

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES ACERCA DA ESCRITURA E DO CONCEITO DE “JOGO” EM WITTGENSTEIN, DERRIDA E KOSTAS AXELOS

CONSIDERATIONS ABOUT WRITING AND THE CONCEPT OF “GAME” BY WITTGENSTEIN, DERRIDA AND KOSTAS AXELOS

Rodrigo Guimarães SILVA*

Resumo: Este ensaio busca desenvolver algumas reflexões sobre a “escritura” e o “jogo” a partir das reflexões de Ludwig Wittgenstein, Jacques Derrida e Kostas Axelos. Para tanto, foram analisados, especialmente, os livros *Investigações filosóficas* (de Wittgenstein); *Gramatologia, A escritura e a diferença, A farmácia de Platão* (de Derrida); *Vers la pensée planétaire, Le jeu du monde e Métamorphoses* (de Kostas Axelos), nos quais esses filósofos desdobram suas concepções de linguagem e de jogo.

Palavras-Chave: Jogo do Mundo; Wittgenstein; Kostas Axelos.

Abstract: This essay focuses on the concepts of “writing” and “game” under the perspective of Ludwig Wittgenstein, Jacques Derrida and Kostas Axelos’s thoughts. With this purpose were analyzed specifically their books *Philosophical Investigations* (by Wittgenstein); *Gramatologia, La pharmacie de Platon, L’écriture et la différence* (by Derrida); *Vers la pensée planétaire, Le jeu du monde and Métamorphoses* (by Kostas Axelos) in which these philosophers explores deeply these concepts specially about language and game.

Keywords: World’s Games; Wittgenstein; Kostas Axelos.

O “porquê” é afogado no jogo, o jogo é sem por quê.
O pensamento e a poesia esperam pela hora de seu encontro.
Kostas Axelos

* Doutor em Literatura Comparada pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Professor Adjunto de Teoria da Literatura da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM), Brasil; Professor Colaborador do Mestrado em Literatura Brasileira da Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES), Brasil. Contato: rodrigo.guima@terra.com.br.

Ao longo da história, o jogo, em sua diversidade de sentidos e operações, tem sido considerado, nas diferentes civilizações da antiguidade ou nos grupos aborígenes, como símbolo de luta contra a morte e suas forças hostis (externas ou internas) ou numa dimensão ligada ao sagrado e a seus ritos (lúdicos ou não).

Em *Fedro*, Platão se refere à escritura como *paidiá* (jogo). No entanto, são os pensadores mais meteóricos e menos sistemáticos que se valem do jogo da escritura e do pensamento em sua dimensão fragmentária, aforismática e elíptica. Heráclito e Nietzsche souberam, como poucos, desempacotar o Ser em sua pretensa condição de ser princípio de si mesmo (fundamento do fundamento) e lançá-lo ao jogo do devir, que é sem fundo. Assim, tudo o que “é” só pode “ser” no vir-a-ser do devir.

A “alegre” afirmação nietzscheana do jogo do devir estabelece o não-centro (à revelia da verdade) não como perda do centro ou da impossibilidade de sua designação. Nesse sentido, não há o “jogo seguro”, que busca preservar ou substituir as peças dadas em um fundamento tranquilizador que traça, no fechamento de um campo, a origem, o fim e as regras do jogo. Ao contrário, no jogo, os homens perdem suas cartas e sentem-se constantemente ameaçados pela rasura de uma questão que não tem mais curso e está sempre em vias de desagregação.

Deleuze e Guattari, como muitos outros filósofos do século XX, valeram-se da teoria dos jogos ou de formulações correlacionadas para elucidar alguns de seus conceitos. Em *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, o Estado é comparado ao jogo de xadrez, institucionalizado, regrado, distribuído no espaço fechado do tabuleiro com suas peças codificadas e que possuem propriedades intrínsecas às suas posições, bem como possibilidades restritas de movimento e forças específicas de afrontamento. Já o jogo do Go é relacionado à máquina de guerra, os seus peões (que na realidade são grãos) têm função anônima e coletiva, são “margens” invasoras constituindo “os elementos de um agenciamento maquínico, não subjetivado, sem propriedades intrínsecas, porém apenas de situação” (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 13).

Os “Jogos de Linguagem” em Ludwig Wittgenstein

O conceito de jogo, com seu contorno impreciso, também foi amplamente utilizado por Ludwig Wittgenstein, principalmente em sua obra póstuma, *Investigações filosóficas*. O lógico austríaco vale-se de vários exemplos para demonstrar que as diversas formas de uso da palavra jogo não estão inteiramente limitadas por regras, e sim por “semelhança de família”, à maneira de uma complexa rede de similitudes que se entrecruzam como a sobreposição de diferentes fibras de uma corda (do mesmo modo que os membros de uma família se parecem uns com os outros, sob diferentes aspectos, tais como compleição, feições, cor dos olhos). Dessa forma, o conceito de “semelhança de família” escapa ao procedimento explicativo, à maneira de uma definição analítica, ou a qualquer tipo de concepção essencialista. Há também, nessa formulação, um ataque tácito à concepção representativa da linguagem, pois se desestabiliza qualquer função do tipo “x representa y”, sendo que x não existe como elemento, nome ou proposição, mas como uma rede de semelhanças que engloba atividades guiadas por “regras” cujas margens são pouco nítidas. Portanto, a “semelhança de família” não é um termo unívoco, tampouco se trata de uma família de significados, e sim de significados relacionais. No entanto, Wittgenstein não propôs que todos os conceitos sejam determinados por semelhança de família, se bem que esse parentesco é o que melhor se aplica à finalidade dos “jogos” da linguagem.

Não é à toa que, em *Investigações filosóficas*, Wittgenstein recorre à exemplificação, assinalando diversos casos em que os jogos apresentam um parentesco entre si e não um mesmo traço definidor. Posteriormente, ele destaca uma irreduzível multiplicidade de “jogos de linguagem”, conceito bem mais amplo que envolve o entrecruzamento de atividades lingüísticas com práticas não lingüísticas inter-relacionadas em um mesmo contexto situacional. A multiplicidade dos “jogos de linguagem” é inumerável e, entre os exemplos dados por Wittgenstein, incluem-se: comandar, descrever um objeto, relatar um acontecimento, conjecturar, expor uma hipótese, inventar uma história, resolver enigmas, cantar uma cantiga de roda, fazer uma anedota, pedir, agradecer, maldizer, orar, etc. Toda a diversidade dos “jogos de linguagem” cotidianos e seus diversos matizes “não nos vem à

consciência porque as roupas de nossa linguagem tornam tudo igual” (WITTGENSTEIN, 1979, p. 217).

Em sua obra de estréia, e que o consagrou, *Tractatus logico-philosophicus*, Wittgenstein lida com a questão da linguagem no sentido estritamente proposicional, ou seja, designando a estreita relação da proposição com os fatos, ao mesmo tempo em que evidencia a insensatez tautológica de tentar ultrapassar, por meio da linguagem, os seus limites, no sentido de alcançar, pela representação, uma realidade (nas proposições 6.5 e 6.53, Wittgenstein não só afirma que o enigma não existe, como assevera a impossibilidade de certas perguntas: “Para uma resposta que não se pode formular, tampouco se pode formular a questão”, ou ainda: “Sempre que alguém pretendesse dizer algo de metafísico, mostrar-lhe que não conferiu significado a certos sinais em suas proposições”). Em suma, *Tractatus* almejava desenvolver uma análise crítica da linguagem, ao elucidar as proposições dotadas de significado e denunciar aquelas que ultrapassam os limites do sentido.

Em seu livro *Investigações filosóficas*, diferentemente, a proposição é ressituada num lugar de fronteira, entre o lógico e o empírico, e os exemplos, abundantes nessa obra, são extraídos de situações coloquiais, enquanto os jogos de linguagem são abordados em seus sentidos de funcionalidade. Aliás, sob essa ótica, não há mais uma concepção de unificação lógica e formal da linguagem, pois esta não passa de uma multiplicidade de jogos em diferentes empregos. Portanto, é impossível definir com precisão “o que é” um jogo de linguagem, a não ser por meio de aproximações e distinções de traços semelhantes de uma série de jogos.

Wittgenstein, em *Investigações filosóficas*, não apresenta uma definição de jogos de linguagem. Ele apenas cita vários contextos em que eles aparecem e, assim como se pode apreender em suas formulações, o conceito de jogo não pode ser fechado por um limite: “Mas, um conceito impreciso é realmente um conceito? Uma fotografia pouco nítida é realmente a imagem de uma pessoa? [...] Não é a imagem pouco nítida justamente aquela de que, com freqüência, precisamos?”; “mas interesse-me por aquilo que aqui se tornou impuro” (WITTGENSTEIN, 1979, p. 71; p. 100). Isso não quer dizer que Wittgenstein passou a promover a “vagueza” da linguagem corrente; apenas considerou que ela é uma característica da linguagem,

e sua importância é de resistir à exigência dogmática da determinabilidade do sentido. Contudo, o inexacto deve ser considerado segundo um propósito: se ele satisfaz ou não os requisitos para a compreensão de um dado contexto.

Mesmo com toda a dificuldade de finalizar *Investigações filosóficas*, Wittgenstein deixou claro que os jogos de linguagem não são “estudos preparatórios para uma futura regulamentação da linguagem”, à maneira de um método de aproximação progressiva. Eles figuram mais como “objetos de comparação”, critério de semelhanças e dessemelhanças, “uma ordem dentre as muitas possíveis; não a ordem” (WITTGENSTEIN, 1979, p. 132). Portanto, não há um movimento de um “jogo” menos completo em direção a uma suposta completude. Em *O livro castanho*, Wittgenstein declara que os jogos são linguagens completas, de tal modo que certas funções gramaticais, em uma dada linguagem, não teriam equivalente em outra. Segue-se daí uma intraduzibilidade entre jogos de linguagem. Há um espaço de descontinuidade, de perda, que só pode ser “preenchido” pelo processo de exemplificação com jogos aparentados. Por isso é que Wittgenstein recusa a idéia de “representabilidade” em sua forma de investigação, pois os jogos de linguagem constituem-se de operações e relações que não são da ordem da substituição, e sim de fruição entre (des)semelhanças. Daí a sugestão do conceito de “apresentabilidade”, desde que inserido em “determinado meio de apresentação”, condição indispensável para a forma desconstrutora utilizada por Wittgenstein em *Investigações filosóficas*.

A partir de diferentes jogos de linguagem, Wittgenstein desconstrói conceitos fundamentais para a metafísica, tais como o ser e o não-ser de um elemento “fora” de um jogo de linguagem. Em suma, o modelo deixa de ser algo apresentado e transforma-se em meio de apresentação; sendo assim, em vez de “x existe”, pode-se falar que “x” tem significação no uso da linguagem. No entanto, não se pode falar que a palavra não tem significação na ausência de um objeto que lhe corresponda. Wittgenstein rebate esse argumento evocando o exemplo do Sr. N, que morre: “diz-se que morre o portador do nome, e não que morre a significação do nome” (WITTGENSTEIN, 1979, p. 40). A “significação” de uma palavra é seu “uso” na linguagem e, em certos jogos, independe da existência ou não do “objeto real”. Em outras palavras, determinados jogos de linguagem tanto invalidam as

proposições de *Tractatus* quanto as concepções idealistas (com suas entidades não materiais), realistas e solipsistas.

De certa maneira, a formulação wittgensteiniana de “jogos de linguagem” possibilita o deslocamento de qualquer instância de verdade. Para tanto, é necessário criar novos jogos “aparentados”, capazes de flexibilizar as regras dos jogos anteriores. Em *Anotações sobre as cores*, há uma exemplificação desse caso. Trata-se da palavra “xadrez”, que é entendida de forma diferente por aquele que aprendeu o jogo “e por aquele que o não aprendeu” (WITTGENSTEIN, 1977, p. 75). Os dois grupos saberão utilizar a palavra xadrez, embora possam utilizá-la em jogos diferentes. Ao inserir essa dessemelhança evocando um segundo grupo, que conhece as regras do xadrez, Wittgenstein desloca a verdade (conjunto de regras) do primeiro jogo, sem, contudo, invalidá-lo. No entanto, não há um relativismo nas formulações wittgensteinianas. Em sua obra *Da certeza*, ele tenta demonstrar que, em certos jogos, a dúvida perde o sentido. Porém, ainda na mesma obra, vê-se um contraponto: o jogo de linguagem não é razoável ou irrazoável, pois ele não se baseia em fundamentos. Pode-se objetar: não se trata de uma espécie de relativismo, em que basta inserir outros jogos de linguagem para invalidar qualquer pressuposto (jogo precedente)? Então, o que possibilita a Wittgenstein falar de uma “confusão filosófica”? Tal confusão não seria apenas mais um “jogo”? Não. A “confusão”, em seu sentido amplo, ou a possibilidade de erro, ocorre quando há um “entrecruzamento de *jogos de linguagem*, isto é, da utilização de palavras de um jogo de linguagem conforme as regras de outro jogo”.²⁷

Ao se considerar esses jogos de deslocamento da “verdade” como uma atividade “desconstrutora”, evidencia-se o limite dessas operações: “se o que é regra se tornasse exceção e o que é exceção, regra, ou se as duas se tornassem fenômenos de frequência mais ou menos igual – então nossos *jogos de linguagem* normais perderiam seu sentido” (WITTGENSTEIN, 1979, p. 142).

Entretanto, o “conceito” de jogo que mais se aproxima da formulação de Kostas Axelos foi desdobrado por Jacques Derrida, que “formalizou” esse termo fluido sem lastro conteudista.

²⁷ Cf. HANS-JOHANN, 1998, p. 228. Evidentemente, a objeção pode recorrer à clássica argumentação sofisticada: esse entrelaçamento de jogos não constituiria um outro jogo? Sim, mas com outras regras.

O Advento do *Jogo* e da *Escritura* em Jacques Derrida

Em seus primeiros livros, tais como *Gramatologia*, *A escritura e a diferença* e *A farmácia de Platão*, Derrida vale-se constantemente da relação do jogo com a escritura. Em *A farmácia*, por exemplo, logo na abertura, o leitor depara-se com uma assertiva sobre a impossibilidade, por parte da crítica, de dominar o “jogo textual”, de vigiar todos os seus fios sem os tocar, sem acrescentar-lhes novos fios ou desfazer seus panos mediante a “decisão” de leitura. Não se trata aí de uma insuficiência da hermenêutica, da técnica decifratória a ser complementada, e sim da própria condição da escritura:

Um texto só é um texto se ele oculta ao primeiro olhar, ao primeiro encontro, a lei de sua composição e a regra de seu jogo. Um texto permanece, aliás, sempre imperceptível. A lei e a regra não se abrigam no inacessível de um segredo, simplesmente elas nunca se entregam, no presente (DERRIDA, 1997, p. 7).

O destaque à palavra “presente”, como se vê no final da citação, tem uma relação muito especial com os primeiros movimentos “desconstrutores” derridianos, que buscaram abalar a metafísica ocidental mediante deslocamentos de seu pontos de guarda, quais sejam, as noções de “presença”, entendida aqui na acepção ampla: presença sensível da coisa ao olhar (*eidós*); presença como substância ou existência (*ousia*); presença a si do cogito (Descartes) ou como sentimento, subjetividade assegurada pela consciência (Rousseau); presença temporal como ponta do agora; ou presença do significado ao significante. Não apenas o “presente”, mas muitos outros “fundamentos” da linguagem-pensamento são desmontados por Derrida. Interessa-me, porém, assinalar a noções de *arquê* (princípio) e de *telos* (fim), concepções que recebem reiterados golpes do filósofo francês, sobretudo em *Gramatologia*. Nessa obra, Derrida busca demolir, entre tantos outros pressupostos metafísicos, a nomeação de uma origem absoluta do sentido. É justamente aí que entra o advento do “jogo” (que “é” o advento da “escritura”), capaz de deportar o significante primeiro, ou ainda, o “significante do significante”, visto como simples processo de reduplicação sígnica e de secundariedade e desvalorização do posterior em relação ao anterior (concepção que

postula o significante afastado, como decaído, da “fonte”). Para Derrida, o jogo apaga o limite que regula a circulação dos signos, arrasta os significados tranqüilos e reduz os abrigos do “fora-do-jogo”, que vigia e controla o campo da linguagem. Nesse sentido, a ausência do significado transcendental diz respeito à ilimitação do jogo, que só pode ser pensado em sua radicalidade quando se esgota a problemática ontológica, a questão do “ser” e do “ente”, do jogo de ausência e de presença, assim como pensado por Lévi-Strauss. Em *Gramatologia*, ao se referir a Kostas Axelos, Jacques Derrida destaca a importância de se compreender o “conceito” de jogo não “no” mundo, mas como “jogo do mundo”.

Em *A escritura e a diferença*, Derrida nos fala da necessidade de pensarmos o *jogo* antes mesmo “da alternativa da presença e da ausência; é preciso pensar o ser como presença ou ausência a partir da possibilidade do jogo e não inversamente” (DERRIDA, 2002, p. 248). Essa inversão derridiana, que diz respeito à primazia do “jogo” sobre o “ser” e sua fixação, mantém algumas relações com o pensamento de Kostas Axelos, embora, no “jogo do mundo” do filósofo grego, a complexidade dos jogadores, das posições das peças, as jogadas realizadas e as imaginadas adquiram outros realinhamentos e articulações que também colocam em xeque a metafísica ocidental e a ontologia, e, no mesmo golpe, abrem novas possibilidades para se pensar a “poeticidade” do “jogo do mundo”.

De maneira semelhante, Derrida situa a “escritura” antes da fala. Em vários momentos de sua obra, ele tenta esclarecer a sua concepção de escritura, porém é, sobretudo, em *Gramatologia e Posição* que essa “inversão” fica mais explícita. Não se trata de opor o graphocentrismo ao logocentrismo, e ainda menos de reabilitar a “escrita” e demonstrar sua superioridade em relação ao discurso.

Para o pensador francês, a escritura também vem antes da escrita, da incisão, do desenho, da gravura. Essa afirmação gerou muitos mal-entendidos, uma vez que a palavra escritura (que é um indecível), em termo de sua operação, foi entendida por alguns leitores em seu sentido usual de escrita alfabética, e não em sua acepção ampliada. Obviamente, isso gera equívocos que devem ser esclarecidos para que os textos da desconstrução possam dar-se a ler na amplitude dos procedimentos que eles engendram. Em *Gramatologia*, por exemplo, Derrida questiona algumas passagens do livro *Tristes*

trópicos, de Lévi-Strauss. Este se refere aos indígenas nhambiquaras como um povo “sem escritura”, nômade e que está “entre os mais primitivos do mundo”, vivendo em um território atravessado por uma picada. Para Derrida, a picada, a estrada, a abertura na mata virgem elabora um sistema de repetição, espaçamento e diferença na floresta natural, o que o leva a afirmar: “é difícil imaginar que o acesso à possibilidade dos traçados viários não seja ao mesmo tempo acesso à escritura” (DERRIDA, 1997, p. 133). Em outras ocasiões, Derrida critica a posição de Lévi-Strauss que concebe a escrita apenas em seu sentido estrito, como um sistema de notação linear e fonético, e desconsidera os pontilhados e ziguezagues feitos pelos nhambiquaras sobre as cabaças, evocados pelo etnólogo apenas de forma breve e sem conferir-lhe nenhuma legitimidade como inscrição de arquivos culturais.

Algumas sentenças emblemáticas de Derrida sobre a escritura não têm o mesmo grau de pertinência quando fora do jogo textual desenvolvido em suas obras. Por isso, em muitas das entrevistas por ele concedidas, evidencia-se uma tentativa de esclarecer suas idéias que só são paradoxais ou contraditórias quando separadas de seu traçado performativo. Quando ele diz, em *Posição*, que a escritura “literalmente significa nada”, não se trata de um absurdo ou de um contra-senso, pois a idéia de absurdidade é solidária aos conceitos metafísicos do sentido e do não-sentido. Esse nada, o *nothing-ing of nothing* é uma dinâmica que sustenta a exaustão do sentido e suspende os seus processos de consumação e de dominação quando se apresentam sob um significante ideal. Quanto mais ideal é o significante, diz Derrida em *A voz e o fenômeno*, “mais ele aumenta a potência de repetição da presença, mais ele conserva, reserva e capitaliza o sentido” (DERRIDA, 1997, p. 100).

Para Derrida, o signo e a divindade têm o mesmo local de nascimento, e a época do signo é essencialmente teológica. Trata-se, como ele afirma, de pôr em evidência o comprometimento e a interdependência histórica de “conceitos e gestos de pensamentos”. Se “algo falta para que o círculo seja perfeito”, é justamente o duplo elo (*double bind*) de todo processo de nomeação, que articula de forma ambígua, ao conceder a palavra, tanto o princípio de vida quanto o de morte. *Nem* Mestre Eckart (a palavra produz a existência em sua nominação inaugural) *nem* Antonin Artaud (a palavra já nasce morta,

repetida). Certamente o signo surge endividado com a repetição, mas no sentido de uma não identidade a si “que remete regularmente ao mesmo”, de um “mesmo” prótese de si e fora de qualquer relação de propriedade para consigo. Aliás, sobretudo na escrita poética a repetição é sempre heterológica, mesmo que se apresente à maneira de uma tautologia (no meio do caminho, de Drummond), ela fende o horizonte semântico da comunicação e da funcionalidade do signossinal, não se deixa ler a partir de nenhum código predeterminado e quando se aproxima de um efeito de pura perda torna-se tão impensável quanto uma máquina definida no seu puro funcionamento sem utilidade e sem rendimento. Por isso que Derrida afirma que “a linguagem não é nem a proibição nem a transgressão, acopla-as sem fim uma à outra” (DERRIDA, 1997, p. 324).

Esse arrombamento “suplementar” da cadeia significante, freqüente na escritura poética, evidencia que o suplemento não é *nem* o representante *nem* o significante, irrompendo justamente no lugar de um “desfalecimento”, de um não-significado, o que impossibilita um retorno à fonte, à gestualidade mítica de um momento inaugural da escritura (como o for/da freudiano).

O “enigma” originário é posterior a um processo de subtração que se difrata como roubo ou dissimulação. A palavra roubada, já circunscrita numa irredutível secundariedade, não pertence ao emissor e tampouco ao destinatário; é uma palavra aberta, arrombada, roubada à língua e a si própria, em *errância*. Daí a impossibilidade de se “localizar” o Ladrão, o Outro, Deus: “Eu, Antonin Artaud, sou meu filho, meu pai, minha mãe, e eu”. Esse “eu” é atópico, esbarra na dificuldade do limite, representa simultaneamente uma singularidade e uma generalidade absoluta, é quase um nome próprio sem deixar de ser universal. Pode-se, indubitavelmente, situá-lo na fonte da enunciação, mas como desconsiderar que há suplemento na fonte? Daí a impossibilidade de pensar o significante e o significado como as duas faces de uma mesma folha (Saussure) sem refletir sobre o espaçamento suplementar e o corpo da própria folha que *joga* com a *errância*.

Essa inversão derridiana que diz respeito à primazia da *escritura*, da *errância* e do *jogo* sobre o “ser” e sua fixação, mantém algumas relações com o pensamento de Kostas Axelos, embora no *jogo do mundo* do filósofo grego, a complexidade dos jogadores, das posições das peças, as jogadas realizadas e as imaginadas adquirem

outros realinhamentos e articulações que também colocam em xeque a metafísica ocidental e a ontologia e, no mesmo golpe, abre novas possibilidades para se pensar a *poeticidade do jogo do mundo*.

A Formulação de *Jogo do Mundo* em Kostas Axelos

A cena intelectual francesa, nas últimas décadas, marcou, de maneira incontestada, o percurso das investigações acadêmicas no Brasil, tanto na área da filosofia, quanto nas esferas da psicanálise, da psicologia, da antropologia e da literatura. A constelação formada por Jacques Derrida, Gilles Deleuze, Michael Foucault, Jacques Lacan e Lévi-Strauss ainda se encontra presente no firmamento e baliza as mais diversas investigações, em diferentes campos do pensamento. Recentemente, outros pensadores que também operam em solo francês vêm, na contemporaneidade, participando desse processo mais ou menos norteador. O grego Kostas Axelos, que reside na França desde os seus 21 anos, faz parte do grupo de intelectuais “franceses” que gozam de amplo reconhecimento na atualidade.²⁸

Dois pequenos ensaios de Gilles Deleuze, publicados em 1964 e 1970, demonstram bem o impacto que os livros de Kostas Axelos lhe causaram. Para Deleuze, o filósofo grego contemporâneo desenvolve um pensamento que vai além de sua formação marxista e

²⁸ Após ter estudado Direito em Atenas, Axelos participou ativamente dos movimentos políticos de resistência que ocorreram na Grécia, durante a ocupação alemã e italiana, na Segunda Guerra Mundial. Posteriormente, atuou na Guerra Grega Civil como jornalista e ideólogo do Partido Comunista (1941-1945). Expulso do Partido Comunista e condenado à morte pela direita governante, Kostas Axelos mudou-se para Paris, estudando filosofia na Sorbonne e tornando-se professor nessa mesma universidade, onde atuou no período de 1962 até 1973. Seu primeiro trabalho de repercussão, na França, ainda na década de 1960, foi a sua dissertação, intitulada *Marx, penseur de la technique*. Em seguida, como colunista e editor da destacada revista *Arguments*, publicou vários de seus textos, bem como os de Gilles Deleuze, com quem manteve uma assídua relação intelectual. Seus livros, inicialmente publicados em francês, alemão e grego, atualmente, se encontram traduzidos para vários idiomas, inclusive para o português. No entanto, algumas obras de extrema relevância no curso de sua reflexão ainda não foram traduzidas para a nossa língua, tais como *Le jeu du monde*, em que Axelos sublinha o *status* pré-ontológico da dimensão do “jogo”, que, juntamente com a “errância”, constituem algumas das noções basilares de seu pensamento.

heideggeriana, com força suficiente para criticar seus mestres “por não haverem rompido suficientemente com a metafísica, [...] por serem ainda prisioneiros das perspectivas que eles mesmos denunciavam” (Deleuze, 2006, p. 104).²⁹

Ao invés das Regras comprometidas com a metafísica, desperta a atenção de Deleuze o “jogo” que compreende todas as regras possíveis, justamente porque ele é capaz de tudo afirmar (inclusive o acaso, o não-senso, o não-Deus) e, a um só tempo, tudo negar (incluindo Deus, a natureza e o homem). Não que ele afirme o acaso, capturando-o com artilharia de caçador nas redes da causalidade, ou negue a Deus (isso a “antimetáfísica” já fez metafisicamente); mas ele cria uma nova logicidade, pela qual, nele, tudo se constrói e se destrói, e cada sentido participa dos outros sem se reduzir à medida comum. Por exemplo, as expressões “pensamento *planetário*” ou “era *planetária*”, constantemente utilizadas por Axelos, reúnem em si sentidos que nem sempre se avizinham. Essa extrema mobilidade de cada um dos sentidos é destacada por Deleuze. O “planetário” quer dizer aquilo que é o errante, o migratório, o sem lugar ou fórmula, o sem sentido de viagem e de direção; indica também a era da planificação, da organização banalizante. Toda essa gama de sentidos (em errância) somente é possível, segundo Deleuze, no diálogo irreduzível do fragmento com o todo (mas não no sentido da relação metafísica do relativo e do absoluto). Nessa interlocução, o “Uno só pode se dizer do múltiplo e deve se dizer do múltiplo; o Ser se diz apenas do devir e do tempo, a Necessidade, somente do acaso; e o Todo, dos fragmentos” (DELEUZE, 2006, p. 105).

O que Deleuze enfatiza em seu ensaio “Falha e fogos locais” é o fato de que Axelos não privilegia o aspecto da errância em detrimento do planejado, pois a errância encontra-se distante tanto do erro quanto da verdade. É por isso que, freqüentemente, Axelos se vale de aforismos, de fragmentos que não pressupõem uma totalidade prévia e ordenadora sobre o caos (da qual o “pedaço” derivaria). Portanto, o aforismo não é reminiscência ou arcaísmo, afirma Deleuze, e constitui uma forma eficaz para a exploração das lacunas do mundo

²⁹Os ensaios acima referidos são: “Ao criar a patafísica, Jarry abriu caminho para a fenomenologia”; e “Falha e fogos locais”, publicados em *A ilha deserta*: e outros textos.

atual. Conseqüentemente, o pensamento planetário, de feição “fragmentária e fragmentada”, não é unificador e apresenta uma lógica probabilista que remete a casos e não a propriedades ou classes (DELEUZE, 2006, p. 205).

O Todo concebido por Kostas Axelos não tem nada que ver com a totalização da platitude burocrática que fez com que a Terra voltasse a ser plana mediante o processo de tecnicização. Esse Todo que não totaliza e nem unifica, assim como Axelos o formaliza, é caracterizado por sua condição de abertura irreduzível. Instado a renovar os modos expressivos, “lógicos” e conceituais, Kostas Axelos cria um bloco semântico que parece não se equilibrar: “o ser em devir da totalidade fragmentária e fragmentada do mundo multidimensional e aberto”. Essa estranha seqüencialidade de vocábulos, em que um desmesura o outro de forma não sistematizável, confere ao pensamento do “jogo do mundo” uma dimensão de “filosofia-ficção”, em que não se utiliza como ponto de partida nem o mundo (ontológico, coisa, natureza) nem o homem (antropológico, idéia, psiquê), sequer a relação psicologizada de dois ou três termos (projeção, introjeção, regramento exterior).

Percebe-se, aí, que o jogo proposto por Axelos não diz respeito ao jogo “no” mundo, em sua forma tradicional e circunscrita às atividades humanas e aos seus protagonistas, bem como ao jogo infantil, com seu impulso criador e destrutivo ou sua espontaneidade, fantasia, gravidade e sentido de questionamento. O jogo não se opõe às coisas sérias, ao real, ao trabalho e ao útil. Ainda que sua multivalência semântica seja colocada em cena e a simulação, as intrigas e as máscaras sejam consideradas como seus componentes intrínsecos, essas são apenas formas grosseiras do jogo “do verdadeiro e do falso” ou do simples desejo de risco, de contornar o perigo da perda e do fracasso que muitas vezes sobrepõe a volúpia de ganhar.

Todo esse mundo do jogo, para Axelos, não passa de um prelúdio ao jogo do mundo e seu horizonte fugidio, que não se deixa encolher em idéias particulares ou universais. Em outras palavras, o “jogo planetário” promove um “acordo discordante” na relação homem-mundo. A expressão “jogo do mundo” não é um termo abstratizante e sem vinculação universal-histórica. Nas principais obras de Axelos, o “mundo” é sempre atravessado pelas “forças elementares”: a linguagem e o pensamento, o trabalho e a luta, o amor

e a morte, o jogo. Cada um desses elementos engloba e penetra os outros. Conjuntamente, as “forças elementares” mantêm em movimento as “grandes potências” (a magia, os mitos, as religiões, a poesia, a arte, a filosofia, a política, a ciência e a técnica) que nelas se apóiam, ao mesmo tempo em que as organizam e as canalizam, fixando as regras do jogo (AXELOS, 1970, p. 16-19).

Mesmo que Axelos chegue a afirmar que a modernidade marcha sobre duas bengalas – a grega e a cristã –, as grandes potências são apreendidas apenas como totalidades em curso, sem centro, origem, motor, fonte ou fundamento que limitem suas “estruturas”. Se elas estão inextrincavelmente mescladas, isso não quer dizer que não haja diferenciação. Não se deve perder de vista que o pensamento planetário, sem referência a um absoluto, coloca tudo (até ele mesmo) em jogo, por meio de sua dimensionalidade especulativa e experienciada. Daí a afirmação de Axelos: Heráclito não contempla imperturbavelmente o rio, ele entra no rio (AXELOS, 1970, p. 88).

Este é um dos imperativos do jogo (que não é representado “como algo que é”): ele deve ser pensado e jogado multiplamente na “errância” da presença-ausência. Nesse sentido, o pensamento planetário não se torna “visão de mundo”, assim como a errância não é o perder-se, a incorreção, o falso. Se Axelos sentiu a necessidade de ir à direção dos pré-socráticos, estudando-os com assiduidade, em particular os fragmentos de Heráclito, é justamente porque o fluxo textual do pensador de Éfeso é questionador e enigmático, fragmentário e poético, sem fixar o Ser ou separá-lo do devir fechando-o na Totalidade.

Se o pensamento planetário, em seu mais alto ponto, é poético e pensante, “sistematicamente” aberto e fragmentário, como salienta Axelos, é devido ao jogo da errância (nem rumo a, nem fuga de). Se a luz que clareia a errância vem de uma outra errância, é justamente porque ela, assim como o jogo, é sem fundo. Ainda que verdades, princípios e sentidos possam ser destacados da errância, nela, nada é justificado ou negado, pois é por meio dela que as verdades e os erros aparecem e desaparecem nos desdobramentos do jogo. Portanto, o movimento da errância (com sua “ironia e humor”) não pode ser tomado como um outro tipo de verdade, assim como o erro e a mentira não correspondem ao desvelamento da errância. Daí o risco de se interrogar a verdade errante da mentira, da dissimulação, da má-fé, da

falsa consciência, do inconsciente, pois “nós somos tomados pela rede de caça com a qual nós esperamos capturar o verdadeiro erro” (AXELOS, 1969, p. 126).

A dificuldade de se apreender esse tipo de construção de pensamento, em que cada termo é fissurado pelo seu “outro”, ocorre precisamente porque não existe uma concepção de elemento, aspecto ou característica que exista “em si”; em outras palavras, a errância, que coloca tudo em movimento, não é calcada sobre o princípio formal da negação, e sim de “ultrapassagem”. Nesse sentido, o “eu voluntário” ou qualquer outro conceito do sujeito cognoscente que busca organizar o campo do saber não oferece mais um solo firme para as ações mundializantes e desmundializadas. Ainda que o homem e o mundo não sejam mais vistos como espelhos (pois estes não refletem os conflitos) e que a característica do espelho seja atrair as rachaduras e poder ser rachado, como afirma Axelos, as concepções especulares e as circularidades representativas (da presença e da ausência) não deixam de atuar. Esse movimento de ultrapassagem das regras do jogo não implica necessariamente em gestos de esquivas, de fugas ou de abolição de seus regramentos. A dissidência estridente e a ruptura são apenas uma forma de jogo “no” mundo e não o “jogo do mundo”.

O pensamento planetário que conserva e suprime só integra na condição de ultrapassar o que recolheu, agregando, assim, os aportes do formalismo lógico, do marxismo, da psicanálise e, simultaneamente, criticando-os veementemente, bem como o objetivismo e o subjetivismo, sem, contudo, aniquilá-los. Sobre o jogo que se encontra mofado há mais de mil anos (Rimbaud), ainda crescem flores, acrescenta Axelos, embora talvez não estejamos prontos para acolhê-las. Essa forma de pensar por saltos, de recolher “os momentos e os lugares” de onde se saltou, exige plasticidade e flexibilidade extremas, pois assim o pensamento pode ser habitado de forma ainda mais intensa por suas ausências e faltas, por seus excessos que “ultrapassam” o pensador. Dessa forma, os “primatas do visual” não convergem toda “presença” em representação e, ao atravessarem o espelho, necessariamente o quebram, sacudindo a estrutura sintática, lógica e dialética da linguagem do pensamento, abrindo-o ao

impensado, magistralmente exposto no aforismo de Axelos: “Mots et morts nous accompagnent”.³⁰

Essa tentativa de pensar que se desenvolve por lacunas, de modo fragmentário, e que não se dirige às idéias, aos livros, às pessoas ou aos fatos, mas ao pensamento que a solicita (apreendido entre *isso* que não é mais e *isso* que não é ainda), parece ser a aventura de Axelos. Ao “ultrapassar” Heidegger e sua ousadia de colocar a história do ser que se consuma como esquecimento do ser (vulgarmente compreendido como idéia, energia, substância, sujeito), o filósofo grego evoca a “abertura do mundo”, em que o pensado e o impensado se esclarecem mutuamente e a “consciência morre a sua morte” decorrente da “abertura” advinda de respostas questionantes: “Não simples abertura pela abertura, nem fascinação do vazio, nem culto ao nada [...] No momento nós só somos pelo buraco da abertura; aprenderemos nós a suprimir as falsas janelas e as falsas vias de saída dos *ismos* exaustos?” (AXELOS, 1970, p. 187-188).

Dessa forma, o pensamento errante é jogado por *mots-morts* (palavras-mortes), sem paraíso perdido, escatologia ou redenção, sem enigmas que se valem do curto-circuito do pensamento ou de respostas que ostentam outro conteúdo em relação à questão (ou mesmo respostas que sequer são desejadas), sem ser “superficial por profundidade” (hermenêutica). Ainda assim, com e apesar de todos esses jogos, a metafísica, tanto na visão de Jacques Derrida quanto na de Kostas Axelos, ainda governa lá onde se pensa ultrapassá-la, embora já estejamos “um pouco fora dela”. O pensamento por vir se instalou, mas Deus, homem e natureza são destinados a perdurar na tradição (transmissão e esquecimento de origens), na exemplaridade de um fim que não termina de finalizar-se.

O “jogo do mundo” (que não é uma metáfora, um significado empírico ou ontológico), “ultrapassa” o niilismo infirmando-o produtivamente no ser-nada, atravessando-o com a palavra pensante e poética. “Mesmo no deserto, falar é preferível a pregar” (AXELOS, 1969, p. 111). No entanto, trata-se de palavras que não expressam o vivido, mas o fazem falar, e somente por elas certa visibilidade é

³⁰“Palavras e mortes nos acompanham”. Perde-se, na tradução, o jogo de concreção de linguagem no sentido da proximidade icônica dos vocábulos *mots* (palavras) e *morts* (mortes), que muito se assemelham, no francês, em sua imagem gráfica, sugerindo também uma reciprocidade semântica.

possível. Ainda que o poético passe como um meteoro transfigurando tudo, nada nos impede de batizá-lo, mesmo que a palavra (ou a escrita) se construa contra a linguagem, como diria Marguerite Duras. É dessa perspectiva que Axelos nomeia a poeticidade do mundo como um dos produtos mais nobres da história, sem deixar de reconhecer que a arte é atraída por sua autodestruição e pelos gestos do silêncio. Tanto a poesia quanto a arte, para ele, situam-se no “rasgamento e no abismo”, ao mesmo tempo em que atingem o vazio, o nada. Por certo que a arte também tem seus efeitos de representação e criação, de reflexão e julgamento, de prazer e gozo. Indubitável que a poesia, desde Homero, tem participado do jogo “no” mundo como presença e ausência do divino e do sagrado, e que somente em raros momentos chegou a construir o espaço do poema que, sob o olhar de Paul Celan, faz-se de limiar em limiar e na passagem de um limiar a outro.

No “jogo do mundo”, a linguagem tende a autonomizar-se em relação ao homem e ao mundo, a “diferença” se lança a fazer problema, o “para-além” inclui o que se ultrapassa (transcendendo e implicando), a “poeticidade” (e não as formalizações estéticas) se desdobra ao jogar multiplamente as aberturas, e a “errância”, sem fazer pacto com o vazio da definição, surge em retirada.

Referências

AXELOS, Kostas. *Héraclite et la philosophie*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1962.

_____. *Vers la pensée planétaire*. 2. ed. Paris: Les Éditions de Minuit, 1970.

_____. *Le jeu du monde*. Paris. 6. ed. Les Éditions de Minuit, 1969.

_____. *Métamorphoses*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1991.

_____. *Introdução ao pensamento futuro*. Tradução de Emmanuel Carneiro Leão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1969.

_____. *Horizontes do mundo*. Tradução de Lígia Maria Pondé Vassalo. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1983.

CELAN, Paul. *Los poemas póstumos*. Madrid: Trotta, 2003.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia*. Tradução de Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

_____. *A ilha deserta: e outros textos*. São Paulo: Iluminuras, 2006.

_____. *Nietzsche e a filosofia*. Tradução de Edmundo Fernandes Dias. Rio de Janeiro: Editora Rio, 1976.

_____. *Crítica e clínica*. Tradução de Peter Pál Pelbart. São Paulo: Editora 34, 1997.

DERRIDA, Jacques. *Gramatologia*. 2. ed. Tradução de Miriam Chnaiderman. São Paulo: Perspectiva, 1997.

_____. *A escritura e a diferença*. 3. ed. Tradução de Maria Beatriz Marques Niza da Silva. São Paulo: Perspectiva, 2002.

_____. *A farmácia de Platão*. 2ed. Tradução de Rogério Costa. São Paulo: Iluminuras, 1997.

_____. *Posições*. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

_____. *A voz e o fenômeno: introdução ao problema do signo na fenomenologia de Husserl*. Tradução de Lucy Magalhães. Rio de Janeiro: Zahar, 1994b.

GUIMARÃES, Rodrigo. Espaço e lugar: relações impossíveis com a possibilidade de nomear. *Revista Aletria: revista de Estudos de Literatura*, Belo Horizonte, Faculdade de Letras da UFMG, n. 15, p. 245-252, Jan./Jun., 2007.

_____. Diálogos entre a literatura contemporânea e o pensamento de Jacques Derrida. *Revista de Letras UNESP*, São Paulo, Universidade Estadual Paulista, n. 1, v. 48, p. 65-84, Jan./Jul., 2008.

HANS-JOHANN, Glock. *Dicionário Wittgenstein*. Tradução de Helena Martins. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

HEIDEGGER, Martin. *Ser e tempo*. 16 ed. Tradução de Marcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

PLATÃO. *Diálogos I: Mênon, Banquete e Fedro*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1981.

RIMBAUD, Arthur. *Iluminuras*: gravuras coloridas. Tradução de Rodrigo Garcia Lopes e Maurício Arruda Mendonça. São Paulo: Iluminuras, 1994.

_____. *Uma temporada no inferno e iluminações*. 4. ed. Tradução de Lêdo Ivo. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora S.A. 1993.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Tractatus logico-philosophicus*. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 2001.

_____. *Investigações filosóficas*. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

_____. *Da certeza*. Tradução de Maria Elisa Costa. Lisboa: Edições 70 LDA, 1969.

_____. *Anotações sobre as cores*. Lisboa: Edições 70 LDA, 1977a.

_____. *Livro castanho*. Lisboa: Edições 70 LDA, 1976.

Recebido em 10 de julho de 2011

Aceito em 27 de setembro de 2011