogonia. Se usamos aqui essa fonte não é em esquecimento às críticas que Heráclito faz à falta de inteligência de Hesíodo (Fragmentos 40 e 57), mas como ponto de partida para a construção do jogo que pretendemos instaurar neste texto. Sobre a tensão no pensamento mitológico e a necessidade de ordenação teogônica ver a obra de Vernant e Detienne, principalmente *Mito e sociedade na Grécia antiga*, do primeiro, e *A invenção da mitologia*, do segundo.

patriarcal de um patriarca sem filhos. O jogo de Uranos é o da manutenção do tempo estático primordial, no qual tudo é igual ao mesmo. Nada de novo pode ser gerado nessa imposição de um tempo totalitariamente reunido nas mãos do tirano que não reconhece o direito ao diferente.

Quando Gea esconde o filho *Khronos* e lhe forja uma foice para que castre o pai, ela garante a própria possibilidade de que o novo possa suceder ao velho, de que a estrutura monótona do tempo primordial seja substituída por uma sequência irreparável de novidades. *Khronos* encarna o tempo em sua fluidez, porque representa a laceração da inércia primordial. Muito antes de decepar o pênis de seu pai, por ter rompido com a manutenção da ordem, sendo uma novidade que coexiste com as igualdades primordiais, ele já representa a castração do tirano patriarca sem filhos. Ele representa um filho para que o patriarca não se mantenha apenas como um reprodutor, mas assuma a sua inexorável situação de criador.

A vida de *Khronos* representa o término da inércia primordial e o início da realidade, do confronto de opostos que mantém viva a realidade. *Khronos* é o diferente, exigindo o seu direito à diferença. É a irrupção dos diferentes que assola constantemente a vida naquilo que se chama realidade. Mas *Khronos* é herdeiro de toda a tirania desses primeiros tempos. Um castrador, que, sendo reconhecido como tal, assume a função que antes era desenvolvida por seu pai. Ele deve manter seu poder, evitando que seus filhos se lhe sobreponham. Agindo com mais severidade que a esfinge edipiana, ele devora seus filhos antes que eles tenham a chance de decifrá-lo. O direito ao novo foi instaurado com o nascimento de *Khronos* e definitivamente regrado com a castração de Uranos. Contudo, essa novidade cronológica tem um limite, não pode ferir ao próprio tempo-*Khronos* como garantidor de toda novidade.

A sucessão dos fatos em seu ritmo alucinado impõe a necessidade do novo, mas se reserva ao direito de jamais mudar. Tudo deve mudar, menos a necessidade compulsó-

ria por mudança. *Khronos* se torna um novo patriarca sem filhos. O tempo que permite as gerações não reconhece a sua própria geração. O tempo que garante o direito à diferença não reconhece o direito daquilo que lhe seja diretamente diferente. Não basta somente a sucessão e a possibilidade da realidade, não basta simplesmente o direito ao diferente, é necessário outro tempo ainda, um tempo no qual a sucessão e a realidade sejam assumidos também como uma das possibilidades do diferente.

Para evitar que *Khronos* engula mais um filho, a mãe Reia lhe entrega uma pedra envolta nas vestes da criança. A sucessão do tempo é ludibriada em um instante de lucidez. Zeus é o poder que escapa ao tempo, a oportunidade se fazendo valer de sua situação especial para romper o inexorável fluxo dos fatos, o presente se presentificando. Zeus é a possibilidade que a sucessão do tempo tenha um contraposto no *Kairós*⁴. É através de Zeus que a geração dos Titãs é banida, permitindo uma nova ordem olímpica. Permitindo inclusive a criação dos homens, seres que, apesar de jamais terem conhecido a inércia dos tempos primordiais, estão limitados pelo fluxo cronológico imposto ainda após a oportunidade olímpica. Zeus não pode negar a sequência temporal imposta por seu pai, ele não é uma divindade do tempo como seu antecessor, tudo o que ele faz é possibilitar uma fissura na realidade. É garantir a oportunidade de que por vezes *Khronos* engula uma pedra ao invés de um filho. Diferentemente de seu pai, Zeus não é *Kairós*, ele apenas permite, ou melhor, garante a possibilidade do *Kairós* existir em oposição à sagacidade de *Khronos*.

É pela oportunidade instantânea presentificada por Zeus que a sequência cronológica da realidade encontra uma brecha para permitir que o diferente seja diferente em

⁴ O termo *kairós* foi apropriado pela teologia cristã para se referir ao tempo messiânico. O que chamamos atenção nessa nova comparação com Zeus é que nesse sentido ele é um Messias, portador de uma boa nova que derruba o opressor governo de *Khronos* por oposição lógica. O *Khristós* também é um filho do *Khronos* que assume a função de oferecer aos oprimidos a possibilidade de uma mudança de rumo. Quanto ao papel de Zeus, ver, sobretudo, o texto de Jaa Torrano *O sentido de Zeus*. Quanto ao papel de Cristo como Messias do tempo cairológico, ver de Agamben, *El tiempo que resta*, texto que apresenta uma análise mais focada no messianismo paulineo, e *El reino y la gloria*.

meio à ordem. O tempo da diferença não pode ser ordenado de forma cronológica, ele precisa irromper, causando uma ruptura na própria ordem. É por Zeus eclodir banindo *Khronos* para o mais inferior inferno que é possível banir a cronologia no instante de nossas eclosões. O homem é fruto da eclosão Zeus, o homem é fruto de um *Kairós*, não de um *Khronos* ⁵. Mesmo vivendo o tempo imposto por *Khronos*, o homem é uma criatura gerada por Zeus e como tal só se plenifica quando assume a importância vital do fragmento de realidade permitida pela oportunidade cairológica.

Contudo, o *kairós* é apenas uma oportunidade, um instante, nada mais. Nessa sua configuração, ele pode ser um instante passageiro que nada muda na realidade cotidiana ou realmente se manifestar como uma oportunidade única, pois, por mais que ele seja apenas essa passagem, o homem só pode ser pleno nesse instante. Nesse ponto, devemos retornar ao fragmento de Heráclito, posto que ele não fala nem de um tempo como *Khronos*, nem como *Kairós*. Sabemos então que o tempo que se assemelha à criança não é o da sucessão massacrante, nem o da oportunidade plenificante, mas uma terceira via. *Aion* é a eternidade, uma eternidade que não se confunde com a inércia dos tempos primordiais, mas que garante todas essas estruturas anteriores. *Aion* é o tempo que já existe nos primórdios dos deuses e antes deles, é o tempo no qual a inércia pode ser substituída pela sequência cronológica, no qual a sequência pode dar lugar a uma oportunidade cairológica. É a estrutura temporal por trás de toda construção no tempo.

Essa eternidade a partir da qual tudo é possível é identificada por Heráclito com a criança. Esse *Aion* não é

⁵ Na Teogonia e principalmente em Os trabalhos e os dias, ambos de Hesíodo, a origem do homem é pensada como a constituição de um troféu para comemorar a vitória dos olímpios na titanomaquia, a guerra contra os Titãs liderados por Khronos. O homem teria sido feito pelo sagaz deus Prometeu com as melhores qualidades de cada animal, mas como Prometeu tinha origem titânica, esse troféu acabou por se tornar uma ameaça tão grande aos deuses que por fim eles foram condenados a perder seus benefícios ao abrir a caixa de Pandora e seu criador foi acorrentado para que seu fígado fosse diariamente comido por um abutre e reconstituído toda noite. Prometeu trai a confiança da oportunidade que é Zeus, deve sofrer a consequência de se manter Titã, tendo que se submeter à sequência cronológica do tempo.

o eterno imóvel e perfeito, mas seu perfeito oposto, ou seja, a incompletude da criança. Como criança, o *Aion* não pode ser confundido nem com o despotismo organizacional do *Khronos*, nem com a volatilidade oportunista do *Kairós*. Ele é uma permanência na diferença, mantém a ordem cronológica e a oportunidade cairológica ao mesmo tempo, o tempo-criança da eternidade. Nele o ser e o não-ser se confundem em uma troca permanente de papéis, pois como criança ele não se submete às leis da lógica.

Aion é o tempo das Musas, as filhas da oportunidade que é Zeus com a recordação cronológica que é a Memória⁶. É pelo *Aion* que apresentam, em tensão com a sua filiação cairológica em Zeus, que as Musas não só pervertem infantilmente o *Khronos* já abatido por seu pai, como o *Kairós* que ele próprio representa. Crianças, que são essas inspirações, não se limitam ao ordenamento, embora não se assumam como uma oportunidade. Elas podem tanto dizer a verdade, revelando mistérios da estrutura cronológica e abrindo espaço para uma ruptura cairológica, como podem trazer à luz mentiras símeis⁷, que não são exatamente mentiras com o objetivo de enganar, mas somente a possibilidade de que a verdade seja de outra forma que não a corrente. Para elas nem tudo se resume ao simples jogo de verdade ou mentira. O símile abre espaço para uma infinita gama de realidades que não podem ser ordenadas pelo *Khronos*, nem aproveitadas como oportunidade pelo *Kairós*, embora nelas, reconhecendo a importância do jogo da criança, reconheçamos também a limitação das duas estruturas anteriores.

Sendo assim, o *Aion* só pode ser pensado a partir da possibilidade de múltiplas realidades introduzidas nesse contexto grego pelas Musas. Na inércia primordial já está o

⁶ Sobre as Musas e a sua função, ver o estudo que introduz a tradução da Iluminuras para a Teogonia de Hesíodo: *O mundo como função das Musas*, de Jaa Torrano.

⁷ Essa função das Musas pode ser observada no belo *Proêmio da Teogonia*, de Hesíodo. Segundo ele, antes de ser inspirado pelas Musas, as primeiras palavras que elas lhe disseram foram: “Pastores agrestes, vis infâmias e ventre só, / sabemos muitas mentiras dizer símeis aos fatos / e sabemos, se queremos, dar a ouvir revelações” (HESÍODO, 1992, p. 107). Ao homem que não é nada além de seu ventre, elas explicam a pura possibilidade que representam, anunciando que ele jamais saberá qual o limite entre as verdades que ela anuncia e as mentiras símeis que usa para manter vivo o jogo.

Aíon, é ele que possibilita que a inércia seja também movimento de criação. No reinado de *Khronós* é essa estrutura que permite que a sagacidade da sequência temporal seja traída por uma oportunidade anômala, fazendo com que a pedra seja similar à verdadeira criança. Nos tempos olímpicos do kairológico Zeus, é o *Aíon* que joga com as oportunidades, preenchendo a vida humana com o duvidoso, tornando mais saborosa e penosa a tarefa de decidir entre assumir a oportunidade ou se manter na solidez da rotina.

αἰὼν παῖς ἐστι

Estando desde sempre presente, o *Aíon* só se permite pensar quando a liberdade alcança a sua mais insustentável leveza, a de não se limitar à escolha entre o certo e o errado, mas ter de escolher um dentre os vários caminhos que se abrem à frente. Dentre as várias possibilidades de encontrar caminhos certos, errados e similares. O *Aíon* só pode ser pensado quando assumimos nossa situação de criança, que joga e aposta em sua própria sequência.

Ao associar a eternidade com uma criança, Heráclito não está qualificando a eternidade por um conjunto que lhe seja menor, como quem diz que esta cadeira é verde e distingue do universo das cadeiras apenas aquelas que são dessa cor. A frase em grego comporta uma inversão circular, tanto se pode dizer que a eternidade é criança como que a criança é eternidade, ou simplesmente, eternidade criança é. Em se tratando do pensador de Éfeso, não só é prudente fazer essa ressalva como é necessário. Eternidade é criança, quer dizer que não existe um *Aíon* que seja independente da sua qualidade infantil, assim como não existe uma criança que seja independente de sua relação com as múltiplas possibilidades apresentadas pelos símiles do *Aíon*. Tudo se dá nesse jogo.

A criança não pode ser *Khronos* ou *Kairós* ela é *Aíon*. Ela não é uma sucessão, nem uma oportunidade, ela é o eterno. Nela tudo é um. O tempo é todo inteiro nessa reali-

dade de criança. Não é apenas uma ruptura, nem limitado à sequência. Simplesmente é. Por isso a criança é ainda um infante, um não falar⁸. Posto que sua fala não se enquadra nem na prisão cronológica da vida adulta, nem nos momentos de plenitude do *Kairós*. Sua experiência é a experiência do eterno, que em nossa vida cotidiana devemos banir para que o *Khronos* seja uma realidade e o *Kairós* um alento.

Não vivemos o eterno da criança, porque precisamos de uma ordenação cronológica para que o mundo siga seu fluxo inexorável de evolução e progresso. Mas não suportamos essa ordenação e aspiramos pelo instante em que tudo isso cesse e possamos visualizar a oportunidade que o *Kairós* oferece. Tememos o risco dessa oportunidade, pois não temos como dominar se o que se abrirá depois será certo ou errado, tudo se mostra similar. Voltamos ao *Khronós* mais aliviados por não ter que arcar com a responsabilidade sobre nós mesmos. Flertamos com o *Aion*, mas não somos mais crianças como ele é. Queremos aquilo que é certo, e no *Aion* só encontramos possibilidades em aberto. Quando o *Kairós* nos apresenta essa possibilidade, nos deleitamos, mas só naquele instante. A criança se joga e, por vezes, perde. Nós, os modernos, não podemos mais perder tempo com esses joguinhos de criança.

Nas metamorfoses propostas pelo Zaratustra de Nietzsche⁹, se encontra uma boa referência para esse quadro. O ser camelo reflete a situação da submissão cronológica, da necessidade de se carregar com as informações que o tempo fornece na sua incessante sequência de fatos. O ser leão remete à experiência plenificante do *Kairós*, capaz de fazer cessar a sucessão dos acontecimentos e derrubar a

⁸ Sobre a criança como um infante e sobre a questão da voz humana, ver de Agamben o ensaio *Infância e história*, no livro de mesmo nome. A que se ressaltar que boa parte da obra inicial de Agamben dedica-se à análise da voz humana, estando espalhadas, nos seus primeiros livros, informações que são substanciais para a ampla compreensão desse ensaio. São especialmente importantes os livros: *A linguagem e a morte, ideia de prosa* e alguns ensaios reunidos no livro *La potencia del pensamiento*, este ainda sem tradução para o português.

⁹ O discurso sobre as três metamorfoses é o primeiro proferido pelo profeta Zaratustra após sair de seu autoexílio (NIETZSCHE, 1994, p. 29-31). Depois de uma primeira parte em que o autor apresenta a situação histórica de seu personagem, o texto se desenvolve a partir dos discursos de Zaratustra, em um formato que ao mesmo tempo diz e cumpre o que diz, mantendo a linguagem em conformidade com a mensagem desse profeta.

imposição da realidade cronológica, mas incapaz de perdurar. Por fim, o tornar-se criança implica o sujeito na eternidade que só a criança consegue ser. Nela é possível olhar com novos olhos para aquilo que esteve sempre no mesmo lugar. Ou seja, é possível ver o diferente naquilo que sempre foi tratado como igual.

A eternidade é a criança que permite que o igual seja sempre diferente, uma vez que sendo infante, ela não tem a capacidade de rotular. Mas esse *Aíon* não é apenas uma criança em sentido figurado, ele é a criança sendo criança. A criança brincando, ou seja, “criançasando-se” em seu jogar.

παίζων πεσσεύων

Paídzon é a brincadeira no sentido daquilo que caracteriza a criança. A criança brincando está “criançasando-se”, ou seja, está se fazendo criança. A eternidade é a criança sendo criança em seu brincar e seu jogar¹⁰, logo em tudo aquilo que envolve o lúdico. Se *Khronos* está próximo à rotina que o homem moderno desempenha e *Kairós* ao reconhecimento do instante como uma oportunidade única, *Aíon* é o tempo do lúdico.

Essa comparação, contudo, é exigente de uma análise do que se pretende quando se diz lúdico¹¹. Se se pretende crer que toda falta de seriedade é lúdico, então essa comparação deve ser abandonada. Não podemos comparar a eternidade com o simples ato fisiológico de rir de um infortúnio, ou com a resposta orgânica de ter prazer quando se come determinado alimento, ou ainda com a satisfação hipócrita destinada a agradar o superior pela sua tentativa de ser humorado. Mas se se reconhece a leveza da seriedade que está por trás de cada jogo, então podemos pensar a eternidade como lúdica.

Lúdico não significa falta de seriedade, mas independên-

¹⁰ Pesseúon é um jogo com pedaços de ossos.

¹¹ Para uma análise pormenorizada do lúdico, ver *Homo ludens*, de Huizinga. Para a relação entre jogo e verdade, ver *Verdade e método*, de Gadamer, especialmente o ponto dois da primeira parte (1999, p. 174-239). Para uma reflexão da relação entre tempo e jogo ver o ensaio *País dos brinquedos*, de Agamben (2008, p. 79-107). Para a relação de Heráclito com o jogo, ver *A filosofia na idade trágica dos gregos*, de Nietzsche, partes V a IX (1995, p. 39-61).

cia da seriedade. Ora, anteriormente, já dissemos que a criança não se submete às regras da lógica. Contudo, a que se fazer a ressalva, pois isso não significa dizer que ela seja desregrada. Suas regras agem no ambiente similar do lúdico, nelas o mesmo pode ser outro. As regras estão sendo confeccionadas na eternidade do *Aíon*. Não foram aprisionadas na lógica de *Khronos*, nem são representantes de mero oportunismo. É o jogar que fornece a necessidade da regra a qual, ao ser constituída, vale para a eternidade daquele simples caso, o que não significa dizer que a mesma ocorrência em um novo momento deva se submeter a essa regra eterna.

Eis o grande ponto de originalidade paradoxal do *Aíon*. Sendo criança que está se fazendo criança, ele está em um processo vivo de constituição de si mesmo. Suas regras são extremamente sérias e eternas, porém, ele não precisa crer na mesma seriedade e eternidade dos fatos. Logo, não é o lúdico que representa uma ausência de seriedade, mas por ele a realidade é tomada como algo independente da seriedade imposta pela cronologia. No lúdico a criança pode compreender o símile que existe em cada fato, possibilitando que o mesmo seja outro. Uma mesma ocorrência é e não é a mesma em outro momento, portanto não precisa ser julgada pela mesma regra¹².

Contra a seriedade cronológica da acusação de que um crime é sempre um crime, contra a seriedade cairológica da análise do momento com base no momento, o *Aíon* apresenta a leve seriedade da regra que não se perde no momento, e do momento que não se perde na regra. Não se trata de valorizar a regra, nem o momento, mas de valorizar a adequação de um ao outro, que só se pode fazer estando no jogo. Por isso é impossível caracterizar a eternidade do *Aíon*, a não ser pela comparação feita por Heráclito. De fato, o *Aíon* é criança sendo criança no jogar. De fato o *Aíon* só pode se dar na leve seriedade que as Musas disponibilizam no lúdico.

¹² Segundo o fragmento 91, o mais conhecido de Heráclito: “Em rio não se pode entrar duas vezes no mesmo, segundo Heráclito, nem substância mortal tocar duas vezes na mesma condição, mas pela intensidade e rapidez da mudança dispersa e de novo reúne (ou melhor, nem mesmo de novo nem depois, mas ao mesmo tempo) compõe-se e desiste, aproxima-se e afasta-se” (HERÁCLITO, 1978, p. 88).

De fato o *Aíon* só pode ser pensado como uma ação em ato.

Assim sendo, o lúdico permitido pelo *Aíon* não deve ser pensado como uma atividade pedagogicamente estruturada para chegar a determinada função. Ele só acontece quando é exercido pelo *paídós*, não quando é exercitado pelo *paidagogós*. Não existe lúdico cronologicamente pré-formatado, o lúdico se formata na ação de ser lúdico. Nada mais mortal para as Musas que inspiram a ação lúdica do que ser enclausuradas em casas de ordenação cronológica como muitos museus tendem a ser. Nada mais mortal para o lúdico do que ser fixado pela seriedade de uma regra. Nada mais mortal para o *Aíon* do que ser comparado com uma estrutura inerte.

No *Aíon* o símile pulsa, as regras se pervertem, as localizações se mudam, a criança se faz criança, tudo na mais perfeita seriedade daquilo que não reconhece seriedade onde não é preciso reconhecer. A seriedade do cronológico é estranha a si mesma, por vezes em nossa rotina reconhecemos o quanto é inútil repetir determinada ação, mas nos mantemos nela por respeito ao que foi seriamente instituído. A seriedade cairológica também é estranha a si mesma, por vezes, quando fitamos a oportunidade, sentimos o semblante franzir pela inconsistência entre os nossos desejos de arriscar tudo e de nada perder. A seriedade do *Aíon*, por mais estranha a esses conceitos formais de seriedade, é a única que não é estranha a si mesma. Ela reconhece toda a importância do jogo em que está inserida, mas igualmente reconhece que é só um jogo entre tantos possíveis.

A criança, como o *Aíon*, ouve e respeita a palavra das Musas, por isso entende que a seriedade está em encarar o jogo como jogo, sem pensar no que existe para além dele. Não o jogo como possibilidade de ganhar ou de aprender, mas como a possibilidade única e maravilhosa de jogar, de construir o reinado da criança.

παιδὸς ἡ βασιληίη

O reinado da criança é a última comparação traçada por Heráclito. A eternidade é a criança sendo criança em um

jogo que possibilita o reinado da criança. A eternidade é a possibilidade desse reinado de criança que se opõe aos reinados cronológicos e às oportunidades cairológicas. Na Grécia arcaica, o Rei é um dos mestres da verdade¹³, uma das classes que tem o privilégio de ser orientado pelas Musas. Dizer que através do *Aíon* é constituído um reinado das crianças é dizer que os reinados dos homens só fazem sentido em sua função de ser inspirados pelas Musas. O reinado dos homens só se completa sendo um reinado de crianças. Quando a seriedade cronológica cede lugar à seriedade lúdica, então o reinar sobre os homens pode ser uma reinação, uma travessura de criança¹⁴.

A eternidade reina através de uma travessura, a ponto de aqueles que estão sob seu jugo não saberem de seu reinado. Agem como se a seriedade dos fatos fosse o mais importante, enquanto a eternidade segue seu ritmo lúdico, pipocando símiles por toda parte. Estando submetidos por essas travessuras, nos agarramos ao cronológico e negamos todas as mudanças, explicamos todas as anormalidades e demarcamos objetivo para tudo. Renunciamos ao lúdico do *Aíon*, transformando-o em um jogo de cartas marcadas. Desejamos que a ordem seja razão de todo progresso e esquecemos do alerta heraclítico: é do conflito que surge a mais bela harmonia¹⁵, na travessura que a eternidade faz o seu reinado.

¹³ Sobre os mestres da verdade e a relação entre essas classes com as Musas e a sociedade, é fundamental a análise do livro *Os mestres da verdade na Grécia arcaica*, de Marcel Detienne.

¹⁴ A transformação do reinado de criança em reinação é pensada a partir do texto *Reinações de narizinho*, de Monteiro Lobato.

¹⁵ Esse alerta ressoa em vários de seus fragmentos, mas, com função de ilustração, citamos o fragmento 10: "Conjunções o todo e o não todo, o convergente e o divergente, o consoante e o dissoante, e de todas as coisas um e de um todas as coisas" (HERÁCLITO, 1978, p. 80). É no choque dos opostos que todas as coisas podem ser um, e o um pode ser todas as coisas.

Referências

AGAMBEN, G. *Infância e história*: destruição da experiência e origem da história. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

_____. *A linguagem e a morte*: um seminário sobre o lugar da negatividade. Belo Horizonte: UFMG, 2007.

_____. *Ideia de prosa*. Lisboa: Cotovia, 1999.

_____. *La potencia del pensamiento*: ensayos e conferencias. Barcelona: Anagrama, 2008.

_____. *El tiempo que resta*: comentario a la carta a los romanos. Madrid: Trotta, 2009.

_____. *El reino y la gloria*: una genealogía teológica de la economía y del gobierno / Homo Sacer II, 2. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2008.

DETIENNE, M. *Os mestres da verdade na Grécia arcaica*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988.

_____. *A invensão da mitologia*. 2. ed. Rio de Janeiro: José Olympio; Brasília: UnB, 1998

GADAMER, H-G. *Verdade e método*: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

HERÁCLITO. Doxografia e fragmentos. In: SOUZA, J. C.(Supervisão). *Os pré-socráticos*: fragmentos, doxografia e comentários. São Paulo: Abril Cultural, 1978. (Os pensadores)

HESÍODO. *Teogonia*: a origem dos deuses. 2. ed. São Paulo: Iluminuras, 1992.

_____. *Os trabalhos e os dias*. São Paulo: Iluminuras, 1989.

NIETZSCHE, F. W. *A filosofia na idade trágica dos gregos*. Rio de Janeiro: Elfos; Lisboa: Edições 70, 1995.

_____. *Assim falava Zaratustra*. 10. ed. Lisboa: Guimarães Editores, 1994.

TORRANO, J. *O sentido de Zeus: o mito do mundo e o modo mítico de ser no mundo*. São Paulo: Iluminuras, 1996.

_____. *O mundo como função de Musas*. IN: HESÍODO. *Teogonia: a origem dos deuses*. 2. ed. São Paulo: Iluminuras, 1992, p. 13-101.

VERNANT, J-P. *Mito e sociedade na Grécia antiga*. Rio de Janeiro: José Olympio; Brasília: UnB, 1992.

The time and the child: notes to fragment 52 of Heraclitus of Ephesus

Abstract

The purpose of this paper is to analyse the phrases which are part of the fragment 52 of Heraclitus of Ephesus. For the analysis of the time's concept present in this fragment we appealed to three concepts time present in Greece's reality: *aion*, the eternity; *kronós*, de time sequence; and *kaírós*, the instant. With this distinction we can comprehend how the time of *aion* can be presented as a child's play. This description should make us rethink our relationship with time and the ludic. It is necessary to highlight that this paper was developed as a communication and it has the intention to maintain its oral characteristic, so that the form and the substance keep their compatibilities.

Keywords: Heraclitus; time; child; play; ludic.

Artigo recebido em: 20/5/10

Aprovado para publicação em: 4/8/10