

A dimensão estética do jogo na filosofia de F. Nietzsche*

Luis Enrique de Santiago Guervós**

Resumo: Com a categoria “jogo”, Nietzsche introduz uma nova linguagem, que permite pensar para além da metafísica. A interpretação do mundo, da vida e da existência como jogo é a resposta a uma concepção de mundo em que a finalidade e a verdade não têm lugar. Este artigo analisa em diferentes contextos a categoria de “jogo”: em sua metafísica do artista, a partir da filosofia de Heráclito, do paradigma da “criança” que jogo, dos ensinamentos de Zaratustra.

Palavras-chave: jogo – *agón* – artista – criança.

Desde seus primeiros escritos, especialmente no contexto de sua “metafísica de artista”, Nietzsche começa a articular suas ideias adotando, como referência, a misteriosa dimensão do *jogo*. Trata-se de uma ideia presente nos momentos principais do desenrolar de seu pensamento e talvez seja um desses elementos que, de maneira velada, oculta-se sob formas e figuras distintas, a fim de dizer *de outra maneira* o vir-a-ser, a vida ligeira, a arte; ou, em outras palavras, para pensar para além da metafísica. É por isso que certos estudiosos de Nietzsche se fixaram de modo especial no papel central que o jogo desempenha tanto para expressar suas ideias estéticas quanto para pôr em relevo seus pensamentos mais ocultos.

* Tradução de Vinicius de Andrade.

** Professor da Universidade de Málaga, Espanha, e membro do SEDEN (Sociedade espanhola de Estudos sobre Nietzsche).

Alguns crêem que a reflexão de Nietzsche sobre a essência da filosofia como jogo tem todos os ingredientes de uma “metafilosofia”¹; outros, como Masini, pensam que ele é uma imagem decisiva para compreender a crítica ao conceito schopenhaueriano de vontade². Djuric, por sua vez, considera o jogo como “uma de suas ideias centrais e fundamentais”, pois “com ela, talvez o filósofo tenha realmente transcendido todos os limites da metafísica”, e o jogo é, ao mesmo tempo, a ponte que une sua crítica à filosofia prática com suas intuições “estéticas”³. Thierry Lenain, para quem Nietzsche inaugura a tradição da razão lúdica, crê que a ideia do jogo marca a origem e o fim da história do pensamento, e que o que Nietzsche pretende é recuperar esta palavra em sua origem, ao término de uma história da qual ele se considera como o ponto final⁴. Porém, entre todos os estudiosos da obra de Nietzsche, aquele que tratou do tema com mais profundidade, Eugen Fink, vai mais longe e pensa que “a ideia de ‘jogo’ constitui a ideia central de sua filosofia”, e

¹ AICHELE, A. *Philosophie als Spiel*. Berlim: Akademie Verlag, 2000, p. 12. Sobre o tema do jogo, cf., entre outros, os estudos teóricos de: HEIDEMMAN, I. *Das Begriff des Spieles*. Berlim: Walter de Gruyter, 1968; FINK, E. *Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart: Kohlhammer, 1960 e *Oasis de felicidad. Pensamiento para una ontología del juego*. México: UNAM, 1966; LENAIN, T. *Pour une critique de la raison ludique. Essai sur la problématique Nietzscheenne*. Paris: Vrin, 1993; SAVIANI, L. *Ermeneutica del gioco*. Nápoles: Edizioni Scientifiche Italiane, 1998; SPARIOSU, M.I. *Dionysus Reborn. Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*. Londres: Cornell University Press, 1989; BEHLER, E. Nietzsche und die romantische Metapher von der Kunst als Spiel In: BATTIS, M.S. e outros (Orgs.). *Echoes and influences of German Romanticism*. Frankfurt/Meno: Peter Lang, 1987, pp. 11-29. Para uma visão mais completa do tema no marco da filosofia da arte de Nietzsche, cf. meu livro, no prelo: *Arte y poder. Aproximación a la estética de F. Nietzsche*. Madrid: Trotta, 2003.

² Cf. MASINI, F. *Lo scriba del caos. Interpretatione di Nietzsche*. Bolonia: Il Mulino, 1978, p. 75.

³ DJURIC, M. *Nietzsche und die Metaphysik*. Berlim: Walter de Gruyter, 1985, p. 152.

⁴ P. Lenain, *op. cit.*, pp. 17-18.

que, desse modo, pensando contra Heidegger, Nietzsche se situa verdadeiramente fora da metafísica⁵, pois mediante a introdução do jogo em sua filosofia, ele teria se emancipado do pensamento de Schopenhauer e expressaria uma nova concepção do ser.

Esses testemunhos parecem nos indicar que Nietzsche se serve da figura do jogo, porque ela constitui a forma suprema e mais valiosa da relação do homem com o mundo, e nele é possível ver o modelo de uma atividade humana verdadeiramente livre e inocente. De maneira explícita, o filósofo faz do jogo um referente exemplar para a atividade humana criadora e artística, ao afirmar, por exemplo, em *Ecce Homo*: “Não conheço nenhum outro modo de tratar com grandes tarefas, a não ser o *jogo*: isso, como sinal de grandeza, é um pressuposto essencial” (EH/EH, Por que sou tão esperto, § 10, KSA 6.297. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho). E essas “grandes tarefas” para as quais Nietzsche indica teriam muito a ver com a elucidação adequada da posição do homem e do artista em relação com a vida e o mundo. Trata-se, poderíamos dizer, de outra forma de reduzir a moral à estética, de explicar toda a vida humana a partir da perspectiva artística e em nome da liberdade individual, a fim de desmascarar todos os modelos universais, abstratos e absolutistas que constituem os principais obstáculos à potencialização da força vital: “Tão logo *negamos* a verdade absoluta, temos de renunciar a toda *exigência absoluta* e nos remeter a *juízos estéticos*. *Eis a tarefa* – (...) *Redução da moral à estética!!!*” (Nachlass/FP da primavera-outono de 1881, 11 [79], KSA 9.471). Portanto, a interpretação do mundo, da vida e da existência como um jogo é a resposta de Nietzsche a uma concepção de mundo na qual já não há mais sentido, finalidade ou verdade. Por isso, o jogo como exemplo concreto da atividade humana se converte na atitude fundamental

⁵ Cf. Sobretudo o último capítulo de Eugen Fink. *La filosofía de Nietzsche*. Trad. Andrés Sánchez Pascual. Madrid: Alianza, 1979.

do homem após a morte de Deus. Este mundo é o cenário do “jogo do criar”, o âmbito do jogo que dá valor e marca o fim do domínio da razão e de toda teoria teleológica da natureza. “‘O jogo’, o inútil, como ideal daquele-sobrecarregado-de-força, como ‘infantil’. A ‘infantilidade’ de Deus” (Nachlass/FP do outono de 1885-outono de 1886, 2 [130], KSA 12.129). Em outras palavras, o jogo se desloca da periferia para o centro da vida como a mais alta possibilidade humana, e é considerado como quintessência da vida, elevando-se ao grau supremo, pois certamente a maioria das ações humanas são atividades, movimentos em que se descarrega uma força que visa sempre a transbordar.

Diversos são os modos para acessar o fenômeno do jogo, assim como são também distintas as tentativas para determiná-lo significativamente. Ora a perspectiva será a atividade artística do homem, ora a atividade lúdica do mundo ou a dimensão cósmica do jogo, ora seu caráter de mediação entre homem e mundo.

1. O jogo no contexto da “metafísica de artista”

Parece que os gregos criaram seus deuses e sua arte com a finalidade de poder superar a sabedoria de Sileno e o horror insuportável à existência. A arte torna a vida possível ao seduzir os homens para que sigam vivendo por meio da ilusão, nesse sentido, a arte é uma forma de jogar que torna possível a existência humana apesar do terror fundamental e das contradições que ela encerra. O *Nascimento da tragédia* já delineia distintos modos e formas de entender o pensamento do jogo. Por um lado, para Nietzsche, sonhar é um modo de “jogar com o real (*wirklich*)”, de tal maneira que é permitido falar numa atividade artística consistente no “jogar com o sonho”; por outro lado, a “embriaguez” é também considerada como um jogo que a natureza joga com o artista. Por isso, a criatividade

do artista dionisíaco poderia ser entendida como o jogar com a embriaguez, pois a arte dionisíaca, em última instância, “repousa sobre o jogo com a embriaguez, com o êxtase” (DW/VD § 1, KSA 1.554). Nietzsche estabelece claramente essa comparação: “Assim como a embriaguez é o jogo da natureza com o homem, a criação do artista dionisíaco é o jogo com a embriaguez” (DW/VD § 1, KSA 1.555). Esse jogo se caracteriza pela dissolução de toda subjetividade, por um abatimento do eu e por uma superação do princípio de individuação que conduz ao ser um com os homens e a natureza e que, ao mesmo tempo, gera o “autoesquecimento”. Por sua vez, a arte do artista apolíneo é jogar com o sonho, sendo preciso entender o sonho como o jogo do homem individual com o real. Jogar com o real enquanto se sonha consiste em impor uma forma e uma medida ao acontecer. O sonho não é um mero reflexo da contradição primordial, mas sua transformação.

Uma das raízes fundamentais da ideia do “jogo” no jovem Nietzsche se encontra na referência que o filósofo faz à estrutura grega do *agón* e sua importância para o âmbito não apenas político, mas também artístico do povo grego. Em *A filosofia da época trágica dos gregos*, Nietzsche interpreta filosoficamente a tese do caráter agonístico da arte e da cultura. Para ele, uma das intuições radicais de Heráclito é a “luta dos contrários” que cria o mundo do vir-a-ser e que marca o vínculo inseparável entre a filosofia helenista e o modo de vida helenista baseado no *jogo como agón*. Esse é um tema recorrente no primeiro pensamento de Nietzsche, e o que se manifesta como traço essencial e fundamento vital do povo grego é a centralidade do *impulso agonal*⁶, da justa (*Wettkampf*), do impulso

⁶ A ideia de *agón* em Nietzsche inspira-se na obra de J. Burckhardt: *Griechische Kulturgeschichte*. Berlim, v.4, p. 89. Cf. um escrito de Nietzsche, o quinto prefácio para cinco livros não escritos: *A justa de Homero (Homer's Wettkampf)* (KSA 1.783).

agonístico competitivo. Mas o motivo do *agón* adquire sua maior relevância quando Nietzsche o relaciona ao tema do *jogo*, deixando de ser um princípio puramente ético para se tornar um princípio *estético* da criação do mundo e fundamento de uma cosmodicéia que rechaça a interpretação teleológica da metafísica tradicional. Em *A justa de Homero*, afirmava-se o seguinte: “Que problema se nos abre quando nos perguntamos sobre a relação entre a justa (*Wettkampf*) e a concepção da obra de arte!”, pois toda força criativa se espalha e se manifesta “lutando”: “Também o arista se irrita com o artista!” (A justa de Homero, KSA 1.790-791).

O jogo é, portanto, sempre luta, contenda, uma luta por algo e, como tal, é, assim, uma *representação*. E a luta é o lugar onde se espalham as diferenças e onde se abre o campo dos significados. A luta se desenrola, acontece, não se estabiliza num ou noutra ponto da contradição; expressa-se nos lutadores que, como combatentes, caem, mas o *polemos* é imortal. Isso quer dizer que o verdadeiramente importante é o jogo, não seus elementos, ou seja, a meta da ação se encontra em seu próprio acontecer, sem relação com o que vem depois. Huizinga, em sua clássica obra sobre o jogo, afirma que “como realidade objetiva, o desenlace do jogo é, por si, insignificante e indiferente”⁷; o que verdadeiramente expressa de forma indiscutível a essência do jogo é que “algo está em jogo”. Por isso, Heidegger, ao se perguntar por que a grande criação do mundo de Heráclito joga, responde buscando justificar ontologicamente o modo de ser do jogo: “joga porque ele joga (*es spielt*). Permanece somente jogo: o supremo e mais profundo”⁸. E esse acontecer do jogo que representa sua verdadeira essência, à margem dos que dele participam, é possível precisamente porque “o jogo é sem porquê”.

⁷ HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, p. 67.

⁸ HEIDEGGER, M.. *La proposición del fundamento*. Barcelona: Serbal, 1991, p. 178.

Se nos fixarmos agora no sentido da tragédia, a obra de arte por excelência, veremos como ela também é entendida como resultado de um “jogo”, isto é, o jogo dos impulsos artísticos: o apolíneo e o dionisíaco. Não se pode compreender o trágico senão no movimento significativo do jogo, no qual se enraíza a autoafirmação dionisíaca do vir-a-ser, dissolvendo e renovando perpetuamente a ilusão do ser. Esta ambivalência, como destaca Masini⁹, remetendo-se a Heidegger e Derrida¹⁰, só pode ser explicada pela “ausência de centro”, tal como se dá no jogo. Heidegger dizia que “o ser abre sua essência como fundamento, ele mesmo não tem nenhum fundamento”, e se o ser não tem fundamento, pode-se pensar a partir da essência do jogo. Ademais, se observarmos com atenção essa falta de centro do jogo, veremos como há uma estreita relação com a estética da “ligeireza” que se expressa de maneira plástica no jogo da dança de Zaratustra.

Porém, o jogo não implica apenas uma atitude neutra ou passiva, pois jogar também significa *transformar* e *transformar-se*, criar e criar-se. Dioniso é um *deus ludens*, o deus que joga, o deus amorfo que joga com suas máscaras, precisamente porque não ama o rito; porque a máscara é o rosto do vir-a-ser e do jogo, que sempre vem-a-ser, e sobretudo porque ele é o lugar do deslocamento do eu, o espaço entre o qual o sujeito – “jogando-se” – adquire a própria aparência ambígua metamorfoseada, aquela potência que se realiza no querer-se sempre como contradição, crise, descontinuidade, vir-a-ser, etc.¹¹. Por isso, para compreender a essência do trágico e o efeito da tragédia, nada melhor que recorrer ao “jogo artístico”, pois

⁹ MASINI, F., *op. cit.*, p. 116.

¹⁰ Cf. HEIDEGGER, M. *La proposición del fundamento*, *op. cit.*, p. 175; DERRIDA, J. *Escritura y diferencia*. Barcelona: Anthropos, 1989, p. 397.

¹¹ Cf. SAVIANI, L., *op. cit.*, p. 116.

ao se mostrar a consciência do destino trágico da vida, seu eterno processo de construção e destruição como jogo, não se desemboca numa visão pessimista do mundo e da existência, mas se chega a uma aceitação da vida mesma, incluindo-se seus aspectos mais terríveis. Desse modo, pode-se dizer também que o prazer estético do trágico deriva do jogo artístico com o terrível e com o horror da existência, e, a partir dessa perspectiva, inclusive a “dissonância” (NT/NT § 25, KSA 1.154) constitui um estímulo essencial para esse processo da transfiguração estética da existência.

2. *O jogo do mundo e o “jogo estético” do vir-a-ser*

Outro aspecto que encontramos já no *Nascimento da tragédia*, em suas explicações sobre a arte trágica e a estética dionisíaca, é a concepção do “mundo como jogo”. O jovem Nietzsche pensa que o mito trágico proporciona o máximo prazer estético, pois faz o herói trágico sofrer para comprovar que o desarmônico que representa a tragédia é um “jogo artístico que a vontade joga consigo mesma na eterna plenitude de seu prazer” (NT/NT § 24, KSA 1.152). A intuição nietzschiana do mundo como um jogo, um “jogo de dados divinos”, ou “o jogo de forças”¹², ou “o jogo das contradições até o prazer da harmonia” traduzem a ideia do vir-a-ser de Heráclito. Mas o que significa dizer que o “mundo joga”? Por acaso Nietzsche estaria pensando que o mundo e a vida jogam seu jogo como aquele “fundo” dionisíaco que produz artisticamente o mundo das formas aparentes apolíneas? Fink diz: “O homem tem a tremenda possibilidade de entender a aparência como aparência, e, a partir

¹² Sobre a relação entre a ideia de força e potência e o jogo, ver adiante a seção sobre a vontade de potência e o jogo em sua relação com a arte.

de seu próprio jogo, submergir no grande jogo do mundo e, em tal imersão, tornar-se participante do jogo cósmico”¹³. Mas esse jogo do mundo pode agradar à visão do artista que transcende a aparência apolínea e as criações da aparência para tomar consciência da vida e do mundo que, como um jogo, formam, constroem e destroem. É só no seio desse jogo que surgem e aparecem os valores para além de bem e mal, porque o jogo é amoral.

Desse modo, o jogo se converte em alegria com a “aparência”. É transfigurador porque possibilita o “aligeirar” da vida, a liberação passageira. E a aparência pertence ao jogo humano. O jogo cria, produz um mundo lúdico, um âmbito de aparência. Como diz Fink, o “jogar é uma criação infinita na dimensão mágica da aparência”¹⁴. Num certo sentido, podemos dizer que no jogo se suspende a autêntica realidade do mundo, porque nesse mundo lúdico o homem goza de um poder quase ilimitado, forma produtivamente e sem entraves, pois não produz no espaço da autêntica realidade. O jogo oculta em si o momento apolíneo da mesmidade, mas também o obscuro momento dionisíaco da autorrenúncia. Esse mundo da aparência que cria o jogo nos revela que ele está essencialmente determinado por uma função “representativa” que explica semanticamente a etimologia do termo “jogo” (*Spiel*) em alemão e outras línguas, pois significa, entre outras coisas, “representar”, “tocar um instrumento”, no sentido de interpretar, etc.. Portanto, pode-se dizer que na aparência do jogo aparece o mundo, reflete-se a si mesmo; cumpre-se, em última instância, a epifania dos deuses¹⁵.

Numa anotação de 1872, Nietzsche fala expressamente do “jogo da natureza” como algo que acontece em si mesmo e não através

¹³ FINK, E., *op. cit.*, p. 225.

¹⁴ *Idem, op. cit.*, p. 28.

¹⁵ *Idem, op. cit.*, p. 195.

de outra coisa, algo fora do próprio jogo; isto é, para o jogo, trate-se do jogo humano ou do jogo do mundo, o fundamental é a “autorreferência” que nele acontece. Por isso, o jogo é para o homem um acontecer:

Da *natureza*. Ela interpreta (*spielt*) um espetáculo: se ela vê a si mesmo, não sabemos, e ainda assim ela o interpreta para nós, que ficamos no canto. – Seu espetáculo é sempre novo, porque sempre cria novos espectadores. A vida é sua mais bela invenção, e a morte é seu conceito artístico para o ter vida em demasia. (Nachlass/FP do inverno de 1872-1873, 24 [3], KSA 1.562).

Porém, nós só estamos em condições de imitar a natureza, enquanto ela interpreta para nós. A natureza inclui o homem no jogo, submete-o a seu ritmo, ironiza com ele como se fosse seu brinquedo. Na *Aurora*, lemos:

Aquelas mãos de ferro da necessidade, que sacodem o tabuleiro de dados do acaso, jogam seu jogo por um tempo infinito: *têm de* aparecer nele dados que parecem perfeitamente semelhantes à finalidade e racionalidade de todo grau. *Talvez* nossos atos de vontade, nossos fins, não sejam nada outro do que precisamente tais dados (...) – e nós próprios, com mãos de ferro, sacudimos o tabuleiro de dados, que nós próprios, em nossas ações mais propositais, nada mais fazemos do que jogar o jogo da necessidade.” (M/A § 130, KSA 3.122. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho).

3. *O jogo da criança-Zeus.*

Na *Filosofia da época trágica dos gregos*, de 1873, Nietzsche propõe novamente a estética do jogo que havia delineado no

Nascimento da tragédia. Aqui, a metafísica do jogo adquire uma definição mais precisa sob a interpretação feita da filosofia do “vir-a-ser” de Heráclito. No escrito, a dicotomia entre Dioniso-Apolo, ser-aparência, é reconduzida ao jogo inocente da grande criança do mundo, Zeus. Esta criança-Zeus que destrói as construções de areia sobre a orla do grande mar tem os traços da criança-Dioniso: “O mundo é o *jogo* de Zeus, ou, expresso fisicamente, o jogo do fogo consigo mesmo, apenas nesse sentido o uno (*das Eine*) é ao mesmo tempo o múltiplo (*das Viele*)” (PHG/FT § 6, KSA 1.828).

Sem dúvida, Heráclito encontrou aqui, como sugere Sara Kofman, “a metáfora mais incrível de todas as metáforas”¹⁶, ou, como diz Nietzsche, com a “*doutrina (Lehre) da lei no vir-a-ser e do jogo na necessidade*” ele “abriu as cortinas do maior dos espetáculos” (PHG/FT 6, KSA 1.835). O mundo como jogo de Zeus indica para o que é incrível para a razão: que o uno é ao mesmo tempo o múltiplo. Mas esse “jogo” é da mesma índole daquela do artista e da criança que constroem e destroem com inocência:

E esse jogo joga o Aion consigo mesmo. Transformando-se em água e terra, faz, como uma criança, montes de areia à borda do mar, faz e desmantela; de tempo em tempo começa o jogo de novo. (PHG/FT, KSA 1.830. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho).

Nietzsche utilizará essa metáfora de Heráclito para expressar simbolicamente que o acontecer da vida dentro de um mundo finito é uma criança inteligente com poder sobre-humano que, a partir de si e por si mesmo, produz de modo infantil um movimento sem meta nem fim. Ademais, a criança joga “como se” o que fizesse fosse algo real. Suas personagens são puras ficções, aparências ou formas

¹⁶ KOFMAN, S. *Nietzsche et la métaphore*. Paris : Galilée, 1983, p. 35.

substitutivas de uma realidade inalcançável ou ignorada, mas a criança preenche de vida as figuras que cria e que constituem o *seu* mundo. Por isso, a criança tem esse poder fantástico ilimitado para criar. Nietzsche também analisa a doutrina heraclitiana do vir-a-ser como luta entre contrários:

Da guerra dos opostos nasce todo vir-a-ser: as qualidades determinadas, que nos aparecem como duradouras, exprimem apenas a preponderância momentânea de um dos combatentes, mas com isso a guerra não chegou ao fim, a contenda perdura pela eternidade (PHG/FT, KSA 1.825. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho).

E essa contenda ou luta das polaridades é o “fogo que joga consigo mesmo”, o correr do mundo como o jogo de Zeus. Desse modo, reconhece Heráclito e os filósofos pré-socráticos – “em cuja proximidade, diz Nietzsche, sinto-me mais aquecido e mais bem disposto que em qualquer outro lugar” (EH/EH, O Nascimento da Tragédia, § 3, KSA 6.312) – como sendo seus precursores, “por considerarem o mundo um jogo divino e para além de bem e mal” (Nachlass/FP do verão-outono de 1884, 26 [193], KSA 11.201) e por proporcionarem um fundamento adequado onde se possam assentar seus próprios princípios: o vir-a-ser como autêntica dimensão da realidade ou o pensamento da eterna luta dos contrários, que teriam antecipado a dialética Apolo-Dioniso, assim como a imagem do jogo como metáfora da unidade que pode ser ao mesmo tempo o múltiplo. Nietzsche, com sua metáfora do jogo, abre um campo interessante para elaborar uma teoria antipessimista do trágico face à filosofia de Schopenhauer. Para Masini, o fato de Nietzsche assumir essa imagem é decisivo para compreender a inversão da metafísica de Schopenhauer da vontade primordial que imprime em todas as coisas o selo de sua condenação a continuar vivendo. Assim, o poder original que, no *Nascimento da tragédia*, se identificava com Dioniso, agora se identifica com o

“fogo” sempre vivo, com Zeus, com o Uni, e também com o Aion, como força cósmica primordial.

Nietzsche também vê em Heráclito o pensador trágico para quem a vida é radicalmente inocente. Heráclito descrevia o jogo criativo do mundo deixando à margem qualquer implicação teleológica ou moral, e “apenas descreve o mundo existente, tendo por ele o mesmo prazer contemplativo com o qual o artista vê sua obra em vir-a-ser” (PHG/FT § 7, KSA 1.832). Por isso, entende a existência a partir de um *instinto de jogo*, isto é, faz da existência um fenômeno estético, não um fenômeno moral ou religioso, como o fizeram os estóicos ao introduzirem uma visão finalista do mundo. E a razão para essa forma de entender a existência reside em que “o vir-a-ser não é nenhum fenômeno moral, mas apenas um fenômeno artístico” (PHG/FT § 19, KSA 1.869). Donde, o mundo é justificado apenas na medida em que se o interprete como o jogo do artista e da criança, isto é, só se justifica o mundo através de uma interpretação *estética* que exclua qualquer princípio moral ou finalista.

Por outro lado, em sua interpretação do texto de Heráclito, Nietzsche também pensa que a criança, o artista e a natureza produzem do mesmo modo, pois jogam inocentemente:

Um vir-a-ser e perecer, um construir e destruir, sem nenhuma prestação de contas de ordem moral, só tem neste mundo o jogo do artista e da criança. E assim como joga a criança e o artista, joga o fogo eternamente vivo, constrói em inocência – e esse jogo joga o Aion consigo mesmo (PHG/FT § 7, KSA 1. 830. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho).

A *inocência do vir-a-ser* é a aceitação do mundo em todos seus aspectos, é a visão do mundo que exclui toda interpretação moral que signifique ao mesmo tempo a introdução da ideia de culpabilidade, finalidade, etc. O vir-a-ser não é um fenômeno moral, mas “artístico”

(PHG/FT § 19, KSA 1.869). O mundo em seu caráter trágico, isto é, em seus aspectos mais terríveis e cruéis, só pode ser justificado nos termos da inocência, do jogo. Isso em virtude de que todo e qualquer acontecimento não é um fruto finalístico de um deus, mas o fruto de um jogo do deus-criança de Heráclito ou de uma inteligência criadora, pois “a afirmação do perecer e do *aniquilar*, decisiva numa filosofia dionisíaca, o dizer-sim ao antagonismo e à guerra, o *vir-a-ser*, com a recusa radical inclusive do conceito mesmo de ‘ser’” (EH/EH, O nascimento da tragédia, § 3, KSA 6.313). O *vir-a-ser* como jogo antinômico é sempre inocente. Inocente é a infância, inocente é a história, inocente é o tempo:

Há quanto tempo me esforço para provar a mim mesmo a completa *inocência* do *vir-a-ser*! E por quais caminhos estranhos já passei! Uma vez, pareceu-me que tal era a solução correta, de modo que decretei: “a existência é algo da espécie de uma obra de arte, absolutamente não está sob a jurisdição da moral; ao contrário, a moral pertence ao reino da aparência”. Noutra vez, eu disse: todos os conceitos de culpa são objetivamente desprovidos por completo de valor, subjetivamente, porém, toda vida é necessariamente injusta e alógica. Numa terceira vez, cheguei à negação de toda finalidade e senti a incognoscibilidade das ligações causais. E tudo isso para quê? Não foi senão para criar para mim mesmo o sentimento de total irresponsabilidade – (Nachlass/FP, 36 [10] de junho-julho de 1885, KSA 11.553).

4. *O jogo da criança: um modelo de “jogo artístico”*

Nietzsche estabelece continuamente um paralelismo entre o jogo da criança e o do artista, a um ponto tal que o filósofo se limita a apenas distinguir um do outro, pois da mesma maneira que a criança joga, também joga o artista criador: como ocorre na criança,

também no artista “a necessidade força o artista a criar”, pois é “o impulso lúdico, que, sempre despertando de novo, chama à vida outros mundos”. (PHG/FT § 7, KSA 1.830. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho). “E assim como joga a criança e o artista, joga o fogo eternamente vivo, constrói em inocência – e esse jogo joga o Aion consigo mesmo” (PHG/FT § 7, KSA 1.830. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho). A criança que joga não é senão o onipotente Zeus¹⁷, a forma plástica do mundo, que em seu jogo recria repetidamente o vir-a-ser construindo e destruindo, e voltando de novo a construir eternamente. A forma de dizer “sim à vida”, (*Ja-sagen*), “o jogo da criação” é representado por essa criança que “constrói castelos de areia junto ao mar” e que, quando se cansa de jogar, solta o brinquedo que tem às mãos, mas que volta ao jogo e recolhe seu brinquedo do chão quando acometido pela “necessidade”. Nesse sentido:

Assim intui o mundo somente o homem estético que aprendeu com o artista e com o nascimento da obra de arte como o conflito da pluralidade pode trazer consigo lei e ordem, como o artista fica em contemplação e em ação sobre a obra de arte, como necessidade e jogo, conflito e harmonia, têm de se emparelhar para gerar a obra de arte (PHG/FT § 7, KSA 1.831. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho).

Esse interesse pelo jogo da criança motiva-se fundamentalmente pelo fato de que Nietzsche acreditava que apenas nele é que se mostrava de maneira exemplar e perfeita o fenômeno do jogo

¹⁷ Num dos *Prefácios*, *Sobre o pathos da verdade*, o filósofo afirmava: “Entre os homens, Heráclito foi, enquanto homem, incrível; e quando foi visto prestando tanta atenção ao jogo das crianças barulhentas, pensou em algo que nenhum mortal pensara em tal ocasião – no jogo da grande criança do mundo Zeus e na eterna brincadeira da desintegração e surgimento do mundo” (CV/CP, KSA 1.758).

humano como tal. Ademais, o “otimismo artístico” (Nachlass/FP da primavera de 1888, 14 [100], KSA 13.278) é próprio da criança. Por isso, o filósofo insiste que “o fenômeno ‘artista’ é ainda o mais facilmente de ser *detectado* (...) ‘O jogo’, o inútil, como ideal daquele-sobrecarregado-de-força, como ‘infantil’. A ‘infantilidade’ de Deus, *pais paizon*” (Nachlass/FP do outono de 1885-outono de 1886, 2 [130], KSA 12.129). Dessa forma, acreditou no sentido humano universal do jogo da criança:

A eterna criança. – Nós pensamos que contos de fada e brincadeiras (*Spiel*) são parte da infância: míopes que somos! Como se nos fosse possível viver em qualquer outra idade da vida sem contos de fada e brincadeiras! Sem dúvida, nós os denominamos e sentimos de modo diferente, mas justamente isso mostra que se trata da mesma coisa – pois também a criança sente a brincadeira como seu trabalho e o conto de fadas como sua verdade (VM/OS § 270, KSA 2.493).

O homem que, depois de uma série de transformações dramáticas pode chegar a ser o que era, compreende todas as ações humanas como espécies de jogo, como “variações de um mesmo potencial lúdico originário”¹⁸, com o qual o jogo se converte em chave hermenêutica primordial e universal do mundo humano.

Entre as características que podemos citar do jogo da criança e que se assimilam ao jogo em geral estão as já mencionadas ausências de finalidade e utilidade, mas, sobretudo, destacam-se a “inocência” e a “seriedade” como as duas qualidades fundamentais através das quais podemos vislumbrar a tese nietzschiana da *inocência do vir-a-ser*¹⁹ e a *justificação estética da existência*. Inocência é a abertura,

¹⁸ LEMAIN, T., *op. cit.*, p. 19.

¹⁹ Cf. NEGRI, A. *Nietzsche e/o l'innocenza del divenire*. Nápoles: Liguori, 1986.

para além de qualquer “por quê”, de qualquer pergunta como garantia externa para o domínio da plenitude, da perfeição e do fundamento. Inocência também é “esquecimento, um começar-de-novo, um jogo, uma roda rodando por si mesma, um primeiro movimento, um sagrado dizer-sim” (ZA/ZA I, Das três transmutações, KSA 4.31. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho). Assim, é a criança quem joga, quem repetidamente recria o vir-a-ser e renova o mundo. A inocuidade e leveza do jogo da criança era algo singular no mundo. A criança não tem sentimento de culpa, não se sente responsável nem tem nenhuma valoração moral por aquilo que faz, representa um acontecer puramente natural. Nesse sentido, a concepção do jogo que Nietzsche tem se aproxima da estética de Hegel, pois para este “a indiferença do jogo” consiste em que “seu sentido mais ligeiro” ao mesmo tempo é a “sublime e verdadeira seriedade”²⁰.

E é precisamente nessa seriedade do jogo que se encontra a melhor prova para a inocência do jogo mesmo. Ainda que a criança comece a jogar quando tenha vontade, sinta desejo, também deixa de jogar quando quer, no entanto, quando joga, segue as exigências internas do jogo, obedece às suas regras. Talvez o jogo represente por isso aquela “*grande seriedade*” terrena, esse ideal “estranho, tentador, rico de perigos”, “o ideal de um espírito que joga ingenuamente, isto é, sem querer e por transbordante plenitude e potencialidade” (FW/GC § 382, KSA 3.636. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho), dado que se joga porque a vida se transborda e se potencializa. Por trás do jogo e de sua aparente arbitrariedade e indiferença existe, portanto, uma “seriedade” do jogo. “Eis a suprema possibilidade humana – resolver tudo no jogo, atrás do qual está a seriedade” (Nachlass/FP da primavera-verão de 1874, 34[31], KSA 7.801), diz

²⁰ HEGEL, G.W.F. Das Kunstwerk Objektiv. In: *Vorlesungen über die Philosophie der Geschichte*. Em *op. cit.*, vol. 12, p. 297.

Nietzsche. Como indica Gadamer, “jogo e seriedade, o movimento vital de excesso e exaltação e a força tensa de nossa energia vital estão entrelaçados no que há de mais profundo”²¹, isto é, parece que toda forma de seriedade é acompanhada por um possível comportamento lúdico, como sua própria sombra. A capacidade de jogar foi reconhecida sempre como um exercício da “mais alta seriedade”. Nietzsche, diz Gadamer, “festeja na leveza divina do jogo o poder criador da vida e da arte”²². Portanto, o jogo não é a outra face da seriedade. A seriedade lúdica é o que faz com que, em certos momentos, a criança se converta em homem, pois a maturidade do homem reside em “ter reencontrado a seriedade com que brincava (*beim Spiel*) quando criança” (JGB/BM § 94, KSA 5.90). Mas essa seriedade é uma “seriedade estética”, não ética.

Por outro lado, a seriedade do jogo também tem a ver com o fato de o jogar pertencer ao jogo. Isso exclui qualquer possibilidade de uma relação objetiva entre o jogar e o jogo. Por isso, não é o jogador que define o jogo, mas o jogo define os jogadores. A seriedade do jogo significa simplesmente que aqueles que dele participam se entregam ao ritmo do jogo, ao prazer em sua realização rítmica. Gadamer dizia, com a perspicácia que o caracteriza, que “todo jogar é um chegar a ser jogador”, e que o sujeito do jogo é o jogo mesmo²³. Desse modo, o jogo se converte na expressão da capacidade criativa do homem, de seu ser artista, de sua necessidade de criar; mas ao mesmo tempo ele é o modo de ver a realidade pelo lado do artista, isto é, através do véu da aparência que oculta a base das coisas. Simônides já aconselhava que era preciso “tomar a vida como um jogo”, e os gregos cercavam

²¹ GADAMER, H.-G. El juego del arte. In: *Estética y hermenéutica*. Trad. A. Gómez Ramos. Madrid: Tecnos, 1996, p. 136.

²² *Idem, ibidem*.

²³ Cf. GADAMER, H.-G. *Verdad y método*. Trad. Rafael Agapito e Ana Agud. Salamanca: Sígueme, 1977, p. 143ss.

a vida “com mentiras”, pois sabiam que “unicamente através da arte até mesmo a desdita poderia tornar-se deleite” (MA I/HH I § 154, KSA 2.146). Na realidade, tanto a criança como o artista em sua atividade lúdica “fazem de conta”, num gesto intencional em direção a algo. Esse “faz de conta”, traço fundamental da essência do jogo, também é próprio da arte. A obra de arte não é um objeto, tampouco utensílio, mas sim, “refere-se” a algo, “mostra” algo. É uma “obra”, como diz Gadamer, “porque é algo jogado”²⁴, é uma representação e, como tal, comunica-se como jogo, pois suas regras lhe são inerentes e postas a partir de sua própria essência sem que dependam de um critério exterior.

5. Zaratustra ensina os homens a jogar

Por fim, Nietzsche mostrará em seu *Zaratustra* como o jogo é a forma mais alta da atividade humana e ao mesmo tempo a forma de atividade capaz de superar o niilismo. Por outro lado, também é preciso ver a vontade de potência como jogo, e, se a vontade de potência representa a ideia criativa do jogo, a doutrina do eterno retorno expressa o caráter de jogo do mundo que o além-do-homem cria através de sua vontade de potência. De maneira que a ideia de jogo atrai de modo determinante os temas fundamentais que Nietzsche desenvolve em sua maturidade. Heidegger é muito expressivo a esse respeito ao afirmar que “a metafísica de Nietzsche pensa o caráter de jogo do mundo do único modo possível: a partir da vontade de potência e do eterno retorno do mesmo”²⁵. Uma prova para isso pode ser encontrada no discurso de Zaratustra sobre as

²⁴ GADAMER, H.-G., *op. cit.*, p. 132.

²⁵ HEIDEGGER, M. *Nietzsche I y II*. Trad. Luis Verma. Barcelona: Destino, 2000, v.2, p. 310.

transmutações do espírito, em que a terceira transmutação, quando o leão se transforma em criança, proclama a afirmação criativa da existência, afirmação que se desdobra metaforicamente por meio da atividade própria à criança, o jogo criativo que emerge como forma suprema da atividade humana.

E assim, Zaratustra seguirá mostrando ao longo de seus discursos como se exemplifica em sua pessoa o “sagrado sim” da criança, também associando a capacidade de criar ao jogo e à inocência infantil. Isso se confirma com a pergunta: “Onde há inocência? Onde há vontade de gerar. E quem quer criar para além de si, este tem para mim a mais pura das vontades.” (ZA/ZA II, Do imaculado conhecimento, KSA 4.157. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho). E, mais uma vez, Zaratustra, da mesma maneira com a qual havia repreendido os homens por não saberem dançar nem rir, volta à sua pedagógica ladainha: os homens superiores tampouco sabem jogar, e esse é precisamente o problema. Para poder superar a si mesmo e poder “criar para além de si”, *é preciso aprender a jogar*, a saber jogar. E saber jogar é *afirmar o acaso*²⁶. Deleuze insiste no componente do *acaso* que todo jogo possui. Tomando como modelo o “lançamento de dados”, os dados lançados são a afirmação do acaso, a combinação ao cair é a afirmação da necessidade. A necessidade se afirma no acaso, o ser se afirma no vir-a-ser e o acaso é “inocente (...) como uma criancinha!” (ZA/ZA III, No monte das oliveiras, KSA 4.221. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho), pois aqui não entram nem cálculo nem reflexão. Abolir o acaso significa abrir caminho para a causalidade ou finalidade, confiar numa finalidade. Isso é que o mau jogador faz. Confia na razão, na “teia de aranha”, na má consciência. Zaratustra é suficientemente claro a esse

²⁶ DELEUZE, G. *Nietzsche y la filosofía*. Trad. Carmen Artal. Barcelona: Anagrama, 1986, p. 42.

respeito, quando afirma que para se tornar um verdadeiro “criador” e jogar bem é necessário não dar ouvidos a essas pequenas palavras falsas que intoxicam nossas ações: “vossa virtude quer precisamente que não façais nenhuma coisa com ‘por’ ou ‘a fim de’ ou ‘porque’” (ZA/ZA IV, Do homem superior, 11, KSA 4.362), ou negar que o universo tenha finalidade, que não há causas a serem conhecidas ou finalidades a serem esperadas. Desse modo, o eterno retorno é o resultado do abandono, a afirmação da necessidade. Assim Nietzsche o expressa ao dizer que:

Se o mundo *pode* ser pensado como grandeza determinada de força e como número determinado de centros de força – e toda outra representação permanece indeterminada e conseqüentemente *inutilizável* –, disso se segue que ele tem de passar por um número calculável de combinações, no grande jogo de dados de sua existência. (...) o mundo como curso circular que infinitas vezes já se repetiu e que joga seu jogo *in infinitum* (Nachlass/FP da primavera de 1888, 14 [188]. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho).

O jogo como processo artístico é, portanto, o caminho que Nietzsche elege para dizer sim à vida, pois é o princípio mais original do mundo fenomênico. Djuric crê que é possível afirmar com toda certeza que Nietzsche contempla como um acontecimento artístico primário a transformação da práxis humana em jogo, e que o filósofo pensou essa transformação como uma configuração artística da atividade humana, e também como uma identificação entre vida e arte, pois ambos liberam em certa medida a potência criadora da vida e estão estreitamente relacionados entre si pelo fato de uma pertencer à outra reciprocamente, mas não somente na medida em que o jogo constitui a verdadeira e mais profunda raiz de toda arte. E embora nem todo jogo tenha um cunho artístico, a arte se preenche do espírito lúdico, representa inclusive a forma original

do jogo. Donde a expressão gadameriana “o jogo da arte”²⁷. O jogo da arte seria sobretudo “representação que – à diferença de outros jogos – é sempre para alguém, para um espectador, embora de fato não haja ninguém que o escute ou o veja”²⁸. Está claro que não há uma relação inseparável entre esse caráter de representação, referência, associado à arte e algum tipo de dependência com aqueles que a representam.

Para concluir, podemos afirmar sem reservas que é a partir do conceito de jogo que Nietzsche tratará de superar as ilusões da autoconsciência e os preconceitos do idealismo da consciência gerados pela mentalidade metafísica. O jogo nunca é um mero objeto, mas sim, existe para aquele que dele participa, mesmo que seja como espectador.

Abstract: With the category of “game” Nietzsche is introducing a new language to think beyond metaphysics. The interpretation of the world, life and existence as a game is Nietzsche’s response to a worldview in which there is no meaning, no purpose, no truth. In this article we have discussed in various contexts the category of “game” in its metaphysical artist, from the philosophy of Heraclitus, from the paradigm of “child” playing, from the teachings of Zarathustra.

Keywords: game – *agón* – artist – child.

²⁷ Gadamer considera que a noção de jogo permite uma aproximação com o significado da experiência estética, uma experiência que se interpreta como processo independente da consciência dos sujeitos: “o sujeito da experiência da arte (...) não é a subjetividade daquele que experimenta, mas a obra de arte mesma. E esse é (...) o ponto para o qual se volta significativamente o modo de ser do jogo”. *Estética y hermenéutica, op. cit.*, p. 129 ss.

²⁸ GADAMER, H.-G. *Verdad y método, op. cit.*, p. 151.

referências bibliográficas

1. AICHELE, A. *Philosophie als Spiel*. Berlim: Akademie Verlag, 2000.
2. BEHLER, E. Nietzsche und die romantische Metapher von der Kunst als Spiel In: BATTIS, M.S. et al. (Orgs.). *Echoes and influences of German Romanticism*. Frankfurt/Meno: Peter Lang, 1987.
3. BURCKHARDT, J. *Griechische Kulturgeschichte*. Berlim, v. 4.
4. DJURIC, M. *Nietzsche und die Metaphysik*. Berlim: Walter de Gruyter, 1985.
5. FINK, E. *Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart: Kohlhammer, 1960.
6. ———. *Oasis de felicidad. Pensamiento para una ontología del juego*. México: UNAM, 1966.
7. GADAMER, H.-G. *Verdad y método*. Trad. Rafael Agapito e Ana Agud. Salamanca: Sígueme, 1977.
8. HEIDEGGER, M. *La proposición del fundamento*. Barcelona: Serbal, 1991.
9. HEIDEMMAN, I. *Das Begriff des Spieles*. Berlim: Walter de Gruyter, 1968.
10. KOFMAN, S. *Nietzsche et la métaphore*. Paris: Galilée, 1983.
11. LENAIN, T. *Pour une critique de la raison ludique. Essai sur la problématique Nietzscheenne*. Paris: Vrin, 1993.
12. MASINI, F. *Lo scriba del caos. Interpretatione di Nietzsche*. Bolonia: Il Mulino, 1978.

13. NEGRI, A. *Nietzsche e/o l'innocenza del divenire*. Nápoles: Liguori, 1986.
14. NIETZSCHE, F. *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe*. Organizada por Giorgio Colli eazzino Montinari. München, Berlin/New York: Walter de Gruyter, 1980, 15 v.
15. ———. *Obras Incompletas*. Trad. Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: Abril Cultural, 1974 (Col. “Os Pensadores”).
16. SANTIAGO GUERVÓS, L.E. *Arte y poder. Aproximación a la estética de F. Nietzsche*. Madrid: Trotta, 2003.
17. SAVIANI, L. *Ermeneutica del gioco*. Nápoles: Edizioni Scientifiche Italiane, 1998.
18. SPARIOSU, M.I. *Dionysus Reborn. Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*. Londres: Cornell University Press, 1989.

Artigo recebido em 20/10/2010.

Artigo aceito para publicação em 05/11/2010.