# O FILÓSOFO JOGADOR NIETZSCHIANO: UMA ABORDAGEM DA NOÇÃO DE JOGO NO PENSAMENTO DE NIETZSCHE

André Meirelles da Fonseca

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Filosofia e Ensino, do Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca, CEFET/RJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título em mestrado.

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Augusto Giglio Gatto

Rio de Janeiro

Maio/2018

**O FILÓSOFO JOGADOR NIETZSCHIANO: UMA ABORDAGEM DA NOÇÃO DE JOGO NO PENSAMENTO DE NIETZSCHE**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Filosofia e Ensino, do Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca, CEFET/RJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título em mestrado.

André Meirelles da Fonseca

Banca Examinadora

Presidente, Professor Dr. Eduardo Augusto Giglio Gatto (**CEFET/RJ**) (Orientador)

Professor Dr. Luis César (**CEFET/RJ**)

Professor Dr. Manuel Antônio de Castro (**UFRJ**)

Rio de Janeiro

Maio/2018

CEFET/RJ – Sistema de Bibliotecas / Biblioteca Central

F676 Fonseca, André Meirelles da
O filósofo jogador nietzschiano : uma abordagem da noção de jogo no pensamento de Nietzsche / André Meirelles da Fonseca— 2018.
166f. ; enc.

Dissertação (Mestrado) Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca , 2018.
Bibliografia : f. 164-166
Orientador : Eduardo Augusto Giglio Gatto
Inclui anexo.

1. Nietzsche, Friedrich Wilhelm, 1844-1900. 2. Filosofia alemã. 3. Jogos – Filosofia. I. Gatto, Eduardo Augusto Giglio (Orient.). II. Título.

CDD 193

Elaborada pela bibliotecária Lívia Lima CRB-7/5904

DEDICATÓRIA

À minha família, em especial minha querida tia Noélia, minha filha Gabriela, minha esposa Ana Paula. Sem a sua força e afeto teria sido impossível a realização da pesquisa.

À minha querida e amada mãe, não mais presente fisicamente, mas protagonista de primeira ordem no caminhar deste trabalho.

À vida, pela oportunidade de participar de sua exuberância e multiplicidade.

# AGRADECIMENTOS

Em função desta pesquisa tive a oportunidade de conhecer muitas pessoas com quem além de me oferecer ajuda tive o prazer de compartilhar também de seus saberes. A essas pessoas ofereço minha gratidão, pois este trabalho é também fruto das nossas trocas, e, por isso, também é obra de todos nós.

Ao meu orientador, Professor Dr. Eduardo Augusto Giglio Gatto, pelo zelo, pela transparência e grande interesse com que sempre tratou a pesquisa, colocando à disposição todo o seu cabedal de conhecimentos, que foram imprescindíveis para o desenvolvimento do trabalho. A ele devo o avanço da reflexão em torno do pensamento nietzschiano, fundamentalmente a partir de suas provocações e sugestões. Se a ele deve-se todo o avanço da pesquisa, as lacunas e equívocos ficam sob minha inteira responsabilidade.

Aos meus professores do Programa de Pós-Graduação em Filosofia e Ensino do CEFET/RJ pelas trocas e doações de saberes que tanto colaboraram para a realização deste trabalho, fundamentalmente os professores Luis César e Roberto Zarco pelas pontuações e sugestões para o trabalho.

Ao meu grande amigo Raimundo Marajó, companheiro que contribuiu decisivamente para a materialização do trabalho.

Ao companheiro João da UFF, pela sugestão do nome do jogo, que constitui o material didático.

“Não conheço outro modo de lidar com grandes tarefas senão o jogo: este é, como indício de grandeza, um pressuposto essencial”.

Friedrich Nietzsche

**RESUMO**

Esta pesquisa tem em mira discutir o tema do jogo no pensamento do filósofo alemão Friedrich Nietzsche (1844-1900). No bojo deste eixo temático são apresentadas duas ideias fundamentais para a dita pesquisa. Primeiramente, que a filosofia de Nietzsche a partir dos anos 1880 vê emergir a figura do filósofo jogador. Em segundo lugar, que na esteira da problemática do jogo, situada na ascensão do filósofo jogador, vem à luz uma erótica filosófica voltada ao combate. Portanto, o pensamento trágico nietzschiano está marcado profundamente pela vigência da categoria jogo como fundamento de uma filosofia lúdica, que na perspectiva do presente trabalho é a sustentação do combate travado pelo pensador em questão no contexto de sua luta para superar a metafísica. A categoria jogo permitiu ao filósofo alemão ultrapassar os marcos do pensamento metafísico ocidental.

Palavras-chave: Filosofia, Trágico; Lúdico.

**ABSTRACT**

This research focus debate the theme of game in Nietzsche's thinking. In the midst of this thematic axis two main ideas are presented. First, the Nietzsche philosophy starting from 1880s introduce the figure of the philosopher player. Second, in the wake of problematic game, located in the ascension of philosopher player, cames to the light an erotic philosophical focused on fighting. Therefore the Nietzschean tragic thinking is deeply marked by force of game category as fondation of a ludic philosophy. In the perspectiv of this presente work, it is the support of fighting caught by Nietzsche in their fight to overcome the metaphysics. The game cathegory allowed to german philosopher overtake the boundarys of western metaphysic thinking.

Keywords – Philosophy; Tragic; Ludic

**SUMÁRIO**


INTRODUÇÃO 9

**1 O Jogo no Pensamento de Nietzsche** 18

1.1. Jogo e filosofia 18
1.2. Nietzsche e Heráclito: o jogo como pressuposto 25
1.3. O filósofo jogador nietzschiano 44

**2 Zaratustra: "O Homo Ludens" Nietzschiano** 75

2.1. O jogo no Zaratustra 75

2.2. A erótica de Zaratustra 100

**3 Jogo e Linguagem no Pensamento Nietzschiano** 114

3.1. Linguagem: o jogo da conservação e da expansão do homem 114

3.2. A linguagem do jogo de forças do orgânico. 119

3.3. A linguagem metafísica como jogatina de conservação da espécie. 124

3.4. A linguagem afirmativa do filósofo jogador. 132

**CONSIDERAÇÕES FINAIS** 146

ANEXO 149

# INTRODUÇÃO

A presente dissertação tem em mira discutir o tema do jogo no pensamento do filósofo alemão Friedrich Nietzsche (1844-1900). Parte-se do pressuposto de que a noção de jogo constitui uma das grandes determinações do seu pensar filosófico, e de que essa consideração pode possibilitar-nos uma experiência de pesquisa e reflexão para a interpretação de uma das perspectivas que abrem o acesso ao seu pensamento. Sendo, como ele mesmo afirmou um *"*cismador de ideias e amigo de enigmas*"* (NIETZSCHE; 2007a, p.11), até que ponto é viável especularmos um horizonte interpretativo que enxerga no pensamento nietzschiano a intelecção do jogo como uma importante determinação? A ideia norteadora da presente pesquisa é a de que a noção de jogo é tão fundamental para a filosofia de Nietzsche, que ela tem como desdobramento a constituição da figura do filósofo jogador surgido dos combates travados pelo pensamento do filósofo alemão com a tradição do Ocidente. A potente imagem do jogo cósmico de Heráclito presidindo o devir, tão cara ao pensamento nietzschiano, desdobrou-se na perspectiva do jogo de forças corporais que configuram a vida. É curioso que a introdução da noção de força apareça no momento de ascensão da figura do filósofo jogador em sua obra. Outro horizonte interpretativo defendido pela pesquisa aponta para a constituição de uma erótica filosófica no pensamento de Nietzsche. Desconfia-se que o problema do *Eros* tenha peso considerável na filosofia do jogo nietzschiana, configurando um afeto de combate no processo de crítica e superação dos valores estabelecidos pela tradição. Como desdobramento da constituição da figura do pensador dado ao jogo, e de sua erótica de combate, defende-se a perspectiva de que Nietzsche supera a metafísica a partir de sua filosofia lúdica.

Nietzsche afirma que ”os piores leitores são os que agem como soldados saqueadores: retiram alguma coisa de que possam necessitar, sujam e desarranjam o resto e difamam todo o conjunto” (2008b, p.66). Espera-se com a dita pesquisa que a discussão em torno do jogo na filosofia de Nietzsche possa deveras contribuir não para o saque do seu pensamento, mas, sobretudo, para um olhar de conjunto que visualize uma filosofia do jogo, complexa em sua multiplicidade, e que parece guardar certos condicionantes norteadores do eixo lúdico que constitui o pensar do autor do *Zaratustra*. Neste sentido, o jogo não é uma noção fragmentada e fortuita no pensamento de Nietzsche. Ao contrário, ele parece ser uma importante determinação, sobretudo, quando pensamos numa filosofia que busca vigorar como prática de vida.

De fato, o problema do jogo está presente em toda a trajetória filosófica de Nietzsche. Os livros publicados em vida, os fragmentos e obras póstumas que abarcam todo o período produtivo de seu pensamento, fazem referências ao jogo. Desde *O nascimento da tragédia* (1872) até os seus últimos escritos de 1888, Nietzsche parece ter encontrado nesta noção uma importante referência em sua filosofia. Porém, a dita pesquisa fornece uma interpretação acerca de qual momento a figura do filósofo jogador, e sua erótica de combate tornaram-se importantes em sua obra. Entendemos que isto ocorreu na transição da fase média para a fase tardia em que ele amadureceu e formulou tal figura, mais precisamente a partir das obras *Aurora* e *A gaia ciência*. O pensamento lúdico é familiar à história do conhecimento, e Nietzsche se reconhece como um dos rebentos da luta travada nesse âmbito da prática humana ao longo dos séculos de história da humanidade.

Cumpre assinalar que esta pesquisa está longe de afirmar que o jogo, embora presente em todas as fases do filosofar nietzschiano configure uma doutrina, ou um sistema filosófico em Nietzsche. Assumimos a interpretação de que o jogo em Nietzsche sinaliza um princípio que fundamenta uma visão de mundo, e uma prática de vida filosófica. O tema é alavancado pela questão do devir, ou seja, pelo ininterrupto movimento de tudo que vem a ser no tempo, um tema central na filosofia nietzschiana. Podemos nos arriscar a dizer que ele é um dos traumas que fundam o pensar do filósofo alemão[1]. Como desdobramento desta intelecção, o jogo é visto como proveniente da multiplicidade das forças corporais lançadas pela necessidade ao acaso da vida. Por outro lado, o jogo é o modo como Nietzsche encara grandes tarefas, e cabe ressaltar que ele pareceu acreditar na possibilidade do filósofo do futuro compreender este importante elemento lúdico para o pensamento filosófico. O lúdico é o que torna leve o martelo; o lúdico faz a mediação entre brincadeira e seriedade; o lúdico refina a vida e faz avançar a transvaloração de todos os valores. Neste sentido, ele é proveniente da própria vida, o que é coerente com o fato de Nietzsche buscar afirmar sua filosofia a partir do jogo de forças que constitui a existência. Portanto, sendo o jogo uma determinação da própria natureza, é inexorável que ela submeta o homem ao grande tabuleiro do jogo de dados.

> Se o mundo pode ser pensado como determinada grandeza de força e como determinado número de centros de força (...), então se segue daí que ele tem de percorrer um número calculável de combinações no grande jogo de dados de sua existência. Em um tempo infinito, cada possível combinação seria

[1] Esse ponto colocado por Gunter Figal (2012) será explorado na seção 1.2.

> algum dia alcançada, mais ainda, ela seria alcançada infinitas vezes. (NIETZSCHE; 2012b, 338).

O mundo é jogo. Um violento jogo de forças corporais. O homem também é jogo de forças, e o seu corpo está embebido de luta e jogadores combatentes. Portanto, o jogo é imposto pela vida, sendo uma determinação da existência, e o homem está inserido no meio das inúmeras combinações, que em algum momento podem prescindir do elemento humano. Essa é a condição vertiginosa e trágica do homem, a sua indigência em comparação com a grandiosidade das forças vitais que configuram o universo caótico.

Cumpre assinalar algo sobre a relação jogo e lúdico em nossa pesquisa. Jogo vem do latim *jocus*, que significa gracejo, zombaria. Trata-se de uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho. Ainda pode ser divertimento, brinquedo, passatempo, ou regras a serem observadas quando se joga. Também é escárnio, ludíbrio, manha, astúcia, ardil, vicissitudes, vaivens, enfim, uma gama de significados. A palavra *ludus,* também do latim, significa exercício, drama, teatro, circo, ou mesmo escola que contenha exercícios, como, por exemplo, os militares. Interessante notarmos a antecedência de *ludus* sobre *jocus,* assim como é interessante também assinalarmos que no alemão a palavra *spiel* significa jogo, brincadeira e lúdico; ou seja, ela incorpora jogo e lúdico na mesma palavra. Zaratustra é um exemplo daquele que incorpora as características do jogo e de quem joga. Ele graceja; ele zomba; ele brinca e se diverte; ele é astuto; ele expressa o escárnio, enfim, ele possui destreza para grandes exercícios físicos.

No capítulo 1 inicialmente é abordada a relação entre jogo e filosofia ao longo da história. Desde o surgimento da filosofia com os "pensadores originários" [2] a noção de jogo está carregada de importância no pensamento de inúmeros filósofos, e em nosso caso específico na filosofia de Nietzsche. A partir da obra de Huizinga[3], que trata da relação entre jogo e cultura, situamos o problema da relação entre jogo e filosofia, e mais especificamente a relação entre a filosofia de Nietzsche e o jogo. Além disso, no bojo desta problemática emerge o problema da erótica nietzschiana na lida que Nietzsche estabelece com a filosofia socrático-platônica.

---

[2] Acolhemos a designação de Heidegger em sua reflexão sobre a origem do pensamento ocidental, como na obra sobre Heráclito, que faz parte da bibliografia da presente dissertação.

[3] HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva/Editora da USP, 1971.

Em seguida discutimos a relação entre o pensamento de Nietzsche e o de Heráclito de Éfeso, onde se busca salientar a importância deste pensador originário para o pensamento do filósofo alemão, sobretudo, a vinculação entre ambos no que diz respeito ao tema do jogo. Nesta perspectiva, afirmamos que Heráclito impulsionou a filosofia do jogo em Nietzsche, fundamentalmente a partir da questão do devir como um princípio cósmico.

Por último, defendemos a ideia de que a filosofia do jogo nietzschiana desdobrou-se na configuração da figura do filósofo jogador a partir de seu período médio até a fase madura. Discutimos esta perspectiva do jogo dialogando com outros intérpretes de Nietzsche, que em seus comentários apresentaram a noção de jogo como parte da filosofia do autor do *Zaratustra*. Percebe-se que tal noção está presente em diferentes comentadores do pensamento filosófico de Nietzsche, como Heidegger, Fink, Deleuze, Gunter Figal, entre outros. Esta pesquisa possui uma dívida com todos eles, a despeito das diferenças de visões.

No capítulo 2 é discutida a obra *Assim falou Zaratustra* partindo-se da perspectiva do jogo e da erótica filosófica de Nietzsche. A linha que norteia o capítulo parte da visão de que Zaratustra encarna a figura do filósofo jogador nietzschiano, além de ser o portador da erótica filosófica do filósofo alemão. Discute-se como esta erótica está fundamentada no diálogo com a tradição socrático-platônica, fundamentalmente a partir da perspectiva do amor platônico presente na obra *O banquete*. Neste sentido, fica delimitada a visão de que não está sendo tratada a obra de Platão em sua totalidade no que diz respeito ao tema do amor, pois não se desconhece que ele ganha diferentes matizes no pensamento do filósofo grego.

No bojo desta discussão discute-se a relação entre jogo e os demais temas candentes nesta obra, como a morte de deus e o niilismo, o super-homem, a vontade de poder, e o eterno retorno do mesmo. Todos eles estão diretamente relacionados ao jogo nietzschiano, como no caso do eterno retorno do mesmo, que na perspectiva discutida consuma a erótica de Nietzsche como amor *fati.*

No capítulo 3 a pesquisa busca delinear a relação entre jogo e linguagem no pensamento do filósofo alemão. Entende-se que o tema da linguagem é fundamental na perspectiva de uma filosofia lúdica como é o caso do pensamento nietzschiano. O capítulo gira em torno de três eixos principais, a saber, a linguagem proveniente do mundo orgânico, a relação metafísica do homem com a linguagem, e a linguagem afirmativa do filósofo jogador como horizonte alternativo de emancipação humana. Aqui, a principal referência é o trabalho de Viviane Mosé, *Nietzsche e a grande política*

*da linguagem*, que promove uma reflexão em torno do projeto crítico de Nietzsche a partir da linguagem, situando-o na relação com o jogo de forças corporais oriundos do movimento da vontade de poder e de sua atividade interpretativa.

Para finalizar esta breve introdução, cumpre apresentar alguns aspectos referentes aos procedimentos assumidos pela pesquisa no que tange à interpretação do jogo na filosofa nietzschiana. Qual foi o caminho percorrido pelo pensamento que vislumbrou no horizonte a questão do jogo na filosofia de Nietzsche? Em primeiro lugar, é preciso esclarecer a lida com as obras do filósofo em questão. A obra produzida pelo pensamento de Nietzsche é ampla, e de grande alcance. Nela estão incorporadas as obras publicadas pelo próprio pensador, e também os fragmentos postumamente publicados, escritos pelo filósofo alemão. Foram utilizadas na pesquisa tanto as obras publicadas em vida como os fragmentos póstumos, em que se busca uma relação de complementaridade na visualização da temática em questão no pensar de Nietzsche.

Por outro lado, foi tomado como procedimento de interpretação o caminhar pelo labirinto proposto pelo filósofo através de sua escrita. Uma parte significativa da obra de Nietzsche encontra-se escrita na forma de aforismos. No horizonte interpretativo em que a pesquisa se move, o aforismo nietzschiano apresenta-se como forma e conteúdo do jogo.

> Bem cunhado e moldado, um aforismo não foi ainda “decifrado”, ao ser apenas lido: deve ter início, então, a sua *interpretação*, para a qual se requer uma arte da interpretação. (...). É certo que, a praticar desse modo a leitura como *arte*, faz-se preciso algo que precisamente em nossos dias está bem esquecido – e que exigirá tempo, até que minhas obras sejam “legíveis” -, para o qual é imprescindível ser quase uma vaca, e não um ‘homem moderno”: o *ruminar*...
>
> (NIETZSCHE; 2009, p.14)

O caminho para penetrar o labirinto do aforismo nietzschiano é um lançar-se na interpretação. O aforismo como jogo convida ao ato interpretativo, que é apropriação e diálogo. Mas jogar no labirinto deve ser também um ato de ruminar. O que é ruminar? É mastigar, é remoer os alimentos que retornam do estômago à boca, ou um meditar e cogitar. A figura do filósofo jogador, e a identificação de uma erótica filosófica são manifestações de uma busca por ruminar o pensamento alheio, ou seja, o pensamento de Nietzsche. O aforismo nietzschiano impulsiona para a travessia, impele ao

caminhar do pensamento que vai movido pelas questões que o assolam e o angustiam. O próprio pensador já sugeriu o ponto de partida para o caminho da lida com o labirinto e a travessia pelo aforismo: interpretar ruminando. Portanto, faz-se necessário mastigá-lo buscando apreciar o seu sabor lentamente. E, segundo o pensador alemão, o caminho deve ser trilhado artisticamente, pois a leitura está vinculada ao âmbito da arte, o que na perspectiva da pesquisa leva ao tema da leitura como ato de apropriação e criação. Decifrar um aforismo não é alcançar a sua objetividade enquanto verdade científica, mas sim penetrar nas suas linhas de força, no seu campo de tensão em que essas linhas de força apontam para horizontes possíveis de interpretação e produção de sentido. É preciso desejar pelo caminhar no labirinto da leitura buscando vinculá-la à arte, que "é a luz e energia poético-erótica que fazem eclodir em nós o que somos, ou seja, nos remete para nossa essência e seu sentido, integrando belo, bem e verdade em *Eros*[4]". (CASTRO; 2015, p.15).

Por outro lado, também é preciso ler Nietzsche dispondo-se para a escuta. Um pensamento vertiginoso que busca expressar forma e conteúdo do real em devir deve chegar até nós em câmera lenta, a partir da ruminação. É preciso escutar silenciosamente o que ele tem a dizer. Pedimos desculpas de antemão pela longa citação que se segue, porém, ela é fundamental como uma das belas e significativas passagens de Nietzsche para clarear o método:

> Nos escritos de um eremita se ouve também um quê do eco do deserto, um quê do sussurro e do tímido olhar em torno que é próprio da solidão; em suas mais fortes palavras, em seu grito mesmo ainda ressoa uma espécie nova e mais perigosa de silêncio e mudez. Quem através dos anos e a cada dia se entrevistou com a sua alma, num íntimo diálogo e disputa, quem em sua caverna – que pode ser labirinto, mas também mina de ouro – tornou-se urso, caçador de tesouros ou guardião e dragão: suas ideias acabam adquirindo elas mesmas um tom crepuscular, um odor tanto de profundeza como de mofo, algo incomunicável e repugnante, cujo sopro frio atinge quem passa. Um eremita não crê que um filósofo – supondo que todo filósofo tenha sido antes um eremita – alguma vez tenha expresso num livro suas opiniões genuínas e últimas: não se escrevem livros para esconder precisamente o que se traz dentro de si? – ele duvidará inclusive que um filósofo *possa* ter opiniões "verdadeiras e últimas", e que nele não haja, não tenha de haver, uma caverna ainda mais profunda por trás de cada caverna (...). Toda filosofia é uma filosofia de fachada. (...). Toda filosofia também *esconde* uma filosofia, toda opinião é também um esconderijo, toda palavra também uma máscara.

[4]CASTRO, Manuel Antônio de. Leitura: Questões. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2015. O professor emérito da UFRJ ensina que ler é caminhar pelo método, e este não pode ser o método científico, mas sim o caminhar pelas questões que tocam o enigma homem, tal como a esfinge de Édipo. Penetrar na poética e no pensamento filosófico é mergulhar no enigma da linguagem que toca o homem, e faz dele um protagonista de uma relação ético-erótica com a vida.

(NIETZSCHE; 2005b, p.175).

Trata-se da total impossibilidade de interpretar qualquer filosofia de um prisma alicerçado no método científico, que busca a objetividade do objeto, a partir da chancela da razão pura. O percurso da pesquisa não estabelece Nietzsche como objeto de análise científica voltada a comprovar cientificamente uma tese verdadeira sobre o seu pensamento. Penetrar na caverna nietzschiana buscando objetividade é o primeiro passo para a perda da referência do método. No labirinto nietzschiano a pesquisa deparou com uma multiplicidade de imagens e temas, uma miríade de estrelas compondo um universo enigmático. Como apreender um pensamento que de chofre afirma a existência de um fundo insondável impedindo a entrada de qualquer intruso? Esse desafio sinaliza o próprio método pelo qual a pesquisa assentou-se. Aceitar o enigma de Nietzsche é dispor-se a percorrer o caminho que leva não ao fundo da subjetividade nietzschiana, ou mesmo da nossa subjetividade à medida que todos nós possuímos nossas cavernas na interioridade própria ao homem. O caminhar no pensamento de Nietzsche leva ao enigma do próprio homem. Tal como no percurso de Édipo, o que está em questão é o enigma homem. E o enigma pode ser confrontado apenas a partir do pensar filosófico e do criar poético; ou seja, a partir do problema da linguagem do humano. O primeiro passo é a escuta do que diz os ecos deste pensar das cavernas, gestado na solidão mais profunda do homem em seu deserto.

Portanto, o primeiro grande aspecto no que tange aos procedimentos da pesquisa é uma leitura silenciosa que busca escutar atentamente o que ecoa de dentro da caverna nietzschiana. Mas a escuta não é um permanecer passivo diante da fala do pensador. O método requer também apropriação a partir da interpretação. É necessário lembrar o método que o próprio pensador sinalizou, a saber, o ruminar interpretativo. Ele quer dizer que o pensar interpretativo é uma leitura como alimentação. É preciso degustação e tempo de digerir o que se lê; ou seja, ler é alimentar-se do alimento presente no pensar poético e filosófico. “Leitura é alimento. E na leitura deve ocorrer o mesmo processo do alimento físico: um metabolismo intelectual pelo qual devemos transformar o que os outros dizem e propõem para reflexão em algo nosso, incorporado a nosso ser”. (CASTRO; 2015, p.83). Sendo imprescindível ao corpo uma alimentação apropriada para a manutenção da saúde, também é fundamental que o acontecer poético possa ser apreendido em sua plenitude, pois a saúde intelectual necessita encontrar com as questões que se dispõem ao homem através do *lógos*. E isto aponta para uma questão de proa na

pesquisa, a saber, a obra nietzschiana é um acontecer poético. Trata-se, sobretudo, de pensar a linguagem como jogo do homem, e jogo da vida no acontecer do que está sendo.

Sendo assim, o procedimento da pesquisa é um caminhar pela escuta compreensiva e reflexiva, uma hermenêutica filosófica incipiente, mas já desenhada no horizonte, pois ela está no caminho para encontrar com as questões que estão dispostas ao homem pela via do pensamento nietzschiano. Como penetrar no caminho da linguagem lúdica de Nietzsche? Ruminando, abriu-se a possibilidade de escutar, e escutando ouviu-se o clamor pela imagem da travessia, um dos sentidos possíveis de se pensar a questão do método. Os sentidos das palavras são múltiplos e variáveis no tempo histórico das culturas. O que é a travessia?

> O homem é uma corda, atada entre o animal e o super-homem – uma corda sobre um abismo.
>
> Um perigoso para-lá, um perigoso a-caminho, um perigoso olhar- para- trás, um perigoso estremecer e se deter.
>
> Grande, no homem, é ser ele uma ponte e não um objetivo: o que pode ser amado, no homem, é ser ele uma *passagem* e um *declínio*.
>
> (NIETZSCHE; 2011, p. 16).

Estamos diante da imagem do método encampado como um caminhar na questão, e, como foi dito acima, a questão em Nietzsche é o enigma homem; ou seja, o homem no jogo de sua existência. Tem-se acima a possibilidade de vislumbrar tanto o filósofo dado ao jogo como o erótico do seu pensar. Desejar no homem o sentido da travessia, e, mais do que isso, amar o homem por ele ser uma caminhada. Nietzsche é um erótico trágico, e, como ele, o seu *Zaratustra* também está umbilicalmente ligado ao tema do *Eros*. Seu pensamento é um desejar ardentemente pelas questões que estão dispostas aos homens. Uma dessas questões é o jogo da existência, que se apresenta como jogo do mundo, a morada do homem. Portanto, o procedimento é seguir a caminhada nietzschiana, numa espécie de genealogia do jogo em seu pensamento, entendendo-se genealogia não apenas como origem, mas fundamentalmente como um efetivar-se de forças lúdicas no pensamento filosófico em devir, que é o modo como Nietzsche enxergava o seu próprio pensamento. Em síntese, o jogo é a travessia do homem diante de sua trágica e enigmática condição.

Ao final da presente dissertação encontra-se anexado o material didático como parte da conclusão do curso. Trata-se de um jogo baseado na obra *Assim Falou Zaratustra*, de Nietzsche. Espera-se que ele possa contribuir para o necessário processo de reflexão de nossos jovens, que deve ser entendido como possibilidade de pensar livremente. O jogo, chamado de Assim Jogou Zaratustra, está inserido diretamente na problemática do método da pesquisa. Ele é uma travessia, que deve ser realizada pelos jogadores que jogarão com Zaratustra pelos caminhos da trajetória do pensamento ocidental. Então, lancemo-nos ao jogo.

# CAPÍTULO 1 – O JOGO NO PENSAMENTO DE NIETZSCHE

## 1.1 Jogo e filosofia

Desde o seu surgimento a filosofia parece trazer em seu percurso uma íntima relação com a noção de jogo. Não apenas na famosa história de Heráclito[5], mas também em diferentes filósofos, a categoria jogo assume um protagonismo no âmbito do pensar filosoficamente, e da própria história da filosofia. Muitos poderiam ficar surpresos com tal associação, pois é comum a imagem do filósofo carregada de extrema seriedade diante dos problemas do mundo, e, neste sentido, tal relação poderia causar estranheza, já que o lúdico está mais identificado com certas figuras históricas ligadas ao plano da arte, como o palhaço ou o ator.

A filosofia de Nietzsche também está profundamente marcada pela ideia de jogo. Com o pensamento nietzschiano a relação entre jogo e filosofia enseja o movimento de combate à tradição metafísica ocidental inaugurada pelo filosofar socrático-platônico. Esta seção busca uma rápida apresentação da relação histórica entre filosofia e jogo, além de sinalizar introdutoriamente os dois eixos em que gira a pesquisa acerca da presença do jogo no pensamento nietzschiano, a saber, a constituição da figura do filósofo jogador na filosofia do autor do *Zaratustra*, e a formulação de uma erótica trágica fundamentada na noção de amor *fati*.

Em sua clássica obra *Homo Ludens*, Johan Huizinga indica a relação entre filosofia e jogo em termos históricos. Segundo a sua visão o jogo tem papel determinante na constituição das diferentes esferas das sociedades ao longo da história, como a esfera religiosa, política, artística, científica e filosófica. No que respeita ao tema da presente seção, a relação entre jogo e filosofia, cumpre estabelecer que desde os pensadores originários, passando pelos sofistas, por Platão e Aristóteles, e cruzando a história da filosofia através dos séculos, a noção de jogo movimentou a reflexão filosófica do ocidente. O trabalho de Huizinga caminha no sentido de apresentar o percurso de determinação do jogo no pensamento filosófico. Esta determinação atravessa a história da filosofia, e desde os seus primórdios está presente em sua linguagem através de diferentes formas. Huizinga estabelece fases

[555] "Dirigiu-se, porém, ao santuário de Artemis para lá jogar dados com as crianças" (...). HEIDEGGER, Martin. Heráclito: a origem do pensamento ocidental: lógica: a doutrina heraclítica do logos; tradução Márcia Sá Cavalcante Schuback, Rio de Janeiro, Relume Dumará, 1998. P.25.

distintas em que a noção de jogo permeou a filosofia, pois desde um “passado muito remoto, ela se iniciou a partir do jogo de enigmas sagrado, o qual era ao mesmo tempo um ritual e um divertimento festivo” (HUIZINGA; 1971, p.169). É interessante esta perspectiva, pois se nos lembrarmos da obra *O banquete*, de Platão, notar-se-á que em torno do tema do amor dá-se uma disputa, um jogo entre amigos reunidos em um banquete festivo na casa de Agatão. Ainda segundo Huizinga, o jogo “do lado da religião deu origem à profunda filosofia e teosofia dos Upanishads e dos pré-socráticos; do lado do jogo produziu o sofista (...). Em sua busca da verdade, Platão eleva a filosofia a um nível que só ele seria capaz de atingir, mas sempre daquela forma leve (...)” [6]. Nesta perspectiva a filosofia de Platão está carregada de elementos lúdicos, pois “a fim de demonstrar definitivamente os erros fundamentais dos sofistas, suas deficiências lógicas e éticas, Platão não hesitou em adotar seu estilo de diálogo ligeiro e descontraído, pois por mais que aprofundasse a filosofia, nunca deixava de considerá-la um nobre jogo” [7] . Em relação ao pensamento de Platão, o estudioso Geovani Realle também parece concordar com Huizinga quando o assunto é a relação do discípulo de Sócrates com o jogo. Discutindo a inserção das chamadas doutrinas não escritas de Platão nos seus diálogos, o estudioso afirma que elas possuem “forma de “jogo” que, para Platão, é típica do escrito, chegando às vezes até o extremo. E é exatamente isso que acontece em *O Banquete*, de um modo que se pode considerar paradigmático”. (REALLE; 2004, p. 356). Em filósofos mais próximos de nossa época, como os que vieram na esteira do movimento filosófico do século XVIII, o jogo também está presente em suas especulações. Ao discutir a filosofia de Nietzsche, Eugen Fink (1988, p. 204) aponta para a sua importância também em outros pensadores.

> Sem dúvida, o idealismo de Kant, de Schelling e de Hegel examinou amiúde as relações entre a imaginação, o tempo, a liberdade e o jogo, mas fez sempre passar a vontade e o espírito pelo ser original. Em Nietzsche, o jogo humano, o jogo da criança e do artista torna-se o conceito-chave do Universo, torna-se uma metáfora cósmica.

Veremos adiante a importância que Fink dá à noção de jogo no pensamento nietzschiano. Aqui, a referência ao trabalho de Fink dá-se no âmbito de reforço da relação entre jogo e filosofia mesmo entre filósofos ditos sistemáticos. Voltando ao trabalho de história de Huizinga, esta relação entre jogo e filosofia perpassa toda a

[6] Op. cit.
[7] Op. Cit.

antiguidade com desdobramentos até os dias atuais. Portanto, a referência ao seu trabalho busca mais um resgate histórico da relação entre filosofia e jogo acentuando uma aproximação nem sempre levada em consideração quando se pensa em filosofia.

No que tange ao tema da presente pesquisa, chama a atenção uma passagem de *Homo Ludens* acerca da figura do filósofo alemão que estamos a considerar. Segundo Huizinga "alguns dos biógrafos de Nietzsche censuram-no por ter feito reviver a velha atitude agonística da filosofia, mas, se efetivamente ele o fez, limitou-se a reconduzir a filosofia a suas origens primitivas" (HUIZINGA; 1971, p.174). De fato, quando entramos em contato com os escritos de Nietzsche não há como deixar de notar o caráter polêmico, combativo, e, muitas vezes, violento que eles assumem. Mas "toda forma de conhecimento, incluindo, evidentemente, a filosofia, é por natureza profundamente polêmica" [8]. Tal reconhecimento de Huizinga já pressupõe que não apenas o filósofo Nietzsche, mas todos os pensadores estão inseridos num movimento de combate no âmbito do pensamento e das ações dos homens. Portanto, no horizonte em que esta pesquisa encontra-se situada está fora de cogitação qualquer especulação sobre um mero retorno de Nietzsche aos primórdios da filosofia. O retorno ao mundo dos pensadores originários, principalmente ao pensamento de Heráclito, representa parte de um processo de constituição de um pensador original e extremamente complexo em seu pensar. Nietzsche lança luz sobre o jogo e o lúdico como importantes determinações na configuração das culturas e da própria filosofia, o que sugere nesta perspectiva a constituição da figura do filósofo jogador em seu pensamento, e uma erótica de combate que busca superar a erótica platônica. De fato, toda a filosofia é agonística, mas talvez Nietzsche seja um dos seus mais radicais representantes. A despeito das diferenças gritantes entre o filósofo alemão e Huizinga no que respeita ao tema do jogo, que não trataremos por fugir ao âmbito desta pesquisa, Nietzsche também assinala a determinação da natureza para o desenvolvimento do jogo como aspecto das sociedades na história.

> Como o desejo de vencer e sobressair é um traço indelével da natureza, mais antigo e primordial do que todo respeito e alegria pela igualdade, o Estado grego sancionou a competição ginástica e artística entre os iguais, ou seja, delimitou uma arena em que aquele impulso podia se desafogar sem pôr em perigo a ordem política.
>
> (NIETZSCHE; 2008-b, p.268).

[8] Op. cit.

Esta determinação da natureza não deve ser compreendida a partir de um movimento subjetivo. Trata-se de uma força inconsciente que vigora na existência, uma pulsão, pois embora este aforismo faça parte do período médio de Nietzsche, em que não se faz presente ainda a noção de força e de vontade de poder, deve-se recordar que o pensador alemão parece não ter jamais abandonado a perspectiva presente já nas conferências de 1872, com o título *Sobre o futuro dos nossos estabelecimentos de ensino*[9], em que a hierarquia estabelecida pela natureza repele qualquer perspectiva igualitária entre os homens. Mais do que isso, à noção de que a natureza possui forças artísticas que chegam ao homem é preciso acrescentar a noção de *agón* grega presente no pensamento do filósofo alemão, sinalizando o combate e a luta como pertencentes ao caráter da vida, o que reforça a continuidade da noção de jogo no pensamento de Nietzsche ao longo de sua trajetória como filósofo.

Numa outra perspectiva, é preciso salientar que, embora não se tenha ainda a formulação do filósofo jogador, é importante sublinhar a determinação do jogo para a civilização da Grécia antiga no pensamento nietzschiano. Isto implica no reconhecimento da importância do lúdico nas complexas relações entre arte e política, por exemplo, o que pode auxiliar a situar de modo mais profundo o tema do jogo na vida dos homens. O jogo, uma vez mais, é uma condição primordial da vida, a sua faceta estética originária. Porém, não se trata de um jogo no mundo idílico e anódino, mas, ao contrário, estamos falando de um jogo duro em que é necessária a dureza para falar “dá-me hoje de uma vez, oh destino, o pior lance dos teus dados. Hoje eu transformo tudo em ouro”. (NIETZSCHE, 2004a, p. 137). Para o filósofo alemão, os gregos da época arcaica constituíram uma cultura vigorosa no sentido de uma perspectiva de dureza e tragicidade diante da vida.

No que respeita ao problema da relação entre filosofia e jogo, é interessante ter em conta o modo como Nietzsche apresenta Sócrates e Platão na condição de criadores de novas formas da *agón* na esfera do saber. Segundo ele, Sócrates era fascinante pelo fato de que “descobrira um novo tipo de *agón*, foi o primeiro mestre de esgrima para os círculos aristocráticos de Atenas”. (1988, p.25). Segundo a interpretação nietzschiana, Sócrates teve a força de “excitar o instinto agonal dos helenos – trouxe uma variante no combate entre homens e adolescentes. Sócrates foi também um grande erótico” [10]. Ou seja, Sócrates também jogou e combateu no campo

[9] NIETZSCHE, Friedrich. Escritos sobre Educação. Tradução, apresentação e notas de Noéli Correa de Melo Sobrinho. 6. Ed. Rio de Janeiro: PUC-Rio; São Paulo: Ed. Loyola, 2012.
[10] Op. Cit.

da filosofia os instintos e as paixões, e, segundo Nietzsche, esse jogo foi combatido no sentido da decadência, já que a dialética seria um sintoma de patologia da época. É importante sublinhar que Nietzsche jamais abandonou a interpretação de *O nascimento da tragédia,* quando apontou o socratismo como movimento de enfraquecimento e dissolução da cultura trágica da Grécia antiga. A dialética representa para Nietzsche o avanço da populaça, da plebe, ela expressa a derrota do gosto nobre. Segundo Nietzsche, o dialético "era uma espécie de arlequim" (1988, p.24). Sócrates era esse arlequim "que se *fez tomar a sério*"[11] (grifo do autor). Para o filósofo alemão "só se escolhe a dialética quando não se tem outros meios" [12]. Neste sentido, quem faz uso da dialética "despotencia o intelecto de seu opositor". (1988, p.25) O que Nietzsche coloca como sintoma de patologia dos gregos tem a ver com perda de vitalidade cultural e capacidade de ataque intelectual. A dialética para Nietzsche é apenas "autodefesa nas mãos daqueles que já não têm outras armas". (1988, p.24) Outro aspecto da visão de Nietzsche acerca da dialética tem a ver com o papel do negativo. Enquanto o trágico é afirmativo sendo o negativo apenas uma consequência da sua afirmação, a dialética necessita do negativo como elemento essencial de impulso reativo.[13] Seja como for, não devemos deixar de perceber a sutileza do reconhecimento de Nietzsche da grandeza de Sócrates por detrás do seu violento ataque. Já Platão também legou uma filosofia que "teria antes de definir-se como uma competição erótica, como um aperfeiçoamento e uma interiorização da antiga ginástica agonal e dos seus pressupostos". (NIETZSCHE, 1988, p. 84). Nietzsche questiona "o que é que, em última análise, brotou da erótica filosofia de Platão?" [14] Ele responde afirmando que o resultado foi "uma nova forma artística do agón grego, a dialética" [15]. Poderíamos, a partir desses aspectos, indagar se a filosofia nietzschiana abre perspectivas para uma nova forma de *agón*. Teria ele criado uma nova erótica, cuja perspectiva pode ser encontrada nas fórmulas do amor *fati* (amor ao destino) e no dionisíaco, onde o primeiro significa querer "cada vez mais aprender a ver como belo aquilo que é necessário nas coisas" (NIETZSCHE; 2001, p.187); e o segundo a embriaguez dionisíaca onde "temos a sexualidade e a volúpia" (NIETZSCHE; 2012b, p.218)? Na perspectiva nietzschiana o amor *fati* é a forma mais forte de afirmação da vida. É a aceitação de todas as coisas provenientes do destino

[11] Op.Cit.
[12] Op.Cit.
[13]DELEUZE, Giles. Nietzsche e a filosofia. Portugal: Res Editora, s/d. Essa é a interpretação de Deleuze defensor da ideia de "que devemos tomar a sério o caráter resolutamente anti-dialético da filosofia de Nietzsche (...). Em Nietzsche nunca a relação essencial de uma força com outra é concebida como um elemento negativo na essência". (s/d, 16).
[14] Op.Cit.
[15] Op.Cit.

de uma existência, abarcando a alegria e o sofrimento; a dor e o prazer; a vida e a morte, mas fundamentalmente é a afirmação da luta e do jogo. Já o dionisíaco expressa as forças vitais de destruição e criação, o movimento artístico da natureza e sua absorção na cultura, ele é “compulsão ao orgiasmo” (NIETZSCHE; 2012b, p.213).

Suspeita-se de que na filosofia tardia de Nietzsche, o problema do filósofo jogador vincula-se de modo primordial ao tema de uma nova erótica. Talvez a relação entre Nietzsche, Sócrates e Platão também abarque as questões do *agón* e do *Eros.* A interpretação nietzschiana acerca da criação socrático-platônica no que respeita a uma nova *agón* e ao elemento erótico que ela traz, abre margem à interpretação de que o filósofo alemão vislumbra um erotismo agonístico em seu pensamento, que caminha lado a lado com as questões de proa de sua filosofia como a vontade de poder, o eterno retorno do mesmo, a morte de Deus, o niilismo, o super-homem, além dos desdobramentos na crítica violenta à tradição do ocidente, seja no campo da moral, da religião, das artes, da política, metafísica, ciências, enfim, na cultura em geral. Obviamente, Nietzsche não pôde reviver os banquetes agonísticos como o ocorrido na casa de Agatão, exposto na obra *O banquete*, de Platão, objeto de análise no próximo capítulo, ou mesmo dos festivais que terminavam em debates e disputas filosóficas nas casas dos filósofos na Grécia antiga. Então, como podemos vislumbrar uma erótica agonística em Nietzsche? Primeiramente, o combate e a disputa violenta é marca notória dos seus escritos. Segundo, o *Eros* é uma das grandes preocupações em seu pensamento, portanto, estando ambos vinculados à guerra movida por Nietzsche em seu percurso filosófico.

Sendo assim, seguindo o rastro da reflexão de Huizinga acerca da relação entre jogo e filosofia, apresenta-se a noção de jogo no pensamento nietzschiano partindo do pressuposto de que ela é parte constitutiva de um filosofar trágico e combatente, a saber, o próprio filosofar com o martelo. Além do combate, em Nietzsche o jogo está relacionado às noções de tarefa, enigma, aventura do pensamento, seriedade e brincadeira, conhecimento, verdade, inocência e amor.

O caráter agonístico dos seus escritos é reconhecido pelo próprio Nietzsche, por exemplo, quando ele avalia algumas de suas obras, que são apresentadas como “ensaios polêmicos, nas quais dei prosseguimento à minha batalha contra o mais fatídico juízo de valor até aqui, contra a superestimação da moral” (2012b; p.14). É como se o pensamento nietzschiano estivesse em um campo de batalha jogando um jogo perigoso e de grandes riscos. Segundo ele, *“*uma tal palavra de paz encontra-se como de costume ao final dos ensaios belicosos, com os quais abri minha batalha

contra um de nossos mais fatídicos juízos de valor” [16]. Esta luta travada em seus escritos o leva a pensar “cada livro como uma conquista, uma pega – tempo lento – levantado até o fim dramaticamente, ao final catástrofe e repentina redenção” (NIETZSCHE; 2013, p. 81). Esta intensidade da escrita nietzschiana é a expressão de um filosofar no perigo, no limite dos abismos da alma presente em toda profunda caminhada, que busca alçar o pensamento humano às alturas do pensar filosófico. Esta escrita consagra a filosofia ao lado do jogo no encontro com as profundas questões da existência. Como veremos adiante, o aforismo é visto como uma das facetas do jogo nietzschiano, e aparece diretamente relacionado às imagens de um tabuleiro do jogo de dados, ou mesmo à imagem do labirinto.

Já a questão do *Eros* mostra-se, como foi dito acima, nas fórmulas do amor *fati* e dionisíaco, na profusão de reflexões acerca do amor, conhecimento e embriaguez em que a experiência do amor *fati* engloba toda uma gama de questões envolvendo o corpo e o seu contato com o mundo, chamando a atenção para a necessidade de um cultivo humano que repare toda a perda de plenitude dos sentidos, daí a importância do corpo na reflexão de Nietzsche. Desde a questão regularmente colocada por ele acerca da sexualidade, passando pela crítica da dualidade corpo e alma, ligando-se ao problema dos estados estéticos despertados pelo fenômeno do dionisíaco no processo de criação artística, a questão do *Eros* parece despontar ao lado do *agón* como aspectos de importância no filosofar de Nietzsche. Segundo ele, “na maior parte dos amores, há alguém que joga e alguém que deixa jogarem com ele: amor é, antes de tudo, um pequeno diretor de teatro”. (2013, p.68). Amar é estar na luta e no combate, inclusive entre os sexos, esta é a posição de Nietzsche. O *agón* e o *Eros* caminham lado a lado em todos os sentidos. O *Eros* também preside, segundo Nietzsche, o instinto criativo para a arte.

> Para a *gênese da arte*. Aquele *tornar perfeito*, *ver como perfeito*, que é próprio do sistema cerebral carregado com forças sexuais (a noite junto com a amante, as menores contingências transfiguradas, a vida como uma sucessão de coisas sublimes) (...). O instinto criador do artista e a distribuição do sêmen no sangue. (...) *A exigência por arte e beleza* é uma exigência indireta pelos encantamentos do impulso sexual que o instinto criador comunica ao cérebro. *O mundo que se tornou perfeito*, por meio do “amor”. (2013, p.271).

[16] Op. Cit.

O amor é parte integrante do jogo, fundamentalmente a partir das forças e pulsões instintivas compondo um cenário de relação entre sexo e arte, fornecendo-nos um dos exemplos da questão erótica, que não está resumida no ponto referente ao ato sexual. De qualquer modo, é importante ressaltar dois aspectos em relação ao instinto criativo da arte em Nietzsche a partir do *Eros*. O primeiro ponto é a perspectiva nietzschiana de enxergar na natureza impulsos artísticos que encontram desdobramentos no homem, sendo o amor sexual um afeto de combate e apropriação no jogo de forças da vida. É recorrente o modo como Nietzsche enxerga o simbolismo sexual dos gregos da idade trágica. As dionísias com os seus rituais e mistérios significavam "a vida eterna, o eterno retorno da vida; o futuro prometido e consagrado no passado (...) a verdadeira vida como a sobrevivência global mediante a procriação, através dos mistérios da sexualidade". (NIETZSCHE; 1988, p.118). De qualquer modo, veremos no capítulo dois como o *Zaratustra* anuncia não apenas o eterno retorno do mesmo, problematizando a morte de deus e o avanço do niilismo, mas também faz presente o espírito agonístico e erótico do filósofo jogador.

## 1.2 - Nietzsche e Heráclito: o jogo como pressuposto essencial

A noção de jogo no pensamento de Nietzsche remete a outro filósofo, Heráclito de Éfeso, que viveu no período da Grécia arcaica ou, ao modo de Nietzsche, na idade trágica dos gregos. Este filósofo marcou profundamente, ao lado de Schopenhauer, o pensamento do autor de *Zaratustra*, principalmente no que tange à figura do mestre, e ao modo de interpretar o caráter da existência. Já em sua primeira obra publicada, *O nascimento da tragédia*, de 1872, período em que o pensamento de Nietzsche esteve marcado pela metafísica do artista, influenciado por Schopenhauer e Wagner, a referência a Heráclito aparece quando da comparação entre o estado dionisíaco da embriaguez que a arte dionisíaca provoca através do mito trágico e a "dissonância musical" (2007a; p.139). Na metafísica da arte, o mito trágico afirma o feio e o desarmônico como partes da justificação estética da existência, a única justificativa reconhecida por Nietzsche naquele momento. O efeito do mito trágico deve ser buscado na dissonância musical, pois para o pensador alemão elas têm pátria comum, a saber, o dionisíaco, "com o seu prazer primordial percebido inclusive na dor, é a matriz comum da música e do mito trágico" [17]. A dissonância musical para Nietzsche

[17] Op. Cit.

vai além de um mero ouvir, pois ela é um “aspirar ao infinito, o bater de asas do anelo, no máximo prazer ante a realidade claramente percebida (...)” (2007a, p.140). Trata-se do dionisíaco, ou de uma melodia dos afetos a tornar “a nos revelar sempre de novo o lúdico construir e desconstruir do mundo individual como eflúvio de um arquiprazer (...)” [18]. Segundo Nietzsche, esse movimento tem paralelo com a “comparação que é efetuada por Heráclito, o Obscuro, entre a força plasmadora do universo e uma criança que, brincando, assenta pedras aqui e ali e constrói montes de areia e volta a derrubá-los” [19]. Embora tenha superado a metafísica do artista, quatorze anos mais tarde, ao escrever uma tentativa de autocrítica, Nietzsche reconheceu a importância da descoberta do dionisíaco entre os gregos no que diz respeito aos desdobramentos para a sua filosofia trágica. E o que é propriamente a filosofia trágica de Nietzsche?

> O dizer sim à própria vida, mesmo nos seus mais estranhos e mais duros problemas; a vontade de viver, que se alegra com o sacrifício dos seus tipos mais elevados à própria inesgotabilidade – eis o que eu chamo dionisíaco, eis o que adivinhei como a ponte para a psicologia do poeta trágico. Não para se livrar do terror e da compaixão, não para se purificar de um emoção perigosa mediante a sua descarga veemente (assim o entendera Aristóteles), mas para, além do terror e da compaixão, ser ele mesmo o eterno prazer do devir – prazer que encerra em si também a alegria do aniquilamento.
>
> (NIETZSCHE: 1988, 119)

A filosofia trágica de Nietzsche constitui-se numa ética da alegria, para mencionar Deleuze, que busca anular qualquer pessimismo diante da existência. A afirmação do dionisíaco como o movimento do devir é a chave de interpretação nietzschiana para a tragédia grega, e fundamentalmente para a sua filosofia trágica. Nietzsche diz ter procurado em vão a sabedoria trágica entre os gregos de dois séculos antes de Sócrates, ficando em aberto o nome de Heráclito. “Nesse sentido tenho o direito de considerar-me o primeiro *filósofo trágico* – ou seja, o mais extremo oposto e antípoda de um filósofo pessimista. Antes de mim não há essa transposição do dionisíaco em um *pathos* filosófico: falta a *sabedoria trágica* (...)”. (NIETZSCHE; 2008a, p.61 e 62). O filósofo alemão reconhece em Heráclito um ancestral de sua filosofia, já que em sua visão este representa “a afirmação do fluir e do destruir, o

[18] Op.Cit.
[19] Op.Cit.

decisivo numa filosofia dionisíaca, o dizer Sim à oposição e à guerra, o vir a ser, com radical rejeição até mesmo da noção de “Ser”(...)” [20].

Aqui interessa salientar a presença do jogo como efetividade da vida a partir da perspectiva que ele vê em Heráclito, a saber, a sua natureza dionisíaca que se manifesta na ideia do devir, e que abre caminho para o pensamento imoralista diante do valor da existência. Essa perspectiva de um princípio cósmico que Nietzsche retirou de Heráclito jamais o abandonou em sua vida de filósofo. A categoria inocência também será fundamental para que Nietzsche possa pensar a ideia de transvaloração de todos os valores, um dos pontos cardinais em sua filosofia madura. A inocência é o jogo do devir, é o caminho para a interpretação da vida como algo desprovido de caráter moral fora da humanidade. Para Nietzsche, o homem interpretou o mundo moralmente, deu a ele um caráter moral, que o levou a culpar a vida pela condição limitada e indigente do homem. O resultado foi o esquecimento de que o lúdico é parte constitutiva da vida em sua efetividade através das forças vitais construtivas e destrutivas que desenham o próprio caráter de tudo o que vive e morre.

No texto *A filosofia na idade trágica dos gregos*, de 1873, a importância de Heráclito é indubitável na interpretação que Nietzsche lhe empresta acerca do jogo. A sua grandeza, segundo a interpretação nietzschiana, dá-se no âmbito de sua exemplaridade como mestre, e, ao mesmo tempo, no plano da interpretação acerca da existência.

> Pois o que ele inventou aqui é uma realidade até no domínio das ideias místicas mais inacreditáveis e das metáforas cósmicas mais inesperadas – o mundo é o jogo de Zeus ou, em termos físicos, do jogo consigo mesmo, o uno só neste sentido é simultaneamente o múltiplo. (1995, p.46).

Heráclito é mestre pela sua capacidade de intuir o que ninguém viu. Na perspectiva nietzschiana, ainda que com reticências, ele poderia ter sido o criador da doutrina do eterno retorno do mesmo. Nietzsche retira da sua interpretação de Heráclito a ideia de que a existência não tem justificativa moral. O mundo moral é apenas o mundo humano. O resto é caos, acaso e necessidade. Não há injustiça no grande jogo de dados da existência, pois não existe culpa e nem responsabilidade da vida em relação ao homem e à sua condição trágica. Neste ponto, podemos estabelecer relações com a segunda dissertação da obra *Genealogia da moral*,

[20] Op. Cit.

quando Nietzsche apresenta a sua hipótese sobre a origem da “má consciência”. Ela é o processo em que o homem se interioriza, a luta contra os impulsos animalescos, e que sinalizam o advento da sociedade e da civilização. “Com ela, porém, foi introduzida a maior e mais sinistra doença, da qual até hoje não se curou a humanidade, o sofrimento do homem com o homem consigo”. (NIETZSCHE; 2009, p.68).

O processo de hominização significou o mergulho do homem “em novas situações e condições de existência” [21]. A luta contra os instintos selvagens sinalizou um novo fenômeno, em que “algo tão novo surgia na terra, tão inaudito, tão profundo, enigmático, pleno de contradição e de futuro, que o aspecto da terra se alterou substancialmente” [22] . Inicia-se, então, o grande espetáculo que demandava “espectadores divinos” que tornassem dignas as coisas que estavam acontecendo num astro longínquo do universo.

> O homem se inclui, desde então, entre os mais inesperados e emocionantes lances no jogo da “grande criança” de Heráclito, chame-se ela Zeus ou Acaso – ele desperta um interesse, uma tensão, uma esperança, quase uma certeza, como se com ele algo se anunciasse, algo se preparasse, como se o homem não fosse uma meta, mas apenas um caminho, um episódio, uma ponte, uma grande promessa [23].

A doença da má consciência não é vista em tons moralistas, pois se trata de uma necessidade, ou uma inevitável fatalidade, em que nada poderia deter esse movimento da humanidade. Isto também compõe o cenário trágico da existência humana, sua inexorabilidade. Porém, trata-se, sobretudo, de um movimento enigmático, como Nietzsche o caracteriza, ou seja, um lance no grande jogo da existência. Aqui é possível o paralelo com a questão do super-homem tal como aparece no prólogo do *Zaratustra*. O homem não é uma finalidade, mas uma ponte, um caminho para a afirmação da vida. Afirmando a vida o homem afirma o jogo do devir, a superação de tudo que existe como forma do vivente. Aceitar o enigma de sua finitude e condição trágica é um jogar-se na vertigem da incerteza. Para o filósofo jogador, o caminho na floresta negra deve ser encarado como oportunidade de superação do homem, impelindo-o ao encontro com o desconhecido. Ou a floresta negra, ou o imenso mar, não importa a imagem, o enigma homem e o enigma vida

[21] Op.Cit.
[22] Op.Cit.
[23] Op.Cit.

encontram-se inexoravelmente ligados ao movimento vertiginoso expondo a exuberância de forças destrutivas e criativas. Se o filósofo buscar o jogo, que em Nietzsche é o jogo dionisíaco, a vertigem é certa, pois o jogo é o jogar-se no labirinto enigmático da vida trágica, onde forças e afetos violentos condicionam todo o movimento.

Ainda na dimensão do enigma próprio ao jogo da vida é preciso, segundo a perspectiva nietzschiana, filósofos que tenham a coragem de saltar sobre os condicionantes morais, que em Nietzsche deve levar-nos sempre ao ponto fulcral de sua crítica, que em nossa perspectiva habita o terreno da confrontação que ele estabelece com a metafísica ocidental. Se os pensadores vislumbrados por Nietzsche no futuro ousarem o desconhecido e o enigmático ele recomenda que “cerrem os dentes! Olhos abertos! Mão firme no leme! – navegamos diretamente sobre a moral e *além* dela (...). Jamais um mundo tão *profundo* de conhecimento se revelou para navegantes e aventureiros audazes (...)”. (2005b, p.28).

Em Heráclito, a questão do enigma em seu pensamento inicia-se com a própria designação dada ao filósofo da Grécia arcaica pelos seus contemporâneos, que o viam como o obscuro. Ao que parece, a obscuridade que os contemporâneos de Heráclito enxergavam em seu pensar devia-se a uma originalidade filosófica impactante em seu tempo no que diz respeito ao tema do *lógos* e da alma. A despeito de Heráclito estar aferrado ao seu tempo filosófico, no sentido de uma filosofia da *physis*, ao problema da geração e perecimento de todas as coisas presentes no *Kosmos*, ele promoveu um salto original no pensamento filosófico. Heráclito introduziu uma profundidade acerca do problema do *lógos*, numa dimensão que os gregos desconheciam. Numa época em que os gregos não lidavam com a separação entre alma e corpo em sentido filosófico, em que corpo e alma humana expressavam os afetos provenientes diretamente dos deuses, Heráclito redimensionou a questão do *lógos* e da alma no sentido do homem. Segundo Jaeger, “em Heráclito o coração humano constitui o centro emocional e apaixonado para onde convergem os raios de todas as forças da natureza” (1994, p.223). Segundo o grande helenista, Heráclito “está convicto de que todas as palavras e ações dos homens são um efeito daquela força superior, ainda que a maioria deles não saiba que são meros instrumentos nas mãos de um poder mais alto” (idem). Portanto, é necessário que o homem investigue a si mesmo para alcançar o conhecimento que harmoniza o homem com a *physis*, com o *Kosmos*, e o caminho é o encontro do humano com o *lógos* universal, que está presente também no homem. “Limites de alma não os encontrarias, todo caminho percorrendo; tão profundo *logos* ela tem”. (PRÉ-SOCRÁTICOS; 2000, p.92). Heráclito

redimensiona o enigma do homem com a vida a partir de um questionamento voltado a perguntar pelo *lógos* e pela profundidade da alma humana. O caráter de jogo não parece habitar apenas a perspectiva de Heráclito em relação ao *lógos* ou ao problema da *physis*, mas também ao modo do homem interceder em suas falas e ações. O modo enigmático de suas sentenças nos impele a indagar pela presença do jogo em sua própria forma de filosofar.

> Muitas são as suas expressões que insistem nesta vocação do intérprete. A natureza e a vida são um *griphos*, um enigma, um oráculo délfico, uma sentença sibilina. É preciso saber interpretar-lhes o sentido: Heráclito sente-se intérprete de enigmas, o Édipo da filosofia, que arranca os enigmas à esfinge; é que a natureza gosta de se ocultar.
>
> (JAEGER; 1994, p. 225)

A dita obscuridade que os contemporâneos viam em Heráclito talvez devesse ser interpretada também como um indício da relação de Heráclito com o jogo. Alguns de seus fragmentos reportam-se ao jogo das crianças, e na observação das brincadeiras infantis ele intuiu a ideia do mundo como jogo, o ininterrupto fluxo das forças de criação e destruição da vida. É preciso interpretar os sinais deixados pelo *lógos* e pela *physis* para que o homem saiba os motivos de suas ações e palavras. Se a vida está marcada também pela ocultação, e não apenas pela presença dos entes, como no dizer de Jaeger, então é fundamental não deixar escapar o problema do mistério do sagrado e do divino na filosofia de Heráclito, pois em nossa perspectiva tal problemática insere-se na questão do jogo no pensamento de Heráclito. Diz Heráclito que “tempo é criança brincando, jogando; de criança o reinado” (Os Pensadores; 2000, p.93). O tempo é vida, é devir, e, embora não esteja limitado à dimensão que abarca o movimento de ascensão e morte de todo o vivente no mundo, não deve ser desconsiderado o seu peso angustiante ao homem devido processo de conscientização da experiência da morte. Mas o pensamento de Heráclito não parece ser apenas o pensar no devir, mas também e fundamentalmente, o pensamento do *lógos*, pois nele o jogo também ganha perspectivas de mistério e de divindade. Afinal, ele está envolto em mistério e obscuridade em seu significado, e a ocultação da natureza que também se revela aos homens é determinante no modo como Heráclito vê a vida.

Neste ponto torna-se obrigatória a referência ao comentário de Martin Heidegger acerca do pensamento originário de Heráclito. Para Heidegger, este

pensamento originário habita na dimensão do sagrado, do jogo, do enigma, do divino, enfim, ele busca redimensionar o pensamento daquele que foi chamado do “o obscuro” na perspectiva do pensamento originário; ou seja, no plano de um pensar distante de um conteúdo apenas racional. Por isso, Heidegger redimensiona o conceito de *lógos,* buscando argumentar que, “em seu significado próprio, a palavra grega *lógos* nada tem a ver de imediato com linguagem e discurso”. (1998, p.226). O lógos estava ligado a uma dimensão carregada de obscuridade, sendo difícil captar todas as possibilidades de significação do termo. Na interpretação heideggeriana algo mais originário se apresenta no termo *lógos,* como por exemplo, as noções de colher, recolher, estender diante de si, enfim, um significado voltado não para a linguagem, o discurso e o dizer dos homens, mas endereçado a uma força obscura que vigora no velar e desvelar das coisas. É nesta obscuridade que o pensar de Heráclito habita, pois obscuro é o próprio termo *lógos*. Por isso, o que se pensa no pensamento de Heráclito é obscuro e enigmático. Ele é um pensador do jogo, do enigma, do sagrado, como na relação com a deusa Artemis, irmã de Apolo. A despeito da interpretação de Heidegger, que vê Heráclito como pensador apolíneo, e não dionisíaco como acreditava Nietzsche, a importância do jogo, do enigma e do sagrado está presente na interpretação que ambos fazem de Heráclito. Portanto, no que respeita ao jogo de Heráclito, ele influencia decisivamente o pensamento nietzschiano. É este jogo enigmático que deve ser jogado pelo filósofo nietzschiano, e que tem também em Heráclito a figura modelo de um verdadeiro pensador, tal como via o jovem Nietzsche:

> Como homem entre homens, Heráclito tem algo de inacreditável; e se é verdade que foi visto a observar os jogos de crianças barulhentas, ao menos nessa altura reparou naquilo que jamais alguém considerara numa ocasião dessas: o jogo da grande criança universal, o jogo de Zeus (1995, p.54).

Portanto, a capacidade de intuição de Heráclito chamou a atenção do jovem filósofo alemão. Retirar de um jogo recreativo infantil vivenciado na experiência do cotidiano, de uma situação inicialmente corriqueira na vida é algo extraordinário aos olhos de Nietzsche, pois dá a dimensão em que o olhar do pensador dado ao jogo alcança. Portanto, é sempre importante que se ressalte a dita continuidade da presença de Heráclito ao longo da obra nietzschiana, assim como o tema do jogo. Eles perpassam todas as fases pelas quais o pensamento de Nietzsche desenvolveu-se ao

longo de sua vida. A interpretação de Heidegger[24] do pensamento de Nietzsche já havia feito menção ao tema do jogo na obra nietzschiana e seu vínculo direto com o pensamento de Heráclito. O jogo nietzschiano diz respeito primeiramente ao problema do "ente na totalidade". Trata-se do jogo como necessidade, que não é "uma necessidade qualquer, mas, sim, a necessidade do ente na totalidade. O 'jogo da vida' lembra-nos imediatamente uma sentença de Heráclito, do pensador com o qual Nietzsche acreditava estar o mais proximamente aparentado". (HEIDEGGER, 2014, 232).

Heidegger reprova Nietzsche por este ter interpretado equivocadamente os fragmentos de Heráclito acerca da questão do devir. A interpretação da ideia de Heráclito de que tudo flui é uma desfiguração de sua filosofia. Nesse sentido, o autor do *Zaratustra* caiu numa armadilha em que "longe de caracterizar seu pensamento, essa sentença o desfigura" [25]. No que respeita ao nosso tema interessa o modo como Heidegger enxerga o jogo no pensamento nietzschiano. O *aion* é o domínio do ente na totalidade, ele sinaliza o movimento do eterno retorno do mesmo. Em sua ótica o eterno retorno é uma doutrina fundamental na posição assumida pelo pensar nietzschiano. Junto à vontade de poder ela delineia a metafísica de Nietzsche. Se a vontade de poder é a caracterização fundamental do ente, o eterno retorno é o domínio do ente na totalidade. Heidegger retoma o fragmento 52 de Heráclito: "O aion é uma criança brincando, jogando em um tabuleiro; é a uma criança que pertence o domínio" [26].

> Com isso se insinua que o ente na totalidade é transpassado de maneira dominante pela inocência. O todo é *aion*. Quase não se consegue traduzir essa palavra de modo apropriado ao que ela nomeia. Ela visa ao todo do mundo, mas simultaneamente como tempo, e, por meio dele, como ligado à nossa "vida": ela visa ao próprio curso da vida [27].

Porém, segundo Heidegger "o uso nietzschiano da palavra vida é ambíguo. Ela denomina o todo do ente e ao mesmo tempo o modo como nos encontramos

[24] HEIDEGGER, Martin. Nietzsche. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014. A confrontação de Heidegger com Nietzsche dá-se num âmbito de grande respeito e consideração, pois o primeiro reconhece no segundo um grande saber filosófico que o coloca entre os grandes clássicos da tradição filosófica.
[25] Op.Cit.
[26] Op.Cit.
[27] Op.Cit.

‘imiscuídos’ nesse todo. Igualmente ambígua é a menção ao jogo” [28]. Ele interpreta um poema de Nietzsche, que faz parte do Apêndice à segunda edição da obra *A Gaia Ciência*, de 1887. O poema chama-se A Goethe:

> O imperecível
>
> É apenas teu símile!
>
> Deus, o insidioso
>
> É manha de poetas...
>
> A roda do mundo a girar
>
> Roça uma meta após a outra:
>
> “Aflição” – é o que diz o zangado
>
> Mas o louco chama a isso de “jogo”...
>
> O jogo do mundo, imperioso,
>
> Mistura ser e aparência: -
>
> O eterno insano mistura dentro
>
> (NIETZSCHE; 2001, p.291).

A ambiguidade que Heidegger vê no poema acerca da noção de jogo talvez seja fruto da preponderância que ele dá aos textos póstumos de Nietzsche em comparação aos escritos publicados pelo próprio autor, além da ênfase no conceito de vontade de poder. Heidegger interpretou que a filosofia genuína de Nietzsche estava concentrada na obra que vinha sendo preparada por ele, *Vontade de Poder*, que nunca foi alcançada sendo inclusive abandonada. Segundo Mazzino Montinari [29] , Nietzsche abandonou o projeto de publicar *Vontade de Poder* em prol de outras publicações, como *Ecce Homo*, *Anticristo* e *Crepúsculo dos Ídolos*. Atuando no campo da hermenêutica, ele argumenta que o pensamento do filósofo alemão movimentou-se na direção de uma total superação de qualquer perspectiva metafísica que sistematizasse o pensamento do eterno retorno do mesmo. Contudo, deve-se muito a Heidegger o movimento de valorização da obra póstuma do autor de *Zaratustra*, pois nos póstumos é possível perceber outras nuances no pensamento filosófico de Nietzsche, além de ter reconhecido nele um filósofo fundamental para a nossa época.

---

[28] Op. Cit.

[29] MONTINARI, Mazinno. Ler Nietzsche: O crepúsculo dos ídolos. In: Cadernos Nietzsche 3, 1997, P, 77-91.

A interpretação de Heidegger apresenta a filosofia nietzschiana como a consumação da metafísica ocidental. Em sua visão ““a vontade de poder”, o “niilismo”, “o eterno retorno do mesmo”, o “além-do-homem” e a “justiça” são as cinco expressões fundamentais da metafísica de Nietzsche”. (2014, p.643). No horizonte desenhado pelo presente trabalho, a filosofia nietzschiana foi exitosa em sua luta contra a metafísica ocidental. Ao caminhar na perspectiva do jogo, Nietzsche alcançou os elementos que permitiram sair da esfera metafísica. Neste sentido, no que tange ao exposto acima, há confluência com a interpretação de Eugen Fink[30], que identifica o jogo como caminho de superação da metafísica, por parte do pensamento de Nietzsche. A diferença com Heidegger deve ser exposta, pois ao assumirmos a perspectiva do jogo, esbarramos em algumas dificuldades, como a da relação entre o jogo e os temas mais candentes do pensamento de Nietzsche, como vontade de poder e o eterno retorno do mesmo. Vejamos como Heidegger interpreta o pensamento de Nietzsche.

A confrontação de Heidegger com o pensamento de Nietzsche dá-se no âmbito de sua interpretação da história da metafísica ocidental. Ainda na perspectiva de *Ser e tempo*, Heidegger compreende a metafísica como esquecimento do Ser. Em sua visão, os metafísicos de todos os tempos não alcançaram uma clara distinção entre Ser e ente, o que acarretou uma ocupação intensa da metafísica com o mundo dos entes, e, ao mesmo tempo, o afastamento e abandono do Ser. De Platão à Nietzsche, o pensamento metafísico desdobrou-se em um pensar acerca do ente, um questionar o ser do ente, mas sem apontar o caminho do sentido do Ser. Com isso, na perspectiva heideggeriana a metafísica não vislumbrou a efetiva relação entre a verdade do Ser e a essência humana.

Pois bem, na concepção de Heidegger o pensamento de Nietzsche não alcançou a superação da metafísica, tal como se propunha, à medida que continuou aferrado ao projeto diretriz da metafísica ocidental, que em última análise é a pergunta pela verdade do ser do ente na totalidade. No que respeita ao pensamento nietzschiano, Heidegger entende que vontade de poder, eterno retorno do mesmo, niilismo, além-homem e justiça constituem os cinco temas centrais que configuram a metafísica nietzschiana. A vontade de poder constitui o caráter fundamental do ente na totalidade, sua essência, segundo Heidegger, porém, dependendo do conceito de eterno retorno do mesmo, que constitui a presença e constância do ente na totalidade, ou seja, o eterno retorno do mesmo mostra como o ente na totalidade dá-se na

[30] FINK, Eugen. A filosofia de Nietzsche. Editorial Presença 2ª edição, Lisboa, 1988.

história. O niilismo é a metafísica no seu movimento de consumação, a história fundamental do Ocidente, em que os pensadores estão vinculados como a guarda da verdade do ser do ente. Portanto, a metafísica não é uma propriedade de cada pensador, mas o movimento da verdade do ser do ente em cada período histórico. O além-homem é o realizador da consumação, constituindo-se no sujeito do que Heidegger chama subjetividade incondicionada da vontade de poder, que impulsiona o movimento de dominação total do ente homem sobre a terra. A justiça é a nova legalidade da nova instauração de valores proveniente da vontade de poder. É preciso ressaltar que Nietzsche não é o portador individual da vontade de poder, mas seu porta-voz, o guarda da verdade da metafísica da modernidade, que libera o ente homem para o domínio total da terra, este tema estando ligado ao problema da técnica em Heidegger, e de sua visão sobre a metafísica da técnica, fugindo ao âmbito desta pesquisa. De qualquer forma, a modernidade é a era da ausência consumada de sentido para o ser.

Pois bem, de início deixamos claro que não temos pretensão alguma de criticar a hermenêutica de Heidegger no que tange ao arbitrário assumido como ato da interpretação, e da necessidade de se ir além do texto. Talvez Nietzsche concordasse neste ponto com Heidegger. O ponto de diferença é filosófico estando diretamente ligado ao papel do jogo no pensamento nietzschiano, e em sua relação com temas candentes do pensar de Nietzsche, como a vontade de poder, o eterno retorno do mesmo, o super-homem, e o niilismo. Pensamos que Nietzsche, como filósofo dado ao jogo, depara-se em luta no próprio campo do adversário. Todos os temas da metafísica estão presentes na tensão de seu pensamento, o devir, o ser, o sujeito, a alma, o corpo, a noção de ente, enfim, conceitos constitutivos da tradição metafísica ocidental. Porém, estão presentes delimitando tanto o campo de jogo do adversário onde joga o pensamento de Nietzsche quanto a ficcionalidade dos conceitos e das noções que, segundo Nietzsche, os homens produziram em sua ânsia de conter o devir.

Quando Nietzsche utiliza a noção de ente é como ficção útil para a fixação de mundos no fluxo do vir-a-ser. “O mundo entificado é uma invencionice – só existe o mundo do devir”. (2008c, p. 31). Nietzsche não ataca a ficção dos conceitos, mas a crença na verdade dogmática que se instala neles. “Não há nenhum estado de fato, tudo é fluido, intangível, retrátil; o que há de mais duradouro são ainda nossas opiniões” (2013, p. 81-82). O chamado mundo dos entes é ficção não como o inexistente, mas como acaso, como forma momentânea dos arranjos da vontade de

poder no devir. A vontade de poder não é um princípio metafísico que responde pela essência da verdade do ser do ente na totalidade.

> Preciso do ponto de partida “vontade de poder” como origem do movimento. Consequentemente, o movimento não precisa ser condicionado de fora – não precisa ser causado...
>
> Preciso de pontos de partida e centros do movimento, a partir dos quais a vontade se agarra em volta de si...
>
> (NIETZSCHE; 2012b, p.247)

A vontade de poder manifesta o movimento do jogo da vida. Todo vivente vive na dimensão do jogo instaurado pelo movimento da vontade de poder. O mundo é jogo de forças corporais. Todas as forças estão em devir, ainda que a aparência seja a de permanência. As formas em que os diferentes centros das inúmeras vontades de poder se manifestam na vida são sempre provisórias, fruto da luta entre os afetos e impulsos presentes nos viventes. Portanto, entende-se que o termo vontade de poder é a forma de expressar a aparição das formas do orgânico em seu complexo jogo de forças corporais, que se fixam de modo provisório no movimento do devir. Por isso, para Nietzsche não há ser, substância, o intransitório, o primeiro motor, pois todos seriam categorias do pensamento provenientes da exacerbada crença do homem na gramática. Em Nietzsche, a crença absoluta nas categorias da razão é a metafísica da linguagem. O próprio pensamento é produto de um movimento de luta anterior ao que se manifesta como o movimento de superfície do que vem à consciência. De qualquer modo, a vontade de poder é a expressão da vida no pensamento de Nietzsche.

Já o eterno retorno do mesmo é a afirmação do jogo dionisíaco, que em última análise é a afirmação da vida. No já citado artigo de Mazino Montinari, o eterno retorno do mesmo é a dissolução de qualquer pretensão metafísica que possa estar presente no termo vontade de poder. O eterno retorno do mesmo seria a afirmação da vida, e o final de *O crepúsculo dos ídolos* seria a confirmação dessa perspectiva, quando Nietzsche afirma ser o mestre do eterno retorno. De fato, outro elemento parece corroborar esta perspectiva, que é analisar a afirmação presente no final do livro em suas articulações com o contexto de crítica feroz às noções metafísicas como ente, ser, substância, alma, Deus, e corpo, por exemplo. Além disso, *O Crepúsculo dos Ídolos* afirma a importância do dionisíaco para o pensamento trágico de Nietzsche, inclusive os ritos presentes nas festividades dionisíacas envolvendo o orgiástico e a

afirmação do eterno retorno da vida através da procriação. Por outro lado, defende-se no horizonte dessa pesquisa uma visão que enxerga no eterno retorno do mesmo a consolidação da erótica nietzschiana, e de seu caráter de jogo.

Acreditamos que a grande e primorosa interpretação heideggeriana de Nietzsche retira a dimensão do jogo de seu pensamento ao colocá-lo no âmbito de uma dimensão sistemática, de um pensar que pensa as essências, preso às cadeias da guarda da verdade do ser do ente na totalidade. Nietzsche ultrapassa qualquer dimensão da verdade em âmbito metafísico, pensamos, principalmente quando nega o próprio caráter do mundo aparente. A dualidade entre o mundo verdadeiro e o mundo aparente é superada com a negação de ambos. Provisoriamente Nietzsche aceitou o mundo aparente como o único existente, mas já no *Além do bem e do mal* ele desacredita a matéria e o próprio corpo como fundamentais para provar qualquer verdade fixa. A matéria também é um erro, e por isso também faz parte da ilusão do mundo.

Em Nietzsche, o jogo permite encarar a vontade de poder, o eterno retorno do mesmo, o super-homem, o niilismo, por exemplo, dentro de uma dimensão de combate à metafísica tradicional. O filósofo jogador nietzschiano busca superar totalmente o pensar metafísico desde Platão. Porém, a interpretação de Heidegger nos coloca diante do problema de primeira ordem, a saber, a relação entre Nietzsche e a metafísica. É a sua interpretação que nos coloca no espaço da dimensão que vê em Nietzsche um pensador fundamental. Em sua interpretação a vontade de poder ganha centralidade na metafísica nietzschiana, à medida que ela é a essência do ente na totalidade. Com Zaratustra “clarifica-se e solidifica-se o saber de que o caráter fundamental do ente seria a “vontade de poder” e de que toda interpretação do mundo proviria dessa vontade, uma vez que ela possuiria o modo de ser das instaurações de valores”. (HEIDEGGER: 2014, 642). Portanto, ela diz o que é o ente enquanto busca por superpotencialização, um princípio metafísico ligado ao devir, e ao ser do ente na totalidade. Para que a vontade de poder possa ser instaurada como princípio de transvaloração dos valores, Heidegger defende o papel fundamental do eterno retorno do mesmo como o que confere a presença e a efetividade do ser do ente na totalidade da história. De nossa parte, defendemos que a noção de jogo fornece ao pensamento de Nietzsche o caminho para a superação da metafísica. As noções de vontade de poder e eterno retorno do mesmo fazem parte do processo lúdico do mundo; ou seja, ambas fazem parte do jogo, sendo a primeira o princípio de movimento da disputa, e a segunda o princípio ético de afirmação do próprio jogo da vida.

Voltando, portanto, ao problema da relação entre Nietzsche e Heráclito, Gunter Figal[31] apresenta esta filiação como uma importante determinação no pensamento nietzschiano. Este hermeneuta propõe a tratar “das experiências e questões que mantêm em movimento a filosofia e a escrita nietzschianas, de pensamentos e imagens que atravessam sua obra como temas fundamentais” (2012, p.19). O seu trabalho hermenêutico não relata teses e convicções nietzschianas clássicas na pesquisa sobre Nietzsche, mas problematiza tensões experimentadas pelo filósofo, já que em sua interpretação o autor de *Zaratustra* buscou viver a sua vida de modo filosófico, e sua obra é o resultado desta tensão que se manifesta na fórmula do “distanciamento e do enredamento vital”, pois “seu pensar filosófico está justamente aí onde ele se encontra em tensão com a vida, articulado com a vida” (2012, p.28).

O que seria viver a vida filosoficamente em Nietzsche? O primeiro aspecto a ser considerado talvez deva ser a perspectiva de Nietzsche acerca do que seja a filosofia. “Filosofia, tal como até agora a entendi e vivi, é a vida voluntária no gelo e nos cumes – a busca de tudo o que é estranho e questionável no existir, de tudo o que a moral até agora baniu”. (NIETZSCHE; 2008a, p.16). Trata-se da filosofia como atividade experimental, como jogo diante da vida, e, mais do que isso, trata-se, sobretudo, de reconhecer na filosofia um ato de apropriação. “Pois todo impulso ambiciona dominar: e *portanto* procura filosofar” (NIETZSCHE; 2005b, p.13). Viver a vida filosoficamente é criar o ato apropriativo que não pode ser outro que não a fundação da novidade na história. Em Nietzsche poderíamos imaginá-la como transvaloração dos valores. Filosofia é luta e combate no jogo da vida, ou seja, o filósofo nietzschiano joga o perigoso lance dos dados no tabuleiro da existência. Para Nietzsche “filosofia é esse impulso tirânico mesmo, a mais espiritual vontade de poder, de criação do mundo, de *causa prima* [causa primeira]”. (2005b, p.15). O filósofo se lança no ato de criação e apropriação do mundo, sua filosofia deve ser o combate “pois um filósofo guerreiro provoca também os problemas ao duelo” (NIETZSCHE: 2008a, p.29). Para Nietzsche, ninguém escolhe ser filósofo, mas se é filósofo. “Sucumbir sob o peso que não se pode levar nem rejeitar, eis o caso do filósofo”. (1988, p.14).

Nesse sentido, Nietzsche estava mais próximo do modelo de filosofia próprio da Grécia antiga, em que a filosofia era uma prática de vida, e isto explica o fato dele ter colocado “a filosofia em sua vida” e de ter pensado ”sua vida uma vez mais filosoficamente” (FIGAL, 2012, 28). Estar próximo do modelo de filosofia da Grécia

[31] FIGAL, Gunter. Nietzsche: uma introdução filosófica, Rio de Janeiro: Mauad x, 2012.

antiga significa este ato de apropriação e fundação de mundos através da intervenção direta no mundo, um mergulhar na perigosa e violenta teia de relações sociais.

Segundo Figal, a “intelecção originária” de Nietzsche, o seu trauma, é o “soberano devir”, que além de Schopenhauer, o seu grande mestre, tem em Heráclito uma matriz dessa intelecção. Figal lança mão de uma carta de Nietzsche quando este tinha quatorze anos de idade. Citamos a passagem apresentada por Figal, que defende a precocidade de uma experiência fundamental para o desdobramento da filosofia nietzschiana.

> Quando se é adulto, só se costuma habitualmente lembrar dos pontos mais salientes da mais tenra infância. Em verdade, ainda não sou um adulto e mal tenho atrás de mim os anos da infância e do tempo de rapaz. No entanto, tanta coisa já desapareceu de minha memória e o pouco que sei desse tempo provavelmente só se manteve por tradição. As fileiras dos anos passam voando pelos meus olhos como um sonho confuso. (NIETZSCHE apud FIGAL; 2012, p.47)

O assombro diante do fluxo constante que tudo arrasta no curso do tempo é a marca daquele jovem que se tornaria um dos filósofos do devir. Heráclito é uma mediação diante desta intelecção fornecendo a imagem do jogo como pensamento diante do devir. “Por ver o mundo como brinquedo dos deuses e além do bem e do mal – tenho a filosofia dos Vedas e de Heráclito como precursores”. (NIETZSCHE; 2008c, p.166). Pensamos que o devir nietzschiano é movimento e transformação como a expressão do jogo de forças corporais de tudo aquilo que vive. Nietzsche radicaliza a perspectiva de pensar o devir como primado da realidade indo além de Heráclito no que tange ao problema do que permanece. Enquanto Heráclito pensa o devir a partir de uma espécie de medida entre movimento e repouso, pois “Transmudando repousa” (Os Pensadores: 2000, p.96), Nietzsche parece enfatizar o devir como mudança e movimento, cujo desdobramento nos leva aos conceitos de vontade de poder e eterno retorno do mesmo, ambos representando a luta do pensamento de Nietzsche em apreender o quase inapreensível devir. Vontade de poder é princípio apenas do movimento do jogo de forças envolvendo os corpos. O devir é luta e combate dos entes jogadores, que buscam a expansão das forças de comando. Diante do jogo violento e trágico da vida, cuja fórmula é a vontade de poder, o eterno retorno do mesmo é a afirmação da vida em todas as suas dimensões. Neste

sentido, tratar-se-ia de um imperativo ético diretamente relacionado com o amor *fati.* Veremos no capítulo dois que talvez a ideia de uma erótica ligada aos dois conceitos acima não seja absurda.

Portanto, a intelecção traumática que impulsiona Nietzsche é a ideia de perecimento de tudo que existe como vivente, e o homem é o único desses viventes que tem o conhecimento do perecer. A capacidade de lembrança do homem impele-o a pensar sobre a morte e a sua condição finita, e isto lhe causa melancolia, pois o que está em jogo, sobretudo, é o tomar contato do homem com a sua condição trágica. A filosofia trágica de Nietzsche fornece a perspectiva do jogo como horizonte de absorção do devir. O lúdico é uma alternativa filosófica de afirmação do devir, e de todas as consequências que dele advém.

Porém, o homem tem a capacidade de esquecer, e, para isso, ele dispõe da potencialidade para manifestar força plástica criativa. Segundo Figal, Nietzsche absorve essa ideia do historiador Jacob Burckhardt, seu contemporâneo com quem manteve uma interlocução. Ela expressa o modo como os homens da renascença enfrentavam os seus dilemas com enorme força criativa. Em suma, força plástica é aquela "capacidade de crescer singularmente a partir de si mesmo, de transformar e incorporar o que é estranho e passado, de curar feridas, de restabelecer o perdido, reconstituindo por si mesmo as formas partidas" (FIGAL, 2012, 54). Aqui interessa o ponto em que Figal apresenta a tese de que Nietzsche matiza a perspectiva do homem histórico que necessita de disfarces. Segundo ele, "algumas coisas precisam ser transfiguradas, ou ao menos atenuadas em sua agudeza, para que não perturbem o presente, para que sejam suportáveis. Uma vida temporal ou histórica não pode ser conduzida sem disfarces" [32]. Filosofia em máscaras, como veremos adiante, ou uma vida temporal com disfarces, ambas indicam o horizonte em que o lúdico e o jogo se inscrevem enquanto forças vitais. O pensamento de Nietzsche parece estar inserido nesse movimento lúdico sutil em que jogar é uma determinação essencial do filosofar humano.

Uma das características de Nietzsche é o procedimento da comunicação indireta, que Figal buscou em Kierkgaard. Segundo o hermeneuta alemão, que assumiu a cátedra de Heidegger em Freiburg, isto significa ver o "seu mosaico de pensamento em facetas infinitamente diversas, a produção da intelecção por meio da refração e da variação múltiplas" (FIGAL, 2012, p.27). Aqui se explica as diferentes formas com que Nietzsche apresenta seu pensamento escrito, como o aforismo, a

[32] Op. Cit.

sentença, o escrito polêmico e a poesia, configurando uma “arte do estilo” (2008a, p.54) como o próprio Nietzsche expressou-se no escrito *Ecce homo*.

Em relação ao ponto de contato entre Nietzsche e Heráclito, cumpre destacar que a experiência traumática do devir soberano acentua no filósofo alemão a perspectiva trágica da vida. Em *Ecce Homo*, ele assinala que “a doutrina do eterno retorno, ou seja, do ciclo absoluto e infinitamente repetido de todas as coisas – essa doutrina de Zaratustra poderia afinal ter sido ensinada por Heráclito”. (2008a, p.62). Vimos acima como a precoce experiência de Nietzsche com a finitude humana o colocou em contato com o devir soberano. Outro aspecto é que Figal apresenta a imagem do jogo no pensamento nietzschiano a partir do poema *Sils Maria*, que está presente entre as *Canções do príncipe Vogelfre*i, anexo de *A Gaia Ciência*, cujo primeiro esboço é de 1882.

> Aqui sentei, esperando, esperando – mas por nada
>
> Para além de bem e mal, ora da luz
>
> Desfrutando, ora da sombra, totalmente apenas jogo.
>
> Todo mar, todo meio dia, todo tempo sem meta,
>
> Aí, repentinamente, amiga! Um se tornou dois –
>
> E Zaratustra passou por mim.
>
> (NIETZSCHE apud FIGAL, 2012, p.155)

Em sua avaliação, esse poema expressa a experiência do tempo sem meta. Trata-se de um jogo à espera da abertura de algo novo. Nessa abertura aparece a figura de Zaratustra, o mestre do eterno retorno. O jogo é um estar desfrutando da experiência pela espera da abertura. O tempo sem meta não é uma ideia absurda e desvinculada do real. Não há finalidade e tampouco um encadeamento de causalidades, mas apenas o jogo do desfrute de um tempo sem meta; ou seja, um jogo que escapa do teleológico absoluto em sua linearidade no passado, presente e futuro. Porém, “somente aqui pode haver também a prontidão para algo diverso e novo” (FIGAL, 2012, 157) que não seja, por isso, algo já “determinado – e isso significa justamente: nada é esperado. Há eventos que só são possíveis em tal

abertura (...)" [33]. Essa abertura permitiu o aparecimento de Zaratustra a partir de um pensamento à espera. Somente a experiência de liberdade com ausência de finalidade permite essa experiência do tempo sem meta, que, no entanto, possibilita a experiência da novidade. Segundo Figal, Zaratustra é a figuração de Heráclito, enquanto mestre do "jogo do mundo".

> No alto, bem acima de todas as coisas humanas – assim Nietzsche vira também Heráclito, e justamente lá, para "além de bem e mal" (...) aparece Zaratustra; ele é, rearticulando-nos com o ensaio sobre a filosofia na era trágica dos gregos, uma figuração de Heráclito. Também ele é um mestre do "jogo do mundo". (2012, p.162)

Portanto, a experiência do devir soberano e a imagem do jogo constituem dois elos que unem Nietzsche ao pensamento de Heráclito na ótica de Gunter Figal. Dentro da perspectiva deste trabalho, a despeito de reconhecermos que Nietzsche faz um retrato de Heráclito passível de reticências e críticas[34], e que o próprio Nietzsche tem uma referência em Heráclito marcada por certa ressalva, interessa-nos enfatizar que essa relação é uma importante determinação no seu pensamento.

Acerca dessa relação Deleuze afirma que "Heráclito é o pensador trágico. O problema da justiça atravessa a sua obra". (DELEUZE, S/D, p.38). O filósofo chamado de O obscuro teria deixado como legado filosófico um horizonte de crítica à ideia de culpa com responsabilidade da existência. Segundo Deleuze "Heráclito é aquele para quem a vida é radicalmente inocente e justa. Compreende a existência a partir de um instinto de jogo, faz da existência um fenômeno estético" [35]. Portanto, Heráclito retira o peso moral da existência, e teria feito, nesta perspectiva, o devir ser uma afirmação; ou seja, o devir é ao mesmo tempo em que também é o ser do devir. Com isso, "Heráclito possui dois pensamentos, que são como que cifras: um primeiro o qual o ser não é, tudo é devir; o outro segundo o qual o ser é o ser do devir enquanto tal" [36]. Como desdobramento da não existência de um ser para além do devir também "não existe um uno para além do múltiplo" [37]. O devir é o múltiplo, porém, esse múltiplo está inexoravelmente ligado ao uno, que é o ser. Por isso, para Deleuze "a afirmação do

[33] Op. Cit.
[34] Heidegger, Deleuze e Figal fazem diferentes ressalvas ao modo como Nietzsche interpretou Heráclito. Porém, sem prejuízo ao problema do jogo. Mesmo a ambiguidade vista por Heidegger acerca do jogo em Nietzsche cumpre o papel de enriquecer o debate.
[35] Op.Cit.
[36] Op.Cit.
[37] Op.Cit.

devir é ela própria o ser, a afirmação do múltiplo é ela própria o uno, a afirmação múltipla é a maneira pela qual o uno se afirma." (S/D, p.39). O jogo em Heráclito dá-se a partir da relação entre o múltiplo e o uno. "A correlação do múltiplo e do uno, do devir e do ser forma um jogo. Afirmar o devir, afirmar o ser do devir expressa os dois tempos de um jogo, que se compõe com um terceiro termo, o jogador, o artista ou a criança" [38].

Cumpre fazer uma crítica ao modo como Deleuze afirma a noção de ser do devir em Heráclito, e também na interpretação que faz do eterno retorno em Nietzsche. Soa equívoca a afirmação de um ser do devir, pois deixa a sensação de que não estamos falando de um devir como processo do que está sendo, e sim como um princípio de causa daquilo que é. O ser do devir parece negar o caráter de processo daquilo que devém. Segundo Deleuze, "Heráclito tem dois pensamentos que são como marcos: de acordo com um deles o ser não é, tudo está em devir; de acordo com o outro o ser é o ser do devir enquanto tal". (S/D, 14). Na perspectiva do jogo assumida pela pesquisa, somente a primeira afirmação de Deleuze corresponde aos pensamentos de Heráclito e Nietzsche. Um fragmento complexo de Nietzsche acerca da relação entre devir e ser talvez deixe margens para uma interpretação que coloca Nietzsche como metafísico:

> Cunhar no devir o caráter do ser – essa é a mais elevada vontade de poder. Dupla falsificação, a partir dos sentidos e a partir do espírito, a fim de conservar um mundo do ente, do que persiste, do equivalente etc. que tudo retorna é a aproximação mais extrema de um mundo do devir ao mundo do ser: ápice da consideração. Dos valores que se aduziram ao ente provêm a condenação e a insatisfação no que vem a ser: depois que tal mundo do ser foi inventado.
>
> (NIETZSCHE; 2013, p. 260)

Contrariamente a qualquer perspectiva que enxerga um ser no pensar de Nietzsche no sentido do que fundamenta como causa, afirma-se neste trabalho que o fragmento póstumo afirma o devir como processo do que está sendo. A vontade de poder sinaliza este movimento a partir da noção de jogo de forças corporais presente nos viventes. Nada é, pois tudo está sendo. Esta parece ser a fórmula do jogo no pensamento de Nietzsche. Como o conhecimento do devir mostra-se praticamente impossível, a vontade de poder é vontade de ilusão enquanto conhecimento. É ilusão

[38] Op. Cit.

qualquer coisa fora do que está sendo, pois tudo veio e vem a ser como movimento e “luta daqueles que vem a ser uns com os outros, com frequência arrastando o adversário para o interior da luta”. (NIETZSCHE; 2013, p. 261). Nietzsche ataca qualquer ideal metafísico na “interpretação de todo o acontecimento”. Contrariamente a qualquer perspectiva metafísica, vontade de poder e eterno retorno do mesmo cumprem a tarefa de criar o “novo deserto” o qual demanda filósofos jogadores para suportar todo o peso dessa descoberta, a saber, a vida é jogo de forças corporais, com o homem sendo apenas um pequeno elo desta imensa cadeia de eventos que é a vida.

De qualquer forma, o resultado da perspectiva deleuziana é que Nietzsche realiza a supressão da dualidade dos mundos operada pelo seu pensamento a partir de Heráclito. Essa visão será abordada no próximo capítulo, já que ela dialoga com a nossa interpretação acerca da figura do filósofo jogador, que se materializa como figura no Zaratustra. Como veremos, se a ideia de jogo no pensamento de Nietzsche teve sua origem em Heráclito, contribuindo para a sua visão da existência como um fluxo ininterrupto do devir, posteriormente como jogo de forças corporais, faltava algum desdobramento no modo como Nietzsche enxergava a tarefa do filósofo nesse grande tabuleiro do jogo de dados.

## 1.3 – O filósofo jogador nietzschiano

A presente seção inicia o seu percurso com as seguintes indagações: como veio a ser o filósofo jogador no pensamento de Nietzsche? Como essa figura em devir projetou-se no pensar nietzschiano dando densidade a uma noção, que já o acompanhava desde os escritos de juventude, como a ideia de jogo? Mais do que isso, qual é a natureza da relação entre a erótica de Nietzsche e o filósofo jogador? Acredita-se que a erótica filosófica nietzschiana é um dos instrumentos no jogo de combate à metafísica ocidental. O filósofo jogador nietzschiano emerge nos anos 1880 ao lado de noções como força, vontade de poder, eterno retorno do mesmo, niilismo, e o super-homem; ou seja, a noção de jogo, e sua figura correspondente, o filósofo jogador, estão intimamente ligadas aos temas mais candentes do pensamento nietzschiano. Elas perpassam todo o percurso em que a filosofia lúdica de Nietzsche emerge como pensamento trágico.

Se Nietzsche absorveu a ideia de jogo a partir da intuição de Heráclito, ou seja, a perspectiva do tempo como criança brincando inocentemente no seu movimento de criação e destruição de tudo que existe, cumpre indagar em qual momento foi constituindo-se a figura do filósofo jogador. Foi na obra *Aurora* que as questões do jogo e do filósofo jogador ganharam contornos mais nítidos, porém, é com *A Gaia Ciência* que tal figura é alçada a uma condição de protagonismo mais efetivo na filosofia de Nietzsche.

"Não conheço outro modo de lidar com grandes tarefas senão o jogo: este é, como indício de grandeza, um pressuposto essencial" (NIETZSCHE; 2008a, p.48). Quais as grandes tarefas que podemos identificar no seu pensamento? Em que medida o jogo pode ser considerado um estruturador de uma margem de manobra para uma possível interpretação de seu pensamento partindo da força do lúdico? Toda a filosofia nietzschiana é um grande combate contra a tradição do ocidente, em suas vertentes filosófica, moral, religiosa, e artística. O próprio Nietzsche assume que o jogo é um dos fundamentos de sua prática filosófica. De fato, toda a filosofia nietzschiana é um grande empreendimento de combate à tradição ocidental, mas fundamentalmente uma luta contra a metafísica a partir de Sócrates e Platão. Portanto, como grande tarefa assumida pelo pensamento ela é jogo. Não obstante os anos 1880 serem determinantes na constituição da figura do filósofo dado ao jogo, já em *Humano, demasiado humano*, de 1878, o jogo ganha uma dimensão importante no aforismo 154, cujo título é *Brincando com a vida.* Vejamos o que o filósofo coloca acerca dos gregos do mundo homérico. [39]

> Como a vida parece amarga e cruel, quando fala esse intelecto! Eles não se iludem, mas deliberadamente cercam e embelezam a vida com mentiras. Simônides aconselhava seus patrícios a tomarem a vida como um jogo; a seriedade lhes era bem conhecida na forma de dor (pois a miséria humana é o tema que os deuses mais gostam de ver cantado) e sabiam que apenas através da arte a própria miséria pode se tornar deleite. (NIETZSCHE; 2005a, p.110).

Aqui, Nietzsche apresenta o jogo em seu vínculo com a arte a fim de enfrentar a tragicidade da vida. Segundo o filósofo a plasticidade da cultura grega da época de Homero vincula-se a uma capacidade de enfrentar ludicamente a miséria humana e

[39] Aqui esclarecemos que não posicionamos a questão no tempo de Homero, mas no sentido do alcance da obra homérica ao mundo grego, ou seja, no sentido da sua dimensão de formação cultural de um povo.

sua condição de indigência no existir. Aqui, podemos ver situado o problema da relação entre jogo e cultura na história humana, onde se acentua a capacidade de um determinado povo em fazer do lúdico um caminho de enfrentamento das tormentas da vida. Aqui temos em vista a arte trágica, o exemplo determinante na interpretação nietzschiana do período grego arcaico. Os ritos das festas dionisíacas, a ressaltar a procriação e a força da sexualidade, afirmam a vida em toda a sua exuberância, ainda que a vejam como algo terrível. Neste sentido, o jogo humano apresenta-se como alicerce do encontro com a vida multifacetada. Cabe considerar a presença da dor como fator característico na fundação do trágico entre os gregos, segundo a concepção nietzschiana de tal cultura. A importância da Grécia arcaica na filosofia de Nietzsche é fundamental pela contribuição do elemento lúdico proporcionado pelo pensamento de Heráclito, e pela interpretação que o filósofo faz da arte trágica.

Voltando ao problema sinalizado acima acerca dessa figura em devir, o filósofo jogador, *Aurora,* obra de 1881, parece iniciar a guinada e anunciar o papel fundamental do lúdico no processo de conhecimento do homem. Neste sentido, ela antecipa a problemática que veremos no *A gaia ciência.* Ao abandonar o lúdico, o homem se empobrece espiritualmente, e cai na armadilha de achar que o seu intelecto é o grande criador do princípio da vida. Ou seja, nessa maneira de ver as coisas, o conhecimento é o que determina a vida. Nietzsche rechaça essa perspectiva assinalando exatamente o contrário, a saber, é a vida quem determina o conhecimento. Porém, no *Aurora,* o filósofo alemão afirma que “Quando o homem deu a todas as coisas um gênero, não acreditou estar brincando, mas haver obtido uma profunda compreensão: - apenas muito tarde, e talvez ainda não completamente, ele deu-se conta da enormidade desse erro”. (NIETZSCHE; 2004b, p.15). Com efeito, nesse ponto Nietzsche deixa indicado que em algum momento, a extrema seriedade do ser humano no trato com o conhecimento o fez percorrer um caminho que rechaçou o lúdico na sua lida com as coisas que ele mesmo nomeou, acreditando na absoluta conformidade entre os conceitos e as coisas nomeadas. Emerge aqui mais uma vez a questão da linguagem, que terá um tratamento no capítulo três desta dissertação. O que cabe adiantar é que Nietzsche percebe o enfraquecimento do instinto de jogo do homem diante da vida. O afastamento da perspectiva lúdica imprimiu uma marca no mundo dos homens, cuja fundação está calcada, segundo Nietzsche, na busca por conter o devir reforçando a duração e o intransitório como delimitadores da realidade.

Ainda no *Aurora*, aforismo 130, o problema do jogo aparece relacionado ao acaso e à necessidade, mas também a uma determinada margem de manobra por

parte daquele que joga. Aqui, ainda não temos a figura do filósofo jogador, mas já vislumbramos o problema no horizonte.

> As mãos férreas da necessidade, que agitam o copo de dados do acaso, prosseguem jogando por um tempo infinito. (...). Talvez nossos atos de vontade e nossos fins não sejam outra coisa que tais lances – e nós somos apenas muito limitados e vaidosos para apreender nossa extrema limitação: a saber, que nós mesmos agitamos o copo de dados com mãos férreas, que nós mesmos, em nossas ações mais intencionais, nada fazemos senão jogar o jogo da necessidade. Talvez! – Para ultrapassar esse talvez, seria preciso já haver estado no mundo inferior e além de toda a superfície, e haver jogado dados e apostado com Perséfone em sua própria mesa. (NIETZSCHE; 2004b, p.99-100)

Temos aqui, diante de nós, um grande e perturbador talvez. Aquilo que o antecede é uma visão sombria da existência. Apenas necessidade e acaso como molas propulsoras da vida? Sim, é a resposta de Nietzsche. O jogo inocente trágico da vida é a determinação essencial, e cabe ao homem enfrentar essa realidade. Nesse aforismo, somos confrontados com um problema de primeira ordem, a saber, o constrangimento imposto ao ser humano pela natureza no que diz respeito às limitações efetivas da sua própria condição de humano. Por outro lado, Nietzsche deixa em aberto o problema de saber até que ponto nós somos apenas uma parte sem poder de intervir no reino das necessidades. Nossas ações seriam apenas uma pequena fração do imenso e enigmático reino das necessidades e do acaso? Que jogo é esse em que os dados vigoram apenas pelos lances feitos por um destino absoluto? Qual é o efetivo protagonismo humano nesse imenso espetáculo? Nietzsche nos deixa um enigma no ar. Perséfone, na mitologia grega, é a deusa do mundo inferior, esposa de *Hades*. Somente mergulhando no reino dos infernos, e jogando os dados com Perséfone, pode o ser humano desvendar o caráter do jogo de dados da existência. Mas, se a vontade humana está submetida ao reino das necessidades, qual é o caráter de sua intervenção no grande jogo de dados da existência? Em Nietzsche, o lugar dessa intervenção está localizado no âmbito da própria vida. O que significa o mergulho no reino da deusa Perséfone? Seria um ir ao encontro das profundezas do existir, sendo que para realizar essa aventura, o pensamento precisa enfrentar as duras batalhas nas diferentes esferas da vida do homem? Ou seria a total impossibilidade de desvendarmos o enigma, pois o reino ínfero é inacessível, e, assim sendo, jamais saberemos o caráter do jogo em sua relação com o reino das necessidades? Entre o verão e o outono de 1882 o filósofo indaga: “Diante de

qualquer ação, tortura-me ser apenas um jogador de dados – eu não sei mais nada da liberdade do querer. E após qualquer ação, tortura-me que os dados estejam ora caindo a meu favor: será que sou, afinal, um falso jogador? – Escrúpulos de quem busca conhecer". (2004a, p. 94). Cumpre salientar que no Zaratustra esta reflexão também estará presente no momento que o eremita coloca "amo aquele que se envergonha quando o dado cai a seu favor, e que então pergunta: sou um jogador desleal? Pois ele quer perecer". (NIETZSCHE: 2011, 16).

Aqui emerge a intensidade do jogador nietzschiano em seu perscrutar o mundo em todas as dimensões. Colocar-se na dúvida da deslealdade é o dar-se ao questionamento de uma ética do jogo. O filósofo dado ao jogo não quer facilidades, desconfia de qualquer felicidade que não passe pela afirmação trágica da vida, ou seja, pela afirmação do devir dionisíaco, pois o jogo em Nietzsche está diretamente ligado ao evento do dionisíaco. O jogador nietzschiano deve passar pelo aprendizado da dor, mas também pela experiência do prazer. Todo esse âmbito parece estar relacionado a um ponto que Nietzsche ressaltava em sua filosofia, que é a ideia de probidade intelectual, ou seja, a noção de honestidade numa dimensão de afirmação trágica da vida. Isto requer fortaleza para a aceitação de responsabilidades pesadas diante de grandes tarefas.

Não obstante *Aurora* anunciar uma grande virada, devemos notar que foi na obra *A Gaia Ciência*, publicada em 1882, que o problema do jogo tomará contornos decisivos para a fórmula do filósofo jogador nietzschiano, e para a questão da erótica de combate do jogador. O talvez nietzschiano do *Aurora*, pouco depois foi superado pelo amor *fati* presente em *A Gaia Ciência*. Nossa perspectiva afirma que nessa obra Nietzsche aduz a fórmula do filósofo jogador que terá desdobramentos em *Assim falou Zaratustra* e no *Além do bem e do mal*, além de outros escritos, como *Crepúsculo dos Ídolos.* Além disso, a dita obra coloca o problema da erótica nietzschiana como aspecto do *amor fati*, que caracteriza a fórmula de Nietzsche para jogar. Sendo assim, teríamos um desdobramento do pensar nietzschiano que configuraria o desenho de uma figura acerca do filósofo, a saber, aquele que joga os dados no tabuleiro da vida trágica do homem. É no *A Gaia Ciência* que Nietzsche alcança os elementos que colocam de modo mais intenso o jogo, o jogador e a sua erótica de combate como vinculados aos temas da vida, da verdade e do conhecimento, um dos aspectos importantes para uma filosofia que anela ser uma prática de vida. A relação entre conhecimento, verdade e vida em Nietzsche apresenta-se como espaço de tensão contínua. O conhecimento surgiu do instinto de conservação do homem engendrado por erros que se mostraram fundamentais para a continuidade da espécie. Porém, os

erros tornaram-se critérios de verdade impulsionando uma normatividade no âmbito do conhecimento, e da própria vida, pois o conhecer tornou-se poder e lugar de lutas e combates. O que chancela o conhecimento não é a verdade, mas a sua capacidade de incorporação pela vida mesma. Nietzsche argumenta que conhecimento e vida imbricaram-se num processo de luta pelas verdades. Neste sentido, a vida é a oportunidade da luta e do jogo, ela é exuberante, misteriosa e enigmática, “Para nós a vida é mais perigosa: somos feitos de vidro – ai de nós, se *esbarramos* em algo! E tudo estará perdido se *cairmos*!” (NIETZSCHE; 2001, p.162). Jogar o jogo da vida no âmbito do combate é a dignidade maior que um filósofo trágico pode alcançar, fundamentalmente a partir dos impulsos lúdicos intelectuais que desencadearam a intensificação das forças plásticas do homem.

Nietzsche aborda o problema da origem do conhecimento para apresentar o jogo e a luta como suas grandes determinações. A partir dos erros incorporados pela humanidade, erros que se tornaram condição de conservação da espécie, travou-se uma luta no âmbito das contradições entre a vida e o conhecimento humano.

> Tais errôneos artigos de crença, que eram sempre legados mais adiante e afinal se tornaram quase o espólio e o fundo comum da humanidade, são, por exemplo, estes: que há coisas que duram, que há coisas iguais, que há coisas, matéria, corpos, que uma coisa é como aparece, que nosso querer é livre, que o que é bom para mim também é bom em e para si. Só muito tarde vieram os que negavam e punham em dúvida tais proposições – só muito tarde veio a verdade como a forma menos forte do conhecimento. (NIETZSCHE; 1983, p. 200).

A força dos erros incorporados forjou o alicerce pelos quais o que chamamos conhecimento se desenvolveu. A partir daí, segundo o filósofo alemão, avançou um processo de normatização do que é verdadeiro ou falso demonstrando que “a força do conhecimento não está em seu grau de verdade, mas em sua idade, sua incorporação, seu caráter de condição de vida” [40]. Note-se que Nietzsche chama a atenção para o surgimento posterior dos que duvidavam e questionavam os erros incorporados como verdades absolutas, e que se constituíram em condição de vida para o homem, pois também serviram à conservação da espécie humana.

Não obstante a força dos erros incorporados como verdades, foi se constituindo um campo contraditório onde o corpo, com toda a sua riqueza sensorial e

[40]Op. Cit.

perceptiva, estava condicionado pela incorporação desses erros, e que mesmo assim engendrou impulsos que trouxeram à baila a questão da verdade para outro patamar. Sem dúvida um patamar mais problemático e profundo. A verdade também contradiz as verdades dos erros incorporados, o que sinaliza um grande e contraditório conflito entre conhecer e viver. Segundo o filósofo “quando viver e conhecer pareciam entrar em contradição, nunca houve sérias lutas; a negação e a dúvida eram consideradas loucura.” (2001, p. 137). Mesmo os pensadores que Nietzsche denominou de exceção, como os eleatas, permaneceram no engano de que o conhecimento é o princípio da vida. Não combateram, efetivamente, a contradição entre conhecer e viver, pois a verdade estava presa pelas normas estabelecidas a partir dos erros incorporados. Portanto, eles se enganaram em relação ao “seu próprio estado”, pois “tinham que se atribuir ficticiamente impessoalidade e duração sem mudança, desconhecer a essência daquele que conhece, negar a tirania dos impulsos no conhecer” (NIETZSCHE, 1983, 200), o que acarretou a ideia de que a razão estava constituída por um poder de agir plenamente livre, tendo sido originada a partir de si própria. Portanto, ignoraram o conflito entre viver e conhecer, acreditando que o último é o grande princípio da vida. Com isso, “mantinham os olhos fechados para o fato de que também eles haviam chegado às suas proposições contradizendo o vigente ou desejando tranquilidade ou posse exclusiva e domínio”. [41]

Um novo capítulo na problemática do conhecimento foi escrito com a entrada em cena dos que duvidavam daquelas verdades. O princípio cético da dúvida apareceu sempre “que duas proposições opostas pareceram *aplicáveis* à vida, por serem ambas compatíveis com os erros fundamentais”. (2001, 138). Ali, “onde podiam disputar sobre o grau superior ou inferior da utilidade para a vida”. Contudo, o ceticismo ascendeu também onde surgiram “novas proposições (...) decerto não úteis à vida, mas pelo menos não-perniciosas, como manifestações de um impulso lúdico intelectual, e inocentes e felizes como todos os jogos” (NIETZSCHE, 1983, 201). Não estamos sugerindo que Nietzsche deva ser definido como um cético. De fato, o problema do ceticismo aparece em vários momentos da obra de Nietzsche. Aliás, não um ceticismo, mas diferentes formas de ceticismo ao longo do percurso do pensamento ocidental, como o ceticismo de Pirro, ou de Descartes. Ora ele elogia um determinado tipo de ceticismo, ora ele critica uma outra faceta sua. Aqui, estamos a explorar o ceticismo em Nietzsche não como a marca de sua filosofia. O que Nietzsche coloca é a importância do ceticismo como dúvida no processo que engendrou as lutas no âmbito da relação entre vida e conhecimento. No meio desta

[41] Op. Cit.

luta a verdade torna-se o centro do jogo. O ceticismo, neste sentido, deu uma grande contribuição para engendrar o filósofo dado ao jogo, pois o âmbito da dúvida defronta-se com as verdades instauradas como absolutas provocando o desenvolvimento do lúdico na história do pensamento. Portanto, o ceticismo é máscara no pensamento de Nietzsche, apresentando-se como uma de suas facetas.

A partir desse processo, o homem lúdico do conhecimento é alavancado para dentro do "combate pelas verdades" [42]. Aqui chegamos a um ponto central em nosso tema, pois Nietzsche parece sugerir que o jogo foi determinante no processo em que "o conhecimento tornou-se [...] um pedaço da própria vida e como vida uma potência em constante crescimento" [43]. O resultado foi a confrontação entre conhecimento e os erros incorporados, cuja culminância é o combate a ser travado por aquele que é a figura privilegiada para esse confronto, a saber, o pensador: "este é agora o ser em que o impulso à verdade e aqueles erros conservadores da vida combatem seu primeiro combate" [44] . Nietzsche vê nessa luta um problema de primeira ordem. O filósofo é compelido a travar o combate no âmbito das contradições entre vida e conhecimento, combate que não pode ser enfrentado sem a colisão com o tema da verdade.

> Em proporção com a importância desse combate, tudo o mais é indiferente: a pergunta última pela condição da vida é feita aqui, e aqui é feito o primeiro ensaio, com o experimento de responder a essa pergunta. Até que ponto a verdade suporta a incorporação? – eis a pergunta, eis o experimento. [45]

Para experimentar essa incorporação são necessárias, ao mesmo tempo, dureza e leveza de espírito. Essa dureza é essencial ao filósofo jogador trágico, pois o mergulho no jogo é o mergulho dionisíaco na embriaguez do labirinto da vida. Num mundo em que a natureza não possui absolutamente qualquer plano especial para a espécie humana, cumpre penetrar na vertigem das incertezas e enigmas que marcam o caráter da vida. O dionisíaco é a imagem para o movimento ininterrupto da criação e destruição de tudo o que existe, ele oferece a exuberância do movimento da vida, onde nós humanos estamos na circunstância de fazer parte desse fluxo ininterrupto. Para enfrentar tal vertigem, Nietzsche apresentará o pensamento mais pesado, a

[42] Op.Cit.
[43] Op.Cit.
[44] Op.Cit.
[45] Op.Cit.

saber, o eterno retorno do mesmo. No plano deste trabalho, o pensamento do eterno retorno do mesmo, que aparece primeiramente publicado na obra *A Gaia Ciência*, é a afirmação da vida trágica como problema que deve ser enfrentado com coragem pelo ser humano.

> E se um dia, ou uma noite, um demônio lhe aparecesse furtivamente em sua mais desolada solidão e dissesse: "Esta vida, como você está vivendo e já viveu, você terá de viver mais uma vez e por incontáveis vezes; e nada haverá de novo nela, mas cada dor e cada prazer e cada suspiro e pensamento, e tudo o que é inefavelmente grande e pequeno em sua vida, terão de lhe suceder novamente, tudo na mesma sequência e ordem (...)". (NIETZSCHE; 2001, p. 230).

O desafio do eterno retorno do mesmo lançado pelo demônio coloca o ser humano sob a circunstância de um problema: aceitar a vida em todas as suas facetas, amando-a e desejando-a, ou seja, afirmando-a em toda a sua exuberância, que significa o fluxo violento do vir- a- ser de tudo que existe. Quem é capaz de enfrentar um pensamento pesado como este? Quem jogaria maldições contra o demônio e sucumbiria diante deste pensamento? Ou quem diria: "você é um deus e jamais ouvi coisa tão divina" [46]. Esse é o pensamento que terá no Zaratustra o seu mestre, ao que parece aquele que aceitou viver a experiência de um pensamento vertiginoso como o do eterno retorno do mesmo como princípio afirmador da vida.

Mas não basta a dureza, é essencial saber sorrir, zombar e cantar diante das forças vitais vertiginosas; ou seja, é fundamental ser lúdico para atingir "*a gaia ciência*", que é o saber trágico sorridente alegre afirmador de toda vida. "- eu chegaria mesmo a fazer uma hierarquia dos filósofos conforme a qualidade do seu riso - colocando no topo aqueles capazes da *risada de ouro"*. (NIETZSCHE, 2005b, p. 177). Entende-se que em *A Gaia Ciência* Nietzsche afirma o papel do riso como escárnio, como crítica avassaladora de toda a seriedade rabugenta no plano da filosofia e do conhecimento. Vejamos o que Nietzsche coloca em um fragmento póstumo acerca de tal obra:

> Uma festa diante de um grande empreendimento, para o qual se sente agora finalmente a nossa força retornar: como Buda se entregou por 10 dias aos divertimentos mundanos, para finalmente encontrar o seu princípio fundamental.

[46] Op. Cit.

> Escárnio geral quanto a toda moralização de hoje. Preparação para a *posição irônica e ingênua de Zaratustra em relação a todas as coisas sagradas* (forma ingênua da superioridade: *o jogo* como o sagrado). (2013, p.125)

Portanto, *A Gaia Ciência* parece ter um papel de vulto na ampliação da questão do jogo à medida que apresenta os elementos do escárnio e da crítica como fatores lúdicos da luta travada no âmbito da vida e do conhecimento, além de anunciar estes elementos como constitutivos de Zaratustra. O riso também estará presente na obra *Assim Falou Zaratustra* como elemento de afirmação da vida, e de combate na estratégia daquele que joga, a saber, Zaratustra, o filósofo jogador. Por outro lado, o jogo é o sagrado, que significa o reconhecimento de que ele é a única coisa a ser venerada e consagrada.

Ainda no *A Gaia Ciência*, podemos observar os desdobramentos do aforismo 110 no que tange aos impulsos lúdicos do jogo na luta travada dentro da esfera de tensão entre vida e conhecimento. Mais do que isso, vemos apontar no horizonte de modo mais transparente a figura do pensador dado ao jogo através de sua experiência radical com a vida, e com a esfera do saber. O modo como os homens se relacionam com a esfera do conhecimento sofre variações, e, efetivamente é isto o que acontece ao longo da história. Parece haver aqui uma clara relação com o aforismo 324, pois ele apresenta a ação do pensador que mergulha na tensão vigente entre vida e conhecimento. Após afirmar que *a vida pode ser uma experiência daquele que busca conhecer (grifo meu)*, Nietzsche se posiciona acerca da relação entre jogo, vida e conhecimento.

> E o conhecimento mesmo: para outros pode ser outra coisa, um leito de repouso, (...) ou uma distração (...) para mim ele é um mundo de perigos e vitórias, no qual também os sentimentos heroicos têm seus locais de dança e de jogos. “A vida como meio de conhecimento” – com este princípio no coração pode-se não apenas viver valentemente, mas até viver e rir alegremente! E quem saberá rir e viver bem, se não entender primeiramente da guerra e da vitória? (2001, p. 215)

Como não lembrar a figura de Zaratustra nesse aforismo? Como veremos no próximo capítulo, o eremita que protagoniza uma das obras mais lidas e comentadas de Nietzsche é a figura do filósofo jogador, que parece sugerir uma nova erótica na filosofia. Quando lembramos o último aforismo do livro IV de *A gaia ciência*, *incipit tragoedia*, (A tragédia começa), que é o início do prólogo do *Assim falou Zaratustra,*

com algumas poucas modificações, não podemos fazê-lo negligenciando a relação com o aforismo citado acima. Como foi dito, como não lembrar Zaratustra, o dançarino que joga o jogo trágico da existência; que ri das tragédias do palco e da vida; que luta a batalha não em prol do princípio de conservação, mas em prol da luta pela superação do homem? Mais uma vez, podemos observar como a vida torna-se o campo privilegiado do combate para os homens. Nietzsche assume ser um rebento do movimento lúdico que desencadeou as grandes batalhas no plano do conhecimento.

Mais do que oferecer a fórmula do filósofo jogador, que surgiu na história do pensamento durante os combates impulsionados pelo pensar lúdico, *A gaia ciência* fornece também a fórmula para enfrentar o jogo. Trata-se do *amor fati* nietzschiano, que pode ser encarado como o caminho a ser percorrido pelo filósofo a partir de sua perspectiva trágica da existência. Em janeiro de 1882, o filósofo alemão apresenta a intelecção de um novo pensamento no aforismo 276, que abre o livro IV. Após indagar qual pensamento deveria ser daquele momento em diante o pensamento que seria a "garantia de doçura de toda a vida que me resta (...)" (2001, p. 187), Nietzsche apresenta o *amor fati* como a sua nova intelecção, afirmando querer "cada vez mais aprender a ver como belo aquilo que é necessário nas coisas: - assim me tornarei um daqueles que fazem belas as coisas. Amor *fati* [ amor ao destino]: seja este, doravante, o meu amor" [47]!

Tal perspectiva nos fornece a fórmula nietzschiana do filósofo jogador, o pensador que deve tomar o lúdico como impulso criativo que o leve à arte e à filosofia de modo profundo. Trata-se, sobretudo, de afirmar a vida trágica em todas as dimensões. É dizer sim ao trágico com alegria e exuberância de força e coragem. Por isso Deleuze fala de uma ética da alegria no pensamento trágico em Nietzsche. Se jogar é um pressuposto básico para enfrentar toda grande tarefa; e, se isso é indício de grandeza, Nietzsche defende que "minha fórmula para a grandeza no homem é amor *fati:* nada querer diferente, seja para trás, seja para frente, seja em toda eternidade" (2008a, p. 49). Trata-se de afirmar o necessário, suportá-lo de todo modo, inclusive amá-lo. O amor *fati* permite jogar o "jogo ruim" através da sabedoria trágica, ou seja, a sabedoria que afirma o fluxo ininterrupto do destruir e do criar da vida. Essa sabedoria é fruto do longo embate travado pelas forças lúdicas no âmbito da vida, e do conhecimento. Já aduzimos a relação inexorável entre jogo e conhecimento no pensamento de Nietzsche, mas também gostaríamos de sublinhar a relação entre

[47] Op. Cit.

jogo, conhecimento e amor *fati*. Essa relação é basilar para a fórmula do filósofo jogador.

Além disso, o amor *fati* está relacionado à erótica de Nietzsche, pois como foi dito acima, a presente pesquisa enxerga uma erótica filosófica em seu pensamento delineada a partir do aforismo 339 de *A Gaia Ciência*, onde Nietzsche apresenta a vida como uma mulher. Após afirmar que as coisas belas são raras de se ver mais de uma vez na vida, e que as maiores alturas de todas as coisas permanecem ocultas e veladas para a maior parte dos humanos, o filósofo parece sugerir que elas devem ser conquistadas pelos homens. Isto demanda a sabedoria trágica a partir de uma relação erotizada com a vida e com o conhecimento.

> Quero dizer que o mundo é pleno de coisas belas, e contudo pobre, muito pobre de belos instantes e revelações de tais coisas. Mas talvez esteja nisso o mais forte encanto da vida: há sobre ela, entretecido de ouro, um véu de belas possibilidades, cheio de promessa, resistência, pudor, desdém, compaixão, sedução. Sim, a vida é uma mulher! (NIETZSCHE; 2001, p. 229).

Ao definir a vida como uma mulher Nietzsche instaura uma relação de conquista e sedução entre pensamento filosófico, vida e conhecimento. Veremos no próximo capítulo como Zaratustra está imbricado numa relação a três com a vida e a sua sabedoria, também definida como uma mulher. Mais do que isso, veremos como o pensamento do eterno retorno do mesmo talvez possa ser encarado como a culminância dessa erótica filosófica, que é uma relação marcada por astúcia, sedução, conquista e combate, dor e sofrimento, mas também de prazer e de alegria. O amor *fati* é a chave de compreensão desta relação que aduzimos como erótica filosófica.

Portanto, a dita fórmula leva ao aprendizado e ao conhecimento da condição trágica da vida humana, sua brevidade no eterno fluxo do devir, do vir a ser, mas também viabiliza a incorporação não apenas de uma beleza estética, mas a percepção de que toda a existência é bela, com suas necessidades sobre-humanas, inclusive incorporando o que é feio na medida em que a existência está constituída inexoravelmente de aspectos sombrios e pavorosos. Porém, até o feio pode vir a ser belo na medida em que o cobrirmos com o manto do sublime. De qualquer modo, o embate de Nietzsche no âmbito do conhecimento dá-se a partir de uma luta interna em seu pensamento, já que para o filósofo “os pensamentos são signos de um jogo e de

uma luta dos afetos: eles se encontram sempre reunidos com suas raízes veladas" (2013, p. 19). Isto nos leva a pensar as condições de gestação do próprio pensamento, que é pensar as condições de surgimento do filósofo, aliás, uma das preocupações regulares no pensamento de Nietzsche. A figura do filósofo permeia sua obra desde pelo menos as cinco conferências que ele proferiu na Universidade da Basileia, em 1872, até os escritos da maturidade tardia. A capacidade de jogar em meio às grandes tarefas e desafios é uma condição inexorável do grande filósofo. Porém, ele demonstra em certos momentos certo ceticismo em relação às condições que favoreçam o aparecimento desse tipo de pensador.

> Os perigos que ameaçam o desenvolvimento do filósofo são hoje tão variados, que chegamos a duvidar que esse fruto algum dia amadureça. O edifício das ciências atingiu altura e dimensão tremendas, e com isso cresceu também a probabilidade de que o filósofo se canse já enquanto aprende, ou se deixe prender e "especializar" em algum ponto [...]. (NIETZSCHE, 2005b, p. 95).

É importante ressaltar que Nietzsche vê o verdadeiro filósofo como o que legisla e o que comanda, compreendendo este legislar e este comandar como o próprio ato de instaurar o pensamento diante do mundo. "Mas os autênticos filósofos são comandantes e legisladores: eles dizem "assim deve ser!", eles determinam o para onde? E para quê? do ser humano (...). Seu conhecer é criar, seu criar é legislar, sua vontade de verdade é – vontade de poder. (...)" (2005b, p. 105-106). Para Nietzsche, a filosofia é a mais alta forma de vontade de poder quando se fala em atividade do homem. Ela é vontade de domínio e de comando impelida por sua própria força instauradora. Em suma, a filosofia em Nietzsche é ato de apropriação do acontecimento inaugurador da novidade; ou seja, ela deve trazer à luz uma nova perspectiva ao homem. Porém, o avanço do processo de especialização dos saberes dilui os homens do conhecimento na mera fragmentação. O filósofo lida com o pensamento acerca da vida e de seu valor, e não apenas com um juízo acerca da ciência. Ao ter de lidar com as grandes questões sobre o valor e o sentido da existência, o filósofo é tomado por dúvidas e aflições que passam ao largo do senso comum. Segundo Nietzsche, "por muito tempo a multidão confundiu e desconheceu o filósofo, seja tomando-o pelo homem de ciência e erudito ideal, seja pelo religioso-exaltado, dessensualizado, "desmundanizado" entusiasta e ébrio de Deus" (2005b, p. 46). Nesse sentido, a ideia da multidão acerca do filósofo leva a uma visão do sábio

que vive afastado como portador de uma sabedoria que foge prudentemente para o esconderijo, *"*um meio e um artifício para sair bem de um jogo ruim" [48]. Porém, a ideia que Nietzsche nutre acerca da força de um filósofo implica num deliberado mergulho no mundo. Esse mergulho na vida é o jogo a ser jogado pelo filósofo, e, "na vidência extrema, necessita-se do gênio do jogador e de um cultivo descomunal no autocontrole para vencer". (NIETZSCHE, 2013, p. 270). Portanto, no limiar extremo das grandes tarefas e desafios que a vida e o mundo colocam ao homem, cabe ao filósofo incorporar o gênio do jogador.

> "o verdadeiro filósofo – não é assim para nós meus amigos? – vive de modo pouco filosófico, é pouco sábio, sobretudo bem pouco prudente, e sente o fardo e a obrigação das mil tentativas e tentações da vida – ele arrisca a si próprio constantemente, jogando o jogo ruim". (NIETZSCHE; 2005b, p. 46).

Esse jogar o jogo ruim nos leva a pensar que o filósofo deve estar sempre disposto a correr os riscos de mergulhar na incerteza e na multiplicidade de perspectivas, que fazem parte do movimento da vida. Isto requer que ele assuma uma multiplicidade de facetas que o possibilite a experiências das tensões próprias da existência humana, que é condicionada por inúmeros afetos e impulsos em suas variadas determinações. Por exemplo, ter de lidar com as distintas paixões e forças que condicionam a própria consciência, que no pensamento de Nietzsche não possui os poderes e as prerrogativas que a tradição racionalista e metafísica do ocidente acreditou que ela tivesse. A consciência humana é determinada por um movimento de impulsos e afetos constitutivos da luta e do jogo de forças que configuram a vida. Quando o pensamento chega à consciência, segundo Nietzsche, uma enorme luta de afetos e combates entre os entes que configuram o corpo humano já se desenrolou no corpo humano, pois o corpo humano é jogo de forças. A crítica nietzschiana ao modo como a consciência é apresentada na tradição racionalista dá-se no âmbito de crítica à noção de sujeito como causa do pensamento, e como crítica às categorias da razão instauradas desde Platão.

Para a formação de um autêntico filósofo na perspectiva de Nietzsche, "talvez ele próprio tenha que ter sido crítico, cético, dogmático e historiador, e, além disso, poeta, colecionador, viajante, decifrador de enigmas" (NIETZSCHE, 2005b, p. 105), ou seja, que possua uma gama de máscaras ou facetas que o coloque em condições de

[48] Op. Cit.

enfrentar os maiores desafios de um verdadeiro filósofo. Porém, “tudo isso são apenas precondições de sua tarefa: ela mesma requer algo mais – ela exige que ele crie valores” [49]. Portanto, criar novos valores é uma das grandes tarefas do pensamento nietzschiano. No *Crepúsculo dos Ídolos*, Nietzsche afirma que “o “nascimento da tragédia” foi a minha primeira transmutação de todos os valores”. (1988, p.119). Nietzsche tem em mira a afirmação do seu retorno ao problema do dionisíaco, a reafirmação do que havia colocado em sua primeira obra publicada, *O nascimento da tragédia.* Neste sentido, talvez possamos pensar a transvaloração dos valores a partir do pensamento de ruptura e cisão como é o pensar nietzschiano. Por outro lado, a transvaloração às vezes parece ser uma obra do futuro, pois se trata de um movimento que requer uma nova configuração do humano, um novo desenho social que afirme novas perspectivas de mundo que contrariem o que está posto como estrutura social.

E para realizar essa grande tarefa é necessária a incorporação do espírito de jogo. Porém, para enfrentar o jogo trágico da vida o filósofo deve travar um combate, que é o combate de sua própria formação como pensador. Ele precisa fazer escolhas difíceis e dolorosas. Essa característica da formação do filósofo, a saber, o seu caráter agonístico de luta, Nietzsche já havia colocado quando ainda era professor de filologia. Em 1872, ano da publicação de *O nascimento da tragédia*, o então jovem professor, com vinte e sete anos, proferiu cinco conferências na Universidade da Basileia, cujo tema era *“Sobre o futuro dos nossos estabelecimentos de ensino”.* Nietzsche utiliza a figura de um filósofo num diálogo com seu discípulo acerca do tema proposto. Quando a questão toca no ponto da formação de grandes pensadores, o mestre critica a avidez do discípulo em querer acelerar esse processo de formação. Então, o mestre diz “acreditas alcançar com um só golpe o que eu pude finalmente conquistar, depois de um combate longo e obstinado, com o objetivo exclusivo de viver como filósofo? E não temes que a solidão se vingue de ti”? (NIETZSCHE, 2012a, p. 71).

Nietzsche vê nesse modo de formação do filósofo algo difícil e delicado. É o jogo ruim, tal como aparece na citação já feita anteriormente. Formar-se como filósofo é um lançar-se ao jogo de dados da existência de um modo agonístico. É preciso combater dentro de uma tensão entre vida e filosofia. Trata-se, sobretudo, de fazer da filosofia uma prática de vida. Viver na solidão entre os homens é a grande experiência que tal filósofo necessita empreender. Talvez desvencilhar-se do próprio nome de filósofo e passar a chamar-se “filásofos”, para estar entre “os amigos do desvario, boa

[49] Op. Cit.

companhia para jogadores e para o povo doido (...)" (NIETZSCHE, 2013, p. 148). Por isso, "é preciso testar a si mesmo (...). Não se deve fugir às provas, embora seja por ventura o jogo mais perigoso que se pode jogar, e, em última instância, provas de que nós mesmos somos as testemunhas e os únicos juízes" (NIETZSCHE, 2005b, p. 43). Jogar o jogo mais perigoso é a melhor via para alcançar o homem exuberante[50]. Aqui, a relação intelectual com o grande historiador Jacob Burckhardt fica mais iluminada à medida que o período renascentista constitui-se de "homens protéicos" [51] , que inspiraram indubitavelmente os anseios de Nietzsche.

Portanto, a formação do filósofo jogador, aquele que cultivou o trágico como o seu fundamento de vida, parece configurar-se num ponto basilar no pensamento nietzschiano tardio. Trata-se de chegar ao "homem mais exuberante, mais vivo e mais afirmador do mundo, que não só aprendeu a se resignar e suportar tudo que existiu (...)" (NIETZSCHE, 2005b, p. 54), mas que se eleva a uma condição de afirmar o retorno de tudo novamente, tal como existiu. O caminho apresentado por Nietzsche para a formação do filósofo passa pela aparição dos chamados "espíritos livres". Quando Nietzsche publicou *Humano, demasiado humano*, em 1878, deu-lhe como subtítulo "um livro para espíritos livres". E quem é o espírito livre? É o próprio Nietzsche quem dá a resposta em 1886, quando escreve o prólogo após a primeira publicação da supracitada obra. Ele os criou para ocupar o lugar dos amigos que faltavam, pois "naquele tempo, como disse, eu precisava deles como companhia para manter a alma alegre em meio a muitos males" (NIETZSCHE, 2005a, p. 8). Contudo, esses confrades imaginários não são meros espectros criados como companhia para um filósofo solitário. De fato, Nietzsche vislumbrava a possibilidade de que os espíritos livres pudessem existir, "esses colegas ágeis e audazes". E para que esses espíritos pudessem vir à tona haveria a necessidade da "grande liberação", que no fundo é o impulso lúdico de lançar-se ao jogo vertiginoso da existência.

> Um ímpeto ou impulso a governa e domina; uma vontade, um anseio se agita, de ir adiante, aonde for, a todo custo; uma veemente e perigosa curiosidade por um mundo indescoberto flameja e lhe inflama os sentidos (...) um rebelde, arbitrário, vulcânico anseio de viagem, de exílio, afastamento (...) Talvez um gesto e olhar profanador para trás, para onde até então se adorava, talvez um rubor de vergonha pelo que acabava de fazer, e ao mesmo tempo uma alegria por fazê-lo (...) no qual se revela uma vitória –

[50] Nietzsche pensa nos homens do renascimento italiano, que para ele exemplificaram o que significa ter força plástica para sair de momentos de fissuras e crises, e forjar um novo porvir de modo criativo e afirmativo.

[51] BURCKHARDT, Jacob. A cultura do renascimento na Itália: um ensaio. – Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1991. P. 85.

> uma vitória? Sobre o que? Sobre quem? Enigmática, plena de questões, questionável, mas a primeira vitória (...) (NIETZSCHE; 2005a, p. 9 e 10)

Portanto, o espírito livre é um antecedente do processo de formação do filósofo jogador nietzschiano. É uma necessidade pela qual ele deve viver sua experiência lúdica no mundo. O espírito livre delimita um espaço de tensão acerca da liberdade em Nietzsche. A liberdade requer solidão e isolamento em meio a um processo amargo de luta contra os valores estabelecidos como verdades absolutas. É preciso alcançar "a madura liberdade do espírito, que é também autodomínio e disciplina do coração e permite o acesso a modos de pensar numerosos e contrários" (NIETZSCHE: 2005a, p. 10). Ou seja, o espírito livre passa por um processo de refinamento interior visando o autodomínio em vista da experimentação do mundo. É importante salientar que o espaço para a liberdade humana não pode estar descolado do problema da necessidade. Não há liberdade fora do reino das necessidades. Esse filósofo é o rebelde que rompe as amarras com o mundo moral para forjar um caminho próprio e perigoso no grande jogo de dados da existência. Viver na solidão entre os homens é um aparente paradoxo, pois se tomarmos a figura de Zaratustra, o que sobe as montanhas, ele mesmo precisava estar entre os homens. Mas a solidão é dura e requer fortaleza de espírito, e quem a possui é detentor da "grande saúde", que é "o excesso de forças plásticas, curativas, reconstrutoras e restauradoras (...) o excesso que dá ao espírito livre o perigoso privilégio de poder viver por experiência e oferecer-se à aventura" (NIETZSCHE, 2005a, p. 11). Note-se, porém, que essa formulação é do prólogo de *Humano, demasiado humano*, escrito em 1886, portanto, alguns anos após a primeira publicação. Não deve escapar o fato de que o prólogo pertence a uma fase mais madura do pensamento de Nietzsche.

Neste ponto, chegamos a outro importante aspecto na problemática do sentido do jogo no pensamento nietzschiano, a saber, a forma com que Nietzsche encara as coisas do mundo como enigmas que devem ser desvendados na medida do possível. O mundo, a vida e suas múltiplas forças são enigmáticos, e é necessário ao filósofo decifrar os sinais dos enigmas oferecidos pela existência. Portanto, o filósofo jogador deve mergulhar nas profundezas da existência, que é um perscrutar a alma humana em sua profundidade.

De fato, os escritos de Nietzsche em sua fase tardia parecem acentuar o caráter enigmático do homem e das coisas que o cercam. A base dessa perspectiva é uma "boa vontade com horizontes inconclusos, certa precaução inteligente diante de

convicções [...] é possível que se veja aí em parte a cautela da criança queimada [...]" (NIETZSCHE; 2013, p. 120). Cautela diante do mundo e do homem, pois a criança que se queima experimentou os perigos e as dores do fogo; ou seja, de algo efetivo no mundo. "Mais essencial, porém, me parece o instinto epicurista de um amigo de enigmas, que não quer se deixar privar do caráter enigmático das coisas" [52].

O mundo é enigmático devido à multiplicidade de formas vitais que se apresentam na vida, e, nesse sentido, também ao próprio homem. Portanto, o olhar perspectivista permite ao filósofo jogador não cair na armadilha das "oposições quadradas", desejando, inclusive, "uma boa parcela de insegurança nas coisas e que elimina as oposições" [53], ou seja, é preciso mergulhar no abismo da insegurança que é a vida, em suas variadas facetas permitindo-lhe encará-la "como amigo das cores intermediárias, das sombras, das luzes da tarde e do mar sem fim" [54]. Mas se o mundo é enigmático, também o homem é um enigma.

> Com a força da sua visão e intuição espiritual, cresce a distância e como que o espaço em volta do homem: o seu mundo torna-se mais fundo, aparecem-lhe novas estrelas no horizonte, novos enigmas e imagens. Talvez tudo aquilo em que o olhar do espírito exercitou sua penetração e perspicácia tenha sido justamente exercício, oportunidade para o jogo, coisa para crianças e cabeças infantis (NIETZSCHE, 2005b, p. 55).

Portanto, o próprio homem torna-se parte de um mundo profundo, um mundo a ser decifrado e experimentado dado o seu caráter de enigma. É interessante notar a relação entre a passagem acima e a segunda dissertação do livro *Genealogia da moral*, publicado em 1887, quando Nietzsche apresenta a sua hipótese da má consciência. Como vimos acima[55], ela foi um complexo e lento processo de contenção dos instintos primitivos e animalescos, a partir do avanço da civilização. Nietzsche interpretou esse fenômeno como um dos mais formidáveis lances de dados no jogo apresentado por Heráclito.

Se Nietzsche pensa o homem, as coisas e o mundo como carregadas de enigmas, o que pensa sobre a verdade? Vimos anteriormente o embate entre as forças no âmbito do conhecimento, tendo como grande protagonista o lúdico impulsionando um combate do qual Nietzsche se reconhece herdeiro. O

[52] Op.Cit.
[53] Op.Cit.
[54] Op.Cit.
[55] Ver a Segunda Dissertação de Genealogia da Moral. (2008, 68)

desdobramento dessa luta é irremediavelmente o enfrentamento das questões referentes à verdade. Guarda a verdade relação com o jogo do homem no mundo? Depois de comparar a verdade a uma mulher, e de ironizar a maneira como os filósofos dogmáticos tentaram uma aproximação para conquistá-la, que teria sido de "uma terrível seriedade" (2005b, p.7), Nietzsche assinala o caráter enigmático da busca humana pela verdade.

> A vontade de verdade, que ainda nos fará correr não poucos riscos, a célebre veracidade que até agora todos os filósofos reverenciaram: que questões essa vontade de verdade já não nos colocou! Estranhas, graves, discutíveis questões! Trata-se de uma longa história (...). Que surpresa, se por fim nos tornamos desconfiados, perdemos a paciência, e impacientes nos afastamos? (NIETZSCHE, 2005b, p.9)

Nietzsche tem em mira, fundamentalmente, a tradição filosófica ocidental, fundada na filosofia socrático-platônica, e em sua recepção pelo cristianismo. Sua crítica está endereçada à "invenção platônica do puro espírito e do bem em si", (NIETZSCHE: 2005b, p.8) que teria colocado "a verdade de ponta- cabeça" [56] ao negar a perspectiva, que é "a condição básica de toda a vida" [57]. A interpretação de Nietzsche acerca da filosofia de Platão aponta para o elemento de cisão entre corpo e alma, onde esta última é a portadora do processo de ascensão da alma ao mundo das formas perfeitas, o mundo do sumo bem e do puro espírito, um mundo inexistente segundo Nietzsche. Na esteira da crítica ao platonismo, Nietzsche ataca o cristianismo eclesiástico, que em sua visão utilizou a filosofia de Platão para fazer do cristianismo "platonismo para o povo" [58] . O avanço do cristianismo eclesiástico engendrou as forças que passaram a enfrentá-lo produzindo "uma magnífica tensão do espírito, como até então não havia na terra" [59]. Como herdeiro dessa luta, Nietzsche assume "toda a necessidade do espírito e toda a tensão do seu arco! E talvez também a seta, a tarefa e, quem sabe? A meta" [60].

Portanto, ao assumir a luta contra a moralização da verdade e do conhecimento no ocidente, Nietzsche a coloca nos termos de um jogo a ser jogado, pois "com essa esfinge, também nós aprendemos a questionar [...]" (2005b, p. 9). Essa

[56] Op.Cit.
[57] Op.Cit.
[58] Op.Cit.
[59] Op.Cit.
[60] Op.Cit.

disputa no plano do conhecimento forjou como vimos acima, o movimento lúdico do qual o pensador alemão é herdeiro confesso.

> Quem, realmente, nos coloca questões? O que, em nós, aspira realmente à verdade? [...] O problema do valor da verdade apresentou-se diante de nós – ou fomos nós a nos apresentar diante dele? Quem é Édipo, no caso? Quem é a esfinge? Ao que parece, perguntas e dúvidas marcaram aqui um encontro". [61].

Para Nietzsche, não há dúvida de que enfrentar essa questão é um problema de primeira ordem "pois nisso há um risco, como talvez não exista maior" [62]. De fato, o autor de *Zaratustra* já havia questionado a verdade no escrito *Sobre verdade e mentira num sentido extra-moral*, e a tinha caracterizado como um "jogo de dados do conceito". Nesse texto de 1873, Nietzsche já questionava de onde teria vindo "o impulso à verdade!" Como pode o homem "alcançar aquele enigmático impulso à verdade" (1983, p. 46) é a questão de Nietzsche, e ele coloca o problema nos termos de um jogo jogado pelo intelecto humano a partir do disfarce. Segundo ele, "o intelecto como um meio para a conservação do indivíduo, desdobra suas forças mestras no disfarce". (1983, p. 45). Sua visão parte do pressuposto de que o homem é o mais frágil dos animais e "aos mais infelizes, delicados e perecíveis dos seres", o intelecto foi-lhe concedido pela natureza para a sua conservação. Aqui não há ainda a noção de vontade de poder para superar o limite da autoconservação. A arte do disfarce se mostrará em sua forma mais desenvolvida no homem, e Nietzsche acha surpreendente que o impulso à verdade tenha surgido entre eles, já que "estão profundamente imersos em ilusões e imagens de sonho [...] o que sabe o homem sobre si mesmo"! (1983, p. 45). Ao mesmo tempo, e, curiosamente, este mesmo homem é admirável não por causa do seu impulso à verdade, mas como "gênio construtivo, que consegue erigir sobre fundamentos móveis e como que sobre água corrente um domo conceitual infinitamente complicado [...]" (1983, p. 49). Portanto, a construção da linguagem como representação e necessidade de convenção implica na possibilidade de fixar através das convenções o que seja a verdade. "O que é a verdade, portanto? Um batalhão móvel de metáforas, metonímias, antropomorfismos, enfim, uma soma de relações humanas [...] (1983, p. 48). O que está em jogo é a análise da linguagem como formação de conceitos. "O que se passa com aquelas

[61] Op.Cit.
[62] Op.Cit.

convenções da linguagem? [...] É a linguagem a expressão adequada de todas as realidades"? (1983, p. 47).

Nietzsche defende que a linguagem, como formação de palavras é essencialmente humana, inicialmente um estímulo nervoso com figuração em sons. O homem cria as metáforas a partir das percepções dos estímulos nervosos, e a metáfora, nessa visão, é muito mais rica que o conceito pronto e elaborado. A metáfora intuitiva é fundamental para o homem criar, ao passo que a metáfora como conceito cristalizado leva o homem à passividade da aceitação de todas as normas que a sociedade lhe impõe. Portanto, "no interior desse jogo de dados do conceito, porém, chama-se verdade usar cada dado assim como ele é designado" (NIETZSCHE, 1983, p. 45). Aqui a identificação das verdades estabelecidas como jogo de conceitos encontra as suas determinações na gramática, na moral, na filosofia, na política, enfim, nas variadas esferas das sociedades onde os discursos e os usos do que seja a verdade são estabelecidos. Segundo o filósofo alemão, a experiência do homem intuitivo, que através da metáfora intuitiva ainda não se encontra preso nas amarras das verdades cristalizadas entre os homens, é uma experiência muito mais rica em possibilidades criativas que possam dar sentido à vida. Nesse sentido, poderíamos seguir uma linha de raciocínio que considerasse a metáfora como uma via para o jogo; ou seja, um caminho lúdico que possibilitasse uma nova humanidade. Esse ponto aparecerá nas obras posteriores de Nietzsche. Esse é um dos aspectos que retomaremos no capítulo três.

Voltando ao ponto do tema do enigma na obra do autor de *Zaratustra*, em sua monumental obra, Charles Andler[63], ao interpretar *Além do bem e do mal*, já percebia o caráter enigmático do pensamento nietzschiano. Segundo ele, Nietzsche "nos faz uma confissão pessoal ao nos avisar que, nos homens mais profundos, a fala serve, sobretudo, para dissimular o pensamento" (ANDLER, 2016, p. 649). Essa dissimulação não seria uma estratégia do jogo nietzschiano? E continua afirmando que "há livros que são escritos para melhor silenciarmos, para nos refugiarmos atrás de um cenário, a fim de nos tornarmos mais invisíveis. Uma filosofia pode esconder uma filosofia muito diferente da que ela exprime". [64]. De fato, esse cenário é o espaço do jogo que a filosofia de Nietzsche manifesta. Na perspectiva desse trabalho, a obra *Além do bem e do mal* expressa a solidificação da figura do filósofo jogador, que Nietzsche vislumbrou para o futuro, e, neste sentido, a posição apresentada por Andler

[63] ANDLER, Charles. Nietzsche: vida e pensamento, vol; 1 ed – Rio de Janeiro: Contraponto: Editora PUC – Rio, 2016.
[64] Op. Cit.

deixa no horizonte a possibilidade de identificação do lúdico como uma importante determinação no pensar do filósofo alemão. Segundo ele, “essa doutrina secreta talvez zombe da que é mostrada, e vice-versa. Seria estabelecer uma hierarquia criteriosa dos filósofos classificá-los segundo seu riso; e há um riso que é feito apenas para os deuses” (ANDLER, 2016, p. 649). Portanto, o lúdico é critério para delinear profundamente o alcance de qualquer filosofia. Em Nietzsche, parece que há uma hierarquia de sabedorias onde a mais ressaltada e valorizada como perspectiva é a constituição de uma filosofia voltada a revelar o lúdico como instrumento de uma nova configuração para o humano. Uma filosofia que tem a sua força identificada com a noção de jogo e de combate.

A referência ao trabalho de Andler torna-se pertinente à medida que a questão da escrita nietzschiana pode ser pensada dentro da esfera lúdica do jogo. É na época de *Além do bem e do mal* que Nietzsche escreve alguns prefácios para algumas de suas obras anteriores, assim como escreveu o livro V do *A gaia ciência*, que fora publicada em 1882; ou seja, na fase do amadurecimento da noção do filósofo jogador. O aforismo 381 parece reforçar a perspectiva de Nietzsche em fazer da escrita uma arte de jogar e combater.

> Não queremos apenas ser compreendidos ao escrever, mas igualmente não ser compreendidos. De forma nenhuma constitui objeção a um livro o fato de uma pessoa acha-lo incompreensível: talvez isso estivesse justamente na intenção do autor – ele não queria ser compreendido por “uma pessoa”. Todo espírito e gosto mais nobre, quando deseja comunicar-se escolhe também os seus ouvintes. (NIETZSCHE, 2001, p. 284).

É interessante percebermos o estado de tensão na escrita de Nietzsche no que tange ao caráter de combate e agressividade próprios da luta do filósofo jogador, mas também no que respeita à prudência como algo necessário na estratégia do jogo. Não se mostrar de modo fácil e ingênuo no campo de luta que é a vida humana. Aqui há algo de Gracianesco no modo de jogar nietzschiano. “Jogar jogo aberto não é de utilidade nem de gosto. O não se declarar deixa suspenso, e mais quando a elevação do cargo dá ensejo à expectação universal; insinua mistério em tudo e pela arcanidade provoca veneração”. (GRACIAN, 1996, p. 31). Baltasar Gracián viveu no mesmo século de Pascal, eles foram contemporâneos. Pascal foi um dos grandes pensadores que repercutiram na filosofia de Nietzsche, pelo qual tinha grande respeito. Ele escreveu, assim como Gracián, na forma dos aforismos. A despeito de não estarmos considerando qualquer influência direta do jesuíta espanhol no pensamento de

Nietzsche, é impressionante a proximidade do jogo de máscaras a partir da escrita. Também devemos isso ao barroco. “Mesmo no se fazer entender convém fugir da lhaneza, assim como no trato não se há de expor o interior a todos. O silêncio recatado é o santuário da cordura. A resolução declarada nunca foi estimada (...)”. (GRACIAN, 1996, p. 32). A escrita nietzschiana é herdeira da forma aforismática que, segundo Andler tem nos moralistas da França a fonte de inspiração. Vejamos o motivo da escolha segundo o biógrafo francês germanista:

> [...] como exposição descontínua, [...] por ser este, entre os moralistas franceses, a fina flor da mais encantadora e inventiva sociabilidade que já existiu, o resíduo da mais delicada conversa entre homens não deturpados pelo cacoete profissional, mas habituados à análise, à arte de ver com clareza neles mesmos e nos outros. (2016, p.16).

Porém, a relação entre Nietzsche e Pascal dá-se para além da influência da forma de escrita por aforismos. De fato, embora cristão, o filósofo francês era um homem trágico, que teria sido impedido de alcançar o elemento crucial de afirmação de sua composição essencial. Diz Nietzsche: “Que eu não leia Pascal, mas o ame, como a mais instrutiva vítima do cristianismo, lentamente assassinado primeiro corporalmente, depois psicologicamente [...]” (2008a, p.39). O ponto mais importante no que diz respeito ao tema do jogo é que o filósofo francês compõe o quadro trágico da condição do homem, mas o seu caminho não é afirmativo. De fato, em Pascal a condição humana está fundada numa infelicidade que está estruturada na *“*nossa condição fraca e mortal, e tão miserável que nada nos pode consolar quando nela pensamos com maiores detalhes” (PASCAL, 1994, p. 21). Para fugir de sua condição de infelicidade, o homem busca diferentes divertimentos, dentre eles o jogo. Segundo Pascal, o homem busca o jogo para fugir de ter que pensar em sua miserável condição.

> Daí o jogo, a conversação das mulheres, a guerra e os grandes empregos serem tão procurados. Não porque haja efetivamente felicidade nisso (...) O que se busca não é essa vida mole e tranquila que nos faria pensar em nossa feliz condição (...) mas sim a balbúrdia, que nos desvia de pensar em nossa condição e nos diverte. (1994, p. 22)

Pascal não vê tanto problema na busca pelo divertimento, pois reconhece que “sem divertimento não há alegria; com o divertimento não há tristeza”. O problema, é que “[...] buscam como se a posse das coisas que buscam os devesse tornar verdadeiramente felizes [...]”. (1994, p. 23). De qualquer modo, embora veja Pascal como vítima do cristianismo, pois, para Nietzsche, Pascal foi um grande homem que sucumbiu segundo Nietzsche ao “sacrifizio dell’intelletto” provocada pela fé cristã. . A infelicidade no homem, diz Pascal, é proveniente “de uma única coisa, que é não saber permanecer em repouso num quarto”. (1994, p. 23).

O homem em Pascal somente é verdadeiramente feliz enfrentando sua condição trágica no repouso. O jogo é um divertimento para fugir do enfrentamento de sua efetiva condição. O caminho não é o jogo, mas o repouso. Outro ponto é que a dúvida pascaliana acaba sendo uma aposta, mas não o verdadeiro jogo. Essa é a posição de Deleuze, para quem Pascal, dentre outros trágicos, segue a linha da aposta. “Se invocamos a aposta de Pascal, é para finalmente concluir que ela nada possui em comum com o lance de dados”. (DELEUZE; S/D, P. 58). A aposta de Pascal exclui a dúvida sobre Deus, e nesse sentido, ela fragmenta o jogo. O trágico nietzschiano é a afirmação de todo acaso de uma vez.

De qualquer forma, e retornando ao ponto acerca da importância do aforismo em Nietzsche gostaríamos de levantar a suspeita de que ele também pode ser interpretado como um desafio feito ao leitor. Trata-se de impor ao leitor a condição de que este também seja um jogador. “Uma máxima”, diz Nietzsche, “é um elo numa cadeia de pensamentos. Exige que o leitor recomponha por seus próprios meios essa cadeia. É pedir muito”. (NIETZSCHE apud ANDLER, 2016, p. 23). Portanto, o jogo pela escrita de Nietzsche é uma forma lúdica de combate no mundo do conhecimento. Segundo Andler, “a filosofia de Nietzsche tem por instrumento a arte sutil e flexível da esgrima verbal que, desde o Renascimento, desenvolveu-se na amável, orgulhosa e exigente sociedade francesa do Antigo Regime” (2016, p. 16)

Outro aspecto que gostaríamos de trazer à baila na obra de Andler é a questão da máscara na filosofia de Nietzsche. Segundo ele, Zaratustra apresenta-se como um cético conquistador, um ceticismo “fredericiano e militar”. Contudo, “esse ceticismo não é a base do seu pensamento. Encobre-se mais um enigma, que ele se recusa a revelar” (ANDLER, 2016, p. 650). Nesse sentido, cumpre que o intérprete de Nietzsche assuma a tarefa de “tirar essa máscara e procurar, por trás da filosofia que o disfarça,

o verdadeiro rosto de Nietzsche" [65]. A despeito de ser tentadora a proposta de buscar o Nietzsche verdadeiro por detrás das máscaras, entendemos que a máscara é inexorável no pensar de Nietzsche, e, nesse sentido, vemos como um grande risco buscar o verdadeiro Nietzsche, já que o próprio Andler, ao citar Nietzsche, nos fornece, talvez, a resposta do enigma de seu pensamento: "Convém guardar os trezentos primeiros planos e também os óculos escuros, pois há casos em que não devemos deixar ninguém nos olhar nos olhos, menos ainda em nossas profundezas". (NIETZSCHE apud ANDLER, 2016, p. 650).

Com efeito, a pista talvez esteja aí, já que ao criar barreiras em suas profundezas, ele propõe que cada um mergulhe nas suas próprias profundidades. Esse é o movimento do jogo. Essa passagem de Nietzsche citada por Andler é da obra *Além do Bem e do Mal*, aforismo 284, que na perspectiva desta pesquisa acentua o caráter do filósofo jogador em máscaras. Segundo Nietzsche, "tudo que é profundo ama a máscara" (2005b, p. 42). É imprescindível ressaltar que a máscara em Nietzsche não significa desonestidade. A máscara é o movimento da vida. Ela é profunda e misteriosa para Nietzsche. "É a partir do mais profundo que o mais elevado deve chegar à sua altura", diz Zaratustra. (NIETZSCHE: 2011, p. 147). O exemplo utilizado pelo eremita é a imagem das altas montanhas que vêm do mar, como possibilidade de vislumbrarmos as máscaras que a própria vida apresenta. O filósofo jogador joga com máscaras, pois "todo espírito profundo necessita de uma máscara" (NIETZSCHE: 2005b, p. 43). Se a máscara é parte da vida, ao homem cumpre lançar mão da máscara para o viver em sociedade. Ela é sinal de pudor e de retidão, pois "não existe apenas insídia por trás da máscara – há muita bondade na astúcia". (2005b, p. 42). O filósofo dado ao jogo deve ser astuto no movimento de encontro com os homens e com a própria vida. Deve saber ocultar-se, segundo Nietzsche, diante daqueles que não são seus iguais. Isto não significa isolamento sem contato com os homens comuns, pois segundo Nietzsche o verdadeiro filósofo deve penetrar no "estudo do homem médio, estudo sério, prolongado, que exige muita dissimulação (...)". (2005b, p. 31). Portanto, ao filósofo jogador cumpre saber utilizar as várias máscaras disponíveis para o trânsito entre os homens confirmando as palavras de Nietzsche, que diz "toda filosofia também esconde uma filosofia, toda opinião é também um esconderijo, toda palavra também uma máscara". (NIETZSCHE: 2005b, p. 175). Cabe ressaltar que Andler parece ter sido um dos pioneiros no trato da questão das máscaras no pensar nietzschiano, nas primeiras décadas do século XX. Porém,

[65] Op. Cit.

Andler não coloca a perspectiva do jogo como uma grande determinação dessa filosofia, embora abra uma via de acesso ao lúdico em Nietzsche.

Do mesmo modo, a obra de Julian Young [66] , apresenta uma interessante tipologia do filósofo nietzschiano. Na biografia filosófica sobre o pensador alemão, Young apresenta dois tipos filosóficos que, segundo ele, podem ser visualizados no *Além do bem e do mal.* A ideia é interpretar que tipo de filósofo Nietzsche tinha em mente quando escreveu tal obra. Em sua visão, a filosofia de Nietzsche, influenciada que estava pelo social-darwinismo; ou seja, pela ideia de que apenas os mais fortes e mais aptos sobrevivem no processo de seleção natural, que perpassa a sociedade, buscava uma forma de enfrentamento no que tange às condições mutáveis da vida. Como desdobramento, Nietzsche tornou-se um adversário de todo igualitarismo representado no movimento democrático, liberal ou socialista. Como superar a doença da modernidade? Segundo Young, Nietzsche forjou dois tipos de filósofo do futuro:

> Chamarei o primeiro tipo de "filósofo vitorioso". ( Em sua insanidade [...] Nietzsche pensava que ele era o filósofo vitorioso, e na megalomania que o dominou ele acreditava que tinha o poder de depor as cabeças coroadas da Europa). O segundo tipo, "o filósofo visionário", alguém assim como Nietzsche, que representava e transmitia uma nova maneira de pensar e de viver.
>
> Essa ambiguidade também pode referir-se à concepção do filósofo como "comandante e legislador". Às vezes havia um indiscutível renascimento do rei filósofo de Platão. (2014, p. 517).

Note-se que na interpretação de Young, temos diante de nós a presença de variáveis tipológicas do filósofo do futuro, como o visionário, o vitorioso, o comandante e legislador, e o rei filósofo de Platão. Em nossa perspectiva a ambiguidade apontada por Young talvez desapareça quando imaginamos que o lúdico é uma das grandes determinações do pensamento nietzschiano. Na perspectiva desse trabalho, as diferentes definições apenas são possíveis devido ao tipo do filósofo dado ao jogo. A figura do pensador que joga ajuda a lançar luz nas ambiguidades que muitos identificam no pensamento de Nietzsche. Mais do que isso, o modelo do filósofo lúdico possibilita esclarecer o motivo de Nietzsche assumir diferentes facetas, já que ele próprio definiu-se como "uma nuance". (NIETZSCHE, 2008a, p. 100). Em *Além do bem e do mal*, o filósofo alemão nos deixa uma boa indicação das várias nuances do

[66] YOUNG, Julian. Nietzsche: uma biografia filosófica – 1ed – Rio de Janeiro: Forense, 2014.

filosofar com máscaras de jogo. Segundo Nietzsche, “talvez seja indispensável, na formação de um verdadeiro filósofo, ter passado alguma vez pelos estágios em que permanecem, em que têm de permanecer os seus servidores, os trabalhadores filosóficos”; (2005b, p. 105). Como vimos acima[67] , trata-se de percorrer diferentes nuances que compõem a atividade do filósofo dado ao jogo, como é o caso de Nietzsche. Mais do que buscar em algumas tipologias um formato para pensarmos o que Nietzsche vislumbrava para os filósofos do futuro, talvez seja interessante pensarmos o próprio Nietzsche, e a sua filosofia na perspectiva do jogo, pois o próprio filósofo nos deixou em toda a sua obra as indicações de que tanto o que foi ocultado como aquilo que foi mostrado em seu pensamento faz parte do trajeto do filósofo jogador.

Na perspectiva desse trabalho, o lúdico não é algo idílico, ou mesmo um elemento anódino para a compreensão e interpretação do pensar de Nietzsche. Ele é um condicionante que na passagem da fase média para a última fase tardia do perspectivismo transformou-se num dos fatores essenciais do filosofar com o martelo. Se em *Humano, demasiado humano*, o jogo estava inferiorizado em relação à arte e à filosofia, em *Além do bem e do mal* o lúdico já estava consolidado como o ponto cardinal do filosofar agonístico de Nietzsche. Esse é o nexo com a epígrafe que abre o presente capítulo. O jogo é indício de grandeza e um pressuposto fundamental para que Nietzsche enfrente as grandes tarefas da sua filosofia. Portanto, em nossa perspectiva, o lúdico é essencial no pensar de Nietzsche, a despeito das polêmicas envolvendo as questões políticas acerca de suas posições, como expostas na análise de Losurdo[68]. Em sua visão, o pensamento de Nietzsche não pode ser compreendido sem o seu inexorável vínculo político com o reacionarismo aristocrático. A obra do filósofo alemão seria a expressão de uma luta vigorosa não apenas ao socratismo-platonismo, e ao cristianismo, mas, sobretudo, ela seria a força intelectual que se defronta contra a ascensão do movimento igualitário, que desenha as cores do liberalismo, do democratismo, mas fundamentalmente do socialismo. A primeira obra publicada por Nietzsche, *O nascimento da tragédia*, é a expressão primeira da determinação do político na filosofia nietzschiana. Nesse sentido, não é a Grécia antiga e sua arte o ponto crucial do pensamento de Nietzsche, mas sim o enfrentamento do socialismo, que segundo Losurdo, segue um fio na interpretação nietzschiana, a partir do socratismo-platonismo-cristianismo. O socialismo é um

[67] Na página 48 apresentamos algumas das facetas que o filósofo jogador incorpora no trânsito de sua filosofia lúdica.

[68] LOSURDO, Domenico. Nietzsche: o rebelde aristocrata: biografia intelectual e balanço crítico – Rio de Janeiro: Revan, 2009.

rebento desse longo processo de ascensão da consciência de rebanho. Nessa visão, o darwinismo e a judeofobia, a repulsa aos pobres e miseráveis da terra são marcas inerentes ao moralista, e ao brutal rebelde aristocrata.

A despeito de não ignorarmos a questão das influências do momento político no pensamento de Nietzsche, preliminarmente admitimos que a determinação do lúdico coloca-nos na posição de colocar em suspenso a ideia de que toda a obra de Nietzsche é fruto de sua luta contra o movimento revolucionário pela igualdade. Em nossa posição, o primeiro impacto sofrido por Nietzsche no que tange ao tema da luta e do combate dentro da existência foi a intelecção do devir e do perecimento de tudo que existe. O devir como obra de arte, como o eterno retorno do mesmo, a intelecção da condição trágica humana a partir da própria condição limitada e de indigência do homem diante da imensidão da vida, o trauma do devir soberano, talvez não possam ser explicados apenas pela determinação do político.

Porém, a dita pesquisa não ignora a denúncia de Nietzsche ao socialismo, à democracia, e ao liberalismo, que ele responsabilizava pela abertura das portas à mediocridade da modernidade. Porém, em nossa perspectiva o pensamento de Nietzsche tem outras variáveis. Talvez a determinação política não seja o único fio condutor, mas um dos aspectos que devemos considerar na filosofia nietzschiana. No entanto, a grande e magnífica obra de Losurdo deixa aberto um caminho que pode ser de grande valia para o tema do lúdico em nossa pesquisa.

Quando Domenico Losurdo aborda *o Assim falou Zaratustra* como um “poema pedagógico do espírito livre e catecismo do radicalismo aristocrático” (LOSURDO; 2009, p. 949) há a demarcação de uma duplicidade nessa obra. De um lado, ela está constituída de “páginas absolutamente fascinantes” [69] , onde o espírito livre busca superar o último homem, tratando de alavancar o cultivo de uma vida autônoma diante da sociedade. Por outro lado, Zaratustra é a manifestação do “aristocrata radical, que ferve de desprezo e de nojo por um mundo em que a plebe (...) domina” [70]. Nessa duplicidade, Losurdo deixa uma interessante passagem para o diálogo com o tema do lúdico, a despeito de sua posição acerca da determinação do político na obra de Nietzsche. Quando ele apresenta a relação entre *eros* e *polemos* em Nietzsche e o poeta Heine, ele constitui uma interpretação sugestiva ao afirmar que “não é certamente a denúncia da ‘moral austera’ própria do cristianismo que constitui o aspecto mais novo e mais importante de Nietzsche. (...)” (LOSURDO, 2009, p. 952). O

[69] Op.Cit.
[70] Op.Cit.

cristianismo já vinha sendo denunciado pelo próprio Heine. O ponto central é de outra natureza no filósofo alemão:

> [...] há outra razão. O amor, cuja ausência o filósofo lamenta no musicista condicionado pelo "úmido norte" e ainda influenciado pelo cristianismo, é o amor como *fatum*, como fatalidade, cínico, inocente, cruel – e, exatamente nisto, natureza, é o amor que nos seus instrumentos é guerra, no seu fundo é o ódio mortal dos sexos. (LOSURDO, 2009, p. 956).

O que está em questão é a recondução do corpo ao lugar que o cristianismo lhe vedou; ou seja, valorizar o corpo como fundamento da afirmação trágica da vida. No *Zaratustra* podemos verificar a valorização nietzschiana do sentido terreno da vida em sua relação com a apreensão do mundo no processo de conhecimento do homem. Nesse sentido, a filosofia de Nietzsche busca recuperar a plenitude do humano a partir da valorização dos sentidos. Segundo Losurdo, "diversamente do que nos iluministas, a reabilitação do corpo em Nietzsche não é apenas o reconhecimento do valor da vida sexual, da limpeza, da saúde" (2009, p. 957), mas também tomando valores da aristocracia do islã em sua contraposição ao cristianismo. Naquela aristocracia vigoravam valores viris e guerreiros, onde estavam estabelecidos os aspectos de uma cultura agonística e hierárquica. O niilismo, por exemplo, apresenta, "essa incapacidade de apreciar os valores do *eros*, do *polemos*, e da hierarquia (...)" [71] , e isto, aos olhos de Nietzsche, seria fruto do instinto de rebanho ligado aos estratos sociais mais baixos da sociedade, que desfraldavam as bandeiras da justiça e igualdade social.

Portanto, o tema do trágico não pode estar dissociado da questão do amor e da guerra. Segundo Losurdo, o trágico "se manifesta também como *eros"* (2009, p. 956). A guerra também preside os assuntos do amor. Lembremos Nietzsche, para quem "na maior parte dos amores, há alguém que joga e alguém que deixa jogarem com ele: amor é, antes de tudo, um pequeno diretor de teatro". (2013, p. 68). Sendo assim, podemos perceber que o amor nietzschiano se manifesta em diferentes formas no grande jogo de dados da existência. Amor ao amigo, ao inimigo, à vida, ao devir, ao jogo e ao combate, enfim, o amor fati, constitutivo de uma erótica filosófica, que pode ser obsevada em diferentes obras de Nietzsche, como *A Gaia Ciência*, *Além do Bem e do Mal*, *Assim Falou Zaratustra*, *Crepúsculo dos Ídolos*, além de passagens de seus fragmentos póstumos.

---

[71] Op. Cit.

Até aqui, discutimos a presença da noção de jogo no pensamento de Nietzsche como uma importante determinação em seu filosofar. Primeiramente trouxemos a relação entre jogo e filosofia e sua repercussão no pensar de Nietzsche. Depois aduzimos a noção de jogo nietzschiana a partir de sua vinculação ao pensamento de Heráclito. Vimos como a ideia de jogo do devir correspondia às angústias de Nietzsche com o devir soberano, com o impacto causado pela consciência da finitude e do perecimento da vida. O jogo de dados da existência é inocente, ou seja, é desprovido de qualquer valor e sentido em si mesmo. Em Nietzsche, deve-se entender a ausência de sentido da vida como movimento caótico sem qualquer fundamento moral. Cabe ao homem dar sentido ao viver a partir de sua própria criação enquanto ser que valora e instaura valores. Essa foi a lição que Nietzsche absorveu de sua interpretação da filosofia do pensador chamado de O obscuro, cujo desdobramento é uma estética do devir, a justificação estética da existência.

Porém, se a vida é um grande jogo de dados presente na efetividade do devir qual é o papel que cabe ao vivente que inventou o conhecimento, e que vive melancolicamente com a certeza de que um dia irá perecer? Ao homem é possível protagonizar o jogo trágico apenas tornando-se um grande jogador. Nesse sentido, interpretamos o aparecimento de uma perspectiva fundada na importância do lúdico como impulso de combate na esfera do conhecimento, identificando no *A gaia ciência* o desenho dessa luta, que se constituiu como configuração da figura do filósofo jogador.

Além disso, vimos que *A gaia ciência* apresenta a ética do *amor fati*, e a perspectiva de uma erótica filosófica, que configura um horizonte de prática de vida, que terá no *Zaratustra* e no *Além do bem e do mal* a fórmula mais acabada do filósofo que joga. Poderíamos, então, numa síntese precária, estabelecer que em *Humano, demasiado humano* o jogo está abaixo do filósofo e do artista, ou pelo menos numa escala inferior. Em *Aurora,* Nietzsche sinaliza o erro do homem pelo seu afastamento do lúdico, o que o levou a moralizar o mundo e, concomitantemente, ao seu empobrecimento espiritual. Já na obra *A gaia ciência*, o lúdico é um impulso no combate das verdades. No grande combate sobre a condição humana na vida, no embate entre viver e conhecer, Nietzsche assume a sua condição de filósofo jogador, que joga o jogo da tensa relação entre conhecimento e vida na esfera do saber de modo erótico. Além disso, *A gaia ciência* anuncia a chegada de *Zaratustra*, que em nossa perspectiva materializa o tipo do filósofo jogador, que será apresentado com outra linguagem no *Além do bem e do mal,* e que, nesse sentido, pode ser interpretado como a refinada afirmação do papel fundamental do filósofo jogador no

futuro da humanidade. Por fim, no *Crepúsculo dos Ídolos* Nietzsche interpreta a filosofia socrático-platônica como uma erótica agonística, o que nos levou a indagar a possibilidade de olharmos todo esse movimento lúdico do pensamento nietzschiano como a delineação de uma nova erótica. Então, nesse momento, talvez pudéssemos afirmar que o jogo passou por uma fusão com a arte e a filosofia, tornando-se um elo essencial em seu pensamento. Esse amálgama é responsável pela gaia ciência, um saber lúdico e zombeteiro.

Cumpre agora, no próximo capítulo, discutirmos a obra *Assim falou Zaratustra* como um escrito fundamental para o tema desta dissertação, pois o ponto central a ser desenvolvido é a ideia de que *Zaratustra* expressa a figura do filósofo erótico jogador. Veremos que para se chegar ao super-homem cumpre que se jogue com força plástica o grande jogo de dados no tabuleiro da vida.

## CAPÍTULO 2 – ZARATUSTRA: O ERÓTICO JOGADOR NIETZSCHIANO

> Chacoalhando palavras e dados, engano meus solenes guardiães: minha vontade e minha finalidade escaparão a esses severos vigias. (NIETZSCHE, 2011, p. 166).

### 2.1 – O jogo no Zaratustra

O eixo principal do presente capítulo gira em torno da ideia de que no *Zaratustra* o fundamento da experiência filosófica de uma vida é o jogo. A obra *Assim falou Zaratustra* aduz a figura do filósofo jogador nietzschiano, aquele que fez da vida uma oportunidade de conhecimento, e local para jogos e danças. Nela, o lúdico é alavancado ao extremo em sua relação com a filosofia. Ali, tanto a escrita de Nietzsche, como a prática de vida de Zaratustra, o filósofo eremita trágico-lúdico, indicam que a dita obra talvez possa ser interpretada como o momento em que a filosofia experimental de Nietzsche projeta a imagem do grande tabuleiro do jogo de dados da existência como o lugar necessário para o filósofo dionisíaco, que assumiu conscientemente o jogo como o pressuposto e critério para o viver. Nessa perspectiva, a morte de deus e o problema do niilismo, o super-homem, a vontade de poder e o pensamento abismal do eterno retorno do mesmo devem ser compreendidos nessa obra à luz da noção de jogo nietzschiana. Aqui, esta noção engloba um princípio cósmico, uma ética, e uma estética.

Ainda no âmbito do problema do jogo, e da figura do filósofo jogador, aponta no horizonte da presente pesquisa a configuração de uma erótica filosófica no pensamento de Nietzsche, que como vimos no capítulo anterior ganha luz no aforismo 339 da obra *A Gaia Ciência*, a mesma obra que apresenta as noções de amor *fati*, da morte de deus, do eterno retorno do mesmo, e de um amadurecimento da figura do filósofo jogador, mostrando que se trata de obra capital no pensamento nietzschiano. No referido aforismo, o filósofo define a vida como uma mulher sedutora. Pois bem, buscar-se-á discutir a presença da dita erótica filosófica no Zaratustra, à luz das questões envolvendo o jogo e a figura do jogador pensador relacionando-se com duas mulheres em seu processo de luta, de combate, e conquista do amor *fati*, o amor que traduz a afirmação do jogo dionisíaco da vida por parte do filósofo trágico. As duas mulheres são a vida e a sabedoria de Zaratustra, e, como veremos, os diálogos do

eremita com ambas as mulheres são marcados por profunda sensualidade, sedução, combate e conquista. O jogo trágico da vida requer uma relação de amor de combate entre o filósofo jogador, a sua sabedoria e a vida. Esse combate está marcado pela experiência da embriaguez dionisíaca e o mergulho do jogador no grande jogo cósmico da existência. Buscar-se-á discutir, a partir dessa perspectiva, como a erótica nietzschiana está fundada no pensamento do eterno retorno do mesmo.

Para vislumbrarmos a perspectiva do jogo na dita obra, lançaremos mão de algumas imagens que fazem parte das vicissitudes de Zaratustra. Buscar-se-á discutir como elas permitem-nos arriscar as interpretações acerca do filósofo jogador, e da erótica de Zaratustra no âmbito do filosofar nietzschiano. Porém, antes de iniciarmos o percurso de discussão das imagens do *Zaratustra* que chancelam a importância da noção de jogo na dita obra, consagrando a figura do filósofo jogador, cumpre tomarmos como conselho o que o próprio Nietzsche colocou acerca da caracterização do eremita lúdico, já que “para compreender esse tipo, é preciso primeiramente ganhar clareza sobre o seu pressuposto fisiológico”. (2008a, p. 80). O pressuposto indicado por Nietzsche é o que ele denominou como a “grande saúde”. Portanto, antes de mergulharmos nas imagens que nos levarão ao mundo de Zaratustra, faz-se necessário determo-nos ligeiramente no desenho que o próprio autor da personagem faz acerca dessa figura.

Essa caracterização Nietzsche formulou em 1886, no livro V de *A Gaia Ciência*, obra que fora publicada em 1882 com quatro livros. Lembremos que esta obra anuncia o aparecimento de Zaratustra, inclusive fornecendo o início do prólogo da obra no final do livro IV. De qualquer forma, a “grande saúde” é o pressuposto para penetrarmos na figura de Zaratustra. E o que chama atenção é que nessa caracterização é possível a identificação da importância do jogo na prática filosófica que Zaratustra busca efetivar. “Nós, os novos, sem nome, de difícil compreensão, nós, rebentos prematuros de um futuro ainda não provado, nós necessitamos, para um novo fim, também de um novo meio, ou seja, de uma nova saúde, mais forte alerta alegre firme audaz” [...]. (NIETZSCHE, 2001, p. 286). Trata-se, sobretudo, de uma nova saúde para novos saltos e aventuras do homem no jogo da grande criança, que é a vida. É a grande saúde que permite o essencial, a saber, experimentar valores e desejos que façam o filósofo do jogo navegar em mares diversos, e penetrar diferentes estados de espírito. O que Nietzsche busca é “saber como sente um descobridor e conquistador do ideal, e também um artista, um santo, um legislador, um sábio, um erudito, um devoto, um

adivinho, um divino excêntrico de outrora” [72]. Como vimos anteriormente, a filosofia de Nietzsche necessita incorporar diferentes facetas, múltiplas características, o que indica o elemento lúdico presente em seu pensamento. A grande saúde possibilita vislumbrarmos novos mundos e horizontes, “uma terra ainda desconhecida à nossa frente, cujos limites ninguém ainda divisou” (...) [73].

Porém, divisar novos horizontes também é enfrentar os obstáculos do percurso. A moral, os costumes e todo peso dos valores condiciona o jogo e o tabuleiro dos dados. A trama social é violenta e perigosa. Para enfrentar isso, “um outro ideal corre à nossa frente, um ideal prodigioso, tentador, pleno de perigos” (...) (NIETZSCHE, 2001, p. 287). Nem todos têm o direito de chegar a esse caminho. Ele exige o espírito lúdico do filósofo, “que ingenuamente, ou seja, sem o ter querido, e por transbordante abundância e potência, brinca com tudo o que até aqui se chamou santo, bom, intocável, divino” (...) [74]. Portanto, é preciso saber jogar e brincar com a seriedade excessiva imposta por certa tradição se quisermos confrontá-la com algum êxito. Em Nietzsche, a relação entre brincadeira e seriedade dá-se num âmbito de combate a uma forma de pensamento que para o filósofo alemão sempre esteve marcada pela seriedade imposta por aquilo que Nietzsche coloca como a má-consciência, a consciência marcada pela culpa e pelo ressentimento.

Zaratustra é o portador da “grande saúde”. É a figura lúdica que busca elevar o pensar filosófico a uma condição “com o qual, não obstante tudo, só então talvez se alce à grande seriedade, a verdadeira interrogação seja colocada, o destino da alma dê a volta, a tragédia *comece*” (...)[75]. A vida de Zaratustra é a expressão viva da filosofia nietzschiana do jogo. Ao mergulharmos no mundo de Zaratustra iniciamos não somente a tragédia, mas também damos partida ao jogo. Após passar dez anos na solidão das montanhas em convívio com uma serpente e uma águia, o filósofo eremita resolve descê-las rumo aos homens que habitam a cidade Vaca Malhada. O seu objetivo é doar aos homens a sabedoria acumulada na vida solitária participando-os da nova sabedoria que assinala a necessidade de superação do homem pelo homem. A primeira descida de Zaratustra não seria um novo lance de dados? Não seria o início do jogo no tabuleiro? Logo no prólogo da obra, o primeiro diálogo de Zaratustra com o velho santo que habitava um bosque ao lado da floresta é sugestivo. Nele, nos deparamos com duas categorias diretamente ligadas ao lúdico no pensamento de

[72] Op.Cit.
[73] Op.Cit.
[74] Op.Cit.
[75] Op.Cit.

Nietzsche, a saber, a arte, como embriaguez, e a criança como inocência e jogo. A arte dos homens é a expressão das forças artísticas da natureza que fazem vigorar nos homens os impulsos de criação. No que respeita ao ponto envolvendo a categoria criança é necessário relembrar o vínculo de Nietzsche com o pensamento de Heráclito, discutido no capítulo anterior. Criança é jogo, é esquecimento como força plástica que superou as fissuras e o ressentimento, é o início de uma nova jogada no tabuleiro de dados da vida.

Além disso, esbarra-se com alguns pontos instigantes. É nessa primeira descida que Zaratustra fala da morte de deus, anuncia o super-homem e o sentido da terra. A morte de deus pode ser interpretada como a abertura para um novo lance de dados por parte dos homens que conscientemente jogam e se divertem com a trágica brincadeira da vida. Uma brincadeira que também pode ser aterradora. “Como caçador, saiu Zaratustra a caçar verdades horríveis: com frequência ele voltava sombrio do mato para casa” (NIETZSCHE, 2004a, p. 285). Essa brincadeira séria que é a vida, no grande jogo dionisíaco, requer o filósofo jogador, o que cria novos valores. Portanto, o jogo dionisíaco do Zaratustra apresenta um cenário, o niilismo proveniente da morte de deus, marcado pela crise das idealidades da cultura ocidental, que significa a perda da crença tanto em um mundo transcendental quanto a perda da crença em valores tidos como os provenientes das categorias da razão. O niilismo é o pensamento e a ação de negação e destruição das idealidades, e se ele abre novas possibilidades, por outro lado, o próprio niilismo tende ao aprisionamento na pura negação e destruição de sentido ou meta diante do devir. Nietzsche chega a indagar se o niilismo não seria fruto do embate do homem com o devir, e da clareza quanto ao fato de que o devir não possui meta alguma. Mais do que isso, o devir prescinde de qualquer perspectiva de mundo sistematizado e totalizado como organismo, na ótica de Nietzsche. Enfim, um cenário niilista que convida ao ato da criação de novos valores, mas que caminha efetivamente para o empobrecimento e perda de potência do homem na sua visão. Trata-se de jogar o jogo dionisíaco em plena modernidade, que, se por um lado, não se desprendeu dos mais de dois milênios de platonismo e cristianismo, por outro vive patinando nos novos valores, sem rumo e direção. É preciso superar o niilismo para abrir as portas a uma nova dimensão do humano, um novo cultivo para o homem.

O jogo não é uma experiência idílica que saia do cotidiano da vida empurrando os homens para um lugar que margeie a experiência concreta com o mundo. O jogo dionisíaco de Nietzsche é apresentado no Zaratustra como o lugar do combate e da luta pela elevação do pensamento filosófico diante do jogo de forças corporais

colocadas em movimento pela vida. Trata-se de um jogo violento e vertiginoso, pois o próprio jogo é fundamentalmente impulsionado pelo devir. Portanto, aqui podemos remeter primeiramente o jogo a partir da imagem cósmica que Nietzsche vislumbrou no pensamento de Heráclito. A vida é o grande jogo do devir, do vir a ser de todas as coisas que aparecem e perecem no mundo. Este impulso cósmico é o ponto que principia a reflexão de Nietzsche acerca do jogo da vida. O espetáculo que o filósofo põe-se a apreciar é o do ininterrupto movimento de criação e destruição de tudo que surge e perece no mundo do devir.

Em sua interpretação de Nietzsche, Eugen Fink havia assinalado a importância da noção de jogo no pensamento nietzschiano desde *O nascimento da tragédia*. Na perspectiva do assistente de Edmund Husserl, Nietzsche teria descoberto nesse período o jogo como "conceito fundamental central da sua filosofia que lhe permite aproximar-se de Heráclito" (FINK; 1988, p. 32). Gostaríamos de explorar mais este caminho. A despeito de Eugen Fink estar localizado num período anterior ao trabalho editorial e interpretativo de Colli e Montinari, que revelou as incoerências dos primeiros editores de Nietzsche, e, portanto, estar embebido da perspectiva que via *Vontade de poder* como uma obra de Nietzsche, e a despeito de algumas diferenças com a presente dissertação, sua interpretação acerca do jogo no pensamento nietzschiano deve ser objeto de pequena demora.

O objetivo de Fink é enfrentar "o problema de saber se Nietzsche é apenas o metafísico às avessas ou se nele se anuncia uma nova experiência original do ser." (1988, p. 13). Partindo da tradição metafísica e de seus problemas referentes ao ser dos entes, Fink problematiza o alcance da ideia de jogo no empreendimento de Nietzsche em enfrentar toda a tradição metafísica ocidental. Ele defende a ideia de que Nietzsche, em sua fase da metafísica do artista, não levou às últimas consequências a questão da intuição do jogo em direção a uma elaboração mais sistemática. "Na recusa do conceito ontológico, todavia, reside talvez o motivo mais essencial porque Nietzsche não soube conduzir a sua intuição do mundo como jogo do dionisíaco e do apolíneo para além da metáfora poética. E assim se desenha o desvio que conduz ao seu segundo período." (FINK; 1988, p.43).

Fink explica a mudança aguda na trajetória de Nietzsche por um deslocamento antropológico, em que o homem ganha centralidade em detrimento do todo do existente da fase anterior de *O nascimento da tragédia*. Nietzsche teria então mergulhado no terreno da sofística mantendo uma tensa relação com a filosofia lançando mão de uma psicologia desmistificadora. Porém, ele chama a atenção para o

fato de que a máscara sofística de Nietzsche não deve iludir a sua filosofia, que ele define como “filosofia da manhã”, uma fase de transição em que a aproximação de Nietzsche com a ciência não deve fazer esquecer a ascensão do espírito livre, que culminará no *Zaratustra*. Segundo Fink, o pensamento de Nietzsche na fase média é transitório e difícil de ser apreendido. Contudo, ele revela em *Humano, demasiado humano, Aurora* e *A gaia ciência* por *t*rás da sofística, uma trajetória filosófica de combate ao idealismo e à metafísica, que prepara o caminho para a fase derradeira de Nietzsche. É neste momento que a morte de deus, o eterno retorno, a vontade de poder e o super-homem vieram a ser em sua filosofia.

A despeito de guardarmos respeitosas recusas a alguns dos pontos que Fink enfatiza acerca do pensar nietzschiano, como, por exemplo, o enquadramento, ainda que matizado do pensamento de Nietzsche à tradição metafísica, ou seja, ao problema da verdade dos entes, a própria ideia de que na obra aforismática de Nietzsche prevalece uma sofística que encobre a filosofia propriamente dita, ou mesmo ao caráter pacífico e sereno de Zaratustra, a obra de Fink abre caminhos interessantes em nosso tema. Pensamos que é nessa fase média do pensamento nietzschiano que ascende de modo latente a figura do filósofo jogador, e uma filosofia do jogo que se traduzirá na filosofia experimental do autor do Zaratustra. Segundo Fink, “o elemento alcióneo da imagem do super-homem remete para *o jogador* (itálico do autor) e não para o autor de um ato de violência ou para um gigante da técnica.” (1988, p. 205). A despeito deste retrato um tanto idílico, pensamos que esta imagem do jogador no super-homem remete para a filosofia propriamente de Nietzsche. O jogador é a efetividade do jogo jogado por Nietzsche. Discordamos do elemento pacífico que Fink enxerga na figura de Zaratustra ou do super-homem. O jogo indubitavelmente é lúdico, mais do que isto, em Nietzsche ele está vinculado à sabedoria alegre de *A Gaia Ciência*, porém, a criação requer a destruição, a submissão e a exploração. A vida é violenta como expressão de um jogo de forças corporais. Ela é arriscada e perigosa. A própria teia de relações sociais é um terreno extremamente perigoso.

Contudo, o que chama a atenção é o modo como Fink encaminha a solução para o problema do jogo no pensamento de Nietzsche. Se por um lado, Fink coloca Nietzsche como refém da tradição metafísica pelo fato de interpretar uma conexão ontológica necessária entre os temas da morte de deus, vontade de poder, super-homem e eterno retorno como pertencentes ao esquema da metafísica ocidental, ou seja, ao conhecimento de todo o existente, o conhecimento das essências dos entes, que Fink coloca como a base da metafísica, por outro lado, ele coloca o jogo como uma demarcação fundamental no movimento de Nietzsche em direção à superação da

metafísica. Mesmo com a interpretação heideggeriana de que Nietzsche permanece refém da metafísica, e seja mesmo a sua culminância, lembremos que Fink vive no mesmo período de Heidegger, segundo ele:

> [...] continua em aberto a questão de saber se Nietzsche, na intenção fundamental da sua maneira de pensar o mundo, não ultrapassou já o plano ontológico dos problemas da metafísica. Uma origem não metafísica de uma filosofia cosmológica encontra-se na sua ideia do jogo. Desde os seus primeiros escritos, move-se na dimensão misteriosa do jogo, na sua metafísica de artista, no seu heraclitismo de Zeus, a lúdica criança dos mundos [...]. (FINK; 1988, p. 203)

Não é da alçada deste trabalho discutir o heraclitismo que Fink enxerga em Nietzsche. Importa-nos sublinhar a centralidade e a determinação fundamental que ele emprega ao jogo no conjunto do pensamento nietzschiano. A perspectiva desta pesquisa também identifica no jogo uma determinação de grande vulto na filosofia de Nietzsche. Embora tenhamos ressalvas à interpretação que vincula naturalmente os conceitos de vontade de poder e eterno retorno do mesmo como constitutivos de esquemas metafísicos do pensar nietzschiano, como em Heidegger e Fink, preferimos tomar distanciamento dessa conexão sistemática entre os dois conceitos, o fato é que somos devedores da interpretação de Fink e Heidegger no que respeita ao tema do jogo. Do mesmo modo, a figura de Deleuze, que demarcou quase explicitamente o jogador em Zaratustra, porém, permanecendo na esfera de uma ontologia em Nietzsche configurada na noção contraditória de ser do devir. Neste ponto, estamos próximos de Montinari, que defende o pensamento do eterno retorno do mesmo como o que liquida qualquer possibilidade metafísica sistemática no pensamento da vontade de poder.

De qualquer forma, interessa-nos o modo como Fink apresenta a questão do jogo como solução do embate de Nietzsche com a metafísica. Em sua perspectiva, “ao compreender o ser e o devir como jogo, Nietzsche deixa de ser prisioneiro da metafísica”. (1988, p. 205). Portanto, o autor de Zaratustra faz do jogo do mundo uma “metáfora cósmica” que tem como desdobramento ver o próprio homem como jogo. O mundo é jogo que faz o homem ser jogo. O professor Luis Enrique de Santiago Guervós também é da opinião de que com o jogo “Nietzsche introduz uma nova linguagem, que permite pensar para além da metafísica” (2011, p. 49). Ou seja, o jogo é fator primordial no pensar de Nietzsche à medida que ele “se desloca da periferia para o centro da vida como a mais alta possibilidade humana (...)”. (2011, p. 52). Ainda

segundo o professor da Universidade de Málaga, Espanha, e membro do SEDEN (Sociedade Espanhola de Estudos sobre Nietzsche), o jogo apresenta-se no pensamento nietzschiano em quatro perspectivas: como atividade artística do homem, como atividade lúdica do mundo, como dimensão cósmica, e como caráter de mediação entre homem e mundo. Gostaríamos de avançar nessa perspectiva retornando ao diálogo de Zaratustra com o velho santo antes de sua chegada à cidade nos arredores da floresta.

> Não me é estranho esse andarilho: por aqui passou há muitos anos. Chamava-se Zaratustra; mas está mudado.
>
> Naquele tempo levavas tuas cinzas para os montes; queres agora levar teu fogo para os vales? Não temes o castigo para o incendiário?
>
> Sim, reconheço Zaratustra (...) Não caminha ele como um dançarino? Mudado está Zaratustra; tornou-se uma criança Zaratustra, um despertado é Zaratustra (....) (NIETZSCHE; 2011, p.12)

Sendo dançarino e criança, Zaratustra dá início ao jogo ao descer as montanhas. A dança e a inocência sinalizam que o jogo vigora como elemento de fundação e caracterização da vida do eremita que desce para encontrar os homens. Quando ele desce as montanhas após dez anos de solidão é para “doar e distribuir, até que os sábios entre os homens voltem a se alegrar de sua tolice e os pobres, de sua riqueza” (NIETZSCHE; 2011, p. 11). A mensagem de alegria é a perspectiva do trágico, com a sua sabedoria afirmativa. Trata-se de afirmar a vida em todas as suas dimensões de uma maneira que a multiplicidade esteja presente como parte do jogo. Quando o eremita chega à cidade para encontrar os homens depara-se com uma multidão reunida na praça a esperar pela apresentação de um equilibrista dançarino de corda. Ali, Zaratustra anuncia o super-homem que o povo confunde com o equilibrista.

> O homem é uma corda, atada entre o animal e o super-homem – uma corda sobre o abismo.
>
> Um perigoso para-lá, um perigoso a-caminho, um perigoso olhar para trás, um perigoso estremecer e se deter.
>
> Grande, no homem, é ser ele uma ponte e não um objetivo: o que pode ser amado, no homem, é ser ele uma passagem e um declínio.
>
> (NIETZSCHE: 2011, p. 16)

A imagem da travessia deve chamar a nossa atenção, pois é na travessia que o jogo vigora plenamente. A travessia é a vida como jogo, um percurso de tempo que fixa provisoriamente cada homem no fluxo ininterrupto do devir. É neste percurso que o jogar torna-se o elemento primordial, já que ele demanda o jogador homem. O exemplo do equilibrista da corda parece sinalizar o próprio caráter do jogo que o homem deve enfrentar. A sua travessia entre duas torres terminou por colocar um fim em sua vida. Ao ser ultrapassado pelo rival precipitou-se em direção ao chão rodeado pela multidão e por Zaratustra. O diálogo dele com o eremita antes de morrer revela o respeito deste pelo seu exemplo de retidão, embora possamos interpretar a sua travessia talvez como um fracasso diante de um adversário vigoroso. De qualquer modo, o ponto principal é a vida no perigo e na vertigem do risco de perdê-la. Aqui, talvez seja pertinente estabelecer uma associação entre o exemplo do funâmbulo e o voo de Ícaro, pois ambos remetem a um problema comum, a saber, a luta do homem por liberdade e superação criativa, além dos riscos inexoráveis de tal busca. A vida quer superar-se em prol de sua própria expansão, é o que aponta a ideia nietzschiana de vontade de poder, tal como colocada na obra *Assim falou Zaratustra*.

> "Que fazes aqui? (...) há muito tempo que eu sabia que o demônio me passaria a perna. Agora ele me leva para o inferno; queres impedi-lo?"
>
> "Por minha honra, amigo", respondeu Zaratustra, "nada do que falas existe: não existe demônio nem inferno. Tua alma morrerá antes ainda que teu corpo: nada temas, portanto!"
>
> O homem ergueu os olhos, desconfiado. "Se falas a verdade, então nada perco, ao perder a vida. Não sou muito mais que um animal a que ensinaram a dançar, com golpes de bastão e pequenos nacos de comida."
>
> "De maneira nenhuma", disse Zaratustra; "fizeste do perigo o teu ofício, não há o que desprezar nisso. Agora pereces no teu ofício (...)". (NIETZSCHE; 2011, p. 20).

O encontro com o equilibrista é uma passagem fundamental no desdobramento do jogo que Zaratustra põe-se a jogar. O fracasso do equilibrista ao ser ultrapassado pelo palhaço seu rival remete a alguns elementos do próprio jogo da vida. Primeiramente, a travessia do equilibrista tem paralelo com a travessia do homem até o super-homem presente no discurso de Zaratustra ao povo. O jogo é trágico, vertiginoso e de alto risco. O fracasso do equilibrista remete também ao fracasso de Zaratustra em relação ao que ele esperava no encontro com o povo. A sua ida ao povo colocou sua vida também em risco. Foi um lance arriscado descer as montanhas

como um incendiário, já o tinha avisado o velho da floresta, que havia sido o primeiro a encontrar o eremita após dez anos de solidão. O povo riu de sua apresentação do super-homem. O palhaço ameaçou-o de morte. Deste lance infeliz, o eremita chegou a seguinte conclusão: “que Zaratustra não fale para o povo, mas para companheiros!” (2011, p. 22). Por outro lado, o palhaço que rivaliza com o equilibrista na corda ultrapassando-o, e determinando o seu fim é o espírito de gravidade que acompanha Zaratustra. Neste sentido, o jogo é luta interior do homem consigo mesmo. Zaratustra sabe das forças do corpo que combatem entre si.

> Quando vi meu diabo, achei-o sério, meticuloso, profundo e solene: era o espírito de gravidade – ele faz todas as coisas caírem.
>
> Não com a ira, mas com o riso é que se mata. Eia, vamos matar o espírito de gravidade!
>
> Aprendi a andar: desde então corro. Aprendi a voar: desde então, não quero ser empurrado para sair do lugar.
>
> Agora sou leve, agora voo, agora me vejo abaixo de mim, agora dança um deus através de mim. (2011, p. 41).

A amarga e frustrante experiência de enterrar o equilibrista e ser ironizado pelo povo encorajou Zaratustra a mudar a estratégia do jogo no mundo. Corajosamente o filósofo jogador seguirá sua trajetória. Dois pontos chamam a atenção na passagem acima, o riso como forma de combate e o elemento dionisíaco como afirmação do jogo. O riso é a perspectiva lúdica do jogo, da sempre possível nova jogada. É a afirmação da sabedoria alegre e combatente do ponto de vista trágico. O deus que dança em Zaratustra é o próprio Dionísio, o que impulsiona o jogo, o que joga no fluxo ininterrupto do devir. É preciso ser Dionísio porque é necessário ser jogador, um jogador maleável, que siga o fluxo móvel e multifacetado da própria movimentação do jogo.

É sugestivo o fato de Nietzsche iniciar os discursos que abrem o livro I como uma sinalização de que ali se trata de iniciar novamente o jogo após o fracasso do primeiro lance. Em nossa perspectiva, o discurso *Das três metamorfoses* do espírito sinaliza o novo lance de Zaratustra após o aprendizado com o equilibrista e o povo. As imagens das transformações do espírito indicadas pelo eremita remetem ao movimento do filósofo jogador. O espírito transforma-se em camelo para que possa carregar no deserto o peso mais pesado. “O que é o mais pesado, ó heróis? Pergunta o espírito resistente, para que eu o tome sobre mim e me alegre de minha força”.

(2011, p. 27). Do camelo que rumou para seu deserto carregando o peso mais pesado o espírito metamorfoseia-se em leão. A imagem do leão sinaliza a luta do espírito para conquistar a sua liberdade a partir do enfrentamento dos valores morais de séculos de enraizamento. “O espírito se torna leão, quer capturar a liberdade e ser senhor em seu próprio deserto”. [76]. Porém, mesmo o leão, que é capaz de enfrentar o dragão dos valores morais, não consegue protagonizar a criação de novos valores, um dos passos centrais da perspectiva da filosofia do jogador nietzschiana. Para criar novos valores, somente a transformação do leão em criança. Ela indica a inocência e o novo lance do jogo por parte dos que criam.

> Mas dizei-me, irmãos, que pode fazer a criança, que nem o leão pode fazer? Por que o leão rapace ainda tem de tornar criança?
>
> Inocência é a criança, e esquecimento; um novo começo, um jogo, uma roda a girar por si mesma, um primeiro movimento, um sagrado dizer- sim.
>
> Sim, para o jogo da criação, meus irmãos, é preciso um sagrado dizer-sim: o espírito quer agora *sua* vontade, o perdido para o mundo conquista o seu mundo. (2011, p. 28-9).

Este discurso sugere dois aspectos que gostaríamos de salientar. Primeiramente, que este é o caminho do jogo durante a travessia. Carregar o peso como o camelo, conquistar a liberdade como o leão, e iniciar um novo jogo como a criança. Aí está a fórmula do jogo dionisíaco que Zaratustra sinaliza. Trata-se da transformação dos que deverão levar adiante o processo de construção de um novo caminho de intervenção para o homem. A vida é um longo jogo a requerer inúmeros lances por parte do homem. Aqui, faz-se necessário também a importância do esquecimento como saúde psíquica do jogo. Este tema está presente na obra de Nietzsche desde a juventude. Parece-nos direta a relação com o segundo texto das *Extemporâneas*, *Da utilidade e desvantagem da história para a vida,* de 1874*.*

> Todo agir requer esquecimento: assim como a vida de tudo que é orgânico requer não somente luz, mas também escuro. Um homem que quisesse sempre sentir apenas historicamente seria semelhante àquele que se forçasse a abster-se de dormir, ou ao animal que tivesse de sobreviver apenas da ruminação e ruminação sempre repetida. Portanto: é possível

[76] Op. Cit.

> viver quase sem lembrança, e mesmo viver feliz, como mostra o animal; mas é inteiramente impossível, sem esquecimento, simplesmente viver. (1983, p. 58).

Esta faculdade é imprescindível ao homem para viver, e, mais fundamental ainda, para a grande tarefa de criar novos valores. Esquecer para lançar novamente os dados. É significativo que neste mesmo texto apareçam indagações referentes a conjecturas sobre o retorno e a repetição das mesmas coisas na vida do homem. Aqui é importante salientar que o esquecimento também é fundamental para o homem enfrentar o devir indicado por Heráclito. Então, é impossível jogar sem esquecer, pois é sempre o momento de iniciar o jogo, de lançar novamente os dados. É preciso o esquecimento como saúde psíquica. A frustração de Zaratustra na sua primeira descida o fortaleceu. O discurso *Das três metamorfoses,* portanto, abre o livro I sinalizando o novo lance do jogo. O super-homem e a morte de Deus foram ignorados pelo povo no prólogo. Enfrentar a morte de deus e o niilismo requer novos jogadores para esta etapa do jogo. Trata-se de encontrar os companheiros para a obra de criação de um novo porvir. Trata-se, sobretudo, de encontrar, ou melhor, de criar os filósofos que levarão adiante uma nova perspectiva de cultivo do homem na história. O esquecimento é ponto fundamental para o jogo tomar um novo curso.

Aqui, achamos oportuno reforçar a ideia de que o jogo é o pano de fundo de todo o *Zaratustra*. Como situar o jogo em suas relações com os temas candentes de *Assim falou Zaratustra*, a saber, a morte de deus, o super-homem, a vontade de poder e o eterno retorno do mesmo? A obra de Nietzsche não é fruto de um pensador sistemático, ou realizador de grandes sistemas que o pensamento filosófico produz. A filosofia do jogo não poderia jamais produzir um grande sistema de pensamento constituído por grandes elaborações conceituais que fornecessem uma apreensão objetiva da realidade. Vários intérpretes de Nietzsche sinalizaram a questão da máscara e do disfarce no pensamento do autor de Zaratustra. Consciente ou inconscientemente Nietzsche teria utilizado a arte de usar máscaras para ocultar a sua filosofia mais do que qualquer outro pensador. As diferentes facetas que configuram o pensamento de Nietzsche induziram para a problemática das máscaras. Não acreditamos num sistema filosófico no pensamento de Nietzsche, no sentido de um metafísico clássico. Tampouco defendemos que a multiplicidade de facetas em seu filosofar constituam um modo incoerente, confuso ou mesmo antifilosófico. Nietzsche é o filósofo jogador. Sua filosofia foi constituindo-se como jogo. Iniciou-se com a metáfora cósmica do jogo, desdobrou-se na forma aforismática e poética de sua

escrita, configurando a figura do filósofo jogador, interligada com a introdução da noção de jogo de forças corporais e vontade de poder, além do eterno retorno do mesmo, que em nossa perspectiva sedimenta a erótica filosófica do filósofo dado ao jogo.

Portanto, os grandes temas do seu pensamento que impulsionam o combate à tradição talvez possam ser inscritos em suas relações com o jogo. O *Zaratustra* expressa esta teia de relações, e é a partir deste horizonte que caminhamos. Após colocar a morte de deus como evento do niilismo moderno, Nietzsche o coloca em termos de desafios do jogo, pois se a desvalorização do mundo das idealidades acentua a lacuna e a oportunidade de novas criações, por outro lado, a morte de deus abre oportunidade para o declínio e maior empobrecimento do homem. O super-homem não é Zaratustra, ele é uma possibilidade indicativa de superação do homem a partir do próprio homem. Não corroboramos com a interpretação de que o super-homem nietzschiano endossa a ideologia da superioridade racista, por exemplo, utilizada pelos nazistas. O super-homem é uma possibilidade de abertura de um homem mais pleno de poder criativo. Ao falarmos de um pensamento aristocrático em Nietzsche, pensamos que isto deve girar em torno de uma nobreza de espírito, um indicativo da necessidade de um cultivo para o homem melhor. Tampouco concordamos com a imagem anódina do super-homem, como coloca Fink. De qualquer modo, Zaratustra é a figura do filósofo jogador. Nietzsche também o é. Gostaríamos de citar Nietzsche em *Além do bem e do mal*, aforismo 289.

> Nos escritos de um eremita se ouve um quê do eco do deserto, um quê do sussurro e do tímido olhar em torno que é próprio da solidão; em suas mais fortes palavras, em seu grito mesmo ainda ressoa uma espécie nova e mais perigosa de silêncio e mudez [...]. Um eremita não crê que um filósofo – supondo que todo filósofo tenha sido antes um eremita – alguma vez tenha expresso num livro suas opiniões genuínas e últimas. (NIETZSCHE; 2005b, p. 175).

Esta passagem de *Além do bem e do mal* nos situa bem na esfera lúdica do pensamento nietzschiano. O não mostrar-se em seu mais íntimo além de toda a "fundamentação". Não se tem a pretensão de buscar o fundamento oculto do pensamento nietzschiano. Entende-se que o jogo evidencia essa impossibilidade. O jogo dionisíaco é múltiplo, e assim o segue o pensar de Nietzsche. "Eu sou um corrimão na beira da corrente: quem puder se agarrar a mim que se agarre! Mas não sou vossa muleta". (NIETZSCHE; 2011, p. 40). Se o centro está em toda a parte, essa

é a lição da vontade de poder nietzschiana, desconfiamos que também no filosofar do autor de Zaratustra o centro está em todo lugar. Esse é um dos pontos constitutivos da filosofia do jogo. Nietzsche assume que “toda filosofia é uma filosofia de fachada – eis um juízo de eremita [...]. Toda filosofia também esconde uma filosofia, toda opinião é também um esconderijo, toda palavra também uma máscara” (NIETZSCHE; 2005b, p. 175). A máscara em Nietzsche não é um mecanismo de enganar por ser desprovido de qualquer senso de moralidade. A ilusão e a ficção fazem parte do movimento da vida. Ela joga também no mostrar-se e no ocultar-se. A filosofia de Nietzsche busca expressar este movimento.

Então, voltando ao Zaratustra, percebemos que a movimentação colocada acima se apresenta no desenrolar do jogo. Zaratustra não foge de sua frustração e dos perigos que sua descida incendiária acarretou. Lembremos que desde o início o velho santo que o encontrou primeiramente na floresta chamou-lhe atenção dos perigos da mensagem incendiária. Anunciar a morte de deus, e o mostrar-se do niilismo moderno, afirmar a necessidade do super-homem como elemento fundamental do jogo são aspectos que colocam Zaratustra na rota de colisão com a metafísica ocidental, em suas vertentes platônica e cristã. Não é do escopo de nossa discussão discutir os problemas e os limites da crítica nietzschiana a partir de sua interpretação do platonismo e do cristianismo. Não desconhecemos a questão. No entanto, ela não esbarra no prosseguimento de nossa perspectiva. Os discursos de Zaratustra após anunciar as metamorfoses do espírito encaminham os lances do filósofo jogador no combate aos seus adversários.

O livro I prossegue na caminhada de Zaratustra em sua travessia, enfatizando-se o jogo em contexto de niilismo e combate à tradição ocidental. Para enfrentar a morte de deus afirma-se o super-homem como meta. Neste combate, Zaratustra enfatiza o cenário terreno, e não transcendental como o lugar do jogo. É importante salientar que no livro I, o movimento de valorização do corpo realizado por Nietzsche dá-se num âmbito de pensamento, que reconhece o jogo do devir como movimento de embate das forças corporais que constituem o processo orgânico. O corpo humano traz consigo o jogo e a luta em seu vir a ser. O desdobramento da valorização do corpo em Nietzsche conduz a uma radicalização em sua luta contra as forças que ele reputa como de desvalorização da vida. Zaratustra aceita que o jogo é impulsionado por uma necessidade que não é transcendental. “O corpo é uma grande razão, uma multiplicidade com um só sentido, uma guerra e uma paz, um rebanho e um pastor” (NIETZSCHE; 2011, p. 35). O jogo é inexorável para o homem. “Instrumentos e

brinquedos são sentidos e espírito: por trás deles está o Si-mesmo”. [77] . Esse movimento lúdico da vida dá-se como vontade de poder. O corpo humano é uma das formas efetivadas pela vontade de poder, sendo também jogo de forças. Além disso, o desdobramento de ver o corpo como jogo de forças é a crítica à noção de sujeito autônomo, cuja razão é portadora de um livre pensar. O pensamento é a expressão de um combate entre forças que fogem totalmente ao controle da razão.

Seguindo essa linha de interpretação o jogo dá-se num âmbito generalizado da vida do homem. Ao ser gerado, o homem já se encontra envolto em um combate. Não é a mera luta de sobrevivência, com seu reduzido processo de autoconservação. Trata-se, sobretudo, de mostrar que a vida é expansão e superação. O corpo humano é uma das expressões da linguagem presente no orgânico. O movimento do devir é destrutivo e criativo. Não é uma escolha do homem a necessidade da vida. Zaratustra lança o ataque contra a tradição que, segundo ele, desprezou as forças corporais fundamentais no processo criativo do homem. O homem deve compreender que “todas as nossas motivações conscientes são fenômenos de superfície: por detrás delas se encontra a luta de nossos impulsos e estados, a luta pela violência”. (NIETZSCHE; 2013, p. 6). Esse conhecimento das necessidades que abrangem a vida corresponde a uma possibilidade de jogo por parte do homem na esfera da necessidade. A liberdade de Zaratustra não se confunde com uma moral voluntarista do indivíduo moderno. Nietzsche critica e dissolve a noção de sujeito como autoconsciência que determina o processo do devir sem perceber o jogo da necessidade.

Porém, o livro I nos oferece algumas imagens que gostaríamos de explorar com mais vagar. A primeira é o jogo de Zaratustra como movimento de elevação. A travessia requer elevação por parte do espírito de jogo. As altas montanhas, além de indicarem o que é elevado também apontam para o que é baixo. O jogo de Nietzsche é o imiscuir-se neste movimento lúdico da vida enfrentando as ondulações, os altos e os baixos, olhando de frente as diferentes facetas da vida. “Quem sobe aos montes mais altos ri das tragédias do palco e da vida”. (NIETZSCHE; 2011, p. 41). Como veremos na próxima seção, esta subida é um processo de ascensão do pensamento a um conhecimento imanente voltado para o sentido da terra. Trata-se, pois, da erótica do filósofo jogador. Aqui, ainda não é o cume do eterno retorno, pois nesta etapa do jogo Zaratustra encontra no pensamento da superação do homem a grande tarefa do jogo. É necessário superar o homem para uma nova abertura a esse mesmo homem

[77] Op. Cit.

que não será mais o mesmo. Ainda estamos no momento da afirmação da necessidade do super-homem, daquele ponto referencial que afirma o sentido da terra como horizonte deste homem novo.

O combate de Nietzsche não remete a guerra de todos contra todos, mas ao jogo de forças corporais configuradas na necessidade da existência. As forças da natureza condicionam um processo que se move, no caso do homem, para várias configurações culturais ao longo da história. Isto significa que as forças da natureza impulsionam o movimento da vontade de poder na história dos povos; ou seja, um amplo e elástico combate em diferentes esferas sociais. O jogo dionisíaco da vida lança o homem na indigência trágica, ou seja, na limitação de sua existência, e na indiferença da natureza quanto a qualquer finalidade desta para o homem. Ao mesmo tempo impõe o imperativo de que o homem com o seu corpo é um jogador e combatente. Zaratustra enfrenta os homens e o mundo dos valores dos homens como um jogo de destruição e criação. A trama das relações sociais é violenta, e um dos exemplos que Zaratustra oferece desse jogo violento é a efetividade do Estado e do mercado na vida dos homens. Ambos carregam a marca do empobrecimento do homem, e de seus horizontes. A potência criadora do homem é absorvida pelo Estado "o nome do mais frio de todos os monstros frios. E de modo frio ele também mente; e esta mentira rasteja de sua boca: Eu, o Estado, sou o povo". (NIETZSCHE; 2011, p. 48). Portanto, isto reforça a ideia de que o jogo nietzschiano não está à margem das relações sociais que tecem a estrutura da sociedade, entre elas o Estado. Contudo, a travessia de Zaratustra necessita desviar-se deste pedaço do mundo, desta parte do jogo, para prosseguir no livro I na luta de superação do homem, pois "ali onde cessa o Estado – olhai para ali, meus irmãos! Não vedes o arco-íris e as pontes do super-homem"? (2011, p. 50).

O livro I reforça o jogo e a travessia no discurso *Da virtude dadivosa*, que finaliza o livro I, momento em que Zaratustra diz: "E este é o grande meio-dia: quando o homem se acha no meio de sua rota, entre animal e super-homem, e celebra seu caminho para a noite como a sua mais alta esperança; pois é o caminho para uma nova manhã". (2011, p. 76). A virtude dadivosa é característica fundamental do filósofo jogador. A grandeza de Zaratustra e dos que ele busca passa por essa virtude moral, que contrariando qualquer moralidade no sentido de autonegação, afirma o egoísmo que doa. Porém, é um egoísmo diferente, pois a ânsia em trazer para a alma todas as riquezas possíveis tem como finalidade irradiar desta própria alma o lance de dados que afirma a vida como processo criativo e afirmativo de novos valores. A virtude

dadivosa é a virtude do egoísta que tudo quer em termos de riqueza da alma para que possa doar e ofertar aos que podem levar adiante a obra de criação do super-homem.

O jogo também é luta do homem consigo mesmo, e o jogador deve jogar duro tanto com os seus inimigos externos como internos. “Mas o pior inimigo que podes encontrar será sempre tu mesmo; espreitas a ti mesmo nas cavernas e florestas”. (2011, p. 62). Aqui, o jogo é combate aberto no âmbito do corpo, pois como foi afirmado acima o corpo é jogo. Aceitar o combate e o jogo na esfera da interioridade é reconhecer as relações de força no âmbito do pensar filosófico. A luta interna também aponta para a necessidade de solidão, que não deve ser compreendida como isolamento total diante dos homens, mas um jogo de aproximação e afastamento entre o filósofo jogador e o mundo. O livro finaliza situando Zaratustra no grande meio-dia, o momento de dizer “mortos estão todos os deuses: agora queremos que viva o super-homem” (2011, p. 76).

Por pouco tempo Zaratustra retorna para a segunda solidão esperando as sementes de sua primeira aparição aos homens germinarem. Um sonho com um menino no espelho sinaliza a necessidade de retornar ao combate entre os homens. O que germinou corre perigo, a estratégia do jogador é enfrentar o niilismo e preparar o terreno para o super-homem. “Deus é uma conjectura: mas quem beberia todo o tormento dessa conjectura sem morrer”? (2011, p. 82). Se Zaratustra festeja a morte de deus, também estremece diante do horizonte que se desenha em sua época. A questão nietzschiana é enfrentar as forças reativas do niilismo. Tanto o platonismo, o cristianismo, e seus desdobramentos modernos como o socialismo ou a democracia, endossam o enfraquecimento do homem diante do trágico devir. Somente um novo homem para cultivar uma nova humanidade, ou uma nova humanidade para criar o novo homem, com a última fórmula talvez mais próxima do super-homem. De qualquer modo, o livro II de *Assim falou Zaratustra* reafirma o papel da criança e do jogo para o homem novo. É necessário afirmar o trágico da vida com a sua exuberância e multiplicidade para que a inocência do devir seja encarada como alegria trágica do homem diante da vida. Porém “para ser ele próprio a criança recém-nascida, o criador também deve querer ser a parturiente e a dor da parturiente”. (2011, p. 83). A dor tem grande importância no pensar de Nietzsche, mas é importante aqui ressaltar a alegria do jogador trágico em afirmar a dor como necessidade do jogo. Sem dúvida, este aspecto do pensar do filósofo é um ponto de aproximação com os gregos. Segundo Nietzsche, esse povo venerava o parto e o ato sexual como aspectos de reforço do dionisíaco em sua plástica cultura, que configurava um homem afirmativo diante de sua indigência e miséria.

Esse tema é fundamental para reforçarmos a dimensão do jogo trágico e dionisíaco na obra que estamos a discutir. O jogador, o filósofo que dirigirá com seus confrades à obra de criação de novos valores, tem como referência a vertigem de Dionísio. “Criar – eis a grande libertação do sofrer, e o que torna a vida leve. Mas, para que haja o criador, é necessário sofrimento, e muita transformação”. (2011, p. 82). Não devemos nos enganar acerca do sofrimento em Zaratustra. Ele é inexorável como fundo do mundo, assim como o prazer. A condição trágica é a afirmação alegre da multiplicidade do devir, ainda que dolorosa. Ela deve “ser louvor e justificação de toda transitoriedade” [78]. A mensagem de alegria tem na criança a afirmação do devir e as inumeráveis possibilidades de sempre novos lances no jogo da grande criança.

O jogo dionisíaco de Zaratustra também sinaliza a configuração de uma comunidade de jogadores que combatam com o eremita lúdico. A concepção basilar de Zaratustra é “os mais fortes no corpo e na alma são os melhores (...) a partir deles a moral mais elevada, a do criativo: remodelar o ser humano de acordo com sua própria imagem” (...). (NIETZSCHE: 2008c, 206). Embora Nietzsche não acreditasse encontrar os confrades que buscava em seu tempo, Zaratustra projeta uma comunidade ideal de filósofos jogadores que irão combater no jogo de destruição e criação dionisíaca de um novo homem. “Sim, eu não tenho ninguém no qual eu pense – exceto se for então uma comunidade ideal, que Zaratustra criou para si nas ilhas bem-aventuradas”. (NIETZSCHE: 2008c, 178).

A dureza do jogo impele Zaratustra ao enfrentamento não apenas das batalhas internas do seu viver, mas a lutar contra os valores estabelecidos no ocidente. Nesse sentido, identificamos as forças com as quais Nietzsche se defronta. Dando continuidade ao jogo de sua travessia ele se defronta contra o que para ele são os fundamentos morais da metafísica desde o platonismo até o cristianismo. É preciso superar os valores cristãos da compaixão, das virtudes do amor ao próximo, é preciso desacreditar qualquer crença num além-transcendental. Nietzsche ataca as perspectivas igualitárias, que em sua ótica atentam contra o movimento do próprio devir, ou seja, contra a hierarquia, a desigualdade e a exploração próprias das forças vitais.

Contudo, um dos pontos decisivos do livro II é a introdução da noção de vontade de poder como fundamento do jogo. Ela remete à violência lúdica destrutiva e criativa da vida. Esta é um emaranhado de forças de comando e obediência nos corpos dos viventes. Entenda-se tanto a natureza em geral quanto o corpo humano,

[78] Op. Cit.

ou um corpo político. “Examinai cuidadosamente se não penetrei no coração da vida e até nas raízes de seu coração (...). Onde encontrei seres vivos, encontrei vontade de poder”. (2011, p. 109). Se a vida é jogo de forças corporais em todas suas manifestações, a vontade de poder impele as forças em luta, pois “ainda na vontade do servente encontrei a vontade de ser senhor”(idem). Zaratustra ouviu da própria vida “eu sou aquilo *que sempre tem de superar a si mesmo”*. (2011, p. 110). O jogo é fundamentado pela vontade de poder, pelo embate das forças de comando e de obediência, “e, tal como o menor se entrega ao maior, para que tenha prazer e poder com o pequeníssimo, assim também o maior de todos se entrega e põe em jogo, pelo poder – a vida mesma. Eis a entrega do maior de todos: é ousadia, perigo e jogo de dados pela morte”. (2011, p. 109).

O jogo que Zaratustra joga não é o da autoconservação da vida, já que ela é vontade de poder, ou seja, vontade de superação de si mesma. A vida como vontade de poder é o movimento de expansão das forças de comando. O jogo dionisíaco da vida somente pode ser bem jogado por um jogador que conheça as características da partida. Na perspectiva nietzschiana a cultura ocidental caracteriza-se pela perda do poder de jogo do homem. Nietzsche reclama a presença do homem lúdico. Zaratustra é esse homem dado ao jogo, pois vê a vida como um jogo. Em sua crítica do homem ocidental Nietzsche pensa identificar as forças que vigoraram durante os mais de dois milênios, desde o socratismo e o platonismo, passando pelo longo domínio do cristianismo, e desdobrando-se na modernidade democrática, com o liberalismo, o socialismo, correntes que na ótica do autor do Zaratustra retiram do homem as forças de criação para o jogo da vida.

E o jogo da vida é o jogo do devir e suas ininterruptas transformações de todas as configurações presentes no mundo. O homem somente pode enfrentar a vertigem de sua condição trágica esquecendo o fundo último do devir, a dor profunda, mas também o prazer profundo que ali vigoram como forças plásticas. Veremos no próximo capítulo que é na questão da linguagem o ponto nervoso das tensões enfrentadas pelo pensamento de Nietzsche no confronto com a tradição. É a linguagem que permite ao homem criar e fixar um mundo paralelo ao devir. A arte, a política, as religiões, a metafísica exemplificam o mundo humano que fez esquecer o fundo do mundo. É contra todas as manifestações das forças de negação da vida que Zaratustra se defronta, pois o devir somente pode ser enfrentado pelo homem a partir de sua própria afirmação, já que o homem também é devir.

Porém, num dado momento do livro II a relação entre Zaratustra e seus discípulos vem à luz envolta na questão do jogo e de seus jogadores. No discurso *O adivinho* aparece no horizonte a noção de comunidade de jogadores trágicos, e, o que é interessante, novamente relacionada à categoria criança como novo lance dos dados. Trata-se do ininterrupto movimento de início, reinício, e renovação incessante do jogo.

> Em verdade, tal como mil gargalhadas de crianças chega Zaratustra a todas as câmaras mortuárias, rindo desses novos guardiães de túmulos [...]. Novas estrelas nos fizeste ver, e novos esplendores da noite; em verdade, o próprio riso estendeste sobre nós como uma tenda colorida. Agora sempre sairão risos de criança dos ataúdes; agora, um vento forte sempre vencerá todo cansaço da morte: disso és, para nós, o avalista e adivinho". (2011, p. 130).

Esta fala pertence ao adivinho discípulo de Zaratustra no contexto de solucionar o sonho que o eremita teve, e em que era um guardião de túmulos despertado pelos ventos fortes. O adivinho sinaliza a continuidade do jogo a partir dos novos lances dos jogadores. Zaratustra não joga sozinho neste momento, pois se num primeiro momento ele foi em direção ao povo de modo frustrante, a partir de então ele convive com alguns companheiros discípulos. Contudo, gostaríamos ainda de reforçar, a partir do discurso que sucede o do adivinho, *Da redenção*, em que vem à luz a questão da figura do jogador filósofo, toda a problemática das máscaras e enigmas lançados pelo eremita lúdico. Ao deparar-se com a queda do homem no abismo do niilismo fragmentador, Zaratustra afirma a necessidade do enigma da figura do filósofo lúdico:

> E também vós vos perguntastes muitas vezes: 'Quem é Zaratustra para nós? Como devemos chamá-lo? [...] É ele um prometedor? Ou um cumpridor? Ou um herdeiro? Um outono? Ou uma relha de arado? Um médico? Ou um convalescido? É ele um poeta? Ou um homem veraz? Um libertador? Ou um domador? Um bom? Ou um mal? E este é todo o meu engenho e esforço, eu componho e transformo em um o que é pedaço, enigma e apavorante acaso? (2011, p. 132-3)

Zaratustra é o que ele não diz que é explicitamente. Ele é o filósofo jogador trágico, o afirmador e redentor do devir. A fórmula para o enfrentamento do jogo é o amor *fati,* pois "redimir o que passou e transmutar todo 'foi' em 'Assim eu quis'! –

apenas isto seria para mim redenção” [79] . Discutiremos na próxima seção como a noção de jogo traz à luz a ideia de que a erótica de Nietzsche tem nos encontros de Zaratustra com o seu pensamento mais pesado, ou seja, o eterno retorno do mesmo, e com a vida, momentos marcantes da centralidade de uma erótica que implica não uma ascese do conhecimento a partir da participação dos corpos rumando do sensível para o inteligível, como em *O Banquete*, de Platão, mas uma relação de amor imanente ao mundo trágico e ao seu jogo dionisíaco de afirmação do devir.

Ao final do livro II vamos caminhando para um momento primordial na travessia de Zaratustra. No discurso *A hora mais quieta* o jogo vai ganhando contornos decisivos. O filósofo jogador terá que se afastar de seus confrades de jogo para ir novamente ao encontro de sua solidão. “mas dessa vez o urso volta sem ânimo para sua caverna”! (2011, p. 138). Zaratustra conversa com a sua hora mais quieta, a “irada senhora”, que impele o eremita novamente para a sua solidão mesmo com as hesitações de Zaratustra. “É preciso que te tornes criança e não sintas vergonha”. (2011, p. 140). A hora mais quieta do filósofo jogador o coloca diante talvez de sua mais difícil cartada na partida. Ao que nos parece, Nietzsche apresenta o problema já posto na obra *Aurora* acerca do caráter do jogo. Ele é apenas acaso e necessidade que impele o homem para um turbilhão no devir? Qual é o papel da liberdade humana no reino da necessidade? Quando Zaratustra diz à sua hora mais quieta não querer a nova tarefa no jogo ele ouve a sua risada. “Ah! Como essa risada me rasgou as entranhas e dilacerou o coração” [80]. Deve Zaratustra ir ao encontro do grande desafio do jogo dionisíaco, e terá que ter coragem para enfrentar a sua hora mais grave. O jogo do acaso e da necessidade também possibilita ao homem intervir no movimento a partir da própria afirmação do devir. Em Nietzsche isto se chama criação e superação do próprio homem.

O livro III prossegue com a ida de Zaratustra ao encontro do seu momento mais vertiginoso da travessia. O andarilho sai em busca do seu mais alto cume. Trata-se de subir a montanha mais perigosa. Lembremos a associação entre jogo e grandes tarefas promovida por Nietzsche. Quando Zaratustra ouve de sua hora: “Agora segues o teu caminho de grandeza! Cume e abismo – juntaram-se agora num só! Segues teu caminho de grandeza: tornou-se seu último refúgio o que até então era teu último perigo”. (2011, p. 145). É o grande lance de Zaratustra. É a cartada decisiva do seu jogo. Em sua solidão o filósofo jogador inicia essa etapa dependendo das próprias

[79] Op.Cit.
[80] Op.Cit.

forças, pois “se todas as escadas te faltarem doravante, terás de saber como subir pela sua própria cabeça: de que outra forma poderias desejar subir”? [81]

Neste ponto surge uma questão instigante no jogo de Zaratustra: o eremita deve escalar a sua mais alta montanha. Mas o que significa ser o escalador da montanha mais alta? Por que Zaratustra precisa enfrentar o seu destino de subir o seu mais perigoso obstáculo? O que ele procura? Zaratustra, como filósofo do jogo trágico, ao se deparar com o que é sombrio e pavoroso coloca-se como um trágico. Ainda que fique trêmulo e tenha certo medo, ele enfrenta o abismo que se abre com o momento do jogo, este pedaço imenso e monstruoso do mundo. E a hora continua dizendo a Zaratustra: “Mas tu, ó Zaratustra, querias ver a razão e o pano de fundo de todas as coisas: então tens de subir acima de ti mesmo – para o alto, para além, até que tenhas inclusive tuas estrelas *abaixo* de ti”. (2011, p. 146).

Pensamos ter chegado num dos pontos capitais da questão do jogo na obra *Assim falou Zaratustra.* O que significa o encontro de Zaratustra com o seu pensamento mais abismal? Toda a terceira parte da dita obra nos coloca na tensão do que achamos ser o ápice do jogo, a saber, a experiência do eremita com o pensamento mais pesado do eterno retorno do mesmo. Como essa experiência de pensamento articula-se com a questão do jogo? Partimos do pressuposto inicial de que o jogo é um princípio cósmico, que caminhou para um imperativo ético. Ou seja, o jogo é jogo do devir inocente, um movimento inexorável de destruição e aniquilação de todo vivente. No Zaratustra, podemos perceber esse primeiro aspecto proveniente do pensar de Heráclito. Por outro lado, pensamos que o jogo é um imperativo ético de uma filosofia prática voltada a colocar a própria filosofia no movimento da vida, ou seja, inserindo-a no próprio devir. Como veremos, a experiência filosófica do pensamento do eterno retorno do mesmo é a expressão da erótica relação do filósofo com a vida.

A primeira relação do pensamento do eterno retorno do mesmo com o jogo pode ser observada na própria perspectiva que Nietzsche enxerga na natureza do próprio pensamento. Nietzsche afirma que “os pensamentos são signos de um jogo e de uma luta dos afetos: eles se encontram sempre reunidos com suas raízes veladas”. (NIETZSCHE: 2013, p. 19). Trata-se do jogo de forças corporal alavancando o homem para o combate. O pensamento do eterno retorno é fruto de uma luta passada nos labirintos da alma do filósofo jogador. Zaratustra enfrenta os seus afetos, medos, angústias, esperanças, enfim, uma gama de forças que o impelem em direção ao

[81] Op. Cit.

eterno retorno, inclusive forças enigmáticas, como a própria experiência de Nietzsche próximo ao lago de *Sils* Maria. Falar de eterno retorno, portanto, é considerá-lo fruto de um jogo interno do pensamento filosófico de Nietzsche.

O eterno retorno do mesmo também é o pensamento que permite afirmar o próprio jogo do devir inocente sem finalidade. O jogo é acaso, contingência e exuberância. Se ele não possui uma finalidade tampouco possui culpa ou responsabilidade. O eterno retorno do mesmo permite a afirmação do jogo trágico de Dionísio como um movimento imanente.

> Em verdade, trata-se de uma benção e não de uma blasfêmia, quando ensino que "sobre todas as coisas está o céu Acaso, o céu Inocência, o céu Contingência, o céu Exuberância.
>
> "Lady Contingência" – eis a mais velha aristocracia do mundo, que devolvi a todas as coisas, ao redimi-las da servidão à finalidade. (NIETZSCHE; 2011, p. 158).

Neste mesmo discurso *Antes do nascer do sol*, podemos apreciar a fórmula do filósofo jogador. Ao lado da afirmação do jogo como acaso e contingência observamos Zaratustra afirmar ser um dos jogadores diante do céu acaso. "seres para mim um local de dança para divinos acasos, seres uma mesa divina para divinos dados e jogadores de dados"! [82] . Trata-se de afirmar a figura do filósofo jogador como protagonista do jogo a despeito de toda carga de acaso e de necessidade que a vida impõe ao homem. Esse problema da relação entre determinação do jogo pelo acaso e pela necessidade, e a margem de manobra para o jogador que lança seus dados no tabuleiro da vida encontra a seguinte fórmula: "Eu sou Zaratustra, o sem-deus: chego a cozinhar todo acaso em minha panela. E somente quando ele está bem cozido eu lhe dou boas-vindas, como meu alimento". (2011, p. 163). O próprio Deleuze já havia chamado a atenção para o caráter afirmativo do jogo jogado por Zaratustra, cuja estratégia é afirmar o acaso de uma vez.

Essa fórmula requer outra característica para que o filósofo dado ao jogo possa enfrentar variados obstáculos perigosos. O jogo de Zaratustra no mundo dos homens demanda astúcia e disfarce. Como na epígrafe que abre este capítulo "Chacoalhando palavras e dados, engano meus solenes guardiães: minha vontade e minha finalidade escaparão a esses severos vigias" (NIETZSCHE: 2011, 166). Este movimento do jogo

[82] Op. Cit.

tem como objetivo estratégico do jogador “que ninguém olhe em meu fundo” [83] . Profundidade e silêncio são astúcias de Zaratustra, pois o seu jogar requer aproximação e distanciamento durante o jogo da sua travessia. Essa característica presente nas vicissitudes de Zaratustra, ou seja, a afirmação do jogo também como um ocultar-se em seus fundamentos também está presente na filosofia de Nietzsche, que como discutimos no capítulo anterior está envolta por máscaras para o jogo trágico.

> Quem através dos anos e a cada dia se entrevistou com a sua alma, num íntimo diálogo e disputa, quem em sua caverna – que pode ser labirinto, mas também mina de ouro – tornou-se urso, caçador de tesouros ou guardião e dragão: suas ideias acabam adquirindo elas mesmas um tom crepuscular, um odor tanto de profundeza como de mofo, algo incomunicável e repugnante, cujo sopro frio atinge quem passa. (NIETZSCHE; 2005b, p. 175).

Essa profundidade incomunicável do pensamento filosófico que não se mostra em toda a sua plenitude e fundação mais oculta caracteriza em nossa perspectiva tanto o jogo de Zaratustra quanto o filosofar de Nietzsche. Aqui parece que ambos levam ao extremo o jogo de esconder o mais fundo do seu pensar, principalmente estando entre os homens. Os homens são perigosos, foram eles que abandonaram Zaratustra, lembrou a solidão ao eremita. Por isso, “disfarçado me sentava entre eles disposto a me desconhecer para melhor suportar a eles (...). Ocultar a mim mesmo e a minha riqueza” (NIETZSCHE: 2011, 177). Portanto, a filosofia do jogo impõe de chofre uma parede a estabelecer o limite até onde uma aproximação é possível. A solidão de Zaratustra não é um simples isolar-se dos homens, mas sim uma perspectiva para a luta. Trata-se de uma parede necessária que estabelece o ir e voltar da relação com os homens, pois a solidão apenas como um sair em absoluto da relação com os homens traria incoerência ao projeto estratégico do jogo de Zaratustra. A meta é encontrar os homens que levarão adiante a obra de criar o super-homem; ou seja, o que está em jogo é o processo de surgimento dos filósofos lúdicos do futuro. Porém, o ocultar-se como jogo coloca grandes dificuldades de penetração na filosofia de Nietzsche, e aqui especificamente na obra *Assim falou Zaratustra*. Tomemos o exemplo do difícil discurso *O convalescente*. Zaratustra adoece após a subida de seu pensamento mais pesado, o eterno retorno do mesmo, ficando sete dias acamado.

---

[83] Op. Cit.

> Eu, Zaratustra, o advogado da vida, o advogado do sofrimento, o advogado do círculo – chamo a ti, meu pensamento mais abismal! Viva! Estás vindo – eu te ouço! Meu abismo fala, minha derradeira profundeza eu consegui trazer à luz! Viva! Vem! Dá-me a mão - - ah! Larga! Ah! Ah! – Nojo Ah! – Nojo,nojo, nojo, nojo - - - ai de mim! (2011, p. 207).

O encontro do filósofo lúdico com o pensamento abismal do eterno retorno do mesmo apresenta o jogo violento dos afetos que habitam o corpo humano. A experiência desse pensamento é sofrida e dolorosa. Ela é fruto de uma caçada empreendida por quem sondou o fundo de sua alma procurando um tesouro. Este pensamento é uma conquista dolorosa, porém fundamental para o jogo de Zaratustra. O eterno retorno é a afirmação do amor pela vida, a afirmação de tudo que é devir e luta. Se o pensamento do eterno retorno do mesmo é a afirmação filosófica do devir por parte do filósofo jogador trágico, aqui há acordo com a perspectiva que enxerga no eterno retorno do mesmo um imperativo ético. Trata-se de afirmar resolutamente e de maneira trágica o curso vertiginoso da vida. Sendo assim, adentramos no âmbito mais vertiginoso do jogo de Zaratustra com a vida e com os homens. Enfrentar o devir no plano do pensamento ocasionou o encontro com o eterno retorno do mesmo. Devemos notar a imensa dificuldade de Zaratustra expressar este pensamento. Ele não parece ser conceitual num sentido sistematizado. E nem poderia, pois ele sinaliza quão fugaz é a vida em devir. Somente existe o que devém, e cabe ao homem jogar com essa verdade. O livro III termina como declaração de amor do filósofo jogador à eternidade, sinalizando a erótica filosófica que será apreciada na próxima seção.

O livro IV reafirma o jogo como luta e combate do filósofo jogador diante do mundo. A estratégia de Zaratustra em sua longa solidão após a experiência erótica do pensamento do eterno retorno do mesmo, não foi descer as montanhas para ir ao encontro dos homens, ao contrário, o lance dos dados proposto pelo eremita utiliza-se da imagem da pescaria, do pescador e do caçador para expressar a continuidade do jogo. Neste sentido, é estratégia esperar pelos homens em sua montanha. Que eles subam ao encontro daquele que joga em sua pescaria de homens. O eremita aguarda o resultado do que foi feito em seu trabalho de procura pelos confrades de jogo.

> Por isso espero aqui, astuto e zombeteiro nas altas montanhas, nem impaciente nem paciente [...]. Pois meu destino está me dando tempo [...]. E, em verdade, sou-lhe reconhecido, ao meu eterno destino, por não me açular e apressar, e deixar-me tempo para brincadeiras e maldades: de modo que hoje subi a essa alta montanha para uma pescaria. (2011, p. 227).

De fato, o desdobramento do livro IV é a subida dos vários homens superiores em sua busca pelo encontro com Zaratustra. O seu grito de socorro enquanto subiam as montanhas impeliu Zaratustra ao seu encontro. Contudo, como o fim da obra parece sugerir aqueles homens que subiram a montanha e passaram a noite na caverna de Zaratustra ainda não são os companheiros de jogo que Zaratustra anseia encontrar. A imagem das pombas e do leão ao final do livro, e a partida do filósofo eremita em busca de seus companheiros filósofos jogadores, parece sinalizar que aqueles homens não estavam preparados para a conquista de sua liberdade, pois como vimos no discurso *Das três metamorfoses do espírito*, o leão significa a conquista da liberdade para a obra da criança criadora do novo lance de dados. Neste sentido, *Assim falou Zaratustra* deixa em aberto o enigma do jogo na obra nietzschiana. Em nossa perspectiva, ao encontrar o seu cume mais alto no pensamento do eterno retorno Zaratustra alcança um momento crucial de sua erótica. Como veremos agora, a erótica nietzschiana perpassa uma relação de combate e conquista, cujo cume parece ser uma espécie de relação a três entre o filósofo jogador, sua sabedoria, e a vida.

## 2.2 A ERÓTICA DE ZARATUSTRA

Um dos aspectos mais instigantes que acreditamos encontrar na filosofia do jogo nietzschiana é a dimensão que o amor nela apresenta. Ele é a via pela qual o filósofo jogador protagoniza uma erótica relação consigo mesmo, com o mundo dos homens, e com a própria vida. A sua fórmula é amor *fati*. Ela significa um dizer sim ao destino, um dizer sim ao necessário. Isto pode nos levar a achar que Nietzsche defende uma resignação diante da trágica situação do homem diante da existência. No entanto, pensamos ser o contrário, pois somente afirmando a imanência do movimento do devir, a superação de qualquer esperança num além-mundo, pode o filósofo percorrer seu caminho de afirmação da vida. E afirmar a vida é afirmar o combate, o jogo, a luta no devir. Nietzsche parece enxergar o seguinte horizonte: ou se ama efetivamente a imanência do devir, ou se ama a transcendência do que vai além do terreno. No primeiro caso, ao homem resta amar a luta e o combate em todas as suas dimensões. No segundo, resta difamar o mundo terreno no anseio de chegar bem após a morte ao mundo supraterreno.

Na obra nietzschiana o amor aparece de modo recorrente em vários momentos. Não é nosso objetivo percorrer os diferentes matizes e contornos distintos acerca do tema em sua obra. Mantendo a mesma perspectiva do início, onde defendemos que a figura do filósofo jogador ganha contornos mais nítidos na obra *A gaia Ciência*, também é nela que o amor *fati* se apresenta, ao lado de uma sinalização da questão erótica na filosofia do filósofo jogador. Porém, a primeira dimensão que gostaríamos de explorar na erótica nietzschiana está localizada no aforismo 14 de *A gaia ciência.* – "Cobiça e amor: que sentimentos diversos evocam essas duas palavras em nós! E poderia, no entanto, ser o mesmo impulso que recebe dois nomes". (2001, p. 65). O amor como um afeto de posse é o que Nietzsche apresenta nessa reflexão. Seja pelos que já possuem, seja pelos que ainda desejam ter algo o amor é um impulso de posse. É um querer ter. Seja o amor ao próximo, o amor sexual, o amor por outros bens, enfim, trata-se de um afeto de posse. Em relação ao amor sexual Nietzsche ressalta o erro em colocá-lo como oposto ao egoísmo. No entanto, segundo Nietzsche a pista para tratar desse ponto é a seguinte:

> Aqueles que nesse campo tiveram posses e satisfação bastantes deixaram escapar, aqui e ali, uma palavra sobre o "demônio furioso", como o fez o adorável e benquisto dos atenienses, Sófocles: mas Eros sempre riu desses blasfemos – eram, invariavelmente, os seus grandes favoritos. (2001, p. 66).

Nietzsche remete o *Eros* como um impulso de força e de combate. Trata-se de um amor que quer possuir e comandar, ele é um violento afeto. Em nossa visão, é por essa via que devemos relacionar esse amor de combate com a erótica nietzschiana. Note-se que o amor de combate não é desprovido do caráter lúdico do jogo, ou seja, ele pertence também à órbita do riso e do escárnio. Ele é multifacetado enquanto afeto proveniente do jogo de forças corporais. Nietzsche recoloca o amor como um afeto egoísta, como necessidade de conquista e domínio, em suma, amor também é vontade de poder, ou seja, o amor de combate quer expansão de sua força. É ainda importante salientar a perspectiva de Nietzsche em relação aos antigos gregos da época arcaica. O pensamento do filósofo alemão apresentava-se intimamente ligado àquela cultura na medida em que percebia no dionisíaco, e no seu simbolismo em relação ao problema da sexualidade, a força de criação e fixação de um mundo próprio e original diante de um mundo terrível e assustador. Os rituais dionisíacos, na ótica de Nietzsche, representavam o movimento de afirmação daquele povo, sua vontade de viver e de se eternizar através dos simbolismos ligados à procriação. Mais

tarde, em novembro de 1887, Nietzsche pensa o problema do amor numa cultura pagã, onde “sexualidade, a busca de domínio, o prazer com a aparência e com o engodo, a grande gratidão alegre pela vida e por seus estados típicos – tudo isso é essencial ao culto pagão” (...). (2012b, p. 11). Esta admiração pelo modo com que os gregos arcaicos relacionavam-se com a vida impele Nietzsche a pensar uma erótica filosófica trágica, diretamente ancorada no problema do dionisíaco.

A erótica nietzschiana desenhada a partir de *A Gaia Ciência* dá-se num âmbito de trazer o amor para o âmbito do jogo e da luta. Vimos como Nietzsche olha para a vida como uma oportunidade de conhecimento a partir do jogo de forças. Ainda em *A Gaia Ciência*, a erótica nietzschiana ganha uma dimensão que encaminha a questão para ser desenvolvida no *Zaratustra.* Trata-se da relação entre o filósofo jogador e a vida. Nietzsche define a vida como uma mulher sedutora.

> Quero dizer que o mundo é pleno de coisas belas, e contudo pobre de belos instantes e revelações de tais coisas. Mas talvez esteja nisso o mais belo encanto da vida: há sobre ela, entretecido de ouro, um véu de belas possibilidades, cheio de promessa, resistência, pudor, desdém, compaixão, sedução. Sim, a vida é uma mulher”. (2001, p. 229)

Os raros momentos de beleza que a vida oferta aos homens, mesmo sendo plena de coisas belas, indica o campo de jogo e de sedução que Nietzsche enxerga na relação com a vida. Esta erótica relação dá-se no âmbito de combate e conquista no plano do conhecer humano. É preciso sinalizar que embora Nietzsche, em diferentes momentos de seu pensar, apresente o conhecimento como algo menos importante no âmbito do fortalecimento da vida, o fato é que o filósofo alemão nunca se colocou como um homem à margem do conhecimento. Nietzsche apresenta-se como filósofo, como homem do conhecimento, e, nesse sentido, o problema da erótica não pode ser delimitado numa cisão com a dita problemática. Acredita-se nesta pesquisa, que a erótica de Nietzsche luta e combate na dimensão tensa da relação entre vida e conhecimento, discutida no capítulo um. Já sabemos que a vida é encarada por Nietzsche como uma mulher sensual e sedutora. Da relação com o conhecimento, o filósofo alemão apresenta a outra dimensão de erótica filosófica. A sabedoria de Zaratustra é uma mulher selvagem, como ele coloca na obra. Sendo assim, a relação entre filósofo jogador, a sua sabedoria, e a vida dá-se como jogo de conquista, de sedução e combate em que a resultante, como será colocada adiante, é a declaração de amor do eremita lúdico à vida como eternidade do devir. O pensamento do eterno

retorno do mesmo é a efetividade da concretização da relação erótica entre o filósofo e a vida. A fórmula para tanto é *amor fati*, o amor mais afirmativo dentro da perspectiva trágica.

> Quero cada vez mais aprender a ver como belo aquilo que é necessário nas coisas: - assim me tornarei um daqueles que fazem belas as coisas. Amor fati [ amor ao destino ]: seja este, doravante, o meu amor! Não quero fazer guerra ao que é feio. Não quero acusar os acusadores. Que a minha única negação seja *desviar o olhar!* E, tudo somado e em suma: quero ser, algum dia, apenas alguém que diz sim! (2001, p. 187-8)

Aparentemente não existe o jogo e a luta nesta configuração do pensamento do filósofo. Talvez identifiquemos certa resignação diante do necessário. Porém, queremos ressaltar que o jogo e o combate também fazem parte do necessário. Eles constituem o movimento da vida, o ininterrupto fluxo de forças da existência, o destruir e o construir incessante da existência. Então, o que cabe é a afirmação do necessário como jogo de forças corporais. É de notar a presença da questão do belo na relação erótica estabelecida pela filosofia nietzschiana. O *amor fati* como parte da erótica nietzschiana busca o belo naquilo que é necessário. Necessário é tudo o que independe do homem para acontecer, como a morte, por exemplo. Porém, fazer o belo também se torna necessidade para o filósofo jogador. Com a problemática do belo na erótica de Nietzsche, torna-se necessário que se remeta aos pensamentos de Sócrates e Platão acerca do belo, pois é no diálogo com esses pensadores que Nietzsche desenvolve sua erótica filosófica.

No capítulo anterior havíamos colocado o problema da relação entre jogo e filosofia remetendo a interpretação de Nietzsche ao que ele denomina como a filosofia erótica de Sócrates e Platão. Suspeitamos que na filosofia do jogo nietzschiana o amor como erótica de combate constitui-se num dos grandes pontos de determinação de seu filosofar. Gostaríamos de explorar rapidamente a questão do amor em Platão a partir da obra *O banquete*. Reconhecemos de imediato o alcance limitado de nossa perspectiva, que faz um pouso acelerado na dita obra platônica deixando de lado outras dimensões do amor em sua filosofia. Aqui, interessa fundamentalmente discutirmos a interpretação nietzschiana acerca da erótica socrático-platônica, tomando *O banquete* como uma possível referência de sua interpretação. Nesta obra podemos perceber os elementos agônico e erótico identificados por Nietzsche. Primeiramente, ela remete a uma disputa realizada na casa de Agaton, levada a cabo

por um grupo de amigos que deveriam cada um, elaborar um discurso de elogio ao amor.

De qualquer forma gostaríamos de aduzir a questão do conhecimento como ponto de contato entre os dois pensamentos no que diz respeito ao amor. Tanto o amor platônico quanto o *amor fati* são atividades que levam o homem a passar por um processo de conhecer e experimentar a vida. O *Eros* em Platão filosofa, ele é um perscrutador dos caminhos da sabedoria, quer chegar ao conhecimento de topo, universal, apodítico, com verossimilh*ança* e absoluto. Diz Diotima à Sócrates que *"com efeito, uma das coisas mais belas é a sabedoria, e o amor é amor pelo belo de modo que é forçoso para o amor ser filósofo estar entre o sábio e o ignorante".*(PLATÃO; 1979, p. 36). Essa relação do amor platônico com a filosofia está em conformidade com os graus que o amor vai se desenvolvendo no homem, até que ele alcance o cume do topo para que possa contemplar o bem já que *"é o amor amor de consigo ter sempre o bem."*(1979, p. 37).

O amor em Platão passa por diferentes graus, desde a apreciação dos corpos belos, passando pela poesia, pelas leis, ciências para, finalmente, chegar à perfeita contemplação no mundo das formas perfeitas e imutáveis. Nesse ponto, é interessante lembrarmos o *Fedon*, e em toda a problemática relacionada à tensão entre corpo e alma, ou mesmo a imortalidade desta, assentada na teoria das reminiscências, já que os graus do amor platônico ganham efetividade na tensa relação entre corpo e alma. Daí a questão: "quando então (...) é sempre isso o amor, de que modo nos que o perseguem, e em que ação, o seu zelo e esforço se chamaria amor? Que vem a ser essa atividade? (...) É isso, com efeito, um parto em beleza, tanto no corpo quanto na alma" (1979, p. 38).

O parto e a geração são inexoráveis na vivência do corpo e da alma, pois buscam o sentido da imortalidade. Indubitável que na hierarquização platônica o corpo esteja em inferioridade na ascese do conhecimento rumo ao mundo das formas, já que o primado é da alma. Assim sendo, *"depois disso a beleza que está nas almas deve ele considerar mais preciosa que a do corpo (...)"*. E nesse processo da dialética socrática desenvolvida por Platão o homem deve chegar num ponto em que *"julguem enfim de pouca monta o belo no corpo (...)"* (1979, p. 41).

Portanto, *O banquete* está assentado num processo de elevação da alma até o sumo bem. Trata-se, sobretudo, de uma ascese em direção ao conhecimento em que o amor é uma ponte para esta elevação gradual da alma. O processo dá-se por participação do corpo, que necessita da contemplação dos corpos belos, a começar

pela beleza física, o belo das leis, das artes em geral, mas que encontra sua culminância na contemplação do puro sumo bem, ou o belo em si. No movimento de ascese da alma em direção ao sumo bem e ao belo em si, Platão estabelece uma hierarquização entre corpo e alma, que Nietzsche interpreta como desprezadora do corpo e da própria vida. Não é do escopo deste trabalho problematizar a interpretação nietzschiana acerca do platonismo e do cristianismo. O autor de Zaratustra recebeu muitas críticas acerca de suas generalizações sobre ambos, inclusive a suposta separação entre corpo e alma que teria sido levada a termo por Platão. Aqui, interessa discutir o modo como a erótica nietzschiana do jogo enfrenta a erótica socrático-platônica.

Já havíamos salientado que a interpretação de Nietzsche da erótica socrático-platônica enfatiza a criação de uma nova agón, despertando novos impulsos de combate, e a produção da dialética como elemento da disputa erótica. Sabemos da crítica violenta de Nietzsche ao platonismo e ao cristianismo que, segundo ele, enfraqueceram impulsos fundamentais para o homem que ele vislumbrava como exemplo de grandeza. Entretanto, Nietzsche vê algo de grandioso na erótica platônica, a despeito de todo o seu ataque. Ela é uma filosofia que está envolta em interesses acerca da questão sexual, ela está no âmbito do jogo e do combate. Embora critique Platão pela hierarquização que este fez em relação ao corpo e a alma, sua filosofia erótica estava nos termos de uma época que espiritualizou a sensualidade e o amor. Sobre Platão afirmou:

> Diz com uma inocência, para a qual se deve ser grego e não cristão, que não existiria nenhuma filosofia platônica se em Atenas não houvesse jovens tão belos: a sua contemplação seria o que transporta a alma do filósofo para um êxtase erótico e lhe não deixa nenhum descanso enquanto não tiver espalhado num solo tão belo as sementes de todas as coisas grandes. (1988, p. 84).

A grandiosidade de Platão também se faz presente num âmbito curioso da crítica de Nietzsche, pois se enfatiza muito os ataques nietzschianos, às vezes deixando na obscuridade certos matizes de sua análise. O alcance da erótica de Platão é imenso na perspectiva de Nietzsche. “Lembro ainda, contra Schopenhauer e para glória de Platão, que toda a elevada cultura e literatura da França clássica nasceu no solo do interesse sexual”. (1988, p. 85). Sabemos do interesse que Nietzsche nutre por toda a cultura que está assentada em interesses de afirmação da

sexualidade, como os gregos da antiguidade, por exemplo. A cultura francesa clássica teria então absorvido este elemento do platonismo, ou da antiguidade como um todo, sendo, portanto, necessário "nela buscar a galanteria, a sensualidade, a luta dos sexos, o "feminino" – e não será em vão que se procura" [84]. Porém, é necessário deixar esclarecido que Nietzsche não coloca Platão entre os sensualistas. O que Nietzsche parece admirar é "o encanto do modo platônico de pensar, que era um modo *nobre* de pensar – entre homens, talvez, que desfrutavam de sentidos até mais fortes e imperiosos do que os de nossos contemporâneos, mas que sabiam ver um triunfo mais elevado em permanecer mestres desses sentidos" (....) (2005b, p. 20). O que está em jogo é uma nuance do pensamento nietzschiano acerca de Platão, pois ele valoriza o elemento de luta e combate no pensador da antiguidade, o que remete à própria erótica platônica. Nietzsche rechaça neste mesmo aforismo de *Além do Bem e do Mal* o sensualismo popular que, segundo ele, fornece o chão para a ciência moderna, e um gozo do mundo que é mais pobre e inferior do que o modo platônico de superação do mundo.

Primeiramente, a erótica de Nietzsche toma corpo na efetividade de sua crítica a tudo que sinalize desprezo pela vida sexual do homem. Desprezar a vida sexual e torná-la algo impuro é um crime contra a vida. O ataque de Nietzsche ao cristianismo caminha na esteira do problema sexual. Segundo ele o cristianismo desvaloriza a questão sexual, empobrecendo-a em sua potencialidade de alavancar plasticidade numa cultura superior. Ele ataca o que chama no interior do cristianismo de "os grandes eróticos do ideal, os santos da sensibilidade transfigurada e incompreendida, aqueles típicos apóstolos do "amor" (como Jesus de Nazaré, o santo São Francisco de Assis, o santo François de Paule): neles, o impulso sexual equivocado erra por assim dizer por ignorância (...)" (NIETZSCHE; 2013, p. 396). Na perspectiva de Nietzsche a satisfação é realizada no âmbito de uma união transcendente com Deus.

Em segundo lugar, a erótica de Nietzsche aparece também no diálogo com a estética. A erótica emerge no debate acerca do belo em si apresentando de imediato o seu princípio argumentativo. O belo somente é possível no prazer do homem com o homem. Não existe belo em si. Ele reprova Schopenhauer por ver no belo uma fuga da vontade, uma perspectiva de redenção fora deste mundo sensual. "Na beleza vê ele negado o instinto de procriação". (1988, p. 84). A estética em Nietzsche é jogo criativo fundada na embriaguez, ela é primeiramente a justificação da existência, pois é sempre bom lembrar que Nietzsche via o mundo, e a vida como arte, como jogo de

[84] Op. Cit.

forças artísticas presentes na natureza, e que intervém no processo de constituição orgânica do homem. Portanto, sendo a vida mesma obra de arte destituída de qualquer sentido teleológico, ou moral, resta a justificação estética da existência como a única possível.

Para os nossos objetivos importa salientar novamente que, a despeito de toda a crítica que Nietzsche faz ao pensamento de Platão, ele parece reconhecer um ponto fundamental no discípulo de Sócrates, que contribui para a elevação do amor a um patamar elevado e profundo. Ele reconhece os impulsos liberados pela filosofia de Platão no que respeita ao problema de uma erótica que espiritualiza a sensualidade. E "a espiritualização da sensualidade chama-se amor: constitui um grande triunfo sobre o cristianismo". (1988, p. 39). Não devemos nos surpreender com o reconhecimento da contribuição platônica ao problema da erótica. Lembremos um dos imperativos do filósofo jogador nietzschiano:

> Outra coisa é a guerra. Sou por natureza guerreiro. Agredir é parte de meus instintos (...). A força do agressor tem na oposição de que precisa uma espécie de medida; todo crescimento se revela na procura de um poderoso adversário – ou problema: pois um filósofo guerreiro provoca também os problemas ao duelo (...) atacar é em mim, prova de benevolência. Eu honro, eu distingo ao ligar meu nome ao de uma causa, uma pessoa: a favor ou contra – não faz diferença para mim. (NIETZSCHE; 2008a, p. 29-30).

O combate de Nietzsche à erótica socrático-platônica reforça a nossa suspeita da importância do problema do amor na obra nietzschiana, e aqui especificamente no Zaratustra. Em relação a esta obra nossa linha de interpretação caminha no sentido de reconhecer a presença de uma erótica no pensamento de Nietzsche, presente em diferentes discursos do eremita. Quando de sua primeira descida das montanhas Zaratustra declarou amor aos homens, no que foi reprovado pelo velho que o encontrou antes de sua chegada à cidade. A frustração com o povo somente fez avançar o combate e o jogo de Zaratustra no rumo de sua conquista do amor trágico. A partir daí podemos vislumbrar algumas imagens da erótica de Zaratustra em sua travessia.

Contudo, serão enfatizados dois aspectos que constituem os pontos principais dentro do que está sendo dito. A erótica nietzschiana está assentada em dois elementos que estão presentes na obra que estamos a considerar. O primeiro aspecto é o que trata da relação entre homem e mulher. O interesse pela questão da

procriação e do interesse sexual remonta a uma perspectiva de enfrentamento da moralidade cristã, ou mesmo burguesa de sua época, constituindo-se num vetor que sinalize a necessidade de recolocar em outros termos o matrimônio e a procriação no cultivo de um novo homem. “Um corpo mais elevado deves criar, um primeiro movimento, uma roda que gire por si mesma – um criador deves tu criar”. (NIETZSCHE; 2011, p. 67). Indubitavelmente a erótica de Nietzsche é inimiga do feminismo moderno, dos pensamentos liberal, democrático e socialista. Percebemos que um dos pontos de ataque de Nietzsche ao feminismo é a sua interpretação de que ele ataca os elementos naturais do ele chama de eterno feminino, e que seria a grande vantagem da mulher na guerra dos sexos. “Tudo na mulher é um enigma, e tudo na mulher tem uma solução: que se chama gravidez (...). Duas coisas quer o verdadeiro homem: perigo e brinquedo. Por isso, quer a mulher, como o mais perigoso brinquedo”. (2011, p. 64). Segundo sua visão, trata-se de um violento combate determinado pela própria natureza. “Houve ouvidos para a minha definição do amor? É a única digna de um filósofo. Amor – em seus meios a guerra, em seu fundo o ódio de morte dos sexos”. (2008a, p. 56). A relação entre homem e mulher no pensamento da erótica nietzschiana é um processo de combate que sinaliza a imanência de um grande jogo formado a partir do orgânico.

A imanência do amor *fati* em Zaratustra remonta a um afeto que participa ativamente no complexo jogo de forças corporais na existência. O amor de Zaratustra é o amor ao super-homem, que sinaliza a necessidade de superar o homem de nossa época. Este amor é o vetor que deve contribuir no processo de superação e transvaloração dos valores. “Outrora mantinham os povos uma tábua de valores acima de si. O amor que quer dominar e o amor que quer obedecer criaram juntos essas tábuas (...). Amantes e criadores sempre foram os que criaram bem e mal. O fogo do amor arde nos nomes de todas as virtudes”. (2011, p. 58). Ao filósofo jogador cabe a grande tarefa de criar novos valores acima do bem e do mal instaurados pela sociedade. Essa questão do amor como potente combatente no processo de criação e transvaloração dos valores aparece no pensar de Nietzsche, por exemplo, quando coloca o problema do amor nos termos de uma potencialidade criadora de novas perspectivas. O papel do amante é valorizado como o detentor de uma força de transfiguração embriagadora voltada para novas criações.

Primeiramente, o amor é a “prova espantosa de até que ponto vai a força transfiguradora da embriaguez” (...). (2012a, 270). Para Nietzsche, “o amante é mais valoroso, ele é mais forte”. (2012a, 271). Onde o amor se impõe como grande afeto de comando ele cria possibilidades dentro de novas perspectivas no desenvolvimento do

orgânico. “Nos animais esse estado impele novos materiais, novos pigmentos (...) novos sons de chamado e seduções. No homem, as coisas não se mostram diversas” [85] . Nietzsche enxerga o amor de combate a partir das determinações da própria natureza em sua efetividade no mundo orgânico dos afetos, uma determinação dos seus impulsos, apetites e forças. “O amante torna-se pródigo: ele é rico o bastante para tanto” [86]. O amante, então, penetra no reino da inocência e da generosidade no doar-se. Portanto, Nietzsche vê no amor uma atividade do orgânico, ou seja, como jogo dos afetos, como combate da vontade de poder em diferentes centros de força em sua atividade interpretativa.

Outra imagem da erótica nietzschiana no Zaratustra está contida no discurso *O canto da dança*, onde Zaratustra se depara com um grupo de garotas “que dançavam entre si”. Em nossa perspectiva, o deus que o eremita faz menção no diálogo com as dançarinas é Dionísio, e após elogiar as garotas por suas danças divinas e por “seus pés de moças com belos tornozelos” (2011, p. 103), a erótica nietzschiana apresenta um dos grandes momentos do que achamos ser indício de uma relação erótica do filósofo jogador com a vida, e com a sua sabedoria.

“E eis o canto que Zaratustra entoou, enquanto cupido e as moças dançavam: Em teus olhos olhei há pouco, ó vida! E parecia que eu afundava no insondável”. (2011, p. 103). A vida riu de Zaratustra e respondeu-lhe zombeteiramente: “É o que dizem todos os peixes [...]; o que eles não sondam é insondável. Mas sou apenas inconstante e selvagem, e em tudo uma mulher, e não sou virtuosa” [87]. Este diálogo de Zaratustra com a vida suscitou ciúmes de sua sabedoria, que também é uma mulher selvagem. “Tu queres, desejas, amas, apenas por isso louvas a vida! Quase respondi mal àquela aborrecida (...) Assim estão as coisas entre nós três”. (2011, p. 104). Esta erótica nietzschiana constituída na relação entre Zaratustra, a sua sabedoria e a vida é uma imagem forte do amor trágico. Em nossa perspectiva, *O canto da dança* instaura uma relação sensualizada do amor trágico como princípio de atividade interpretativa; ou seja, de combate e expansão do pensamento filosófico que busca apropriar-se do acontecimento.

O âmbito desta erótica é o da afirmação do afeto amor como pressuposto de uma luta terrena, de um jogo voltado a criar um novo homem pela afirmação da imanência do devir. Quando a vida fala para Zaratustra “eu sou aquilo que sempre tem de superar a si mesmo” (2011, p. 110), o que está em jogo é o ininterrupto processo

[85] Op.Cit.
[86] Op.Cit.
[87] Op.Cit.

de criação e destruição pelo movimento do devir, é o jogo interpretativo dos combatentes jogadores em todos os âmbitos da vida orgânica. Defendemos que a erótica nietzschiana afirma o amor trágico como afeto de combate no processo de transvaloração dos valores.

Na erótica de Platão como em *O banquete*, o amor é uma ponte para o movimento de ascese ao conhecimento de topo, num movimento gradual de participação do corpo para a alma. Primeiramente, a contemplação dos corpos belos dos homens, a contemplação das leis, das artes, enfim, até a elevação da alma à contemplação do sumo bem. Este amor por participação do corpo com a alma está envolto em uma hierarquização que coloca a alma em patamar mais elevado no processo de encontro com o conhecimento essencial das formas imutáveis no mundo inteligível da contemplação filosófica.

A erótica em Nietzsche é o movimento de elevação do homem ao sentido da terra, em que a afirmação do que é terreno e imanente configura a afirmação da vida. A relação sensual entre Zaratustra, a sua sabedoria e a vida constitui a imagem do amor de combate que afirma o sentido da terra. Somente é possível criar novos valores a partir da afirmação do acaso e do necessário. Em nossa perspectiva, o livro III está marcado por dois pontos centrais no âmbito da filosofia do jogo que torna erótica a sua relação com o mundo. Primeiramente, é o livro do pensamento abismal do eterno retorno do mesmo, ao mesmo tempo em que parece configurar o ápice da erótica nietzschiana no Zaratustra.

Em nossa perspectiva, o encontro de Zaratustra com o pensamento mais abismal do eterno retorno do mesmo consolida a relação erótica entre Zaratustra, a sua sabedoria e a vida. O cerne desta relação a três deve resultar na procriação dos filhos de Zaratustra. Deverão ser os filósofos jogadores do futuro, os criadores de novos valores que afirmem a vida em seu sentido imanente. Serão os filósofos do devir afirmativo. “Companheiros buscou um dia o criador, e filhos de sua esperança: e eis que não podia encontrá-los, a menos que primeiramente os criasse [...] por seus filhos deve Zaratustra consumar a si mesmo”. (2011, p. 153). Criar novos filósofos do jogo a partir do amor trágico, eis uma das grandes tarefas de Zaratustra. Porém, o amor requer aprendizado, e no Zaratustra o amor protagoniza o combate para a elevação do homem na direção de um cultivo que afirme o devir, e a imanência como o sentido da vida terrena.

Acredita-se que os dois últimos discursos do livro III *O outro canto da dança*, e *Os sete selos* representam a culminância de uma erótica filosófica que resultou no

amor *fati*, no amor ao devir e ao sentido do terreno. Ela produziu um amor sem anseios por um mundo transcendental. No primeiro discurso Zaratustra tem um encontro frenético com a vida. Este encontro está carregado de sensualidade e jogo lúdico. A relação a três entre Zaratustra, a sua sabedoria e a vida ganha contornos mais nítidos.

> Em direção a ti saltei: então recuaste ante o meu pulo; e dardejavam-me as línguas de teu cabelo a flutuar e fugir!
>
> Pulei, afastando-me de ti e tuas serpentes; e lá já estavas tu, meio virada, o olhar pleno de desejo(...)
>
> Receio-te próxima, amo-te longínqua; teu fugir me atrai, teu buscar me retrai: - sofro, mas o que não sofreria de bom grado por ti! (...) De bom grado percorreria contigo - trilhas mais amáveis!
>
> - a trilha do amor, entre arbustos quietos e coloridos! Ou ali, ao longo do lago: ali nadam e dançam peixes-dourados! (2011, p. 215-6).

O jogo consiste em seguir a vida em seus movimentos frenéticos, ir ao encontro dos tesouros escondidos por ela nas profundezas da existência. A vida é enigmática porque ela não se mostra em toda a sua beleza e profundidade. É preciso ir ao seu encalço aceitando o desafio de jogar na vertigem, ou seja, no limite do perigo das novas experiências, das cisões provocadas pelo pensamento filosófico que busca o ato de apropriação do movimento. Zaratustra zanga-se quando sua amada lhe escapa, é um jogo de sedução e conquista. A vida é fugidia, escorregadia e lisa, pois escapa entre os dedos com facilidade. É preciso ser jogador e caçador a fim de encarar o seu vertiginoso movimento. Porém, não é o jogador filósofo jogando contra a vida, mas sim jogando com a vida. É preciso ser caçador porque a vida deve ser conquistada em seus cumes. As imagens do Zaratustra em que o eremita encontra-se nos vales, nas montanhas, e diante de abismos e de toda a exuberância da natureza, não devem apontar para uma perspectiva idílica e romântica do eremita diante da natureza. Essas imagens remetem para a força descomunal e vertiginosa da vida, elas estão relacionadas com as profundezas de uma beleza que não está gratuitamente disponível ao homem devendo ser conquistada. Elas remetem a um jogo de hierarquias proveniente do movimento das vontades de poder, e de seus respectivos centros, que irradiam luta e combate na configuração das formas vivas. A vida é atividade de expansão, apropriação e interpretação, cabendo ao filósofo dado ao jogo penetrar corajosamente neste âmbito de apropriação e superação. A partir daí

podemos vislumbrar Zaratustra como um caçador e erótico jogador, que busca o jogo e a conquista diante do que a vida não revela de imediato.

Por isso, a erótica de Nietzsche comporta a relação lúdica e amorosa do filósofo com a vida, mas também com a sua sabedoria, uma mulher selvagem. A própria vida acaba concedendo sentir ciúmes da sabedoria de Zaratustra. Ela duvida do amor e fidelidade de Zaratustra. “[...] sou boa contigo, às vezes boa demais, isso tu sabes: e a razão disso é que tenho ciúmes de tua sabedoria”. (2011, p. 217). E continua indagando o eremita afirmando que “estás longe de me amar tanto quanto dizes” (...) [88] . Parece que a vida desafia o amor de Zaratustra no sentido de sua afirmação do devir. Será que ele é mesmo capaz de amar como amor trágico? Será capaz de afirmar as núpcias com o anel do eterno retorno? Este parece ser o desafio lançado pela vida ao filósofo jogador, e o encaminhamento desta problemática dá-se no âmbito da afirmação definitiva do devir trágico por parte de Zaratustra no último discurso *Os sete selos*. Ali, a erótica nietzschiana consolida-se com a afirmação do eterno retorno do mesmo. Este pensamento é a afirmação do amor ao devir eterno.

> Se eu sou um adivinho, e pleno daquele espírito vaticinador que anda por um elevado cume entre dois mares (...). Pronto, em seu escuro seio, para o clarão e o redentor raio de luz, prenhe de coriscos que dizem Sim! Riem Sim! (...) Mas bem-aventurado é aquele assim grávido! (...) oh, como não ansiaria eu ardentemente pela eternidade e pelo nupcial anel dos anéis – o anel do retorno! Jamais encontrei a mulher da qual desejaria filhos, a não ser esta mulher a quem amo: pois eu te amo, ó eternidade! (2011, p. 219).

Trata-se da culminância de uma erótica afirmativa do jogo da vida. O amor trágico deve ser conquistado duramente no tabuleiro de dados do jogo da existência. As núpcias com a eternidade, as núpcias com o anel do retorno é a afirmação do amor *fati* pela vida. Somente este amor é capaz de transvalorar os valores, abrindo caminho para os novos rebentos do futuro, que serão os frutos desta relação erótica entre Zaratustra, a vida, e a sua sabedoria. A erótica de Nietzsche está assentada na tensão entre viver e conhecer como jogo. “Se algum dia joguei dados com deuses na divina mesa terrena, de modo que a terra tremeu, partiu-se e lançou rios de fogo: pois uma mesa é a terra para os deuses, trêmula de novas palavras criadoras e lances de dados dos deuses”. (2011, p. 220). A imanência do *amor fati* nietzschiano coloca o divino no sentido da terra, não sendo causa universal da vida, mas sim, constituindo-se como

[88] Op. Cit.

aspecto da relação erótica do filósofo com a vida. O jogo e o jogar são divinos na perspectiva da afirmação do trágico como o sentido da terra, sem preocupações com qualquer divino fora do mundo terreno. A relação erótica entre Zaratustra e a vida torna divino o mundo, o local do jogo e da dança, o lugar da experiência criadora do homem. O filósofo erótico jogador de Nietzsche sabe-se como parte da inexorabilidade da contenda. “Se algum dia recebi o bafejo do sopro criador e da celestial necessidade que obriga até os acasos a dançar a ciranda das estrelas: Se algum dia eu ri a risada do raio criador, ao qual segue, resmungão mas obediente, o demorado trovão do ato: [...]” [89]. O ato é o jogo divino de Dionísio jogado pelo homem que se sabe jogador, um lutador entre outros tantos que vigoram como vontade de poder. A erótica que está presente no pensamento do eterno retorno do mesmo é a radical afirmação de que a vida deve ser desejada ardentemente pelo filósofo, pois ela o seduziu para o perigo, o seduziu para a travessia em direção ao super-homem, ou seja, em direção ao processo de superação do homem sério e cansado pelo próprio homem lúdico, o que cria novos valores pelo ato filosófico de apropriação.

Para concluir esse capítulo, cumpre assinalar que o livro III finaliza com o reforço do vínculo entre jogo e erotismo filosófico à medida que reafirma a conquista do filósofo jogador pela via do jogo. “Se nadei brincando em profundas distâncias de luz, e veio a sabedoria de pássaro da minha liberdade” (...) (2011, p. 222). Essa sabedoria do filósofo indica que o caminho para expressar o amor à vida não é a palavra conceitual e sistemática, mas o canto. A sabedoria de Zaratustra indaga: "todas as palavras não foram feitas para os seres pesados? Não mentem as palavras todas para aquele que é leve? Canta! Não fales mais” [90]. A declaração de amor à eternidade e ao anel do eterno retorno do mesmo deve ser cantada na linguagem dos ditirambos dionisíacos, que são os cantos de Nietzsche para a afirmação da vida trágica. Isto esbarra no problema da linguagem em Nietzsche. Como veremos no próximo capítulo, a linguagem é um dos temas centrais no projeto de crítica que o filósofo empreende contra a metafísica, fundamentalmente a perspectiva metafísica da linguagem. Mas não apenas isto, pois a linguagem também é a via de afirmação de um novo porvir para a filosofia. O filósofo jogador vê que ela é jogatina dos homens para fixar um mundo próprio diante do devir assustador. Mas ao mesmo tempo, enfrenta o obstáculo de também ser um jogador no próprio âmbito da linguagem.

[89] Op.Cit.
[90] Op.Cit.

## CAPÍTULO 3 – JOGO E LINGUAGEM NO PENSAMENTO NIETZSCHIANO

> Todos os movimentos precisam ser concebidos como gestos, como uma espécie de linguagem, por meio da qual as forças se compreendem. (...) todos os movimentos são sinais de um acontecimento interior; e todo acontecimento interior expressa-se em tais transformações das formas. O pensamento ainda não é o próprio acontecimento interno, mas também se mostra do mesmo modo apenas como uma linguagem de sinais para o equilíbrio de poder entre os afetos. (NIETZSCHE; 2013, p. 8-9).

### 3.1 – Linguagem: o jogo da conservação e da expansão do homem.

Este capítulo tem como objetivo discutir a relação entre linguagem e jogo no pensamento de Nietzsche. Tem-se sustentado que a noção de jogo é um tema de proa na filosofia deste pensador, cujo desdobramento foi a ascensão da figura do filósofo jogador. Além disso, defendeu-se que na dimensão do jogo, o filósofo jogador manifesta uma relação erótica com o mundo dos homens, com a sua sabedoria, e com a própria vida. Agora, é necessário penetrar no terreno da linguagem em Nietzsche. Mais precisamente, buscar-se-á compreender como a linguagem e o jogo relacionam-se para o filósofo, a partir de seus escritos tardios da década de 1880, especialmente *Assim Falou Zaratustra*. Como se estabelece a relação entre jogo de forças e linguagem no pensamento tardio do filósofo alemão? Preliminarmente, parte-se do pressuposto de que essa relação dá-se em três níveis que serão discutidos. A linguagem mais ampla do orgânico como linguagem dos afetos, a linguagem humana como metafísica e negação da vida, e a linguagem afirmativa do filósofo dado ao jogo.

De início, é preciso afirmar que a linguagem é tema de suma importância no pensamento de Nietzsche. Desde os seus primeiros escritos o filósofo ocupou-se com tal questão, seja pelo viés da filologia, seja pelos caminhos da filosofia. Pode-se dizer que toda a sua trajetória esteve marcada pelas preocupações em torno deste problema. Viviane Mosé [91] chamou a atenção para "a importância da crítica da linguagem para o que Nietzsche chama de transvaloração dos valores". (2005, p. 13). Segundo a autora, o problema da linguagem é central no pensamento do filósofo

[91] MOSÉ, Viviane. Nietzsche e a grande política da linguagem. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

alemão, já que o seu combate é exatamente contra o pensamento conceitual cristalizado como verdade. Atacando as cristalizações conceituais, Nietzsche insurge-se contra as categorias da lógica, e da razão absoluta. Mais ainda, Nietzsche ataca a crença cega na gramática, que em sua visão absorveu grande parte da filosofia. No que respeita ao tema do jogo, a relação com a linguagem é direta. De fato, na perspectiva do filósofo alemão a linguagem é jogo. Em certo sentido, ela é jogatina para a conservação da espécie humana. Ela é uma preciosa arma para estabelecer e fixar o homem diante de um mundo que se apresenta como multiplicidade de forças. A exuberância dessas forças impeliu o homem a buscar estabilidade e duração diante do ininterrupto fluxo do devir. O movimento da vida, que por natureza é vertiginoso, colocou ao homem a sua condição de fragilidade e indigência. A linguagem possibilitou que a espécie enfrentasse sua frágil condição criando um mundo próprio voltado à estabilidade e fixação das condições para enfrentar os obstáculos da existência.

Contudo, a linguagem do homem não pode ficar restrita apenas a um movimento de conservação da espécie. Seria um horizonte limitado pensar a linguagem no pensamento de Nietzsche apenas do ponto de vista da sobrevivência do humano, pois ficaria de fora a sua riqueza como movimento de criação e expansão das forças lúdicas e artísticas do homem. Ao que parece, é nessa linha de tensão entre conservação e criação por parte da linguagem humana, que o pensar de Nietzsche confronta tal problemática sob a ótica do jogo. A linguagem é jogo tanto na condição de ferramenta de conservação da espécie, como na condição de possibilidade humana de criação de novos mundos e novos horizontes. De certo modo, a filosofia do jogo nietzschiana move-se na dimensão de uma travessia, em que o pensamento luta para sair das amarras promovidas pela linguagem conceitual estabelecida, buscando alcançar uma nova dimensão de criação e expansão da novidade do pensamento. Um exemplo que veremos mais adiante é a luta travada por Nietzsche em relação à forma de expressar o conteúdo do pensamento do eterno retorno do mesmo. Por ora, é interessante a lembrança de um aforismo de *Humano, demasiado humano*, em que Nietzsche discute a relação entre poesia e filosofia. Vejamos o que coloca o filósofo acerca do que ele chama “pensamentos inacabados”.

> Assim como não apenas a idade adulta, mas também a juventude e a infância têm valor *em si*, não devendo ser estimadas tão-só como pontes e passagens, do mesmo modo têm seu valor os pensamentos inacabados. Por isso não devemos atormentar um poeta com uma sutil exegese, mas

> alegrarmo-nos com a incerteza de seu horizonte, como se o caminho para vários pensamentos ainda estivesse aberto. (2005, p. 129).

Por que não devemos interpretar um poeta com um olhar voltado a captar o que foi definido, ou mesmo sistematizado por ele? Com essa questão aparentemente banal tocamos num ponto talvez importante envolvendo o próprio pensamento de Nietzsche. Poesia é criação de mundos e possibilidades que se mostram para o humano como horizontes factíveis. Nietzsche move-se na dimensão da tensão entre poesia e filosofia. Isso significa que o filósofo situa-se na tensa dimensão do processo criativo. O que está em jogo é o fazer criativo do humano. Nesse sentido, não existe razão para separar filosofia e poesia, pois ambas estão imersas no ato de criação do pensamento humano. O importante é o pensamento, seu alcance, a sua dimensão de profundidade e altura. Sistematizar o pensamento definindo-o previamente como verdade é falta de probidade. Essa é a perspectiva de Nietzsche, levando-nos a perceber que o teor de sua crítica corrosiva à metafísica também engloba a crítica do aprisionamento do pensamento a partir das categorias lógico-gramaticais, que estruturam a relação entre o homem e as coisas por ele nomeadas. Para o filósofo alemão, a metafísica aprisiona o homem com a sua vontade de estabilidade, duração, e verdade. Trata-se, sobretudo, de fugir da avalanche que é o devir, buscando-se estabelecer um mundo fixo e duradouro diante do caos e do absurdo da vida. “A compreensão do mundo, a partir de um princípio ordenador, tem o poder de aliviar e tranquilizar o homem diante da extrema exuberância das forças plurais da vida, o alívio do mundo que, como eterno vir-a-ser, acarreta inevitavelmente a dor e a morte”. (MOSÉ; 2005, p. 35). Esse é um princípio fundamental para a reflexão em torno da relação entre linguagem e jogo no pensamento lúdico de Nietzsche. O pensamento em torno da dor e da morte leva à vertigem e à visão do abismo, causando náusea e angústia ao homem. Porém, ao mesmo tempo em que a vida mostra-se causando medo e pavor diante de suas forças tenebrosas, também suas forças plásticas e exuberantes que caracterizam a grandeza e a pluralidade impelem o homem ao medo do desconhecido. “Encarar a vida sem o filtro da forma, da ordem, do conhecimento, da linguagem, parece insuportável ao humano” [92].

A metafísica construiu um mundo suportável para o homem a partir dos filtros apresentados acima por Viviane Mosé. Se a metafísica busca fixar um mundo de identidade e estabilidade fundada na perspectiva da vontade de verdade, cabe ao pensamento trágico e lúdico olhar o devir com outros olhos de entendimento. No jogo

[92] Op. Cit.

dionisíaco o que está em pauta é a vertigem, a embriaguez da incerteza da vida, a sua falta de finalidade, mas também a sua exuberância e beleza. O horizonte de incerteza antecipa elementos fundamentais para o desenvolvimento da perspectiva do jogador pensador nietzschiano. Como foi dito, pensar na incerteza é pensar na vertigem, é estar próximo do próprio movimento vertiginoso do devir. Portanto, voltando ao ponto acima, a filosofia e a poesia possuem a prerrogativa de poderem caminhar na vertigem da criação embriagadora. Segundo Nietzsche, ainda nesse mesmo aforismo de *Humano, demasiado humano*, "o poeta antecipa algo do prazer do pensador, quando este encontra um pensamento capital, e assim nos faz tão ávidos que procuramos apanhá-lo; mas ele passa volteando por nossa cabeça, mostrando suas belíssimas asas de borboleta – e contudo nos escapa". (2005a, p. 129). É difícil deixar de pensar na experiência que Nietzsche teve posteriormente com o pensamento do eterno retorno. O fato de ser apresentado como o peso mais pesado deve-nos fazer pensar sobre a curiosa relação entre jogo, linguagem e erótica filosófica em Nietzsche.

Na perspectiva delineada por essa pesquisa, o eterno retorno do mesmo é um exemplo fundamental do jogar filosoficamente com a vida, em que o filósofo estabelece uma erótica filosófica, como foi visto no capítulo anterior. Agora, é preciso afirmar que esta erótica está diretamente relacionada ao modo de manifestar um pensamento tão capital como o eterno retorno do mesmo. Segundo Nietzsche, este pensamento é "a mais elevada forma de afirmação que se pode em absoluto alcançar". (2008a, p. 79). A questão é como manifestar, ou melhor, como exteriorizar o pensamento mais pesado? Qual é a linguagem adequada para a exposição desta intelecção? Este dilema está no *Zaratustra,* nos diálogos entre Nietzsche e a sua sabedoria, e também nas conversas com os seus animais. Se o pensamento do eterno retorno é a mais elevada forma de afirmação da vida, então a linguagem que ele deve estabelecer é a afirmativa e criativa, pois o devir não pode ser tratado de outra forma que não a linguagem do jogo, a saber, o canto. Voltaremos a esse ponto mais adiante. Por ora deve-se encaminhar o aspecto de que é no campo de batalha da linguagem que Nietzsche também trava a sua luta contra a metafísica.

A luta de Nietzsche contra uma determinada forma de linguagem que ele reputa como jogatina de conservação da espécie é a confrontação nietzschiana contra o pensamento metafísico, fundado nas categorias da razão. Para Nietzsche, toda a metafísica está baseada numa crença ingênua na gramática. Sem confrontar a linguagem e suas estruturas de fixação de formas e conteúdos do fazer humano, não é possível perceber, por exemplo, a verdade como construção humana. O ataque de Nietzsche à metafísica também é um ataque à maneira como a linguagem é tratada

metafisicamente, o que significa, por exemplo, acreditar na correspondência entre as palavras e as coisas. Mais do que isto, todo o ataque de Nietzsche às noções de Ser, causa, sujeito, verdade, substância, mundo verdadeiro, por exemplo, está referenciada na questão da linguagem como problema de primeira ordem. Nesse sentido, a confrontação nietzschiana também é a luta pela superação não apenas da metafísica como pensamento filosófico, mas também como modo de escrita. O pensamento conceitual sistematizado causa repulsa ao pensador Nietzsche. A dificuldade em delinear uma forma para o pensamento do eterno retorno do mesmo é a expressão do jogo disputado no âmbito do próprio pensamento que pensa. De qualquer modo, o importante neste momento é deixar estabelecida a perspectiva de que a linguagem e o jogo situam-se numa tensa relação no âmbito da conservação e expansão das forças criativas do homem em condições de luta dos afetos no jogo de forças corporais que é a vida.

O que a filosofia do jogo nietzschiana indica é que toda manifestação da vida está constituída como jogo de forças corporais. Trata-se de um combate violento em que “a vida teria de ser definida como uma forma permanente de processos de *fixações energéticas*, em que os diferentes lutadores estariam por sua vez crescendo de modo desigual (...) “mandar” e “obedecer” são formas do jogo bélico”. (NIETZSCHE: 2008c, 485). Não devemos nos enganar quanto aos graus de estabilidade que as “fixações energéticas” produzem. Elas são as formas de vida que estão em devir, que fazem parte do ininterrupto fluxo do jogo de forças do mundo. Neste violento jogo não há um centro único e absoluto de onde tudo emana, não existe um autor da causalidade, o que existe são inúmeros centros de força de onde irradiam combatentes jogadores que buscam expandir sua força e seu poder na medida em que encontram resistências que obedecem.

Neste sentido, todo centro de força produz uma atividade perspectivística como produto do ato interpretativo. Nietzsche enxerga a vida como vontade de poder. “Preciso do ponto de partida ‘vontade de poder’ como origem do movimento. Consequentemente, o movimento não precisa ser condicionado de fora – não precisa ser causado”. (2012b, p. 247). Além de ponto de partida do movimento, a vontade de poder relaciona-se com os centros de forças de onde tem início o jogo e a luta que configuram a vida. Portanto, é pela noção de força que o pensamento nietzschiano tardio aprofunda a problemática do jogo do devir, que já o acompanhava desde os escritos de juventude. Segundo Viviane Mosé “o que vai marcar a interpretação nietzschiana a partir do *Zaratustra* é a compreensão da vida a partir de um jogo de forças”. (2005, p. 91). Esta perspectiva da autora contribui para reforçar a ideia de uma

figura lúdica na filosofia nietzschiana, o filósofo jogador, o pensador que conscientemente resolveu mergulhar no mar vertiginoso que é a intelecção acerca do trágico devir. Ele precisa aceitar e afirmar a vertigem depois de perceber que a vida é um complexo embate de forças que configuram as formas provisórias no existir. Tendo encontrado na erótica trágica a maneira de afirmar a vida verdadeiramente em todas as suas dimensões, fundamentalmente no pensamento do eterno retorno do mesmo, o filósofo dado ao jogo precisa enfrentar a questão da linguagem como modo de chegar aos homens que ele procura como parceiros do jogo de criação, tal como anunciado no *Zaratustra* no discurso *Das três metamorfoses do espírito*. O jogo da criação precisa efetivar-se na linguagem aos homens, sem cair nas armadilhas da linguagem estabelecida pela sociedade, e encampada pela metafísica. Por isso, a necessidade de solidão talvez deva ser compreendida como necessidade de criação de uma nova linguagem antes de alcançar efetivamente os confrades de jogo. Voltaremos a este ponto.

### 3.2 – A linguagem do jogo de forças do orgânico

Nietzsche concebe uma linguagem dos afetos e das forças que constituem o mundo orgânico. Trata-se de uma atividade artística incessante, inconsciente, e metafórica. Segundo Viviane Mosé, “ao conceber a ideia de vontade de potência, na década de 1880, como uma atividade estética infinita, Nietzsche vai poder, não somente afirmar a ausência de fundamento desta força estética [...] como permitirá, ainda, resolver a aparente divergência entre música e metáfora”. (2005, p. 190). Interessa-nos primordialmente este ponto específico da linguagem do orgânico porque ele terá desdobramento decisivo na interpretação que finaliza esta dissertação, e que diz respeito ao problema de uma linguagem do jogo na figura do filósofo jogador nietzschiano. Mas voltemos ao tema da linguagem do orgânico. A vontade de poder como princípio do movimento é fundamental para Nietzsche atacar os conceitos de causalidade, substância, coisa em si, Ser e sujeito, e é determinante para a problemática que trata da relação entre jogo e linguagem no seu pensamento tardio. A vontade de poder fundamenta o que desencadeia o jogo de forças corporais que atua em tudo que vive nos múltiplos centros de forças, que movimentam o combate em todas as dimensões da existência. Ela impõe a atividade da interpretação de todo jogador combatente que joga na atividade de constituir formas do que vive, seja o processo de vir a ser de uma planta, ou o processo de vir a ser do pensamento. Tudo

é jogo interpretativo da vida, ou seja, é um acontecimento de apropriação por parte das forças de comando.

Diz Nietzsche que “A vontade de poder interpreta: na formação de um órgão trata-se de uma interpretação” (2013, p. 116). Não se trata apenas de “meras diversidades de poder” [93]. O fundamental e necessário é a presença de “algo que quer crescer, que interpreta qualquer outra coisa que queira crescer com vistas ao seu valor” [94]. A interpretação em Nietzsche é fundamento do jogo na medida em que ela “é um meio próprio de se tornar senhor sobre algo. O processo orgânico pressupõe uma interpretação constante” [95]. A questão da interpretação é central para que façamos o percurso da relação entre linguagem e jogo. Quando pensamos no significado da interpretação em Nietzsche é importante esclarecer não tratar-se de ato subjetivo do sujeito, tal como estabelecido na tradição do ocidente. Não se trata do ato de um sujeito autônomo que supostamente pensa a partir de si mesmo como causa. O interpretar é um constante e ininterrupto ato de todo vivente na perspectiva nietzschiana. As forças que combatem no jogo da vida, que buscam comandar as forças que obedecem, ou seja, as forças que criam formas de vida estão sempre em atividade interpretativa. “Não se tem o direito de perguntar: quem interpreta afinal”? mas o próprio interpretar, como uma forma da vontade de poder, tem existência (mas não como um “ser”, mas como um processo, um *devir*) como um afeto” [96]. Portanto, não estamos falando de um interpretar apenas do homem, mas de um processo desencadeado ininterruptamente pela natureza constituindo o devir. Mostra-se a linguagem do orgânico nas formas constituídas da natureza, no grande tabuleiro de dados que é o mundo. A vontade de poder desencadeia o encontro múltiplo das forças, ela produz o movimento que manifesta a linguagem do mundo dos afetos. O trabalho de Viviane Mosé apresenta pontos de referência fundamentais para o desencadeamento da conclusão deste capítulo, principalmente o problema da linguagem e a sua relação com o jogo no pensamento de Nietzsche.

> O que a perspectiva nietzschiana, sustentada na afirmação da vida como vontade de potência, traz para a avaliação da linguagem é a compreensão de que o processo de simplificação, de sujeição, de imposição que a palavra instaura, não é próprio apenas da linguagem, nem é uma simples arbitrariedade imposta pela vida em grupo; é, ao contrário, uma característica do processo de assimilação do orgânico. (MOSÉ; 2005, p. 89).

[93] Op.Cit.
[94] Op.Cit.
[95] Op.Cit.
[96] Op.Cit.

Nesta linha de raciocínio, a linguagem do homem é um dos exemplos de um processo próprio da vida, que necessita da simplificação e imposição de configurações que se tornem provisoriamente fixas no fluxo do devir. Mesmo fora da esfera da linguagem do homem a vida exige simplificação e interpretação diante do devir. Se o mundo está constituído como um campo de forças em combate por expansão de poder, cabe ressaltar a necessidade de a vida ganhar formas provisórias a partir da expansão das forças em jogo. Essas formas dão-se como linguagem dos afetos, como expansão dos lutadores no campo da existência. O que não pode ser desconsiderado é a perspectiva estética e ficcional da vida. A vida é uma ficção artística que não pode prescindir do processo de simplificação e assimilação do orgânico, pois é aí que se dá a constituição das formas; ou seja, o mundo é ficção para Nietzsche não pelo fato de não se acreditar na existência da matéria. Nietzsche sabe que a matéria existe, mas como erro, ficção e obra de arte. Basta ao pensamento a perspectiva das forças e do fluxo ininterrupto para que se perceba o jogo da vida, pois "o que é próprio da vida não é somente a arte como ilusão, como ficção [...] mas a arte como criação e destruição, como imposição, dominação, violência. O jogo que rege a vida e a cultura é o mesmo". (MOSÉ; 2005, p. 100). Trata-se do jogo interpretativo de apropriação e combate a partir da vontade de poder como movimento dos vários centros de força. A linguagem também é este jogo de apropriação e imposição, e é este um dos pontos importantes colocados pelo pensamento de Nietzsche, a sua violência constituída na trama social. Portanto, ao pensamento dado ao jogo a linguagem deve ser o campo propício ao combate.

O mundo orgânico e a linguagem não estão distantes quando a questão é apresentar a durabilidade necessária de uma forma viva em sua transitoriedade no devir. Não importa saber quanto tempo durará, pois ela é sempre provisória e mutável, mas importa salientar a necessidade da própria vida de que a imposição e o constituir-se de algo é um processo de combate, é "jogo de forças" para comandar e obedecer. Mosé defende a ideia de que Nietzsche relaciona a produção da linguagem ao processo de formação do orgânico como atividade de interpretação. É inexorável o jogo interpretativo já que tudo é vontade de poder. Segundo sua visão, a partir do *Zaratustra* Nietzsche introduz a noção de força; ou seja, ele enxerga a vida como um complexo jogo de forças constituindo a existência. O que é esta linguagem interpretativa? "Interpretar é um meio de se tornar senhor de um acontecimento, na medida em que interpretar é constituir". (MOSÉ; 2005, p. 96). Este é o escopo da vida mesma, um combate incessante, um jogo das forças e dos afetos, lutando,

interpretando e constituindo formas do que vive e perece. O homem faz parte de toda esta corrente de combate e de jogo imposto pela vida como vontade de poder.

> No fio condutor do corpo reconhecemos o ser humano como uma multiplicidade de entes vivos, os quais em parte lutam entre si, em parte se coordenam e subordinam, e na afirmação de um ente individual também afirmam sem querer o todo. Entre tais entes vivos há aqueles que são mais dominantes que subordinados, e entre eles há novamente luta e vitória. (NIETZSCHE; 2008C, p. 239).

Aqui devemos pensar em toda a problemática do corpo apresentada por Nietzsche no *Zaratustra*. O corpo como lugar de combate e jogo. Mas não é a consciência a rainha deste processo. “Instrumentos e brinquedos são sentidos e espírito: por trás deles está o Si-mesmo”. (2011, p. 35). O corpo é mais um meio de manifestação da vontade de poder, do jogo de forças que constitui o orgânico. A consciência e o eu são brinquedos e joguetes das forças de maior magnitude. Se toda a vida é vontade de poder; é atividade interpretativa; é jogo de forças corporais, o corpo é um aparelho que abarca em sua unidade uma multiplicidade de forças interpretando e constituindo formas. Segundo Mosé “a interpretação como uma atividade metafórica, uma sucessão infinita de transposições é o fundamento do mundo, um fundamento sem fundamento: trata-se de um fluxo incessante e móvel, eternamente criador e destruidor de si mesmo, sem princípio nem fim, sem sujeito. (2005, p. 97). Para que a forma possa ascender na esfera da existência e da multiplicidade ininterrupta do devir as forças da vontade de poder precisam agir violentamente num processo estético oriundo das inúmeras forças que constituem a existência. “Concebida desta forma, a vida é um texto contínuo, escrito infinito e ininterruptamente”. (MOSÉ; 2005, p. 98). A linguagem é um dos desdobramentos da força plástica da vida, pois se a própria vida é um texto, cabe ao filósofo jogador mapear os sinais e decifrá-los. Neste horizonte delineado pela reflexão de Mosé, a linguagem do orgânico é metafórica, ela é um contínuo fluxo de transposições de formas, ou seja, a vida impõe a linguagem ao homem como fixação e simplificação necessários ao processo de assimilação do orgânico.

Se o corpo do homem é um campo aberto de jogo, onde inúmeros centros de força impelem o movimento de expansão de configuração das formas, como situar o pensamento como parte da atividade deste corpo? Quem pensa? É o pensamento

apenas atividade cerebral? No *Além do bem e do mal*, Nietzsche questiona novamente o pensamento como atividade autônoma de um sujeito. Segundo o filósofo, “o pensamento vem quando “ele” quer, e não quando “eu” quero; de modo que é um falseamento da realidade efetiva dizer: o sujeito “eu” é a condição do predicado “penso””. (2005b, p. 21-22). Não existe um sujeito autônomo que pensa por si só, pois quem pensa é o corpo, sendo que este corpo é um complexo de centros de força a irradiar atividades de comando e obediência. Se o corpo é jogo de forças buscando expansão, já que ele é vontade de poder, o pensamento é fruto da vida, é ela que pensa, e não um sujeito independente. O pensamento é produto de um combate violento no interior do corpo, e quando ele vem à tona já ocorreu o jogo dos afetos que o impeliram até o aparelho cerebral, que é apenas um órgão de centralização deste combate. Trata-se, pois, do processo inexorável de simplificação e assimilação do orgânico.

Neste processo de simplificação, o problema não é a linguagem em si, mas o modo metafísico com que o homem lida com a linguagem e, consequentemente, com a verdade. Portanto, seguindo esta trilha do pensamento de Nietzsche, antes de chegarmos ao âmbito da própria linguagem humana importa o reconhecimento do jogo de forças da vida, os inúmeros centros de força de onde irradiam as atividades interpretativas constituindo formas que vivem e perecem, e que promovem a linguagem artística da existência. A vida é um processo artístico, ela é arte não no sentido de uma obra de arte como um quadro ou uma escultura. Nietzsche questiona “até que ponto a arte alcança o íntimo do mundo? E há ainda, para além do ‘artista’, potências artísticas”? Essa questão foi, como se sabe, meu *ponto de partida*: e eu disse sim à segunda questão; e, quanto à primeira, “o mundo mesmo não é nada além de arte””. (2013, p. 99). Neste sentido, após todo o desenvolvimento de seu pensamento, a partir da superação da metafísica do artista, em que o Uno Primordial era o fundamento do processo de luta entre as forças apolíneas e dionisíacas, Nietzsche em sua fase madura recoloca a questão da arte como forma própria da vida, como seu fundamento estético. A vida é obra de arte e a sua linguagem deve ser encontrada nas múltiplas forças que adornam a existência em seu jogo. Portanto, o mundo é visto como uma obra de arte que gesta a si mesma, a partir das múltiplas forças interpretativas. O jogo do mundo pressupõe a arte como parte constitutiva do movimento lúdico da natureza.

Conceber a vida como constituída pela vontade de poder, e pelos impulsos artísticos provenientes da natureza nos coloca frente a uma problemática no que diz respeito ao caráter próprio desta linguagem lúdica. Não é do escopo deste trabalho

analisar a justiça dos escritos de Nietzsche sobre a linguagem. Interessa-nos primordialmente discutir o problema da linguagem em Nietzsche à luz de sua relação com o tema do jogo. Se Nietzsche concebe o mundo como um jogo artístico, e a sua linguagem como a atividade interpretativa de todo ente vivente, cumpre que se assinale o caráter mais específico desta linguagem. Na perspectiva aqui delineada, a despeito de toda a crítica de Nietzsche acerca da linguagem como instrumento da verdade, e de seu uso metafísico pela filosofia, existe acordo com a perspectiva de Mosé em sua interpretação sobre a linguagem em Nietzsche. Segundo ela, o pensamento do filósofo alemão indica que toda a atividade interpretativa e combativa da vida é metafórica.

> Tanto a relação que o homem estabelece com o mundo, como a atividade própria de manifestação de todas as coisas, é descrita em termos de produção metafórica. Esta atividade metafórica, ou força artística inconsciente, é vista não apenas como instintiva, mas se configura como a forma geral de todo instinto. O processo interpretativo é fisiologicamente necessário, e a linguagem decorre deste processo. (2005, p. 111).

Chegamos a um ponto delicado de toda a problemática levantada acerca da relação entre jogo e linguagem no pensamento de Nietzsche. Como é sabido, o filósofo alemão criticou a linguagem como cristalização de metáforas mortas que se tornaram verdades petrificadas. Contudo, o filósofo enxerga a potencialidade da metáfora como forma de criação lúdica do homem com o mundo. Em *Sobre verdade e mentira no sentido extra-moral*, Nietzsche já havia indicado a linguagem como jogo de conceitos petrificados, e como processo metafórico criativo. Neste sentido, ela é luta dos afetos na configuração de formas do necessário processo de simplificação e assimilação do orgânico. No caso do homem, ela é um manancial de possibilidades de fixações provisórias e criativas de mundos possíveis no fluxo incessante do devir. Porém, Nietzsche acusa a ausência deste processo criativo da linguagem metafórica a partir do estabelecimento de um modo de linguagem metafísica que o homem estabeleceu com a vida.

### 3.3 – A linguagem metafísica como jogatina de conservação da espécie

Vimos que a linguagem do orgânico é um ininterrupto movimento interpretativo de transposições, que parte dos inúmeros centros de força que configuram o devir. Tudo que ganha forma no processo do devir manifesta a linguagem do orgânico, que é a linguagem do jogo dos afetos. Na visão nietzschiana, a vontade de poder como princípio do movimento impõe um jogo de forças interpretativo marcado pelas transposições metafóricas ininterruptas dos afetos combatentes, que constituem as formas dos entes existentes no orgânico. Ora, sendo o homem parte deste violento combate entre os centros de força voltados a expandir-se e a superar-se, cumpre discutirmos como a linguagem humana interliga-se com o movimento do jogo do devir.

Primeiramente, a linguagem humana é encarada como a promovedora da crença na verdade. Voltando ao ensaio de 1873, publicado postumamente, *Sobre verdade e mentira num sentido extra-moral*, Nietzsche submete ao questionamento a linguagem como convenção para a preservação da espécie. Ela é jogatina para preservar e fixar o homem num mundo hostil e indiferente a ele. “O intelecto, como um meio para a conservação do indivíduo, desdobra suas forças mestras no disfarce” (1983, p. 45); ou seja, a própria natureza impõe um aparelho de conservação “pelo qual os indivíduos mais fracos, menos robustos, se conservam, aqueles aos quais está vedado travar uma luta pela existência com chifres ou presas aguçadas” [97]. A jogatina da linguagem permite ao homem enfrentar seja pelo engano, pelo falsear, ou o teatralizar os enormes percalços que a vida impõe ao ser humano.

Como um meio de jogar do homem, a linguagem abre caminho para que se estabeleça a verdade fixando junto aos outros homens um mundo apaziguado. O filósofo alemão questiona se a linguagem é a expressão efetiva das coisas que ela nomeia. Aqui, nesta perspectiva, Nietzsche inviabiliza o alcance de uma coisa em si como conhecimento verdadeiro do homem, pois a linguagem é apenas convenção para a fixação do mundo humano. Esta crítica da linguagem como convenção que tateia, mas não alcança a efetividade e a essência das coisas leva Nietzsche ao questionamento do processo de formação dos conceitos. A palavra vira conceito rígido pelo fato dela buscar a identidade do não idêntico. Uma experiência única acaba sendo a referência para que o homem por semelhança iguale experiências que a rigor são distintas. Daí a indagação nietzschiana “o que é a verdade, portanto? Um batalhão móvel de metáforas, metonímias, antropomorfismos, enfim, uma soma de relações humanas, que foram enfatizadas poética e retoricamente, transpostas, enfeitadas” [...]. (1983, p. 48). Este é o fundamento promovido pela jogatina da linguagem humana,

[97] Op. Cit.

que através do disfarce busca conservar-se, ao mesmo tempo em que fixa um aparato conceitual que estabelece as verdades que a sociedade chancela como válidas de um ponto de vista moral.

Todo o questionamento que Nietzsche apresenta ao processo de formação dos conceitos a partir de metáforas envelhecidas, que fazem a ponte para a elaboração e fixação das verdades, não deve iludir acerca das possibilidades que a própria linguagem permite no que tange a uma saída deste aprisionamento das convenções, como verdades absolutas no meio social. Entende-se que neste mesmo ensaio o filósofo alemão abre uma perspectiva de fuga daquelas amarras das convenções. Percebe-se que o problema efetivo não está no processo de criação das metáforas.

> Esse impulso à formação de metáforas, esse impulso fundamental do homem, que não se pode levar em conta nem por um instante, porque com isso o homem mesmo não seria levado em conta, quando se constrói para ele, a partir de suas criaturas liquefeitas, os conceitos, um novo mundo regular e rígido como uma praça forte, nem por isso, na verdade, ele é subjugado e mal é refreado. Ele procura um novo território para sua atuação e um outro leito de rio, e o encontra no *mito* e, em geral, na *arte*. (1983, p. 50).

Portanto, acredita-se que o questionamento nietzschiano feito contra a linguagem como processo de formação de conceitos cristalizados, voltados a estabelecer as convenções que fundamentam as verdades morais da sociedade não inviabilizam saídas deste emaranhado conceitual. A jogatina da linguagem assinalada por Nietzsche não possui apenas um lado da moeda, ou seja, o aprisionamento do homem nas malhas da verdade. Ao contrário, o homem é criativo o suficiente para produzir alternativas dentro da própria linguagem que lhe permitem escapar daquelas limitações, e abrir novos horizontes de criação. Este horizonte é permitido pela arte. É ela que permite ao homem ultrapassar os limites da fixação conceitual produzindo novas possibilidades metafóricas. “Constantemente ele embaralha as rubricas e compartimentos dos conceitos, propondo novas transposições, metáforas, metonímias” (...) [98]. Ou seja, ele propõe novas formas que estimulam a vida em toda a sua exuberância, portanto, abre-se uma perspectiva criativa para o homem que o leve a desconstruir o domo conceitual, a fixação das identidades e a negação do devir.

[98] Op. Cit.

O intelecto que consegue desvencilhar-se das amarras conceituais que fazem do mundo uma calmaria que ele não é, acabam promovendo ricas possibilidades fora da indigência que Nietzsche enxerga nos homens, que se deixaram capturar pela malha conceitual das metáforas mortas. Como contraponto ao homem racional das metáforas mortas ele contrapõe o homem intuitivo. Segundo ele, este tipo de criatura humana promove horizontes que fogem ao processo das meras abstrações e dos esquemas unilaterais de uma linguagem voltada para a fixação das verdades eternas. Para estas intuições "não foi feita a palavra, o homem emudece quando as vê, ou fala puramente em metáforas proibidas e em arranjos inéditos de conceitos, para pelo menos através da demolição e escarnecimento dos antigos limites conceituais corresponder criadoramente à impressão de poderosa intuição presente". (1983, p. 51). Este processo de libertação conceitual Nietzsche via nos gregos da antiguidade, que ele reputava como uma cultura que afirmava a vida artisticamente. Segundo ele, aquela cultura soube afirmar a vida, e disfarçar as necessidades que impunham todas as suas criações. Neste sentido, eles souberam criar "como que um jogo com a seriedade". (1983, p. 52).

Contudo, aqui ainda estamos no horizonte da crítica ao modo metafísico dos homens em tratar a linguagem. A fuga do devir e da indigência impeliu-os à criação de um aparato linguístico de acordo e pacificação da vida, intensificado com a linguagem filosófica, desde Sócrates e Platão. Desde então, os homens enveredaram, segundo a visão de Nietzsche, por um caminho de crença no princípio da identidade das palavras com as coisas nomeadas. Segundo Viviane Mosé, "ao denunciar a palavra como conceito, Nietzsche explicita a função valorativa de todo nome, de todo conceito. Conceituar é simplificar, reduzir" [...] (2005, p. 72); ou seja, quando o homem nomeia algo, inexoravelmente o processo de atribuir valor está em curso. Este processo delineia a maneira dos homens enfrentarem a multiplicidade em meio ao mundo das necessidades impostas pelo devir, com a linguagem constituindo um modo de fixar um acordo gregário dos homens.

A questão da linguagem como produtora de identidade e fixação de um mundo de calmaria Nietzsche também salientou em outro escrito *Humano, demasiado humano*. Segundo ele, "a importância da linguagem para o desenvolvimento da cultura está em que nela o homem estabeleceu um mundo próprio ao lado do outro, um lugar que ele considerou firme o bastante para, a partir dele, tirar dos eixos o mundo restante e se tornar seu senhor". (2005a, p. 20). Aqui, Nietzsche sinaliza a força instauradora da palavra, a sua força de configuração e imposição de mundos. Trata-se, sobretudo, de controlar o devir e a multiplicidade, ou melhor, até negá-la se

possível. Estabelecer um mundo próprio ao lado de outro significa, além do poder da palavra do homem como astúcia para a manutenção da espécie, a criação fantasiosa das estruturas que fixam esse mundo aparentemente estável e duradouro. Entre maio e julho de 1885, Nietzsche escreveu acerca do problema que ora tratamos:

> O que mais profundamente me separa dos metafísicos é o seguinte: eu não aceito nem reconheço que o "eu" seja aquele que pensa: antes considero o próprio eu como uma construção do pensamento, do mesmo nível que "matéria", "coisa", "substância", "indivíduo', "finalidade", "número": portanto só como ficção reguladora, com ajuda da qual uma espécie de constância, portanto de "recognoscibilidade", é projetada, inventada para dentro de um mundo do vir-a-ser. A crença na gramática, no sujeito-objeto linguístico, nas palavras relativas a atividades é que tem subjugado até agora os metafísicos: eu ensino e esconjurar essa crença. (2008c, p. 455-456).

O que está em jogo é a crença na identidade das coisas, é a perspectiva humana que acredita na total correspondência entre as denominações e as coisas denominadas. Isto é fundamental para que o homem possa fixar-se no devir, e negar a multiplicidade vertiginosa de todo o movimento do que devém. Note-se a importância em firmar a centralidade do pensamento como um produto da luta dos afetos. O pensamento é jogo de forças corporais, a sua abstração não pode ser apreendida como autonomia de um indivíduo e sujeito autônomo, que é causa do pensamento que busca o objeto; ou seja, todo o movimento de tentativa de apreensão das essências das coisas existentes, mas que deve ser considerado à luz do campo do jogo de forças que é a existência do corpo. Se Nietzsche firma posição contra os metafísicos a partir do problema da linguagem, é pelo fato dela ser um tema central no processo de luta e combate travado pelo pensamento do filósofo. A grande questão para Nietzsche não é que a linguagem seja uma ficção criativa do homem, pois o próprio mundo é ficção. A linguagem é disfarce e jogo pelo fato de a vida também ser disfarce e jogo. Como foi visto Nietzsche também a concebe como um desdobramento do movimento necessário do orgânico, como parte do processo de simplificação e assimilação do homem em sua fixação provisória no vir-a-ser. Portanto, o alvo de Nietzsche é a perspectiva metafísica da linguagem, a sua crença na verdade como a total correspondência entre os conceitos humanos e as essências das coisas. Em *Além do bem e do mal*, o pensador volta a essa carga contra a preeminência da gramática nas determinações do filosofar. Diz o filósofo que "quanto à superstição dos lógicos, nunca me cansarei de sublinhar (...) um pensamento vem quando "ele" quer, e não quando "eu" quero; de modo que é um *falseamento* da realidade efetiva dizer: o sujeito "eu" é

a condição do predicado “penso””. (2005b, p. 21-22). Nietzsche insurge-se contra a noção de sujeito como causa do pensamento, isto seria um hábito gramatical. Acreditar que o pensamento requer um agente causal, como o sujeito, é um equívoco na perspectiva nietzschiana, é manifestar exacerbadamente uma necessidade de matéria como demonstração das causas, que no caso do pensamento seria o indivíduo pensante autônomo. Olhar para a matéria como necessidade extrema para comprovar e demonstrar a verdade de algo não é o fundamental, e sim, a perspectiva das forças. O elemento principal de determinação é a percepção do jogo de forças que está por trás do movimento do pensamento.

Por outro lado, Nietzsche chama a atenção para a força da linguagem na conformação do pensamento filosófico, fundamentalmente a partir de suas estruturas lógico-gramaticais. O que representam noções como Ser, sujeito, objeto, substância, alma, e essência, por exemplo? Para Nietzsche, todos esses conceitos foram determinados pelo hábito gramatical. O desenvolvimento das línguas, as suas ligações entre si, a sua proximidade estrutural, toda uma teia de influências recíprocas forjaram conceitos e noções presentes no âmbito do pensamento metafísico. São ficções antropomórficas cujo valor foi a fixação de um mundo humano ao lado do mundo obscuro, enigmático, pleno e exuberante do devir. Teria sido impossível ao homem estabelecer-se ao longo dos séculos sem a linguagem como estabilizador do mundo cultural. Porém, o ataque de Nietzsche está endereçado à crença cega na verdade forjada ao longo dos séculos, cuja matriz é o hábito gramatical de reproduzir a estrutura linguística sem refletir sobre o seu processo de vir a ser linguagem. Por isto Nietzsche questiona a necessidade de verdade que o homem carrega dentro de si. Por que a necessidade de duração e estabilidade? A resposta deve ser procurada nos embates do homem com a sua condição de indigência diante da vida, com a sua condição trágica e frágil diante de forças descomunais que ele não pode controlar. Assim, a precária condição do homem diante da existência aponta para a força e o vigor do devir como processo de tudo que vive e perece.

O pensamento filosófico não está imune ao movimento de força que a linguagem exerce sobre o homem. Nietzsche acha, inclusive, que em boa parte dos filósofos se aceita ingenuamente os hábitos gramaticais sem a devida reflexão sobre os desdobramentos no âmbito do pensamento filosófico. Um exemplo que se pode oferecer aqui é a noção de Ser. Quando Nietzsche diz “é preciso negar o Ser” (2008c, p. 120), o pensamento do filósofo não está apenas afirmando a preeminência do vir a ser como mais elevada categoria filosófica, mas atacando a estabilidade que a linguagem estabeleceu para a vida ao impor uma categoria que, segundo o pensador

alemão, não condiz com a efetividade do real. Por isso, toda a tensão do pensamento nietzschiano envolvendo a questão da linguagem como conservação e como expansão do homem no mundo é um foco permanente de inquietações de um filosofar que busca escapar de toda a malha conceitual estabelecida e petrificada pelos usos e costumes. A violenta crítica a um determinado modo da linguagem não deve iludir acerca das possibilidades de uma linguagem criativa do homem.

> Já não nos apreciamos suficientemente quando nos comunicamos. As nossas experiências genuínas de nenhum modo são loquazes. Não poderiam, ainda que quisessem, comunicar-se, porque lhes falta a palavra. Daquilo para que temos palavras encontramo-nos já também fora. Em todo o falar há um grão de desprezo. A linguagem, parece, inventou-se só para o medíocre, o comum comunicável. Pela linguagem *vulgariza-se* já quem fala, - De uma moral para surdos-mudos e outros filósofos. (NIETZSCHE; 1988, p. 86-87).

Nietzsche não está negando a possibilidade de comunicação criativa de um pensamento. Pode-se pensar que o filósofo está inviabilizando qualquer emancipação humana pela linguagem, pois ao que parece ela está fadada ao comum e ao medíocre, ou ao sofisticado mundo metafísico. Porém, se prestarmos atenção na crítica nietzschiana perceberemos que ela está direcionada ao uso metafísico da linguagem, já que não se trata de uma proposta negadora em absoluto da força e importância da linguagem. Ao que parece, o filósofo está criticando um determinado caminho que esta tomou, e que não foi o de uma aproximação com o que Nietzsche chama experiência genuína. Ao contrário, o desenvolvimento da linguagem teria tornado os homens mais rasteiros e menos profundos. Nesse sentido, a linguagem criativa ficou comprometida devido a uma lacuna nas palavras que deveriam expressar estas experiências. De qualquer modo, se levarmos adiante a ética de combate e de jogo nietzschiana, aquela que honra a quem se faz guerra, é importante levar-se em consideração que mesmo os erros e equívocos da linguagem metafísica, acusados por Nietzsche ocasionaram o impulso ao combate a essa mesma lógica. De qualquer modo, aqui Nietzsche reconhece a importância deste erro, pois ele também liberou potentes energias criativas. Então, o que gostaríamos de salientar novamente é que este processo de jogatina da linguagem não é uma via de mão única, pois as energias liberadas neste longo percurso da humanidade também promoveram processos criativos.

Portanto, até aqui vimos dois aspectos ligados ao modo como Nietzsche discute a linguagem. Primeiramente, a linguagem como promovedora do disfarce para a conservação da espécie. A linguagem como criadora de identidade do não idêntico com o fito de estabelecer as verdades chanceladas pela sociedade, que cumprem a função de criar um mundo fixo como contraponto ao ininterrupto movimento do devir. Trata-se, sobretudo, de enfrentar a indigência do homem em um mundo hostil fazendo da linguagem uma jogatina para a defesa do humano. Neste sentido, o caráter de convenção da linguagem é a própria ficção humana no seu processo de apaziguamento da vida. Por outro lado, o que temos é a perspectiva nietzschiana de que todo o processo de formação do orgânico requer uma linguagem metafórica ininterrupta por parte da vida; ou seja, todo o processo de interpretação dos entes viventes sinaliza um processo de produção de uma linguagem artística metafórica.

Contudo, outro aspecto da linguagem no pensamento nietzschiano que deve chamar a atenção diz respeito ao processo de gregariedade e comunicação que impõe o desenvolvimento da linguagem humana. Segundo Viviane Mosé, os escritos de Nietzsche a partir da década de 1880 explicitam as determinações desta necessidade de gregariedade que acabam enfatizando mais a indigência e a fragilidade do homem do que a exuberância e o excesso que antes aparecia na perspectiva de ver a linguagem como força artística da vida. Este problema da indigência já havia aparecido no ensaio *Sobre verdade e mentira num sentido extra-moral*, mas não de modo tão enfático como aparecerá na fase madura do filósofo alemão. “A linguagem humana, nesta perspectiva, não diz respeito à necessidade de configurar o excesso, como atividade estética própria da vida, mas a capacidade de comunicação da necessidade, em decorrência da situação de indigência e fraqueza em que se encontraria a espécie humana”. (MOSÉ; 2005, p. 112).

De fato, quando nos deparamos com certos aforismos nietzschianos da década de 1880 acerca da linguagem podemos perceber a movimentação do pensamento de Nietzsche demarcando a relação entre desenvolvimento da linguagem humana e gregariedade, e a própria necessidade de comunicação dos homens. Neste sentido, fica salientado o problema da indigência humana e sua inexorável fraqueza diante da natureza e de sua exuberância. Dentro deste cenário de fragilidade a necessidade da comunicação condiciona o próprio desenvolvimento da consciência humana. Para Nietzsche, a consciência humana seria inútil sem a necessidade de comunicação. Poderíamos passar sem ela não fosse esta imperiosa necessidade. “Consciência é, na realidade, apenas uma rede de ligação entre as pessoas” [...] (NIETZSCHE; 2001, p. 248); ou seja, a partir da utilidade de comunicação entre um homem e outro a

consciência se desenvolveu historicamente. Tudo o que chega à consciência, como o sentir, o pensar e o agir faz parte de uma longa cadeia de obrigações que compeliu os homens a criarem a linguagem. “Em suma, o desenvolvimento da linguagem e o desenvolvimento da consciência (não da razão, mas apenas do tomar consciência de si da razão) andam lado a lado”. (2001, p. 249). O resultado desse modo de entender a linguagem como necessidade comunicativa é que para Nietzsche a consciência “não faz parte realmente da existência individual do ser humano, mas antes daquilo que nele é natureza comunitária e gregária” [99]. O mundo que a consciência toma parte é um mundo simplificado e vulgarizado, pois não representa o próprio ato de pensar. O próprio pensamento na visão de Nietzsche é suplantado pela característica da consciência.

O processo de formação da linguagem do homem dá-se pela via do jogo violento entre os afetos que o constituem como corpo vivente. A consciência é um produto do jogo desdobrado a partir do orgânico; ou seja, da atividade interpretativa própria de tudo que vive. No entanto, a linguagem humana tão admirável enquanto ferramenta humana para a criação da ficção da vida tornou-se um emaranhado conceitual que fixou um mundo de negação da própria vida. O que é a negação da vida para Nietzsche? Trata-se da negação do devir, sobretudo, o que está em jogo é a fuga da sua multiplicidade ininterrupta, do movimento de criação e destruição que caracteriza a vida. A linguagem humana deve, então, escapar a esse emaranhado conceitual buscando trilhar o caminho da criação de formas de linguagem que expressem o real movimento do vir-a-ser. Torna-se, pois, determinante e fundamental que o pensamento tardio de Nietzsche ponha-se a enfrentar essa problemática da criação de um pensamento afirmativo.

### 3.4 - A linguagem afirmativa do filósofo jogador

Após discutirmos a linguagem do orgânico a partir das noções de jogo de forças, e de vontade de poder, linguagem marcada pela atividade interpretativa, e pela transposição metafórica, e tendo discutido a linguagem como jogatina de conservação da espécie, fundamentalmente a visão metafísica que o homem imprimiu na linguagem segundo pensa Nietzsche, cujo desdobramento teria sido a perspectiva de negação da vida, cumpre nesta última seção discutirmos a seguinte questão: Qual é a

[99] Op. Cit.

linguagem que o filósofo jogador deve utilizar no jogo de combate e superação de todo o peso da tradição ocidental de mais de dois mil anos de relação metafísica do homem com a vida? A ideia norteadora desta seção é a de que a filosofia lúdica de Nietzsche caminha num arco de tensão no que tange ao modo de expressão do pensamento filosófico que sustenta a vida como jogo. Como filósofo do devir, cuja relação é de jogo e erotismo filosófico com a vida, Nietzsche precisa encontrar o caminho de expressão de sua linguagem filosófica.

Quando critica a metafísica por ela ter-se deixado levar facilmente pela crença na gramática, o filósofo alemão depara-se com uma questão de primeira ordem. Sendo necessário escapar desta crença, e das amarras dos conceitos petrificados pelas estruturas lógico-gramaticais o que se coloca ao pensamento de Nietzsche é a luta pela superação da sistematização e conceituação estabelecida na complexa rede alimentada pela vontade de verdade. Para Nietzsche, a vontade de verdade desdobra-se como negação do devir, e como busca do intransitório e incondionado Ser. Se a vida é o devir das forças em luta no grande tabuleiro do mundo, cumpre criar uma linguagem que afirme não apenas o devir como fluxo ininterrupto, mas, sobretudo, como movimento estético da vida. Pôde-se ver como Nietzsche enxerga a vida como obra de arte, no sentido da criação e destruição permanente de tudo o que está vivo em devir. Esta embriaguez somente pode ser encarada de maneira trágica, a partir do pensamento e da linguagem que devem afirmar o vir-a-ser, o que significa desdobrar-se como devir. O grande jogo de Nietzsche é o combate a toda uma tradição cultural sustentada, em sua visão, numa metafísica imbricada e presente na linguagem comunicativa do homem. Neste horizonte a linguagem emerge como um âmbito do combate onde Nietzsche se move em busca da transvaloração dos valores.

A escrita nietzschiana é a manifestação da filosofia do jogo que se constitui ao longo do percurso filosófico de Nietzsche. As diferentes facetas de sua linguagem indicam a tensão do jogo de enfrentamento de toda a tradição ocidental, e, ao mesmo tempo, revela o horizonte em que o filósofo jogador busca mover-se no sentido de configurar um novo caminho para o ato de filosofar. Como exemplos, temos o aforismo, a poesia, a parábola, o canto ditirâmbico, a alegoria, a metáfora, enfim, toda uma diversidade de formas voltadas a dissolver o que para Nietzsche seriam as amarras da linguagem metafísica concretizada no ocidente pela via da filosofia socrático-platônica, e chancelada desde o cristianismo. Somente afirmando a multiplicidade e o devir pode o homem libertar-se da lida metafísica que caracteriza o modo do ocidente tratar a linguagem.

O que está em jogo na elaboração de uma linguagem como a de Nietzsche é a congruência entre forma e conteúdo por parte de um pensamento que busca expressar a multiplicidade e o devir. Este problema Nietzsche já havia colocado ao sinalizar a riqueza do que denominou “pensamentos inacabados”, onde estabelece um espaço de encontro entre o fazer poético e o pensar filosófico. Nietzsche afirma que “não devemos atormentar um poeta com uma sutil exegese, mas alegrarmo-nos com a incerteza de seu horizonte, como se o caminho para vários pensamentos ainda estivesse aberto”. (NIETZSCHE; 2005a, p. 129). O que está em jogo é a abertura para o movimento do pensamento, a abertura para a criação do novo. Filosofia e poesia compartilham o espaço da criação do pensamento enquanto possibilidade de uma questão, de um problema, ou em termos nietzschianos, de um combate. O pensamento que cria abre o horizonte para novos mundos de possibilidades, sugere um caminho de riqueza e profundidade em que “esperamos, como a desenterrar um tesouro: como se estivesse para ocorrer um profundo achado” [100]. Aqui, defende-se que este espaço de tensão entre o pensamento criativo e a sua forma de expressão marcará toda a trajetória de Nietzsche como filósofo. Ao combater o modo metafísico de tratamento da linguagem Nietzsche quer denunciar o edifício conceitual que o homem construiu para apaziguar e controlar o mundo do devir. Então, como criar novas possibilidades de filosofar? Talvez esta prática esteja presente já na própria escrita nietzschiana. Colli lida com os fragmentos póstumos de Nietzsche a partir de uma discussão em torno da distinção entre escritos exotéricos e escritos esotéricos na obra nietzschiana.

> Não há em Nietzsche nenhum lugar que permita reconhecer tão claramente quanto nos cadernos do arquivo póstumo a justaposição de uma apresentação exotérica, pensada com vistas à compreensibilidade geral, e um aprofundamento esotérico, secreto, totalmente pessoal do próprio pensamento. (NIETZSCHE, 2012b, 577).

Em sua perspectiva, Nietzsche acaba por enveredar numa teoria do conhecimento no bojo destas duas posições distintas, a saber, o exotérico e o esotérico[101]. Não sendo do escopo deste trabalho tal problemática acerca de uma teoria do conhecimento em Nietzsche, gostaríamos apenas de lançar mão do

[100] Op. Cit.

[101] Do grego *esoterikos* o termo esotérico diz respeito a uma doutrina secreta comunicável apenas aos iniciados. Já o termo exotérico, do grego *exoterikos*, diz respeito a uma doutrina filosófica ensinada publicamente, opondo-se a esotérico.

apontamento de Colli. Os fragmentos póstumos expressariam a parte esotérica de maneira inequívoca à medida que o pensar nietzschiano enfrentava as suas dúvidas e incertezas. De qualquer modo, se tomarmos o que o próprio Nietzsche coloca no *Além do bem e do mal* devemos crer na importância da questão acerca do esotérico e do exotérico em seu pensamento[102] . Por isso, talvez seja pertinente relacionarmos a temática do jogo ao problema dos textos esotéricos e exotéricos em sua obra, pois eles podem ser vistos como parte do jogo nietzschiano. Na relação entre o filósofo e seus leitores, na forma de apresentação do pensamento, seja pelo aforismo, pelo ensaio, pela poesia, pela paródia, ou mesmo através dos escritos polêmicos percebemos um Nietzsche que parece jogar também com os leitores. Ele os convida ao movimento lúdico, artístico e combatente da leitura, que não implica descompromisso, mas sim a difícil arte da interpretação. Diz o filósofo alemão que "bem cunhado e moldado, um aforismo não foi ainda "decifrado", ao ser apenas lido: deve ter início então, a sua *interpretação*, para a qual se requer uma arte da interpretação". (2009, p. 14). O jogo nietzschiano com os leitores também é o do labirinto dentro do aforismo. Essa forma de escrita talvez seja um dos grandes exemplos da questão da relação entre esotérico e exotérico na obra nietzschiana. Colli não fecha questão sobre o alcance do pensamento esotérico de Nietzsche apenas nos escritos póstumos, mas deixa aberta a possibilidade de encontrarmos essa problemática na obra publicada. Com isso, poderíamos talvez especular que o aforismo em Nietzsche também oferece aspectos esotéricos; ou seja, nesta forma de apresentação do pensamento, o filósofo dialoga com leitores, ou melhor, ele os desafia ao jogo. "Meus escritos estão muito bem defendidos: quem lança mão deles e aí se perde como alguém que não tem nenhum direito a eles – se torna imediatamente ridículo" (...). (NIETZSCHE, 2013, p. 81). A linguagem do filósofo jogador é a da esgrima como defende Andler, um jogo com os leitores e com o mundo. O problema do esotérico e do exotérico na filosofia do jogo nietzschiana expressa o arco de tensão em que se move o pensar do filósofo dado ao jogo.

Porém, para o alcance da visão do horizonte em que a questão de uma linguagem afirmativa em Nietzsche apresenta-se, cumpre um olhar para o *Assim falou Zaratustra.* Como veremos adiante, pois além de ser um exemplo eloquente da filosofia do jogo, e de sua figura correspondente, o filósofo jogador, e também exemplo de sua erótica de combate, a dita obra representa o esforço de Nietzsche em oferecer a superação do pensamento conceitual petrificado e sistematizado como é o

[102] Ver aforismo 30 em que Nietzsche afirma "É inevitável – e justo – que nossas mais altas intuições pareçam bobagens, em algumas circunstâncias delitos, quando chegam indevidamente aos ouvidos daqueles que não são itos e predestinados para elas". (2005, p. 34).

pensamento metafísico. Ao que parece, o pensador alemão buscou no *Zaratustra* o vigor que ele enxergava na poesia dos povos antigos, que antecederam a cultura escrita. Novamente volta-se ao problema da força de criação da poesia já que a questão apresenta-se na obra em discussão. Vejamos uma passagem anterior ao período de *Assim falou Zaratustra*, mas que deixa no horizonte uma questão a ser enfrentada no que tange a um dimensionamento da força da poesia como construção de possibilidades.

> Naqueles velhos tempos que viram nascer a poesia, a utilidade era o que se tinha em vista, uma grande utilidade – quando se deixou o ritmo permear o discurso, aquela força que reordena todos os átomos da frase, que manda escolher as palavras e dá nova cor aos pensamentos, tornando-os mais escuros, mais alheios, mais distantes: sem dúvida, uma utilidade supersticiosa. Mediante um pedido humano deveria se inculcar mais profundamente nos deuses [...]. (NIETZSCHE: 2001, p. 111).

Neste aforismo, Nietzsche discute o poder da poesia que vigorava entre os povos da oralidade. Aqui, é possível vislumbrar a intensidade e a grandeza poética como construtora de mundos, sentidos e possibilidades. Segundo Nietzsche, *"sem o verso não se era nada; com o verso, quase um deus"* (NIETZSCHE: 2001, p. 113). Ou seja, construir mundos e sentidos para a efetividade do existir era algo propiciado pelo fazer artístico da poesia. Talvez esteja aqui uma chave de interpretação para exemplificar a vigência que *Zaratustra* busca expressar tanto na forma como no conteúdo. A força que vigorava na poesia entre os povos onde preponderava a linguagem poética inspirou Nietzsche a buscar uma linguagem criativa de novas possibilidades para o seu filosofar. Neste sentido, não cabe excluir a poesia de suas imensas possibilidades de tocar profundamente o âmago dos mais variados problemas filosóficos. Lembremos Zaratustra dialogando com a sua solidão, quando afirma *"aqui se abrem para mim as palavras e arcas de palavras de todo o ser: todo ser quer vir a ser palavra, todo vir a ser quer comigo aprender a falar*" (2011, p. 176). Sendo assim, o homem é o ente privilegiado na existência no sentido de pensar sobre o mundo, além de construí-lo na sua efetividade de mundo. A poesia entre os povos que antecederam a linguagem alfabética carregava a força de efetividade do real à medida que o seu alcance era o de fazer vigorar aquilo que reclamava a sua aparição aos homens. A força do ritmo que conformava as palavras forneceu ao autor de Zaratustra o campo de expressão de sua obra capital. Em *Assim falou Zaratustra*, Nietzsche recorre à linguagem do canto e da música. Ele mesmo afirmou em *Ecce Homo* que

“talvez se possa ver o Zaratustra inteiro como música” (2008a, p. 79). Como veremos, o eremita experimenta momentos de profunda tensão no que diz respeito ao modo de expressar seu pensamento no mundo.

Por ora, ainda cabe perguntar: como expressar este novo modo de pensamento? Este dilema Nietzsche já o tinha vivido quando da sua primeira obra, *O nascimento da tragédia*, em que lamentou anos mais tarde não ter tido a coragem de expressá-la poeticamente. Na perspectiva deste trabalho não há incompatibilidade entre poesia e filosofia no que toca ao pensar filosófico. A questão primordial da filosofia é o próprio homem, a sua existência, a sua condição dentro do devir. E a vida humana é efetivada num espaço de tensão permanente. A consciência desta tensão, que é própria da filosofia, tem diversos desdobramentos como a angústia ou a náusea tanto para o filósofo como para o poeta. Esta angústia e esta náusea expressam a própria vertigem do deslocamento provocado pelo radical movimento do pensar filosófico que questiona a existência, o seu sentido, a sua efetividade enquanto realidade, e, que fundamentalmente, questiona o homem dentro do existir. A linguagem que expressa esta vertigem, este deslocamento do humano em direção às questões primordiais pode ser a conceitual sistemática e tratadista, ou a aforismática, poética etc. Nietzsche questiona: “Não é divertido que mesmo os filósofos mais sérios, normalmente tão rigorosos em matéria de certezas, recorram a citações de poetas para dar força e credibilidade a seus pensamentos?” (2001, p. 113). A ironia de Nietzsche, a sua jocosidade direciona para a força potencial da poesia reconhecida pela própria filosofia que se socorre de sua vigência.

Em *Assim falou Zaratustra*, o pensamento de Nietzsche é o esforço lúdico em criar a novidade filosófica. Trata-se de jogar o jogo de afirmação do devir a partir da relação erótica do jogador pensador com a vida. É nesta obra que podemos perceber a tensão do pensamento nietzschiano em criar uma linguagem que rompa com a metafísica em forma e conteúdo. Ali, o filósofo jogador experimenta todo o conflito que envolve a ruptura com a tradição, que se manifesta, sobretudo, nas imagens e discursos que lidam com a relação entre o eremita e os homens, como no exemplo da passagem na cidade da Vaca Malhada. A trama social com os homens é perigosa e violenta, como bem sabe Zaratustra. Cumpre considerar as ditas imagens, onde Nietzsche tem em mira superar a dificuldade na apresentação do pensamento da novidade. A segunda parte da obra inicia-se, como a primeira, sinalizando a questão do jogo. Após sonhar com o menino do espelho, o eremita decifrou o sonho como um sinal de que deveria ir ao encontro novamente dos homens, tanto dos amigos como dos inimigos, dando-se continuidade ao jogo. Contudo, a novidade do novo lance de

dados de Zaratustra é a colocação do problema da linguagem no campo de combate. E é importante salientar que a erótica do eremita lúdico caminha lado a lado com a questão da nova linguagem filosófica buscada por Zaratustra.

> Posso novamente descer para junto de meus amigos e também de meus inimigos! Zaratustra pode novamente falar e presentear e fazer o melhor para os que mais ama! Meu impaciente amor extravasa em torrentes, para baixo, para o nascente e o poente (...). E ainda que a torrente de amor caia em terreno intransitável! Como poderia uma torrente não encontrar enfim o caminho do mar? (...) Novos caminhos sigo, uma nova fala me vem: como todos os criadores, cansei-me das velhas línguas. Meu espírito já não deseja caminhar com solas gastas. Lento demais, para mim, corre todo discurso: - pularei para tua carruagem, furacão! E mesmo a ti fustigarei com a minha maldade! (NIETZSCHE; 2011, p. 80).

O novo lance de dados do jogador requer novamente a descida das montanhas para junto dos homens. A erótica de Nietzsche demanda uma nova linguagem para um novo conhecimento. Ela faz parte do jogo, pois se metafisicamente a linguagem, para Nietzsche, é jogatina de conservação, para o trágico pensador do jogo ela deve ser afirmação criativa de novos mundos. Note-se que criação em Nietzsche é jogo, é movimento lúdico do filósofo em direção ao rompimento e destruição do que existe para ser superado, e o desenho de uma nova configuração nos horizontes da existência humana. O novo falar é um presente do jogador pensador no campo de batalha, um presentear combatendo as estruturas lógico-gramaticais já estabelecidas como verdades absolutas e incontestáveis. Quando o eremita angustia-se com a lentidão do discurso estabelecido é devido ao fato dele não contemplar o movimento vertiginoso do devir. Somente alçando-se ao movimento da vertigem pode o jogador firmar uma posição criadora no grande tabuleiro de dados da existência. A relação desta nova descida de Zaratustra, para jogar entre os homens, com o primeiro discurso depois do prólogo da obra, *Das três metamorfoses do espírito*, é de grande valia já que o novo lance de quem joga deve debater-se com a problemática dos valores estabelecidos pelos homens historicamente. Somente o criador pode levar a cabo o movimento de aniquilação do que é velho e decadente. A criação somente é viável para o pensador do jogo estabelecendo-se uma relação erótica não apenas com a vida, mas com a sabedoria do jogador e com os homens.

> Sim, também vós, meus amigos, vos assustareis com minha selvagem sabedoria; e talvez dela fugireis, juntamente com meus inimigos.
>
> Ah! Soubesse eu atrair-vos de volta com flautas de pastores! Ah, se minha leoa sabedoria soubesse rugir meigamente! Muita coisa já aprendemos juntos!
>
> Minha selvagem sabedoria ficou prenhe nos montes solitários; em ásperas pedras deu à luz seu filhote mais novo.
>
> Agora corre desvairada pelo duro deserto, procurando um relvado macio – minha velha sabedoria selvagem!
>
> No relvado macio de vossos corações, meus amigos! – no vosso amor ela quer aninhar seu favorito! (NIETZSCHE; 2011, p. 81).

A erótica nietzschiana é o movimento do *Eros* combatente que joga o jogo de conquista e sedução no campo da vida, e do conhecimento. A sabedoria de Zaratustra é uma mulher selvagem a conquistar os confrades de jogo, os companheiros buscados pelo eremita. Porém, a conquista deve ser precedida pelo som da flauta, pelo jogo lúdico de tornar comunicável uma nova fala. Quando Zaratustra interpretou o enigmático sonho do menino do espelho, e percebeu que era a hora de descer as montanhas novamente na direção dos homens, foi como um "vidente e cantor que é tomado pelo espírito". (2011, p. 79). A flauta e o canto anunciam o jogo erótico de conquista pela sabedoria trágica do filósofo dado ao jogo. Após o parto de um novo conhecimento, é necessário fazê-lo expandir-se na direção dos homens, sinalizando que a solidão de Zaratustra não é um total isolamento dos homens. As imagens das descidas e subidas às montanhas significam o movimento de aproximação e afastamento do solitário jogador, que busca constituir uma comunidade de filósofos jogadores. Neste momento do jogo, o eremita desce para falar aos homens, tanto aos amigos como aos inimigos. É preciso combater e conquistar ambos os grupos, pois "o que quer que eu crie e como quer que o ame – logo terei de lhe ser adversário, e de meu amor: assim quer minha vontade". (2011, p. 110). Não se trata da vontade voluntarista que acha tudo poder alcançar, mas a vontade de poder filosófica, a maior forma de apropriação da vida em termos de pensamento que o ocidente produziu, segundo a perspectiva nietzschiana. A filosofia do jogo sabe do combate que está por trás de todo vir a ser do pensamento consciente. Afirmar a vontade de poder é afirmar a necessidade de apropriação e comando próprios da filosofia. Afirmar o combate ante os amigos e os inimigos é aceitar o jogo e a luta em todos os âmbitos e dimensões.

A filosofia do jogo nietzschiana mostra-se com todo vigor no momento de relacionar-se com a questão da linguagem. É na linguagem que o homem faz-se

jogador. É o próprio Zaratustra quem mostra o caminho para jogar no âmbito da linguagem. “Chacoalhando palavras e dados, engano meus solenes guardiães: minha vontade e minha finalidade escaparão a esses severos vigias”. (2011, p. 166). Por que Nietzsche precisa jogar com as palavras? A descida aos homens é dura e arriscada, pois os valores estabelecidos estão petrificados e são defendidos com rigor pelos usos e costumes. Falar aos homens é lançar sobre eles palavras que devem sinalizar significados do que se comunica. O jogo da linguagem somente faz sentido no âmbito deste combate de aproximação e afastamento do mundo dos homens proporcionado pela sensibilidade do pensador lúdico. De fato, a terceira parte da obra traz a tensão deste jogo sedutor entre o eremita e os homens. Novamente Zaratustra fica desapontado com eles, voltando para sua solidão e com ela tendo um diálogo eloquente sobre a questão da linguagem. Zaratustra já havia reclamado quando da apresentação do equilibrista, ainda no prólogo da obra, que o povo não era o ouvido para a sua boca, o que faz pensar no problema da fala do jogador, que precisa encontrar o caminho da novidade, e, mais do que isto, ele precisa encontrar os ouvidos para a sua boca. Vejamos o que a sua solidão lhe fala, a quem carinhosamente Zaratustra compara com uma mulher, uma mãe.

> Ó Zaratustra, sei de tudo; e também que no meio de muitos homens estavas mais *abandonado*, único que és, do que jamais estiveste comigo!
>
> Uma coisa é o abandono, outra é a solidão (...). Mas aqui estás contigo e em casa; aqui podes falar tudo e desabafar todas as razões; nada, aqui, se envergonha de sentimentos escondidos, empedernidos.
>
> Aqui todas as coisas vêm afagantes ao encontro da tua palavra, e te lisonjeiam: pois querem cavalgar no teu dorso. Em cada símbolo cavalgas aqui até cada verdade. (2011, p. 175).

Ao sair da presença dos homens para ir ao encontro de sua solidão Zaratustra experimenta a tensão relacionada diretamente ao plano do jogo, e da linguagem. Existe uma clara barreira entre o jogador e os homens, que passa pela dimensão da linguagem e do jogo estabelecidos nas malhas da sociedade. O que o eremita fala não é compreendido, e, por isso, cumpre o afastamento dos homens para que o filósofo possa encontrar na solidão e na quietude a possibilidade de falar as palavras que caracterizem uma linguagem afirmativa. Ela não pode ser a tradicional linguagem conceitual sistematizada fundamentada nas estruturas lógico-gramaticais, cuja característica é a busca pela verdade ao modo dos metafísicos. Em outras palavras, ela não pode ser a linguagem da estabilidade e da vontade de duração. Portanto, o

jogador encontra-se diante de um impasse, pois se por um lado Nietzsche vê a linguagem como necessidade de acordo e convenção entre os homens; ou seja, como sinal de fraqueza e indigência diante de forças descomunais, como necessidade de comunicação e gregariedade, por outro lado, o pensador enxerga um horizonte alternativo para que surja uma experiência de linguagem humana criativa e afirmativa, que escape do cerco conceitual e gramatical imposto pelas convenções estabelecidas pela sociedade. O jogo da trama social é perigoso e violento, portanto de alto risco para o jogador. O próprio Zaratustra sabe que corre perigo quando vai ao encontro dos homens. A estratégia do filósofo jogador é afastar-se deles, de sua malha conceitual, para poder criar e vislumbrar novos valores a partir de uma nova linguagem.

> Mas Nietzsche parece acreditar na possibilidade de a linguagem contemplar a singularidade, a força, a expansão, a potência. A valorização da solidão é uma das principais condições para uma linguagem afirmativa. Um dos mais belos trechos sobre a linguagem, em sua obra, aparece como um elogio à solidão. (MOSÉ; 2005, p. 124).

O trecho que se faz referência é a passagem *O regresso*, do *Zaratustra,* em que o filósofo conversa com a sua solidão. Para Mosé, a crítica de Nietzsche está endereçada ao modo metafísico com que os homens relacionam-se com a linguagem. Essa lida está constituída de negação da multiplicidade, e de esquiva em relação ao devir. A vida com a sua exuberância de forças em luta impele o homem ao processo de simplificação e assimilação do fluxo do vir a ser a partir de sua contenção pela linguagem. A linguagem assim entendida é signo do animal de rebanho, é o signo do acordo e da estabilidade que a vida não possui, pois ela é jogo e guerra. Porém, a despeito de enxergar a linguagem como negatividade Nietzsche também a afirma como positividade do homem. Neste sentido, ela possibilita a emancipação e a ruptura com a estrutura conceitual imposta como verdade. O caminho para uma linguagem afirmativa passa pela relação com a arte, sendo importante ressaltar a exemplaridade da tragédia grega para o pensamento do filósofo alemão, pois ela teria sido um modelo de linguagem artística que afirma a vida e o devir em toda a sua multiplicidade e exuberância.

A arte humana é fundamental por manifestar um pequeno rastro deixado pelas forças artísticas da natureza, que impelem o homem ao processo criativo. Mosé defende a perspectiva de que para além de enxergar a linguagem como proveniente da situação de indigência e necessidade de sobrevivência, o pensamento de

Nietzsche está marcado pela ideia de uma linguagem oriunda de uma melodia dos afetos, ou atividade metafórica. Trata-se de uma sonoridade impossível de ser representada em sua real correspondência. Trata-se, sobretudo, de uma linguagem inconsciente, de um jogo estético pautado pelo movimento da vontade de poder. Neste sentido, a linguagem é proveniente da musicalidade das forças em luta, ou do processo metafórico de transposição a partir do ininterrupto jogo interpretativo das forças que dão forma ao vigente. A vida é um estado artístico das forças; ou seja, "como um jogo marcado pela luta entre forma e ausência de forma a vida é um fenômeno estético. Tudo, em última instância, é arte, invenção, linguagem". (MOSÉ; 2005, p. 197). Para que uma linguagem nova na filosofia possa contrapor-se ao aparato conceitual da metafísica, é fundamental a afirmação deste estado estético vertiginoso da embriaguez da vida.

Portanto, a volta de Zaratustra ao encontro de sua solidão é a sinalização de que é possível uma linguagem afirmadora e criadora de um novo filosofar. Para enfrentar a metafísica, e o seu aparato conceitual estabelecido por milênios, o pensamento do jogo deve afirmar o devir como estado estético permanente. A erótica filosófica do pensador lúdico precisa manifestar-se em toda a plenitude na concatenação entre forma e conteúdo, no modo de expressar o pensamento que afirme a vida em toda a sua multiplicidade. Na solidão, é possível fugir das amarras conceituais impostas pela vida gregária. Na solidão, a vertigem da vida pode ser afirmada e absorvida como positividade criadora; ou seja, o que é abismo assustador torna-se local para o jogo de destruição e criação próprios da vida. "Eu sou Zaratustra, o sem-deus: chego a cozinhar todo o acaso em minha panela. E somente quando ele está bem cozido eu lhe dou boas-vindas, como *meu* alimento [...]. Mas para que falar onde ninguém tem *meus* ouvidos"? (2011, p. 163). A solidão é o momento fundamental, mas sempre provisório de uma estratégia do filósofo jogador. Seria um equívoco imaginar a solidão como a morada fixa de um filósofo totalmente isolado do mundo dos homens. Ele não seria o filósofo do jogo, ele não seria o lúdico homem do pensamento da vertigem do devir, pois o jogo criativo exige a companhia dos homens, mas não de todos. A solidão é o momento do afastamento de um jogar com a vida. "Deve-se viver nas montanhas" (2011: p. 177), diz Zaratustra. Porém, deve-se lembrar de suas próprias palavras, que diz "aprendi a trocar palavras" [103], desconfiando-se da postura que remete a um total isolamento do meio social.

[103] Op. Cit.

Porém, na solidão Zaratustra pode apreciar o mundo, e vislumbrar a linguagem que deve ser criada para a continuidade da obra de criação dos novos filósofos jogadores, que é um anseio do eremita. Para chegar ao super-homem, Zaratustra deve encontrar os homens arcando com todos os riscos que isto pode acarretar. Num de seus sonhos, o eremita afirma que “além do mundo, eu segurava uma balança e pesava o mundo” (2011, p. 178); ou seja, a solidão não significa afastar-se do jogo, mas um aprendizado estratégico para continuar jogando o jogo da criação dos novos valores. “Que a altura solitária não permaneça eternamente solitária e bastando a si mesma; que a montanha chegue ao vale e os ventos das alturas cheguem às baixadas” (2011, p. 181). Portanto, a solidão é provisória, é um devir no processo de jogar do filósofo. O retorno aos homens é uma perspectiva permanente, como indica o discurso *De velhas e novas tábuas*, no livro III, e posterior à passagem que vínhamos discutindo.

> Aqui me acho sentado, esperando, com velhas tábuas partidas ao meu redor, e também novas tábuas inscritas pela metade. Quando chegará minha hora?
>
> _ A hora de minha descida, meu declínio: pois ainda uma vez quero ir até os homens.
>
> Por isso espero agora; pois primeiro devem me chegar os sinais de que é a minha hora – o leão rindo e o bando de pombas. (2011, p. 187).

Dois aspectos chamam a atenção na passagem acima, momento de grande importância no jogo de Zaratustra. O primeiro ponto a ser ressaltado sinaliza que é imprescindível buscar entre os homens confrades para a realização da tarefa de um novo cultivo para o humano. O jogo requer novos lances dos dados entre os homens por parte do pensador lúdico. O segundo aspecto é que a imagem do leão e das pombas como sinais antecipam o final da obra. A obra termina no livro IV com a chegada dos sinais nas altas montanhas, numa manhã que sucedeu toda uma noite marcada pelo encontro festivo entre Zaratustra e os homens superiores, que o eremita achava serem os confrades de sua empreitada. Isto sugere que *Assim falou Zaratustra* encontrou um fim que significa o reinício do jogo, reforçando a força do pensamento do eterno retorno do mesmo. Em síntese, Zaratustra é uma obra que retrata o jogo dionisíaco do devir ininterrupto.

Foi dito momento de grande importância pelo fato de aqui acreditar-se tratar-se de uma passagem de vulto na obra. Este é o discurso que antecipa o encontro

vertiginoso do eremita jogador com o pensamento do eterno retorno do mesmo. Nele, é reafirmado o papel de proa do filósofo jogador no jogo dionisíaco. Ao esperar pelo momento de encontrar novamente os homens embaixo, Zaratustra lembra que todos eles achavam saber o que é o bem e o mal, sendo ele, Zaratustra, o que veio para perturbar a sonolência desta verdade a ser superada, a saber, que o homem sabe o que é o bem e o mal. Neste discurso, o jogador pensador reafirma a sua sabedoria das alturas e a sua experiência de jogo, de eremita lúdico e enigmático. Sua selvagem sabedoria o levou a um degrau de pensamento "onde todo vir-a-ser me parecia dança e exuberância de deuses, e o mundo, solto e desenfreado e fugindo de volta para si mesmo". (2011, p. 188). Portanto, o caminho do jogo é a dança, é o movimento em que o pensador deve ser flexível como a vida é, "pois não tem de existir aquilo sobre o qual se dance e se ultrapasse dançando? [...]" [104]. É preciso dançar sobre o devir, pois é a única forma de jogar verdadeiramente o jogo da afirmação da vida.

E no jogo de afirmação da vida o pensamento mais pesado deve ser primeiramente digerido para depois ser comunicado aos homens. O eterno retorno do mesmo é a afirmação da relação erótica do pensador lúdico com a vida, e, como relação de sedução, a dança deve ser o caminho escolhido para a apoteose deste pensamento. Pela dança, o dançarino jogador é orientado pelos seus animais, a águia e a serpente a expressar o pensamento do eterno retorno do mesmo como canto.

> Canta e extravasa, ó Zaratustra, cura tua alma com novas canções: para que possas carregar teu grande destino, que ainda não foi destino de homem nenhum!
>
> Pois teus animais bem sabem, ó Zaratustra, quem tu és e tens de tornar-te; eis que *és o mestre do eterno retorno* – é esse agora o *teu* destino! (2011, p. 211).

O pensamento do eterno retorno do mesmo, o que consuma a erótica nietzschiana, deve ser cantado, pois pela dança o eremita do jogo lança mão da linguagem que deve tingir o caminho daquele que joga os dados. No tabuleiro da vida, o jogo é tenso e arriscado, pois como foi dito a trama social é violenta e perigosa; ou seja, o jogo é um constante estar no abismo da vertigem. Para isto, é necessário amar o combate e a luta, amando os amigos e os inimigos. Neste combate dá-se a oportunidade esperada por Zaratustra, o criador, o destruidor e zombador de toda a

[104] Op. Cit.

malha conceitual envolvida seriamente com as verdades cristalizadas na linguagem gregária dos homens, a responsável pelo acordo e apaziguamento que não reflete a vida. Nietzsche, como filósofo do jogo quer mais, “pois uma mesa é a terra para os deuses, trêmula de novas palavras criadoras e lances de dados dos deuses [...] Oh, como não ansiaria eu ardentemente pela eternidade e pelo nupcial anel dos anéis – o anel do retorno!”. (2011, p. 220). O que ele quer é reforçar a necessidade de criação da novidade no âmbito da filosofia, do pensamento e de sua forma de linguagem. A fórmula é a relação erótica e afirmativa do pensamento do eterno retorno do mesmo como jogo a ser jogado pelo filósofo trágico e lúdico.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para concluir, fica a expectativa de que a pesquisa tenha alcançado ao menos um pequeno êxito em ter trazido à baila a questão do jogo como categoria fundamental na luta de Nietzsche contra o pensamento metafísico ocidental. Com a arma do jogo, o pensador alemão alçou um voo de combate à tradição metafísica fazendo do lúdico o ponto nervoso de fundamentação de uma concepção de mundo, e, como desdobramento, o eixo norteador de uma prática filosófica efetivada na vigência do jogo empreendido pelo pensamento trágico. Fica também a expectativa de que as duas ideias levantadas pela pesquisa, longe de esgotarem qualquer questão referente ao pensamento nietzschiano, devam ser compreendidas como incipientes questões que talvez pudessem merecer um aprofundamento maior.

De qualquer modo, o que se espera é que tanto a figura do filósofo jogador, como a sua erótica de combate possam ser vistas como pertencentes aos desdobramentos de um árduo combate travado no âmbito do pensar filosófico, que busca atuar na dissensão e nas fissuras da dissolução. Nietzsche é um filósofo do jogo dionisíaco que defende a necessidade de afirmação do devir por parte do homem, em um processo criativo que envolve também a destruição e superação do que está em devir. Ao afirmar a vida como jogo de forças, o filósofo alemão assinala a presença das forças instintivas da natureza no movimento da vontade de poder, e de seus infindáveis centros de força. Em Nietzsche, somente um filósofo disposto a jogar com a vida pode levar adiante a obra de realização de superação do homem pelo homem, a partir da valorização do elemento lúdico. Por outro lado, a erótica de Nietzsche permite a colocação de mais uma variável no processo de interpretação do seu pensamento. Ao apresentar-se como questão fundamental em sua filosofia, o problema de uma erótica em Nietzsche pode contribuir para dar novas nuances a reflexão que gira em torno de seu pensamento, que é um filosofar extremamente complexo, e labiríntico. Além disso, a ideia de uma erótica nietzschiana fundada no eterno retorno do mesmo e no amor *fati* permitiu vislumbrar um horizonte ético no pensamento nietzschiano no sentido da afirmação da vida de uma perspectiva trágica e lúdica.

É importante frisar que as questões levantadas no caminhar da pesquisa aguardam pela continuidade do percurso. E a continuação do caminho exigirá o aprofundamento dos questionamentos seguindo o movimento de circularidade do pensamento, que deverá retornar sempre ao âmago das questões que tocam o

humano. O horizonte desenhado pelo caminhar da pesquisa colocou no cerne do trajeto a ideia de jogo como algo originário e fundamental no pensamento de Nietzsche. Trata-se, sobretudo, de uma ideia vinculada ao combate travado contra o pensamento metafísico. Por isso, a figura do filósofo jogador é basilar dessa filosofia lúdica. Por outro lado, o afeto ligado ao erótico é ponto originário na trajetória do pensador dado ao jogo. De fato, o *Eros* é afeto originário não apenas do filósofo jogador nietzschiano, mas de todo ente humano que está necessariamente imiscuído numa realidade fundada na "verdade ético-erótica" (CASTRO; 2015, p. 20). E pensar o humano de um ponto de vista ético-erótico é necessariamente refletir a questão da linguagem, pois apenas o ente homem é dotado das possibilidades de se fazer desenvolver como ente ético-erótico e criativo, pois é o único portador da linguagem ligada à *poíesis* pela via do logos, essa palavra enigmática e obscura para os gregos da antiguidade, que expressa a inserção do ser humano na existência universal. Mais do que isso, o *logos* também é a linguagem enquanto possibilidade do homem, doada a ele pela vigência da vida e do mistério que é a questão da linguagem humana. Com ela, o homem vem percorrendo seu caminho no mundo, ele vem forjando o seu processo de imprimir a sua marca criando novos mundos e possibilidades de existir.

O erótico em Nietzsche também está fundado na questão da linguagem, pois o que está em jogo é o ato de desejo criativo de uma filosofia que se dá como poíesis, como caminho voltado ao ato de criação de um novo pensar para o homem, e, consequentemente de um novo mundo, sempre fundado na força de sua linguagem enquanto ente portador do fazer da *poíesis.* E o que é a *poíesis*? Ensina-nos o professor Manuel Antônio de Castro que ela "é a sabedoria da fala do silêncio [...] *Poíesis* é o vigorar da mediação como medida de tudo que é e não-é. O vigorar da medida denominou-se em grego *lógos*, sendo uma tradução possível para o português linguagem".[105]Portanto, o desdobramento da pesquisa deverá ser também a reflexão sobre o papel da linguagem poética na configuração do filósofo jogador e de sua erótica lúdica e combatente. Isto deverá acontecer como um questionar pelo *lógos* enquanto força que vigora em direção ao homem. Portanto, o *lógos* não deverá ser o que ficou delimitado a partir da tradução dos latinos do *lógos* grego, e pela transposição romana, como ensina Heidegger[106] a *ratio*, a razão, que assinalou certo desvio do que os gregos da época de Heráclito, por exemplo, viam como o *lógos*.

---

[105] www.Dicpoetica.letras.ufrj.br/índex.php/poíesis.

[106] HEIDEGGER, Martin. Heráclito: a origem. do pensamento ocidental: lógica: a doutrina heraclítica do logos. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1998. Para Heidegger, o *lógos* como a razão da lógica dos enunciados tomou o lugar da ética como o pensar sobre a morada do homem em meio aos outros entes.

Como desdobramento da reflexão, o logos deverá constituir-se como lugar enigmático e originário para o homem. Dessa questão emerge o problema da linguagem e sua vigência como possibilidade criativa para o homem.

O questionar o *lógos* deverá também sinalizar outra questão no horizonte dos desdobramentos da presente pesquisa. Se o jogo em Nietzsche é o caminho para a superação da metafísica ocidental, ainda seria possível indagarmos a problemática de saber se o jogo no pensamento do filósofo alemão está inserido no que Vattimo[107] denominou de "exercício ontológico" para a filosofia de Nietzsche. Com essas questões voltamos ao ponto originário da discussão, a saber, o combate do filósofo erótico-jogador no terreno da metafísica.

Por fim, não poderia ficar de fora a sinalização de que o tema do jogo no pensamento nietzschiano carrega a potencialidade de levar uma vigorosa reflexão filosófica para o interior da sala de aula. O lúdico é parte fundamental de qualquer processo humano voltado a realçar o potencial criativo de construção de novas possibilidades para a vida do homem. Talvez, ao destacar e referendar a relação entre filosofia e jogo, a dita pesquisa possa contribuir para um dimensionamento diferente do usual quando se pensa em filosofia na escola, que geralmente aparece situada na contramão de qualquer perspectiva lúdica. Jogar pensando é muitas vezes o que fazemos na vida cotidiana, num caminhar pelo percurso na corda bamba, como o equilibrista de Zaratustra. E pensar é agir corporalmente, abrindo-se a problemática de discutir o equívoco em perceber a filosofia como algo que paira no ar, sem qualquer vínculo com a vida real, quando o contrário é o verdadeiro, pois ela é o pensamento em movimento na vida real. De fato, o jogo na sala de aula pode fundamentar como amálgama o problema da seriedade e brincadeira diante do caminho que é a vida de cada um. Para os jovens estudantes do ensino médio, o tema do jogo na filosofia pode contribuir para a reflexão em torno da dignidade do homem como ente criador de mundos e possibilidades a partir do jogar criativo com a vida. O jogo não pode parar.

[107] VATTIMO, Gianni. Diálogo com Nietzsche: Ensaios 1961-2000. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

**ANEXO**

**PROPOSTA DE MATERIAL DIDÁTICO – JOGO: Assim Jogou Zaratustra**

Em 1938, prefaciando uma obra[108] sua Johan Huizinga afirmou que “depois de *homo faber* e talvez ao mesmo nível de *homo sapiens*, a expressão *homo ludens* merece um lugar em nossa nomenclatura”. Setenta e nove anos depois, indaga-se em que medida esta noção tornou-se fundamental para o homem do século XXI? Em que medida as noções de jogo e lúdico podem expressar questões filosóficas ao mundo atual? Tem sentido falarmos de jogo e lúdico nas aulas de filosofia? Na perspectiva do presente trabalho o jogo e o lúdico são categorias fundamentais na sala de aula, pois ajudam a refletir sobre a ideia de Huizinga acerca do papel do jogo na configuração da cultura. Além disso, entende-se que o lúdico é porta de entrada para o desenvolvimento da sensibilidade e potencialidade criativa do homem. Igualmente, a atividade lúdica estabelece um caminho para a reflexão tanto individual quanto conjunta em relação a uma prática filosófica para a vida. Neste sentido, apresenta-se uma proposta de material didático voltada para o jogo como tema de importância nas discussões filosóficas partindo do pensamento filosófico de Nietzsche, que consagra o lúdico como esteio da reflexão filosófica criativa.

O produto didático consistirá em um jogo, chamado *Assim jogou Zaratustra*, cujo objetivo é fomentar a reflexão de caráter filosófico nos estudantes do ensino médio. Na filosofia nietzschiana do jogo, a imagem dos dados no tabuleiro representando a existência e a efetividade do eterno retorno fornece o pano de fundo de onde parte o material didático. A ideia é lançar mão de algumas das imagens mais candentes na obra *Assim falou Zaratustra*, que constituem o mundo do filósofo jogador, o eremita protagonista da proposta de cultivo de um novo homem voltado para o mundo terreno. Entre estas imagens chama atenção as do sol, as metamorfoses do espírito, o tempo, o dia e a noite, o abismo, os cumes das montanhas, a solidão, o amor, o conhecimento, a serpente, a águia, enfim, uma gama de imagens que configuram o universo do filósofo Zaratustra, o eremita que leva adiante a prática de uma filosofia trágica e lúdica, que encontra no jogo um caminho para o enfrentamento das circunstâncias da vida, e que na perspectiva deste trabalho significa fazer do homem obra de arte. O jogo consistirá numa travessia a ser feita

[108] Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva/Editora da USP, 1971. 242p.

pelos estudantes jogadores principiando pela problemática nietzschiana acerca da metáfora da travessia humana pela existência.

> O homem é uma corda, atada entre o animal e o super-homem – uma corda sobre um abismo.
>
> Um perigoso para lá, um perigoso a-caminho, um perigoso olhar-para-trás, um perigoso estremecer e se deter.
>
> Grande, no homem, é ser ele uma ponte e não um objetivo: o que pode ser amado, no homem, é ser ele uma *passagem* e um *declínio*. (NIETZSCHE; 2011, p. 16).

A proposta central do jogo é uma travessia a ser feita no tabuleiro do jogo de dados da existência. A travessia deve ser realizada pelo pensamento que joga o jogo no tabuleiro a partir dos lances de dados que lançarão os jogadores nas imagens do *Zaratustra.* De fato, o jogo consiste em jogar com Zaratustra, o filósofo jogador da corda bamba. O que está em jogo é a travessia do homem pela sua vida. Quais os dilemas desta travessia? Com isso, reconhecemos nossa dívida com Huizinga, que afirmava o seguinte sobre a relação entre jogo e filosofia:

> Podemos esboçar grosseiramente as sucessivas fases da filosofia da seguinte maneira: num passado muito remoto, ela se iniciou a partir do jogo de enigmas sagrado, o qual era ao mesmo tempo um ritual e um divertimento festivo. Do lado da religião deu origem à profunda filosofia e teosofia dos Upanishads e dos pré-socráticos; do lado do jogo produziu o sofista. (1971, 169).

A ideia é um jogo em que os estudantes jogadores jogarão dados com Zaratustra, o eremita filósofo jogador. Este aparecerá no jogo na condição de orientador e propositor das questões que pavimentarão a travessia a partir de questões e enigmas retirados do próprio texto de *Assim falou Zaratustra,* e de uma gama de temas e problemas presentes na tradição filosófica do ocidente. O jogo tem início quando Zaratustra se reporta aos jogadores lançando um desafio: “Eu sou um corrimão na beira da corrente: quem puder se agarrar a mim, que se agarre! Mas não sou vossa muleta”. (NIETZSCHE, 2011, P. 40). Esse é o desafio lançado pelo eremita no Assim jogava Zaratustra, nome do nosso jogo, que tem como escopo propiciar uma

reflexão acerca do problema do lúdico entre o enigmático homem. A vida como um grande jogo é uma antiga reflexão humana, e, neste sentido, nada mais pertinente, pensamos, do que propor atividades filosóficas a partir do jogo objetivando despertar possibilidades de pensamentos criativos em nossos estudantes, numa perspectiva que enxerga no lúdico um fator característico da imensa riqueza da vida.

**SINOPSE**

Zaratustra é um filósofo eremita que vive solitariamente, ora nas montanhas, ora entre os homens. Segundo a sua concepção a vida é um jogo, e o mundo é um grande tabuleiro de dados. O homem é parte deste jogo, e o seu corpo o meio pelo qual o homem encontra o caminho do jogo. O próprio corpo é jogo de forças, jogo de afetos e impulsos que combatem entre si. Zaratustra viveu dez anos nas montanhas, mas resolveu descer para encontrar os homens tendo em mira doar o conhecimento acumulado nos cumes das montanhas. Ao descer a floresta o eremita inicia o grande jogo da travessia do homem que busca a sua própria superação visando o cultivo de um novo homem. Porém, para trilhar o caminho para a travessia de superação do humano, Zaratustra deverá enfrentar os desafios e obstáculos que estarão à sua frente no processo da caminhada. E o enfrentamento da travessia dá-se na companhia dos confrades de Zaratustra, os estudantes jogadores, que deverão enfrentar conjuntamente os desafios da travessia filosófica.

Inicialmente, os grupos subirão as montanhas indo ao encontro de Zaratustra, que habita uma caverna no cume de uma delas. Após a subida da montanha onde encontram o eremita solitário, que será o orientador e mestre da travessia, os jogadores deparam com a descoberta de que fazer a travessia irá exigir contato com uma nova sabedoria. Somente carregando esta nova sabedoria, os confrades jogadores conseguirão superar os obstáculos que irão se apresentar no caminho da travessia do homem em direção à sua superação. De fato, a presença junto ao sol lançou luz a um novo conhecimento: Não existe sujeito autônomo que pensa. Quem pensa é o corpo, pois ele é luta e jogo de afetos que comandam e que obedecem. A consciência é um brinquedo e um joguete diante das forças descomunais que governam o corpo, ela é o ponto mais frágil de um complexo combate no jogo de forças presente no corpo humano. Também não existe substância, pois a matéria é um erro, e o mundo uma ficção. A verdade como valor supremo e absoluto deve ser

superada. Não existem verdades eternas, pois ela é criada pelos homens na história. A linguagem humana é uma invenção que produziu um mundo paralelo ao mundo que efetivamente corre em sua vigência. O mundo do devir deve ser negado pela linguagem, que busca um mundo de identidade e permanência. A filosofia e os filósofos tomaram a linguagem e as estruturas gramaticais como verdades cristalizadas. É preciso denunciar a metafísica da linguagem, ou a filosofia da gramática para que se possa vislumbrar uma nova linguagem afirmativa para a filosofia.

Diante desta nova sabedoria, os confrades jogadores irão descer as montanhas juntamente com Zaratustra, iniciando o jogo e a travessia em direção ao homem como ponte de sua própria superação. Na estação 1, os dados serão lançados pelos grupos de jogadores que deverão chegar à cidade da Vaca Malhada para o primeiro grande desafio. O desafio é que um grupo terá que enfrentar o palhaço na corda bamba, o mesmo que fez cair o funâmbulo dançarino de acorda, que se precipitou da corda para a morte diante de uma queda terrível. O desafio é o enigma da esfinge presente na obra de Sófocles. Se o grupo errar a resposta do enigma ficará preso na cidade até oferecer a resposta certa.

Em seguida, os confrades de jogo chegarão ao Vale das Metamorfoses do espírito, onde além de jogarem os dados também retirarão as cartas que selarão o caminho da cada grupo na nova subida às montanhas para o enfrentamento de certas questões metafísicas no pico da gramática. Ali, um dos grupos ficará preso na fortaleza da linguagem devendo enfrentar o enigma elaborado a partir do mito do labirinto de Dédalo, mais precisamente um enigma elaborado a partir da experiência do voo de Ícaro. A fuga da fortaleza somente será possível revivendo em parte o voo de fuga de pai e filho. A estação 3 sinaliza o encontro da noite e do dia configurando uma travessia que busca inserir-se no próprio movimento do tempo do devir.

As estações 4 e 5 fazem parte do momento do jogo em que os confrades jogadores já deverão estar numa movimentação voltada ao encontro com o pensamento do eterno retorno do mesmo no último cume a ser escalado. A primeira configurará o enfrentamento com as questões morais, ao passo que a última deve sinalizar o movimento de superação das ditas questões em prol de um novo cultivo para o homem.

**REGRAS DO JOGO**

O jogo não consiste numa corrida de chegada em que os jogadores lutam entre si para ver quem será o vencedor ao final desta disputa. Ao contrário, a disputa e a travessia colocará no mesmo lado os grupos, pois a vitória de qualquer um é a vitória de todos, assim como a derrota de um é a derrota de todos. O fundamental são as questões que estarão presentes na travessia para todos os grupos, pois a ideia é atravessar as montanhas em direção ao homem como ponte de sua própria superação, o que necessariamente requer a ausência de um vencedor supremo. Se existe um vencedor ele é o próprio jogo que joga com os jogadores, tal como Nietzsche coloca em sua obra, como foi visto. Porém, ao homem também foi dada a prerrogativa de jogar criativamente o jogo de sua própria superação em prol de um novo homem.

O que vai determinar a posição de cada grupo em relação aos obstáculos será o lançamento dos dados em cada momento do percurso. Quem tirar o número mais baixo no momento de chegar às estações será sempre o protagonista do combate de superação do obstáculo. A ideia é que tanto os êxitos quanto os fracassos fomentem o estudo e a reflexão dos estudantes em sala de aula. Para isso, lançar-se-á mão de tarefas para os grupos de jogadores que errarem as respostas, por exemplo, colocando-os diante da necessidade de apresentar para a turma nas aulas posteriores os pontos que não foram contemplados no momento do lançamento dos dados e de seus desdobramentos.

**OBJETIVOS**

O objetivo inicial é desenvolver um jogo em que o desafio é o da desconstrução de qualquer perspectiva que cristalize o conhecimento e instaure as verdades absolutas. Com isso, acredita-se que fica aberto um caminho promissor que consagre o espaço do debate e da discussão como fundamentais ao homem.

Outro objetivo específico do jogo é promover uma disputa que transite pela história da filosofia, e também pelos seus conteúdos. A ideia é utilizar o jogo como perspectiva de aulas regulares em que em cada momento do percurso alguns pontos do currículo de filosofia seriam contemplados. Com isso, ainda está em aberto o tempo de duração do jogo podendo contemplar três aulas como um bimestre, por exemplo, ou mesmo um ano.

Seguindo este raciocínio, o jogo deverá ser instrumento de avaliação do processo de aprendizagem e desenvolvimento dos estudantes, pois a amplidão das questões em discussão permitirá também avaliações tanto individuais quanto coletivas.

**INÍCIO DO JOGO**

Serão cinco envelopes com as questões que deverão ser contempladas pelos grupos. Cada envelope é uma parte da trajetória que deverá passar pelas cinco estações do jogo. Cada lance de dados levará os jogadores para as questões, por exemplo, quem tirar o número 1 caiu na questão 1. O professor poderá ficar dois meses em cada envelope, desenvolvendo o conteúdo dentro do jogo, o que configura quase um ano. Em relação ao jogo, o grupo que tirar o menor número em cada lance deverá responder também ao enigma para poder continuar a trilha nas montanhas. Fica a sugestão de que cada erro nas respostas gera um seminário para a próxima aula, ou um debate gerenciado pelo grupo sobre o tema. O importante é ficar delineado que o jogo caracteriza-se pelo enfrentamento das questões, que são as questões do humano em seu perguntar pela existência. É importante que o professor estabeleça relações entre as questões e o cotidiano de cada estudante, levando-os a perceber que não existe maior equívoco em filosofia do que achar que esta atividade do pensamento humano está desvinculada do mundo concreto.

ENVELOPE 1

1) SUBINDO ESTA MONTANHA O GRUPO ENCONTROU COM O PENSAR DE SÓCRATES: O ”CONHECE-TE A TI MESMO” CREDITADO AO DITO FILÓSOFO É DE CONTEÚDO ANTROPOLÓGICO. CERTO OU ERRADO. EXPLIQUE A ESCOLHA DO GRUPO.

2) NO CAMINHO DA SOLIDÃO DE QUEM PENSA, VOCÊS ENCONTRARAM COM A FILOSOFIA DE HERÁCLITO: “POR ISSO É PRECISO SEGUIR O-QUE-É-COM, (isto é, o comum; pois o comum é o-que-é-com). MAS, O LOGOS SENDO O-QUE-É-COM, VIVEM OS HOMENS COMO SE TIVESSEM UMA INTELIGÊNCIA PARTICULAR”.

   A PARTIR DO FRAGMENTO ACIMA PERTENCENTE AO PENSADOR PRÉ-SOCRÁTICO EM QUESTÃO, EXPLIQUE A RELAÇÃO ENTRE *LOGOS*, PALAVRA E FILOSOFIA.

3) A SUBIDA PARA O JOGADOR É ÁRDUA, POIS O DILEMA DE PARMÊNIDES DIZ: “NECESSÁRIO É O DIZER E PENSAR QUE (O) ENTE É; POIS É SER, E NADA NÃO É; ISTO EU TE MANDO CONSIDERAR”.

   NO FRAGMENTO ACIMA DE PARMÊNIDES, DEPARAMOS COM UM PENSAMENTO DA TRADIÇÃO CHAMADA DE MONISMO EM FILOSOFIA. CERTO OU ERRADO. EXPLIQUE A ESCOLHA.

4) SE ENCONTRARES O *AEDO* FIQUE CALMO E NÃO TENHAS MEDO. MAS PARA CONTINUAR DIGA-ME QUAL É O SEGREDO: EXPLIQUE COMO O *AEDO* É A PONTE ENTRE MORTAIS E IMORTAIS NA MITOLOGIA GREGA.

*5)* NIETZSCHE, O AUTOR DE *ASSIM FALOU ZARATUSTRA*, AFIRMOU O SEGUINTE SOBRE TALES DE MILETO, CONSIDERADO O FUNDADOR DA FILOSOFIA: “A FILOSOFIA GREGA PARECE COMEÇAR COM UMA IDEIA ABSURDA, COM A PROPOSIÇÃO: A ÁGUA É A MATRIZ E A ORIGEM DE TODAS AS COISAS” . NIETZSCHE AFIRMA QUE É NECESSÁRIO TOMAR COM SERIEDADE ESTA IDEIA. EXPLIQUE NO CONTEXTO COSMOLÓGICO PRÉ-SOCRÁTICO O SIGNIFICADO DE *ARCHÉ.*

6) PARA SUBIR AS MONTANHAS O GRUPO DEPAROU COM UM GIGANTE, ARISTÓTELES, O ESTAGIRITA. ELE DIZ: “MAS VISTO QUE BUSCAMOS OS PRIMEIROS PRINCÍPIOS E AS CAUSAS SUPREMAS, ESTÁ CLARO QUE DEVEM PERTENCER A ALGO EM FUNÇÃO DE SUA PRÓPRIA NATUREZA.”

   EXPLIQUE O QUE É O PRIMEIRO MOTOR NA FILOSOFIA METAFÍSICA DE ARISTÓTELES.

- ENIGMA DA ESTAÇÃO SOLAR: NA ALEGORIA DE PLATÃO O SOL E A CAVERNA DIFERENTES MUNDOS SÃO. QUE MUNDOS SÃO ESTES? EXPLIQUE-OS.

ENVELOPE 2

1) NO VALE DO ACASO ZARATUSTRA DIZ: “”LADY CONTINGÊNCIA” – EIS A MAIS VELHA ARISTOCRACIA DO MUNDO, QUE DEVOLVI A TODAS AS COISAS, AO REDIMÍ-LAS DA SERVIDÃO À FINALIDADE.”

   A PASSAGEM ACIMA EM QUE O EREMITA VALORIZA A CONTINGÊNCIA NA VIDA REMETE AO TEMA DA NECESSIDADE. EXPLIQUE A DIFERENÇA ENTRE O QUE É CONTINGENTE E O QUE É NECESSÁRIO.

2) NA CIDADE VACA MALHADA OS JOGADORES CORREM RISCOS. TER O DOM DA PALAVRA PODE SER DE GRANDE VALIA NO JOGO COM OS HOMENS. EXPLIQUE A RELAÇÃO ENTRE ÁGORA, RETÓRICA E POLÍTICA NA GRÉCIA ANTIGA.

3) NA CIDADE VACA MALHADA OS JOGADORES DEPARAM COM LEIS E COSTUMES LOCAIS. VOLTANDO AO PENSAMENTO DOS SOFISTAS, EXPLIQUE A RELAÇÃO ENTRE RELATIVISMO E POLÍTICA COMO CONVENÇÃO HUMANA.

4) NA CURVA DA NECESSIDADE ENCONTRAI-VOS O EREMITA LÚDICO A FALAR: “ESTADO?O QUE É ISSO? POIS BEM! ABRI VOSSOS OUVIDOS, POIS AGORA VOS FALAREI SOBRE A MORTE DOS POVOS.”

   NESTA PASSAGEM, ZARATUSTRA CRITICA UMA DAS ESTRUTURAS MAIS PODEROSAS DA SOCIEDADE. EM CONTEXTO DEMOCRÁTICO COMO O ATUAL, QUAL É A DIFERENÇA ENTRE GOVERNO E ESTADO?

5) DIZ HEGEL SOBRE TALES DE MILETO, CONSIDERADO FUNDADOR DA FILOSOFIA: “A PROPOSIÇÃO DE TALES DE QUE A ÁGUA É O ABSOLUTO OU, COMO DIZIAM OS ANTIGOS, O PRINCÍPIO, É FILOSÓFICA (...)”.

   EXPLIQUE NO CONTEXTO DE SURGIMENTO DA FILOSOFIA NA GRÉCIA ANTIGA O QUE É COSMOLOGIA.

6) NO DIÁLOGO PLATÔNICO CHAMADO *FEDON*, AO DISCUTIR COM CEBES DE QUE EXISTE UM REGRESSO DA MORTE À VIDA, E, CONSEQUENTEMENTE DO RETORNO DA ALMA, SÓCRATES ABRE CAMINHO PARA QUE AQUELE LHE CHAME A ATENÇÃO SOBRE O SEGUINTE: “ISSO QUE ESTÁS DIZENDO, SÓCRATES, É CONSEQUÊNCIA NECESSÁRIA DE OUTRO PRINCÍPIO QUE TE OUVI EXPOR: QUE O NOSSO CONHECIMENTO É APENAS RECORDAÇÃO”.

COMO É CONHECIDA A TEORIA DE PLATÃO A PARTIR DO QUE COLOCOU CEBES A SÓCRATES?

- ENIGMA PARA SAIR DA CIDADE VACA MALHADA: A ESFINGE QUE INDAGOU ÉDIPO PERGUNTA: QUAL ANIMAL CAMINHA SOBRE QUATRO PATAS DE MANHÃ, SOBRE DUAS À TARDE, E TRÊS À NOITE? RESPONDA E DECIFRE O ENIGMA. JUSTIFIQUE A ESCOLHA.

ENVELOPE 3

1) VOCÊS ENCONTRARAM O PAI DO RACIONALISMO MODERNO, QUE DISSE: “PENSO, LOGO EXISTO.”

   QUEM É ESTE FILÓSOFO, E COMO SE APRESENTA SEU DUALISMO DE SUBSTÂNCIAS NA CONSTITUIÇÃO DO HOMEM?

2) NA CURVA DA RAZÃO O EREMITA AFIRMA: “O CORPO É UMA GRANDE RAZÃO, UMA MULTIPLICIDADE COM UM SÓ SENTIDO, UMA GUERRA E UMA PAZ, UM REBANHO E UM PASTOR. INSTRUMENTO DE TEU CORPO É TAMBÉM TUA PEQUENA RAZÃO QUE CHAMAS DE “ESPÍRITO”” (...).

   POR QUE O FRAGMENTO ACIMA DA OBRA *ASSIM FALOU ZARATUSTRA* EXPRESSA UMA POSIÇÃO CONTRÁRIA AO RACIONALISMO DE DESCARTES?

3) O GRUPO ENCONTROU COM O PENSAMENTO DE NIETZSCHE NAS MONTANHAS: “NADA É MAIS CONDICIONADO, DIGAMOS *MAIS LIMTADO*, DO QUE O NOSSO SENTIMENTO DO BELO. QUEM O QUISER PENSAR, DESLIGADO DO PRAZER DO HOMEM NO HOMEM, IMEDIATAMENTE PERDE A BASE E O SOLO DEBAIXO DOS PÉS. O “BELO EM SI” É UNICAMENTE UMA PALAVRA, NÃO UM CONCEITO”.

   EXPLIQUE COMO A PASSAGEM ESPECÍFICA ACIMA SOBRE O “BELO EM SI” PODE SER CONSIDERADA UMA CRÍTICA NIETZSCHIANA AO PENSAMENTO METAFÍSICO.

4) O GRUPO DEPAROU-SE COM O SEGUINTE FRAGMENTO DO FILÓSOFO DAVID HUME: “TODO O PODER CRIATIVO DA MENTE SE REDUZ A NADA MAIS DO QUE A FACULDADE DE COMPOR, TRANSPOR, AUMENTAR OU

DIMINUIR OS MATERIAIS QUE NOS FORNECEM OS SENTIDOS E, A EXPERIÊNCIA".

A QUE TRADIÇÃO A PASSAGEM ACIMA REMONTA: AO RACIONALISMO OU AO EMPIRISMO? EXPLIQUE A ESCOLHA.

5) SEGUNDO KANT, "ATÉ HOJE ADMITIA-SE QUE NOSSO CONHECIMENTO SE DEVIA REGULAR PELOS OBJETOS (...) TENTEMOS, POIS, UMA VEZ EXPERIMENTAR SE NÃO SE RESOLVERÃO MELHOR AS TAREFAS DA METAFÍSICA, ADMITINDO QUE OS OBJETOS SE DEVERIAM REGULAR PELO NOSSO CONHECIMENTO".

   POR QUE O FRAGMENTO ACIMA PODE SER IDENTIFICADO AO QUE SE CONVENCIONOU CHAMAR DE REVOLUÇÃO COPERNICANA NA FILOSOFIA PROVOCADA PELOPENSAMENTO DE KANT?

6) MAQUIAVEL É CONSIDERADO UM DOS GRANDES PENSADORES DA POLÍTICA. É CORRETO AFIRMAR QUE ELE NÃO SUBORDINA A POLÍTICA À MORAL? SIM ÓU NÃO? EXPLIQUE A ESCOLHA.

- ENIGMA PARA A SAÍDA DO APRISIONAMENTO NA FORTALEZA DA GRAMÁTICA:

DEVE-SE VOAR COMO ÍCARO SEM MORRER COMO ÍCARO. DECIFRE O ENIGMA.

R: O grupo deve voar no lado da noite em direção às montanhas do outro lado do mar.

ENVELOPE 4

1) PARABÉNS, VOCÊS CHEGARAM ÀS GARRAS DA VERDADE. ALI HABITA O SEGUINTE PENSAMENTO DE PLATÃO: "AQUELE QUE SE SERVIR DO PENSAMENTO SEM NENHUMA MISTURA PROCURARÁ ENCONTRAR A ESSÊNCIA PURA E VERDADEIRA SEM O AUXÍLIO DOS OLHOS OU DOS OUVIDOS E, POR ASSIM DIZÊ-LO, COMPLETAMENTE ISOLADO DO CORPO, QUE APENAS TRANSTORNA A ALMA E IMPEDE QUE ENCONTRE A VERDADE".

   DIANTE DESSE PENSAMENTO, NO ALTO DAS MONTANHAS, ONDE SE GUARDA A VERDADE, NIETZSCHE INDAGA: "SUPONDO QUE A VERDADE SEJA UMA MULHER – NÃO SERIA BEM FUNDADA A SUSPEITA DE QUE

TODOS OS FILÓSOFOS, NA MEDIDA EM QUE FORAM DOGMÁTICOS, ENTENDERAM POUCO DE MULHERES? (...) E TALVEZ ESTEJA PRÓXIMO O TEMPO EM QUE SE PERCEBERÁ QUÃO POUCO BASTAVA PARA CONSTITUIR O ALICERCE DAS SUBLIMES E ABSOLUTAS CONSTRUÇÕES FILOSOFAIS QUE OS DOGMÁTICOS ERGUERAM (...) TALVEZ ALGUMA SEDUÇÃO POR PARTE DA GRAMÁTICA".

A PARTIR DOS FRAGMENTOS ACIMA E DE SEUS CONHECIMENTOS SOBRE O CONTEÚDO, EXPLIQUE EM QUE MEDIDA O TEMA DO CORPO FUNDAMENTA A CRÍTICA DE NIETZSCHE AO PENSAMENTO METAFÍSICO DE PLATÃO?

2) DIANTE DO VALE DO DRAGÃO VOCÊS ENCONTRARAM O GRANDE KANT. ELE VOS INDAGA: "AUTONOMIA DA VONTADE É AQUELA SUA PROPRIEDADE GRAÇAS À QUAL ELA É PARA SI MESMA A SUA LEI (INDEPENDENTEMENTE DA NATUREZA DOS OBJETOS DO QUERER). O PRINCÍPIO DA AUTONOMIA É, PORTANTO: NÃO ESCOLHER SENÃO DE MODO A QUE AS MÁXIMAS DA ESCOLHA ESTEJAM INCLUÍDAS SIMULTANEAMENTE, NO QUERER MESMO, COMO LEI UNIVERSAL".

   POR QUE O IMPERATIVO CATEGÓRICO DE KANT É UM DEVER MORAL?

3) DO ALTO DO MONTE DOS VALORES ABSOLUTOS NIETZSCHE COLOCA AOS JOGADORES: "TENHAM CUIDADO, FILÓSOFOS E AMIGOS DO CONHECIMENTO; EVITEM O MARTÍRIO! O SOFRIMENTO "PELA VERDADE""! (...).

   NO DITO MONTE ESTÁ A SEGUINTE PASSAGEM DE UM DIÁLOGO SOCRÁTICO DA OBRA DE PLATÃO: "(...) ENQUANTO TIVERMOS CORPO E NOSSA ALMA ESTIVER ABSORVIDA NESSA CORRUPÇÃO, JAMAIS POSSUIREMOS O OBJETO DE NOSSOS DESEJOS, ISTO É, A VERDADE. PORQUE O CORPO NOS OFERECE MIL OBSTÁCULOS PELA NECESSIDADE QUE TEMOS DE SUSTENTÁ-LO, E AS ENFERMIDADES PERTURBAM NOSSAS INVESTIGAÇÕES".

   A PARTIR DOS FRAGMENTOS, E DE SEUS CONHECIMENTOS EM FILOSOFIA ESCOLHA UMA DAS ALTERNATIVAS COMO A CORRETA:

   A) PARA NIETZSCHE, A BUSCA PELA VERDADE PELOS FILÓSOFOS METAFÍSICOS, COMO PLATÃO, ACARRETOU O BENEFÍCIO DO RECONHECIMENTO DOS IMPULSOS E AFETOS COMO DIRIGENTES DO JOGO DE FORÇAS CORPORAIS DA VIDA.
   B) PARA NIETZSCHE, O QUE ESTÁ EM QUESTÃO É O FUNDAMENTO MORAL DOS METAFÍSICOS NA FUNDAMENTAÇÃO DE SUAS VERDADES, O QUE ACARRETOU O DESPREZO PELO CORPO HUMANO POR PARTE DESSES PENSADORES.

C) PLATÃO AFIRMA O PROCESSO DE PARTICIPAÇÃO DO CORPO NA ASCENSÃO DA ALMA AO CONHECIMENTO DAS ESSÊNCIAS IMUTÁVEIS COLOCANDO-O ACIMA DA ALMA.
D) PLATÃO HIERARQUIZA A ASCESE DO CONHECIMENTO FILOSÓFICO AO TOPO DAS FORMAS PERFEITAS COMO PARTICIPAÇÃO DO CORPO NO PROCESSO DE ELEVAÇÃO DA ALMA, PORÉM COLOCANDO-O NUMA ESCALA INFERIOR EM RELAÇÃO À ALMA.

MARQUE A ALTERNATIVA CORRETA, E JUSTIFIQUE A ESCOLHA DO GRUPO.

1) A E C ESTÃO CORRETAS.
2) B E D ESTÃO CORRETAS .
3) B E C ESTÃO CORRETAS.
4) APENAS A B ESTÁ CORRETA.

4) NIETZSCHE QUESTIONA OS VALORES, ESPECIALMENTE A VERDADE DA SEGUINTE FORMA: “O PROBLEMA DO VALOR DA VERDADE APRESENTOU-SE À NOSSA FRENTE – OU FOMOS NÓS A NOS APRESENTAR DIANTE DELE? QUEM É ÉDIPO, NO CASO? QUEM É A ESFINGE?”.

RELACIONE A CRÍTICA DE NIETZSCHE À BUSCA INCESSANTE DA FILOSOFIA PELA VERDADE À SUA CRÍTICA DA LINGUAGEM E DA GRAMÁTICA COMO FUNDAMENTO DE UM MUNDO DE FICCÇÃO.

5) SEGUNDO KANT “ESCLARECIMENTO É A SAÍDA DO HOMEM DE SUA MENORIDADE, DA QUAL ELE PRÓPRIO É CULPADO. A MENORIDADE É A INCAPACIDADE DE FAZER USO DE SEU ENTENDIMENTO SEM A DIREÇÃO DE OUTRO INDIVÍDUO. TEM CORAGEM DE FAZER USO DE TEU PRÓPRIO ENTENDIMENTO, TAL É O LEMA DO ESCLARECIMENTO”.

A PARTIR DOS FRAGMENTOS, E DE SEUS CONHECIMENTOS EM FILOSOFIA É CORRETO AFIRMAR QUE:

KANT RELATIVIZA INFERIORIZANDO O USO DA RAZÃO AUTÔNOMA NO PROCESS

ENVELOPE 5

PARABÉNS, VOCÊS CHEGARAM AO PÉ DA MONTANHA, CUJO CUME É O MONTE DO ETERNO RETORNO DO MESMO. O ETERNO RETORNO DO MESMO É O PENSAMENTO MAIS PESADO DE NIETZSCHE. NESTE MOMENTO, É BOM FICAR ESCLARECIDO QUE O JOGO NÃO TEM A FINALIDADE DE UM GRUPO SAIR COMO O VENCEDOR APÓS SUPLANTAR OS DEMAIS. NÃO, ESTE JOGO É O DA TRAVESSIA DO PENSAMENTO FILOSÓFICO PELA VIDA. TRATA-SE, SOBRETUDO, DA TRAVESSIA DO PENSAMENTO QUE VÊ A VIDA E O MUNDO COMO JOGO. COMO TRÁGICO NIETZSCHE É O FILÓSOFO DO DEVIR, E A NECESSIDADE DE JOGAR LANÇANDO-SE EM SEU MOVIMENTO ININTERRUPTO É FUNDAMENTAL PARA O FILÓSOFO JOGADOR. O TRÁGICO APONTA PARA A VALORIZAÇÃO DA EXISTÊNCIA EM TODAS AS DIMENSÕES; OU SEJA, O SOFRIMENTO E A DOR; O PRAZER E A ALEGRIA; A DESTRUIÇÃO E A CRIAÇÃO; O ALTO E O BAIXO, TODOS COMO DIMENSÕES DA VIDA EM SUA PLENA EXUBERÂNCIA. PARA NIETZSCHE A VIDA E O MUNDO APRESENTAM-SE COMO ARTE.

CONTUDO, A FINALIDADE DO JOGO É ACABAR SEMPRE RECOMEÇANDO, POIS ASSIM É A VIDA, COM SUAS FORÇAS COLOSSAIS SEMPRE A MOSTRAR A CONTINUAÇÃO DO MOVIMENTO. PORTANTO, PARA A SUBIDA AO MONTE DO ETERNO RETORNO DO MESMO NIETZSCHE CONVIDA-OS AO ENCONTRO DO PRÓPRIO PENSAMENTO DO ETERNO RETORNO DO MESMO. CUMPRE LEMBRAR QUE ZARATUSTRA É APRESENTADO COMO O MESTRE DESTE PENSAMENTO. VEJA-SE:

*“O MAIOR DOS PESOS*. – E SE UM DIA, OU UMA NOITE, UM DEMÔNIO LHE APARECESSE FURTIVAMENTE EM SUA MAIS DESOLADA SOLIDÃO E DISSESSE: “ESTA VIDA, COMO VOCÊ A ESTÁ VIVENDO E JÁ VIVEU, VOCÊ TERÁ DE VIVER MAIS UMA VEZ E POR INCONTÁVEIS VEZES; E NADA HAVERÁ DE NOVO NELA, MAS CADA DOR E CADA PRAZER E CADA SUSPIRO E PENSAMENTO (...) A PERENE AMPULHETA DO EXISTIR SERÁ SEMPRE VIRADA NOVAMENTE (...) VOCÊ NÃO SE PROSTARIA E RANGERIA OS DENTES E AMALDIÇOARIA O DEMÔNO QUE ASSIM FALOU? OU VOCÊ JÁ EXPERIMENTOU UM INSTANTE IMENSO, NO QUAL LHE RESPONDERIA: VOCÊ É UM DEUS E JAMAIS OUVI COISA TÃO DIVINA!”. SE ESSE PENSAMENTO TOMASSE CONTA DE VOCÊ, TAL COMO VOCÊ É, ELE O TRANSFORMARIA E O ESMAGARIA TALVEZ; A QUESTÃO EM TUDO E EM CADA COISA, “VOCÊ QUER ISSO MAIS UMA VEZ E POR INCONTÁVEIS VEZES?”, PESARIA SOBRE OS SEUS ATOS COMO O MAIOR DOS PESOS! OU O QUANTO VOCÊ TERIA DE ESTAR BEM CONSIGO MESMO E COM A VIDA, PARA NÃO *DESEJAR NADA* ALÉM DESSA ÚLTIMA, ETERNA CONFIRMAÇÃO E CHANCELA?”.

ATIVIDADE:

CADA GRUPO DEVERÁ TIRAR UMA DAS QUATRO CARTAS QUE SERÃO APRESENTADAS SEM MOSTRAR A FIGURA.

1 - CARTA COM O CAMELO

2 – CARTA COM O LEÃO

3 – CARTA COM A CRIANÇA

4 – CARTA COM ZARATUSTRA

CADA CARTA REPRESENTA UM CAMINHO QUE DEVE PAVIMENTAR A REFLEXÃO SOBRE O AFORISMO ACIMA QUE SERÁ APRESENTADO COMO FECHAMENTO DO JOGO. TRATA-SE DE UMA ATIVIDADE EM FORMA DE QUATRO SEMINÁRIOS QUE SERÃO APRESENTADOS POR CADA GRUPO.

- CARTA COM O LEÃO – DISCUTIR O AFORISMO À LUZ DO TEMA: O PESO DO NECESSÁRIO NA CONSTRUÇÃO DA LIBERDADE DO HOMEM.

- CARTA COM O CAMELO – DISCUTIR O AFORISMO À LUZ DO TEMA: QUAL É O PESO DO TEMPO NA FELICIDADE DO HOMEM?

CARTA COM A CRIANÇA – DISCUTIR A CRIAÇÃO ARTÍSTICA COMO POSSIBILIDADE DE LIBERDADE PARA O HOMEM.

CARTA COM O EREMITA – DISCUTIR O TEMA DO PENSAMENTO FILOSÓFICO COMO LUTA DOS AFETOS DO CORPO.

OBS: Fica o convite para os professores elaborarem seus gabaritos, e, além da bibliografia da pesquisa recorrer aos fragmentos dos filósofos em questão, como Platão, Aristóteles, Kant, entre outros. Sugerimos que os professores utilizem o jogo para despertar o interesse pela leitura e reflexão em cima de certos fragmentos dos filósofos. Os grupos poderão pesquisar a partir das questões diretamente ligadas ao jogo.

**IMAGEM DO JOGO – ASSIM JOGAVA ZARATUSTRA**


PICO DA METAFÍSICA
MONTE DA GRAMÁTICA
ESTAÇÃO VOZ DE SOM
ESTAÇÃO SAÚDE
ADEGA DO DIONÍSIO
VALE DAS INCERTEZAS DO ESPÍRITO
CURVA DA NECESSIDADE
VALE DO BELO EM SI
ESTAÇÃO VACA MALHADA
CIDADE VACA MALHADA
MAR DO DIA E DA NOITE
MONTE DOS CHUPETAS MOLHADOS
MONTE DA TRISTEZA
DECLÍNIO DO SUSSITO
VALE DO DRAGÃO

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**


ANDLER, Charles. **Nietzsche: vida e pensamento**, Vol I; 1Ed – Rio de Janeiro: Contraponto: Editora PUC – Rio, 2016.

_____. **Nietzsche: vida e pensamento**, Vol II; 1Ed – Rio de Janeiro: Contraponto: Editora PUC – Rio, 2016.

CASTRO, Manuel Antônio de Castro. Leitura: questões. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2015.

DELEUZE, Gilles. **Nietzsche e a filosofia**. Porto: RÉS – Editora Lda. (sem data).

FIGAL, Gunter. **Nietzsche: uma introdução filosófica**, Rio de Janeiro: Mauad x, 2012.

FINK, Eugen**. A filosofia de Nietzsche**. Lisboa: Editorial Presença, 1988.

GRACIAN, Baltasar. **A arte da prudência**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

GUERVÓS, Luis Henrique de Santiago. A dimensão estética do jogo na filosofia de F. Nietzsche. Cadernos Nietzsche. 28, 2011.

HEIDEGGER, Martin. **Heráclito**: **a origem do pensamento ocidental: lógica: a doutrina heraclítica do logos**. Rio de Janeiro: Relume Dumar1998.

_____. **Nietzsche***.* Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014.

HUIZINGA, Joahn. **Homo Ludens.** São Paulo: Perspectiva, 1971.

JAEGER, Werner. **Paideia: a formação do homem grego**. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

LOSURDO, Domenico. **Nietzsche: o rebelde aristocrata: biografia intelectual e balanço crítico***.* Rio de Janeiro: Revan, 2009.

MONTINARi, Mazzino. **Ler Nietzsche: O Crepúsculo dos Ídolos**. Cadernos Nietzsche 3, 1997.

MOSÉ, Viviane. **Nietzsche e a grande política da linguagem**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

NIETZSCHE, Friedrich. **Os pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

_____. **A filosofia na idade trágica dos gregos**. Lisboa: Edições 70, 1995.

_____. **Crepúsculo dos ídolos**. Lisboa: Edições 70, 1988.

_____. **A gaia ciência***.* São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

_____. **Fragmentos do espólio - julho de 1882 a inverno de 1883/1884**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004 a.

_____. **Aurora: reflexões sobre os preconceitos morais**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004b.

_____. **Humano, demasiado humano**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005 a.

_____. **Além do bem e do mal**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005b.

_____. **O nascimento da tragédia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007 a.

_____. **O anti-cristo: maldição ao cristianismo: Ditirambos de Dionísio**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007b.

_____. **Ecce Homo.** São Paulo: Companhia das letras, 2008 a.

_____. **Humano, demasiado humano: um livro para espíritos livres.** Vol. II. São Paulo: Companhia das Letras, 2008b.

_____. **Fragmentos do Espólio: primavera de 1884 a outono de 1885**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008c.

_____. **Genealogia da moral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

_____. **Assim falou Zaratustra**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

_____. **Escritos sobre educação**. 6Ed – Rio de Janeiro: PUC – Rio: Ed. Loyola, 2012 a.

_____. **Fragmentos póstumos 1887 – 1889.** Vol. VII – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012b.

_____. **Fragmentos póstumos 1885-1887**. Vol. VI – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.

PASCAL, Blaise. **Pensamentos políticos**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

Platão. Os pensadores. **Diálogos**. 2ed. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

_____. **Os pensadores** – São Paulo: Editora Nova Cultural, 2000.

Pré-Socráticos. **Os pensadores**. São Paulo: Editora Nova Cultural, 2000.

REALE, Giovanni. **Para uma nova interpretação de Platão**. 2ª Ed. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

VATTIMO, Gianni. **Diálogo com Nietzsche: Ensaios 1961-2000**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

YOUNG, Julian. **Friedrich Nietzsche: uma biografia filosó***fica* – 1Ed – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014.