

IMAGINAÇÃO E PARADOXO

JEAN-FRANÇOIS LYOTARD *

Eis uma historieta contada por Diógenes Laércio: "dizem que, um dia, Protágoras exigia seus honorários (*misthós*) de um aluno, Euatlo, e, como este protestasse não haver obtido a menor vitória (*oudepo niken neníkeka*), Protágoras replicou: Se sou eu que devo ganhar (*egó mèn án nikéso*) será preciso pagar-me porque serei eu o ganhante (*oti egò eníkésa*); e se és tu, porque serás tu" (1).

Esta historieta, *fabula historiuncula*, *short story*, recobre não apenas um, mas vários paradoxos. Pareceu-me conveniente situar o estudo da imaginação sob a tutela de uma fabulação de paradoxos, pelas razões que, espero, aparecerão adiante.

A prova de ser esta história uma fábula é dada pelo número de suas ocorrências e pela diversidade dos nomes que podem receber as personagens encenadas em cada uma delas (2). A doxografia sugere que ela contém vários paradoxos ao empregá-la como ilustração de vários argumentos ou manobras dialéticas (3).

(*) Tradução de Elisa Angotti Kossovitch.

(1) IX, 58: 80 A1 e 4 Diels. Inspiro-me na tradução de A. Capizzi. *Protagora, Le Testimonianze e i frammenti*, Pubblicazioni dell' Istituto di Filosofia dell' Università di Roma IV, Sansoni, Firenze, 1955, p. 158. Mas tento traduzir a indeterminação do tempo, marcada em grego pelo aoristo (*óti... énikésa*), pelo participípio presente substantivado: *sou então o ganhante*.

(2) Ela é contada em: Apuleio, *Florilégio*, 18 19-20; Aulo Gelo, *Noites Áticas*, V, 10. É citada como elemento de uma *peritropé* entre os retóricos Tísias e Córax num escólio: "Sobre todas as formas de silogismo" que acompanha o Comentário de Amônio, sobre Aristóteles. *Int.* em que ele ilustra o *parasunemmenós* (ou pseudocondicional). Uma parte dos paradoxos que contém a narrativa de Euatlo encontra-se no paradoxo dito o Crocodilista, relatado por Diógenes Laércio (VII, 44 e 82) e por Luciano, *Doutrinas*, 22.

(3) Particularmente a *peritropé*, o *antistrephôn* e o dilema. Ver: John L. Mackie, "Self Refutation, a Formal Analysis", *Philosophical Quarterly*, XIV.

Como tal, a narrativa de Diógenes Laércio parece obscura. Provisoriamente, a esclareceremos da maneira seguinte:

Em um momento que precede aquele em que ocorre a réplica de Protágoras, foi passado um contrato entre este e seu aluno Euatlo. Este contrato estipula o seguinte: o mestre só será pago se, graças às lições recebidas, o aluno ganhar pelo menos uma das causas que, durante este período, tiver defendido perante os tribunais. O contrato formula-se, por conseguinte, segundo uma implicação alternativa: se Euatlo ganhar pelo menos uma vez, terá que pagar a Protágoras; caso contrário, nada deverá. Euatlo declara nunca ter ganho e portanto nada dever ao mestre. A resposta deste é de uma brevidade algo enigmática, conforme a regra das braquilógicas. É cedo demais para penetrar perfeitamente no enigma. Entretanto, já está claro: 1.º) que Protágoras considera a presente controvérsia entre ele mesmo e Euatlo como um dos processos defendidos pelo aluno durante o período coberto pelo contrato; 2.º) que Protágoras julga indiferente o desfecho da presente controvérsia porquanto, ganha ou perdida por Euatlo, este deverá pagá-lo de qualquer maneira. Nos termos do contrato, o enunciado de Protágoras significa, deste ponto de vista, que Euatlo terá ganho nos dois casos, inclusive quando tiver perdido.

De que modo uma história como essa, bem como os paradoxos nela contidos, relacionam-se com a questão da imaginação? Quanto a esta, não é inútil explicitar a estratégia aqui adotada.

A palavra *imaginação* orienta naturalmente quem a pronuncia num campo de problemas dominado pelas questões da ausência e da energia. A imaginação é tratada como faculdade, isto é, como potência: é o tema dinâmico; além disso, como faculdade de apresentar para o espírito um objeto que não está aí: é o tema do negativo. A articulação desses dois temas entre si é feita em geral pela idéia de suplência ou de vicariedade: a imaginação dá um objeto (imaginário), embora ele não exista e porque não existe conhecimento ou percepção ou posse do objeto (real). É preciso, pois, pressupor uma reserva de força capaz de dotar um objeto, que não é dado, de uma quase existência e de uma forma. É preciso, além disso, pressupor que este objeto não dado é, todavia, indicado negativamente, em baixo relevo e pressupor que sua ausência é presente. É preciso que ele falte e que atraia seu substituto. A força imagina, molda o imaginário na vacância aberta por esta falta ativa.

(1964), p. 193-203; M. F. Burnyéat, "Protagoras and Self-Refutation in Later Greek Philosophy". *The Philosophical Review*, LXXXV, I (1976), p. 44-70.

Este é um diagrama bastante divulgado da maquinaria de imagens. Embora alguns advirtam contra as ilusões e os engodos gerados pelos simulacros, e outros elogiem a criatividade transgressiva que opera na máquina, a idéia de vicariedade permanece a mesma nos dois casos.

Não se poderia dizer que ela seja errônea. Seja qual for o idioma que a formule — mesmo o freudiano —, ela é metafísica. Uma de suas melhores e mais constantes exposições encontra-se no Livro VII da *República*.

Estaremos condenados a repetir o platonismo sempre que quisermos ter uma idéia da imaginação?

Tentemos, contudo, uma argumentação. Recordamos que, no início desse livro, a personagem de Sócrates, ao montar o cenário da caverna para seu interlocutor Glauco, vai designá-lo várias vezes, com o consentimento deste, como uma *eikón*, uma imagem (4). Assim, o discurso socrático-platônico sobre a finitude (que dá curso às imaginações dos prisioneiros) apresenta a si mesmo como um discurso prisioneiro das imagens. A transcendência do Bem faz que não se possa bem falar (dizer o verdadeiro) a seu respeito. O icônico resulta da privação em que esse retiro nos mergulha. Mas esta privação estende a carência do nosso discurso ao próprio icônico: dele também não se pode bem falar, dizer a seu respeito o verdadeiro. Por certo que temos, também Sócrates, como todos, maneiras de suprir este defeito pela própria força imaginante. Mas, assim como se presta para encenar a maquinaria da suplência, como na narrativa da caverna, esta suplência fornece, por sua vez, um icônico do icônico e não o seu saber.

Se não fosse assim, se a narrativa da caverna constituísse o saber sobre a imaginação, Sócrates, seu narrador, teria sido o prisioneiro que fugira em busca do sol e que voltou para contar o que vira atrás e além do murinho. A ambição do Sócrates histórico não foi, certamente, esta. Na *República* (5), Platão deixa, contudo, que seu Sócrates o sugira. Porém, devemos opor-lhe que o fugitivo da caverna, e a própria caverna, são imagens nascidas unicamente da maneira de falar de um prisioneiro, e que não decidível se a *eikón* apresentada na *República* é verdadeira (que seria, aliás, uma *eikón* verdadeira?) ou se ela não passa de uma dessas “denominações” que os prisioneiros acorrentados transmitem uns aos outros a respeito daquilo que se passa diante de seus olhos (6).

(4) *Apeíkason*, 514 a 4, 517 a 9, 517 d 3.

(5) 517 a 5.

(6) 515 b 3.

Seremos mais fiéis do que Platão à sua imagem da imaginação dizendo que a única coisa imaginativa a ser feita não é crer nas imagens, mas tentar sempre novas “denominações”. É assim, pensamos, que Protágoras teria lido a *República*, ele que dizia, se dermos ouvidos a Sexto Empírico, que toda *phantasia* é verdadeira (7).

Um modo imaginativo (não dogmático) de falar da imaginação consistiria, pois, pelo menos e inicialmente, em subtrair, na medida do possível, o discurso sobre a imaginação à problemática da vicariedade. Mas, será possível? Será que podemos nomear a imaginação num léxico e articulá-la numa sintaxe, libertos dos rodeios (*tropos*) da ausência e da quermesse e, particularmente, da imagem do teatro de sombras? É esta, de qualquer modo, a direção que eu gostaria de indicar aqui.

Para consegui-lo, seria necessário começar eliminando os princípios de falta e suplência, sejam eles chamados “finidade” e “vontade”, ou “castração” e “desejo”. Examinaríamos, bem modestamente, formas discursivas tomadas a todos os níveis de linguagem: unidades léxicas; organizações sintáticas; disposições de partes de discurso; alguns argumentos; talvez até mesmo alguns gêneros de discursos... Bastaria classificar como imaginária uma certa espécie de efeito ou de conotação associada a essas formas de linguagem.

(É claro que um procedimento análogo, *mutatis mutandis*, poderia ser aplicado às formas plásticas e talvez até mesmo às sonoras.)

Desse modo, o diagrama do teatro deixaria de coagir as descrições da imaginação. E, se ousássemos nos responsabilizar por uma definição desta, nos aventuraríamos a sugerir que ela coincide com, ou que consiste em, algumas operações que são constitutivas das ditas formas de linguagem.

É numa tal estratégia que aquilo que chamamos “paradoxos” pode ter um interesse especial em matéria de imaginação.

O termo *paradoxo* exige, evidentemente, uma explicação, pois recobre por si só formas de linguagem demasiado numerosas. Entretanto, não o tomaremos aqui no sentido muito restrito que lhe dá Aristóteles nas *Refutações Sofísticas* (8), que é, segundo ele, uma das finalidades visadas pelo sofista na discussão erística — fazer o adversário cair no paradoxo significa colocá-lo diante de uma alternativa (sendo que a da natureza e da lei são essenciais segundo Aristóteles) da qual ele não pode fugir sem contrariar a opinião consagrada.

(7) *Adv. Math.*, VII, 389; 80 A 15 Diels. Cf. 80 A. Diels, “Tudo é verdadeiro”.

(8) *Ref. Sof.*, 3, 165 b 14; 12, 172 b 28 — 173 a 30.

Veremos que os “paradoxos” contidos na história de Euatlo mereceriam, para Aristóteles, o nome mais nobre e rude de paralogismos: espécies de refutações que não trabalham apenas a *léxis* dos enunciados, isto é, sua expressão falada, sua *dictio*, mas que se prendem às categorias que, segundo Aristóteles, regem o discurso verossímil. Dessa maneira, é um paradigma tomar o predicado ou o acidente pelo sujeito, o relativo pelo absoluto, o consecutivo pelo consequente etc. (9).

O pedantismo dessa preliminar tem duas desculpas. Primeiramente, o herói da nossa fábula, Protágoras, não é o menor dos adversários de Aristóteles — os sofistas. Em seguida, diferentemente da estratégia empregada por Platão contra estes, e que cabe todinha nos pressupostos pragmáticos dos diálogos por ele encenados, Aristóteles tem algo em comum com os mestres dialéticos e erísticos — o fato de se prender, principalmente para combatê-los, ao exame das formas de linguagem que tanto uns como outros empregam. Isso é particularmente verdadeiro quanto às *Refutações Sofísticas*, aos *Tópicos*, à *Retórica*. Chegou-se até mesmo a perguntar se os livros da *Metafísica* não pertenciam ao gênero dialético (10). Este privilégio concedido às questões de linguagem é acompanhado, em Aristóteles, de uma reflexão sobre os fins perseguidos por tal ou qual uso do discurso. Quase nunca a linguagem é analisada apenas em si mesma, mas segundo a situação pragmática no interior da qual ela opera; e os meios empregados são definidos segundo os fins próprios a cada gênero e segundo os efeitos obtidos na pragmática própria a este gênero. As divisões feitas quer na *Retórica* entre os discursos judiciários, deliberativo ou epidítico, quer nos *Tópicos* e nas *Refutações Sofísticas* entre os discursos didático, dialético, peirástico, erístico, sofístico — e a análise sistemática, em toda parte, das operações pelas quais cada um deles obtém o efeito ou os efeitos pertinentes à sua pragmática —, toda essa exploração das formas de linguagem, grandes e pequenas, e seu recenseamento sistemático, levam a pensar que existe, para todo discurso, mesmo para a conversa da rua, e até mesmo para uma exposição didática de escola, uma *arte* que lhes determina os meios. Ora, é no trabalho dessas artes dos discursos que reconhecemos a imaginação. Essas recomendações enunciadas não se referem a um gênero definido (contrariamente à didática), mas a proposições comuns (que ela tem em comum especialmente com a dialética); e, em seguida, “seu

(9) *Ref. Sof.*, 4, 165 b 20, 166 b 20.

(10) Cf., P. Aubenque, *Le Problème de l'être chez Aristote*, Paris, PUF, 2.^a ed., 1966.

trabalho próprio (*érgon autés*) não é persuadir, mas ver os meios de persuadir que cada assunto comporta" (11). Isso também ocorre com todas as outras artes. Por exemplo, "não cabe à medicina restituir a saúde, mas aproximar-se dela tanto quanto for possível (*méchri hòn endéchetai, méchri toutou proagageîn*)". O verbo *endéchomai* deve ser entendido como o latino *accipere, suscipere*: tão longe quanto for aceitável, suscetível, receptível. *Tò endechoménon* é compreendido no *Da interpretação* no sentido de *contingente*, sendo problemático, para Aristóteles e seus leitores, chegar a distingui-lo de *tò dúnaton*, o possível. *Ta endéchemena*, nas *Categorias*, designa as substâncias que aceitam predicados incompatíveis, como *estar sentado e não estar sentado*. Vê-se que, com esse termo, nos aproximamos dos enunciados que se referem mais a eventos que a atributos.

Prossequindo a comparação com a medicina, Aristóteles acrescenta que "mesmo aos doentes que não podem recobrar a saúde, é próprio da arte médica tratá-los como é preciso (*kalôs*) do mesmo modo (*homoiôs*)". Portanto, o que é interessante nas artes não é sua utilidade; esta, pelo menos, só deve ser considerada do ponto de vista da prática delas. Mas, quanto à reflexão sobre a prática, reflexão que é propriamente a *techné*, pois a retórica é a *techné* da eloquência, o importante é testar os limites das artes, progredir (*proagageîn*) tanto quanto se pode, sem suscitar recusa, até o ponto que provocaria a reação de inadmissibilidade. O projeto das artes é, pois, o de uma exploração das possibilidades. Possibilidades de que? Em todo caso, ele não parece excluir afinidades com o tema kantiano da idéia, o qual, também, lembramo-nos, é declarado referir-se à dialética, pressupondo sempre um trabalho de *maximização* do conceito, sem preocupação com a experiência. Vê-se que a problemática indicada pelo tema "progredir o mais possível" nada deve à metafísica da falta e da substituição, ou do desespero e do desejo. Quando se trata das artes da linguagem, o trabalho que lhes é distribuído é tentar formas de discurso na medida do suportável. Que será, então, aquilo que limitará e não poderá tolerar certas formas testadas? Seria a coisa de que falam os enunciados, seria o pensamento sobre o objeto, seria a própria linguagem?

Tomemos um exemplo. Lembramo-nos das dificuldades que Aristóteles encontra quanto à própria noção do possível. Parece, diz ele, que a mesma coisa pode, indiferentemente, ser e não ser: "tudo o que pode ser separado e caminhar, pode não caminhar e não

(11) 1355 b 7-14.

ser separado. A razão disso é que aquilo que é assim possível nunca é em ato *enérgeia*), de modo que a negação (*apóphasis*) também lhe pertencerá; pois, o que pode caminhar também pode não caminhar, e a visão pode não se ver" (12). A dificuldade propriamente lógica (a única a que nos prendemos aqui) consiste em que, se a negação da expressão "*possível que p*" for "*possível que não p*", estas expressões serão ambas verdadeiras. Ora, recorda Aristóteles, "é impossível (*adúnaton*) que expressões contraditórias (*anti-keímenas pháseis*) sejam verdadeiras quanto ao mesmo assunto". A expressão "*possível que não p*" não deve, pois, ser a negação (*apóphasis*) da expressão "*possível que p*".

É impossível que "*possível que p*" e "*possível que não p*" sejam contrário, pois os contrários não podem ser verdadeiros em conjunto. Para evitar essa impossibilidade, será preciso deslocar a negação: em vez de aplicá-la ao *dictum* (*p*), aplicamo-la ao *modus* (*possível que*). O contrário de "*possível que p*" será portanto "*não possível que p*". Será, assim, encontrada a verdadeira oposição.

Por que é ela a verdadeira oposição? Porque é conforme ao princípio de contradição: *dois contrários ou contraditórios não podem ser verdadeiros em conjunto*. Este princípio constitui uma regra indispensável, ainda que indemonstrável, de toda demonstração (13). Se quisermos raciocinar sobre o possível, será preciso, pois, submetê-lo a esta regra.

Temos aí o exemplo duplamente interessante de um limite imposto à aceitação de formas de linguagem. Em primeiro lugar, este limite vem fortemente expresso na linguagem de Aristóteles pela palavra *adúnaton*, é impossível (aceitar que as expressões "*possível que p*" e "*possível que não p*" sejam contrárias); e este limite, oposto pelo princípio de contradição a uma tentativa de "progredir" no campo da *techné* do discurso modal, separa claramente a forma possível (aceitável) e a forma impossível (inaceitável) da oposição. Mas, o exemplo é interessante por outro motivo: as próprias expressões em jogo, neste limite, incidem sobre o possível. O princípio invocado para limitar os jogos de linguagem sobre o possível é declarado indispensável (por conseguinte, princípio de aceitabilidade) para os jogos da linguagem dita apofântica, isto é, aquela "à qual cabe dizer o verdadeiro ou o falso" (14). Se quisermos

(12) *Int.*, 12, 21 b 12-17.

(13) *Met.*, III, 3 e 4.

(14) *Int.*, 4, 17 a: "Todo discurso é *semantikós* (...); mas todo discurso não é *apophantikós*: só o é aquele ao qual cabe dizer o verdadeiro ou dizer o falso. Ora, isso não pertence a todos os discursos".

pensar *em verdade* sobre o possível, diz Aristóteles, é preciso submetê-lo a esta regra para determinar o que é tolerável na arte dos discursos modais.

Todavia, pode ocorrer que não se chegue a isso. O próprio Aristóteles o concede quanto aos futuros contingentes (15). Parece difícil elucidar a eficácia dos discursos que empregam modalidades, a começar pelo possível, sem utilizar operadores temporais e, especialmente, operadores que distinguem o tempo em que é formulado o enunciado sobre o evento, o tempo em que ocorre o evento, e a relação temporal desses dois momentos. Ora, é precisamente esta a direção tomada por um dos adversários mais prestigiosos de Aristóteles, Diodoro Cronos (= o gagá), de Megara, cuja importância é mostrada pelos lógicos contemporâneos (16). A formalização da lógica diodoriana dos modais, proposta por Nicholas Rescher, introduz duas variáveis temporais, *n* (= *now*), para indicar o momento em que o enunciado é enunciado, e *t* (= *time*, momento, vez), que designa todo momento em que o enunciado (da possibilidade de um evento, por exemplo) poderá ser enunciado sem se tornar absurdo. Comentando essa formalização, Jean-Louis Gardies (17) observa que as quatro grandes modalidades — necessário, impossível, possível, contingente — deixam assim de constar das relações que definem a quadrado dito de Aristóteles (dois a dois respectivamente — incompatibilidade, alternativa, implicação, disjunção).

Assim, a impossibilidade, ou melhor, a meta-impossibilidade (*adúnaton*) que Aristóteles fixa como limite à “avançada tão distante quanto tolerável” das investigações “técnicas” sobre os discursos modais, cai em desuso com os pretensos paradoxos diodorianos. Estes, antes, permitem mostrar que a modalidade se presta mal às regras do jogo de linguagem didático ou epistêmico; e, ao mesmo tempo, suscitam ou pressupõem, como se preferir, outras regras. Eis uma atividade imaginativa.

Não é somente acerca dos enunciados modais que o quadrado dito de Aristóteles e, por conseguinte, o princípio de contradição, podem ser repostos em questão. Quando Antístenes, que Diógenes Laércio considera o iniciador das correntes cínica e estoíca, declara,

(15) *Int.*, 9.

(16) A. N. Prior, “Diodorian Modalities”, in *Philosophical Quarterly*, V (julho de 1955), p. 205-213; N. Rescher, *Temporal modalities in arabic logic*, Dordrecht, Reidel Pub., 1969.

(17) *La logique du temps*, Paris, PUF, 1975, p. 27, nota 2.

por sua vez, que “não se pode contradizer-se” (18), abre uma perspectiva para uma arte dos discursos (agora de conhecimento), totalmente diferente da que propõe Aristóteles. Esta arte encontra uma ilustração prática, dita sofística, nos exercícios denominados *Dissoi Lógoi*, os Argumentos Duplos (19). Mas, quem também vamos encontrar para defender a aceitabilidade de um discurso denotativo sem princípio de contradição, isto é, para manter aberta a imaginação de novas formas-de-linguagem do saber? Ainda Protágoras, reconhecido por Platão como o predecessor de Antístenes no argumento de que não há contradição e, sobre quem Sêneca relata que, para ele, “pode defender-se com igualdade (*ex-aequo*) o pró e o contra de qualquer questão, inclusive da questão de saber se, em qualquer questão, o pró e o contra podem ser defendidos” (21).

Esta evocação, fastidiosa mas sumária, tinha por finalidade levar à compreensão do ofício preenchido pelos paradoxos, pelo menos por alguns deles. A fixação das regras dos diversos jogos de linguagem pertence às artes que dizem respeito aos discursos; a elas cabe conduzir a imaginação das regras tão longe quanto for aceitável fazê-lo; finalmente, a própria aceitabilidade é determinada pelo decreto de uma ou várias regras. Uma vez determinadas a regra ou as regras, certos lances, isto é, certos enunciados, não são mais permitidos e devem ser julgados intoleráveis. Aristóteles os chama, então, paralogismos, e, a tradição, paradoxos. Mas, inversamente, é possível que estes enunciados surpreendentes, pelo menos alguns dentre eles, quando não todos, sejam aceitáveis, com a condição, porém, de se determinar as regras do jogo de linguagem, que tais enunciados pressupõem ou fixam. Eles só seriam inaceitáveis num jogo que, efetivamente, não fosse o seu; mas, no seu, apenas (ou, pelo menos, só *podem* ser, pois não se poderia excluir a hipótese de uma pura inconsistência) as expressões bem formadas do outro jogo é que seriam inaceitáveis. É assim que se pode compreender ainda o argumento segundo o qual nunca há contradição; seria, an-

(18) Aristóteles, *Top.* I, 11, 104 b 19. Ver C. M. Gillespie, “The Logic of Antisthenes”, *Archiv für Geschichte der Philosophie*, XXVI, 4 (1913) e XXVIII (1914); A.-J. Festugière, “Antisthenica”, *Revue des Sciences philosophiques et théologiques*, XXI, 3 (1932), p. 345 e segs.

(19) Anônimo, *Dissoi Lógoi*, Diels 90.

(20) Diógenes L., IX, 53; 80 A. Diels: “Ao que diz Platão no *Eutidemo*, foi Protágoras o primeiro a empregar na discussão o argumento de Antístenes, que se esforça por demonstrar que não há contradição”. *Eutidemo* 286 c declara: “No círculo de Protágoras fez-se grande uso disso”.

(21) *Ep. Luc.*, 88, 43; 80 A 20 Diels.

tes, um meta-argumento, incidindo não nas opiniões ou nos próprios enunciados, mas em jogos de linguagem inteiros, com seus pressupostos específicos; do mesmo modo, se dirá que um lance no xadrez não poderia ser contraditório com um lance no jogo de damas. É preciso acrescentar, ainda, que este meta-argumento não autoriza qualquer metafísica, mas apenas um meta-jogo de linguagem (o de Protágoras), e que este, por sua vez, é apenas um jogo de linguagem entre outros possíveis. Algo como a infinita multiplicidade dos universos segundo Leibniz, mas sem princípio de razão suficiente (ou do melhor) para detê-la, nem característica (ou escrita) universal para dizê-la.

Os paradoxos têm, pois, o seguinte interesse, notável e duplo: primeiramente, recordar os limites, explícitos ou não, de um jogo de linguagem estabelecido, e mostrar que esses decretos são decisões e não verdades; em seguida, sugerir a possibilidade de outras regras. São, pois, enunciados-limite (como há casos-limite que exigem um sistema de interpretação e uma prática terapêutica diferentes daqueles nos quais são ininterpretáveis e intratáveis).

Já é tempo de retornar à fábula de Euatlo e Protágoras. Trata-se de extrair dela as diversas manobras pelas quais a imaginação do mestre testa os limites impostos a certos jogos de linguagem, sugerindo-lhes outros.

Podem ser discernidas cinco explorações, cinco espécies de experimentos; cada uma delas faz com que se prossiga, tão longe quanto tolerável, na direção de um dos princípios julgados necessários — a conduta de tal ou qual jogo de linguagem.

1. Primeiramente, questiona-se o limite do *corpus* sobre o qual incidirá o juízo. Euatlo ganhou ou não, pelo menos uma vez, uma causa defendida? Euatlo conta e conclui que não. Mas, sua conta pressupõe que a série das defesas está concluída, isto é, presa entre dois limites, seu começo e fim, respectivamente a primeira e a última defesas em questão.

O emprego, aqui, da palavra *série*, é proposital, pois, é no termo (*die Reihe*) que se apóia a contradição que, no dizer de Kant, resume todos os conflitos que são levantados pelas idéias cosmológicas da razão (22). E, se existe um lugar para a imaginação na arquitetura kantiana da razão, é no uso dos conceitos fora das intuições, em que a razão é inspirada pelo que Kant chama uma “pulsão de alargamento” (23). Sem dúvida, a série kantiana consiste numa cadeia

(22) *Critique de la Raison Pure*, p. 433.

(23) *Ibid.*, p. 45, “Ein Trieb nach Erweiterung”.

de condicionados e condições; a que está em causa em nossa fábula contém apenas uma seqüência de eventos (as defesas de Euatlo). No entanto, a dialética kantiana ilumina profusamente a de Protágoras (o próprio Kant cita Zenão concluindo esta parte), porque mostra no primeiro conflito, por exemplo, que se pode defender em pé de igualdade tanto o argumento que diz ser o universo (seja o conjunto de condicionados e, em nossa fábula, o das defesas) finito como aquele que o diz infinito (24).

Euatlo pressupõe como uma evidência que aquilo de que se fala, o conjunto das defesas, é finito: tese do dogmatismo, segundo Kant. Protágoras afirma que ele é infinito, o que é a antítese empirista.

Assinalemos ainda aqui a diferença: em Kant, esta antítese é pensada a partir do próprio conceito de condição, que exclui qualquer parada da síntese regressiva da série: é o começo desta que não será encontrado, uma vez que deveria ser, ao mesmo tempo, condicionado e sem condições. Em Protágoras, é o fim da série que está em suspenso porque este é a presente controvérsia entre ele mesmo e Euatlo; controvérsia que, especificamente, deve acabar com a série das controvérsias em que Euatlo foi parte. O motor da infinidade da série, ou, ainda, falando kantianamente, da indefinidade da síntese, não é aqui a condição, mas o tempo.

Apesar dessa diferença, quando, no entanto, Kant pretende resolver a aporia da série, recorrerá, por sua vez, ao tempo: o dogmatismo pressupõe, diz, que a síntese da série se faz fora do tempo — o empirismo, que ela mesma é necessariamente sucessiva (25). De fato, diz Kant, a série nunca é dada (*gegeben*), ela é apenas proposta (*aufgegeben*) (26). Os dois enunciados contrários: *o mundo é finito, o mundo é infinito*, podem, pois, ser verdadeiros e falsos em conjunto (27) se ambos forem tomados dogmaticamente como se dissessem o que é o mundo nele mesmo, ou seja, o que a série é nela mesma ao ocultar a atividade sintética que a constitui. Mas, pode escapar-se do dogmatismo, tornar-se criticista ao propor um enunciado, como: *a síntese do mundo pelo entendimento é indefinida*.

É o que também diz Protágoras: a atividade sintética do entendimento é temporalmente imanente ao mundo dos objetos que ele sintetiza. Decidir se Euatlo ganhou ou não suas defesas, exige abrir-se

(24) *Ibid.*, p. 435.

(25) *Ibid.*, ver nota 22.

(26) *Ibid.*, ver nota 23.

(27) *Ibid.*, p. 433. Verdadeiros em conjunto nos conflitos que formam a antinomia dinâmica; falsos em conjunto naqueles que formam a antinomia matemática.

um novo processo que Euatlo possa ganhar. O saber é indefinido como seu objeto. Segue-se que o princípio de um falar verdadeiro não poderá ser de adequação, uma vez que o objeto do discurso não é determinado.

2. Um segundo limite, tocado e trabalhado pelo argumento de Protágoras, é o do próprio tempo. Não o examinarei aqui em pormenor apesar de sua importância. Transcrevamos a afirmação de Euatlo nas categorias clássicas do juízo; trata-se de uma universal negativa: *nenhuma de minhas defesas é vencedora*. Ela vale para o enunciado "p".

É fácil notar que este enunciado não reproduz exatamente o que Euatlo diz; deveria poder-se escrever: *nenhuma de minhas defesas foi vencedora*. Quanto a isso, o argumento de Protágoras consiste em antepor ao enunciado de Euatlo um prefixo temporal que faz com que a verdade ou a falsidade deste enunciado dependa do momento em que é pronunciado. O que resulta, na ocorrência: *Para todo tempo a contar de agora, é verdade neste tempo que p*. Ao que Protágoras responde com: *Existe pelo menos um tempo e este tempo é agora ou mais tarde e é verdade neste tempo que não p*.

A análise filosófica dessa mudança de regra no enunciado dos tempos é interessante porque recorta as dificuldades da análise aristotélica do tempo, devidas precisamente ao jogo do *agora* com a díada *antes/depois* (28). Esta análise abre-se para o jogo diodoriano dos discursos modais.

3. O terceiro princípio trabalhado pelo argumento de Protágoras é mais evidente: é o princípio segundo o qual é necessário poder sempre decidir se um juízo que atribui um predicado a um sujeito quantificado (isto é, tomada universal ou particularmente) é verdadeiro ou falso. O argumento é um paradoxo ou um paralogismo do ponto de vista deste princípio porque conduz a um dilema. A estrutura lógica deste último é, aparentemente, a seguinte: duas contraditórias — "*nenhuma defesa de Euatlo é vencedora, pelo menos uma delas é vencedora*" — são verdadeiras em conjunto (porque nos dois casos Euatlo deve honorários a Protágoras). Como opera, deste ponto de vista, a "marcha para a frente" de Protágoras?

Ela consiste em identificar os dois termos da alternativa. Por um lado, *Euatlo venceu pelo menos uma vez* é uma particular afirmativa e não exige qualquer transformação (Protágoras será pago neste caso); por outro lado, a universal negativa (*Euatlo não ganhou uma*

(28) *Física*, IV.

vez sequer) requer um tratamento dos mais imaginativos, cujas etapas são: *Euatlo declara nunca ter vencido; com efeito, é o caso; pelo menos esta declaração é verdadeira; e, Euatlo portanto ganhou (de mim) pelo menos uma vez, ao fazer esta declaração* (ele deve-me, pois meus honorários).

Trata-se, aqui, de uma identificação entre o *dictum* (o enunciado universal negativo) e o *modus* (a asserção do *dictum*), o qual consiste num prefixo declarativo. Esta "confusão" é freqüente na lógica estóica. Consiste em tratar a expressão da enunciação (*Digo que, Euatlo diz que*) como a expressão de um estado de fato (*Euatlo não vence*). Ela é facilitada em nossa fábula por ser o objeto do *dictum* de mesma natureza que o *modus*, isto é, um conjunto de declarações do tipo: *Digo que Euatlo ganhou desta feita*, correspondendo cada uma destas declarações a uma sentença de justiça. Neste caso, a asserção de um enunciado sobre um evento, que é a asserção de um enunciado (declaração em forma de veredito), é tida como um evento homogêneo ao primeiro. Mas, em lógica proposicional, ou melhor, em lógica da atribuição, se o *dictum* do argumento de Protágoras está corretamente formado, o *modus* (*Euatlo diz que, ou, Digo que*) não pode ser considerado um enunciado, porque seu predicado suposto é uma proposição (*que Euatlo ganhou desta feita*). Sabe-se que uma denegação dessa ordem por má formação constitui o elemento essencial da refutação do argumento do Mentiroso sob a forma *Minto* (29), que é julgada desprovida de sentido.

É, com efeito, o que ocorre no jogo de linguagem de conhecimento, no qual a formação dos enunciados é regulada pela atribuição de uma propriedade a um sujeito lógico, que tem seu correspondente (sua referência) na realidade. O que Protágoras sugere é que outro jogo possível. Neste jogo, os enunciados não incidem sobre substâncias, mas sobre eventos. Não consistem em atribuir predicados a essas substâncias, mas em designar casos, sendo por isso que a asserção ocupa, neste jogo, um lugar preponderante. Ainda, quanto à asserção, ela deve, evidentemente, ser feita no bom momento, quando for o caso — os gregos chamam esse bom momento *kairós*. É este que a lógica de Diodoro pode levar novamente em consideração, mas, desta feita, para além do *corpus* dos enunciados modais. Reconhecemos aqui uma imaginação da linguagem na sua função de conhecimento, que será desenvolvida pela lógica estóica e, inicialmente, sob certos aspectos erísticos, por Antístenes, que afirmava, parece, que nesse caso não poderia haver predicação nem, *a fortiori*,

(29) A. Koyré, *Epimênides, o Mentiroso*, Paris, Hermann, 1974.

definição (30). Quanto a Protágoras, cabe-lhe o mérito, declara Diógenes Laércio, de ter sido o primeiro “a expor publicamente a força do *kairós*” (31).

4. Um quarto limite, solicitado pelo argumento de Protágoras, é o que se impõe naturalmente aos jogos da linguagem dialética. Ao contar a fábula de Euatlo, Aulo Gelo prolonga a cena da discussão dos dois compadres perante um tribunal. Podemos imaginar assim sua argumentação:

Protágoras: *se ganhas (de mim), terás ganho; se perder (de mim), sendo que, com efeito, dizes que perdes sempre, terás, por conseguinte, também ganho.*

Perplexidade dos juízes. Resposta de Euatlo: *Se perco (de ti), terei perdido; se ganho (de ti), sendo que digo, pelo contrário, que perco sempre, terei, por conseguinte, também perdido.*

Os juízes decidem adiar a sentença.

A regra do jogo dilético exige que as duas opiniões a serem defendidas sejam distribuídas entre os adversários. Na sua antiga e estrita forma, não eram apenas as coisas a dizer, os *dicta*, que eram distribuídas, mas os *modi*, as maneiras de dizer: um perguntava e outro respondia — o que constitui duas artes diferentes. A seguir, esta regulação pragmática se abranda, mas a dialética continua a observar um princípio meta-teórico fundamental (32), segundo o qual as duas opiniões distribuídas no início são incompatíveis, o que exige o triunfo de uma delas. A dialética, sob todas as suas formas, inclusive a retórica, e sobretudo o discurso judiciário, ao qual pertence o argumento de Protágoras, deve ser considerada parte de uma agonística geral. Os argumentos, os rodeios, (*tropos*), os lugares (*tópoi*), que se empregam são armas que visam ao triunfo. Cada uma das artes se distingue pelos meios de triunfar que lhe são peculiares, (apenas a didática parece constituir exceção).

Ora, que vemos na fábula de Euatlo e Protágoras? Que o mesmo argumento, que parece confundir um dos adversários, pode ser devolvido por este ao outro com o mesmo efeito, sendo que esta troca proíbe decidir quem é o vencedor.

Esta manobra é chamada pelos gregos um *antistrephôn*, que se costuma traduzir por: o reversível. Conhecemos o nervo da operação: é a inclusão da declaração sobre os eventos na série dos eventos a declarar. Seu efeito pragmático evidente é considerável: ao manifestar que a síntese da série dos eventos é indefinida e que qualquer

(30) Platão, *Sof.*, 251 a. — 252 c; Aristóteles, *Met.*, VII, 3, 1043 b 23-32.

(31) IX, 52; 80 A Diels.

(32) O termo é tomado de empréstimo a Grice, *Logic and conversation*, Ex. dact. 1968.

enunciado novo na série pode, pelo fato de se acrescentar a ela, modificar-lhe o valor final, torna impossível o fechamento do processo. Toda sentença pronunciada pelo tribunal poderá cair, por sua vez, sob o golpe do *antistrephôn*.

Isso não é tudo. Talvez seja ainda mais notável que, nessas condições, as duas teses em presença (*Euatlo terá vencido, Euatlo terá perdido*) deixam de obedecer ao meta-princípio dialético. Se basta defender uma para que o adversário conclua a outra, por meio da identificação do *modus* e do *dictum*, resulta daí que o contrário é engendrado pelo contrário e não o vence. A agonística acaba frustrada, o político e o judiciário, humilhados. Em compensação, a dialética, agora no sentido de Hegel, se interessará por esse revezamento dos *dicta* e dos *modi* que anuncia o da substância e do sujeito. Mas, para Protágoras, o *antistrephôn* tem um alcance bem diverso: é um caso puro de coexistência dos contrários na paz. Há empate e sempre haverá empate. A moral dessa neutralização não é, longe disso, que se deva parar de jogar e, portanto, tentar ganhar. Mas que a busca do sucesso contra o adversário ou junto a um terceiro não é a regra última que a si mesma a controvérsia deve impor — essa regra é, antes, o teste mais engenhoso possível dos argumentos mais espantosos, os argumentos-limite.

5. Finalmente, um outro jogo de linguagem é testado pelo argumento de Protágoras. É o da relação entre a prova e a sentença. Convencionou-se que o juiz pronuncia o veredito após deliberação, que ele delibera em cima de provas e após ouvir as partes. Tal fato faz pensar que sua sentença é concluída a partir das premissas que formam as provas e os argumentos. É claro que os discursos em jogo no pretório não pertencem ao gênero do saber, mas ao que Aristóteles chamava *eikos*, o que parece verdadeiro. Até mesmo o juiz não *sabe*, apenas presume; e sua sentença decorre muito mais da opinião que do conhecimento. Nesse quadro, no entanto, podem ser instituídas regras do jogo judiciário, construídos raciocínios, apresentadas conclusões.

O juiz de Protágoras e de Euatlo vê-se privado do princípio das sentenças chamado “consideração dos motivos”. Não se poderia dizer que Euatlo fez ou não triunfar pelo menos uma vez a causa que defende. Os fatos não estão estabelecidos nem o serão: não que falte informação, mas, constitutivamente, porque o inquérito sobre os fatos (a síntese regressiva de Kant) não cessa de modificar o valor dos fatos. Nenhuma expressão apofântica com pretensão a dizer a verdade acerca da série pode ser formulada. Segue-se que a sentença não pode ser concluída a partir de descrições de estados de coisas — mesmo que verossímeis.

O argumento de Protágoras desconecta a ligação admitida entre a sentença do juiz e os enunciados sobre o fato; ou o juiz renuncia a julgar, ou, então, se julgar, ficará claro que sua sentença não foi deduzida dos fatos.

Nossa fábula trabalha, pois, a conexão assentida na ocorrência dos enunciados denotativos e dos enunciados prescritivos. Estamos habituados a ficar, a partir de sua desconexão, com a impressão pessimista de que as sentenças são, então, arbitrárias.

Seria melhor dizer que elas são livres. Escapam da regra de implicação, que é um princípio indiscutível dos jogos de discurso com função de conhecimento ou persuasão. Do mesmo modo, não pertencem a estes jogos. Se a ordem dada por um juiz sob forma de sentença tem valor de obrigação, é por ser categórica. Não pode ser da forma: *se p, então q ora p logo q* (que era a forma do contrato firmado entre Euatlo e seu mestre). Esta forma é a do *modus ponens* e tem por premissa uma condicional. Sua conclusão não deixa lugar a qualquer obrigação, mas unicamente à força coercitiva da demonstração. A suspensão da sentença do juiz pelo argumento reversível não acaba com as sentenças judiciais, ao contrário: lembra que constituem para si mesmas o seu próprio começo. Assinala que o que não é tolerável no jogo do discurso de conhecimento, quando a linguagem denota, é o princípio de tolerabilidade (caráter não hipotético das ordens, no sentido kantiano) no jogo da linguagem que ordena.

Deste ponto de vista, parece-me haver afinidade entre o trabalho assim feito pelo paradoxo e o movimento pelo qual, ao reconhecer que a série das condições de todo fenômeno deve ser retomada indefinidamente, Kant preocupa-se com o lugar que ocupará a causalidade por razão ou liberdade no seio desta causalidade natural sem falha e fim (33). Sabe-se que ele conclui pela coincidência, mas sem redução possível, dos efeitos desta com os daquela. Do mesmo modo, a sentença do juiz faz parte da série de sentenças que tratam de causas defendidas por Euatlo; contudo, sua inclusão na série não permite de maneira alguma determinar seu *dictum*. Qualquer decreto digno deste nome, por não ter sua razão no que o precede, é um começo, e o começo já está na série dos decretos. Talvez fosse este paradoxo do encontro dos jogos de denotação e prescrição o objeto de um dos livros de Protágoras, citado no catálogo de Diógenes Laércio, o *Prostaktikós*, isto é, *Da prescrição*.

(33) *Crítica de Razão Pura*, esclarecimento da idéia cosmológica de uma liberdade em união com a necessidade universal da natureza.