

ENTRE O JOGO DE LINGUAGEM E O *PARERGON*: A DEFINIÇÃO DE OBRA DE ARTE EM GILLES DELEUZE

BETWEEN LANGUAGE-GAME AND *PARERGON*: GILLES DELEUZE'S DEFINITION OF THE WORK OF ART

RAFAEL DUARTE OLIVIERA VENANCIO**
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA, BRASIL

Resumo: O presente artigo busca discutir o conceito de obra de arte em Gilles Deleuze enquanto um debate entre a definição clássica kantiana de *parergon* e sua leitura por Jacques Derrida e a alternativa posta pelos estudiosos wittgensteinianos da Estética da obra de arte enquanto jogo de linguagem. Através de uma investigação conceitual que abarca o conceito de jogo, encontra-se uma definição da arte através da sua prática, favorecendo o estatuto epistemológico desse campo do saber.

Palavras-chave: Obra de Arte. Gilles Deleuze. Jogo.

Abstract: This article discusses the concept of work of art in Gilles Deleuze as a debate between Kantian classical definition of *parergon* and its reading by Jacques Derrida and the alternative put by Wittgensteinians scholars of aesthetics of the work of art as a language-game. Through a conceptual research that embraces the concept of game, there is a definition of art through its practice, favoring the epistemological status of this field of knowledge.

Keywords: Work of Art. Gilles Deleuze. Game.

* Artigo recebido em 27/09/2016 e aprovado para publicação pelo Conselho Editorial em 10/12/2016.

** Doutor em Meios e Processos Audiovisuais da Universidade de São Paulo, Brasil. Professor da Universidade Federal de Uberlândia, Brasil. Currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/3649723115710339>. E-mail: rdovenancio@gmail.com

Quando falamos que o *parergon* é um conceito figurante na filosofia kantiana, estamos até amenizando sua posição. Na realidade, o termo pode figurar entre os antípodas do projeto da chamada Terceira Crítica, a *Crítica do Juízo*.

Ora, a busca estaria nas condições *a priori* da sensibilidade estética. No entanto, isso significa muito mais do que a decisão se um juízo é propriamente estético ou não. Para Kant, há a necessidade de verificar uma forma superior de julgamento estético que reside na busca pelo belo e não pelo mero prazer.

Assim, logo no começo da *Crítica do Juízo*, antes da famosa Analítica do Sublime, Kant efetua a Analítica do Belo. Primeiro, passa pela definição de que há um solo estético na questão do juízo do gosto. Depois a distinção do desinteresse: o juízo superior do belo é feito sem interesse, mas o agradável, o prazeroso, possui um interesse de fundo.

Isso leva a uma conclusão de primeiro momento que afirma que o “*gosto* é a faculdade de julgar um objeto ou um método de representação através de uma satisfação ou insatisfação *inteiramente desinteressada*. O objeto de tal satisfação é o belo” (KANT, 2005, p. 33).

Há aqui uma divisão entre o que seria o belo (proveniente desse juízo superior, o que seria o verdadeiro juízo do gosto) e o que seria agradável/prazeroso. Se por um lado “o *belo* é aquilo que agrada universalmente sem conceito” (KANT, 2005, p. 40), o agradável/prazeroso está baseado claramente em formas de finalidade que normalmente se calcam no charme e na emoção.

Ora, nessa lógica do pensamento de Kant proporcionado pela Analítica do Belo, “todo interesse estraga o juízo do gosto e retira sua imparcialidade especialmente se o propósito não é, bem como o interesse da Razão, colocado antes do sentimento de prazer, mas sim enraizado nele (...). Esse gosto é ainda um gosto bárbaro que necessita de uma mistura de *charmes* e *emoções* para que haja satisfação” (KANT, 2005, p. 43).

Em suma, há uma divisão clara daquilo que promove a chamada crítica estética (o juízo do gosto identificando o belo) e daquilo que promove a simples ressonância de um prazer. No parágrafo 14 da *Crítica do Juízo*, Kant apresenta o *parergon* como um dos conceitos essenciais que compõe o lado oposto do juízo do gosto, ou seja, do agradável e prazeroso. O *parerga*, apesar de ajudar a manter a nossa atenção para a obra de arte, recortando-a do resto

do mundo, não deve ser considerado um ajudante para o juízo tal como coloca a letra kantiana.

Mesmo o que chamamos de *ornamentos* [*parerga*], i.e. aquelas coisas que não pertencem à completa representação do objeto internamente como elementos mas apenas externamente como complementos que aumentam a satisfação do gosto, o fazem apenas por sua forma; por exemplo [as molduras dos quadros] ou as roupas das estátuas ou as colunatas dos palácios. Mas se o ornamento não consiste em um forma bela e se ele é usado como uma moldura dourada é usada, meramente para recomendar a pintura pelo seu *charme*, então isso é chamado *adereço* e danifica a beleza genuína (KANT, 2005, p. 45-6).

Assim, o que importa para Kant em sua busca pelo juízo superior do gosto é a forma do *parergon*, não sua materialidade. Gilles Deleuze, em sua leitura das Três Críticas, coloca essa situação enquanto a principal da Analítica do Belo e ressalta que, no parágrafo 14, a cor e, mais importante para o presente trabalho, o som fazem companhia ao *parergon* nessa situação conceitual.

Qual é a representação que, no juízo estético, pode ter como efeito este prazer superior? Já que a existência material do objeto permanece indiferente, trata-se ainda da representação de uma pura forma. Mas, desta vez, é uma forma de objeto. E essa forma não pode ser simplesmente a da intuição, que nos remete a objetos exteriores que existem materialmente. Na verdade, “forma” significa agora o seguinte: reflexão de um objeto singular na imaginação. A forma é que a imaginação reflete de um objeto, em oposição ao elemento material das sensações que esse objeto provoca enquanto existe e age sobre nós. Kant então pergunta: uma cor, um som podem ser chamados de belos por si mesmos? Talvez o fossem se, em lugar de apreender materialmente seu efeito qualitativo sobre nossos sentidos, fôssemos capazes, por nossa imaginação, de refletir as vibrações das quais eles se compõem. Mas a cor e o som são demasiadamente materiais, estão por demais entranhados em nossos sentidos para se refletir assim na imaginação: são mais auxiliares do que propriamente elementos da beleza. O essencial é o desenho, a composição, que são precisamente manifestações da reflexão formal. A representação refletida da forma é causa, no juízo estético, do prazer superior do belo (DELEUZE, 1976, p. 66).

Ao chegarmos aqui no pensamento de Gilles Deleuze estamos, de certa forma, dando um salto e chegando um pouco aos contemporâneos de Jacques Derrida. Derrida é o mais conhecido teórico do *parergon*, da definição da arte através de seu “exterior”, de seus adereços.

Tal como Derrida ressalta no início de *A Verdade na Pintura*, o projeto da Terceira Crítica é uma rejeição ao desejo e ao prazer na obra de arte, sendo uma ode ao projeto da busca pela forma que coloca a obra de arte em um importante jogo de significação entre representação *interna* dos elementos e a representação externa dos complementos.

Por outro lado, os herdeiros de Wittgenstein, conhecidos como antiessencialistas, definem o *parergon* através do conceito do jogo de linguagem. Weitz compara a situação da definição da arte – tanto aquela que coloca se um determinado grupo de objetos faz parte de uma prática artística como aquela que define se uma determinada prática é artística – com a análise que Wittgenstein faz dos jogos.

O problema da natureza da arte é parecida com a natureza dos jogos pelo menos nesses aspectos: Se nós olharmos e vemos o que nós chamamos de “arte”, nós não encontraremos nenhuma propriedade comum – apenas linhas de similaridades. Sabendo que a arte não é apreendida por alguma essência manifesta ou latente mas somos capazes de reconhecer, descrever e explicar tais coisas que chamamos de “arte” em virtude dessas similaridades (WEITZ, 1956, p. 31).

No entanto, isso não deve ser considerado uma impossibilidade de descrever aquilo que recorta a arte do mundo. Essas semelhanças básicas (que para Wittgenstein se chama *Familienähnlichkeit*, semelhança familiar ou ar familiar) formam, para Weitz, uma textura aberta na qual conjuntos – mas não todos os conjuntos que formam o conceito de arte – podem ser traçados para elucidação de tal recorte.

Assim, a questão do recorte para Weitz (1956, p. 33) não é uma essência (nem uma origem, nem uma estrutura), mas sim uma lógica, a lógica de que tal coisa é uma obra de arte.

Fica assim a questão de como isso é visto por Deleuze, objetivo do presente artigo. No entanto, aqui o importante não é o pensamento original deleuziano, mas sim a reflexão

de outros autores, algo que o filósofo francês fazia com desenvoltura, dedicando livros à investigação de um único pensador.

Aqui nos interessará a construção da arte e do sentido tal como Deleuze as leu em Leibniz (*A Dobra*, 1988) e na *Lógica inglesa* e sua relação com o pensamento estóico, bem representada pelos textos de Lewis Carroll (*Lógica do Sentido*, 1969). As duas obras trabalham com uma posição bastante interessante em relação à combinatória da linguagem. Apesar de ser posterior à *Lógica do Sentido*, o estudo da letra leibniziana em *A Dobra* esclarece muito da visão deleuziana acerca do filósofo alemão.

Aliás, Leibniz – junto com Spinoza e Bergson – será a principal forma que Deleuze utilizará para realizar a sua atualização da filosofia crítica de Kant, destacando a noção de Ideia.

Para Deleuze, a Ideia é o verdadeiro transcendental, a condição da experiência real, e não a simples condição da experiência possível. São os acontecimentos impessoais e pré-individuais que chegam à Ideia que definem as condições onde toma forma o mundo dos conceitos, dos sujeitos e dos objetos. Esta valorização do papel da Ideia comporta então uma verdadeira reversão da relação que Kant estabeleceu entre o conceito e a Ideia, reversão radical que poderia surpreendernos pois, por seu meio, Deleuze subordina a epistemologia da finitude à ontologia do infinito. Mas procedamos por ordem, tentando “desdobrar” a tripla natureza, ou os três aspectos, da Ideia deleuziana: a Ideia-Ser (Spinoza), a Ideia-Estrutura (Leibniz) e a Ideia-Tempo (Bergson) (GUALANDI, 2003, p. 45-6).

Enquanto Spinoza provém a ontologia e Bergson o acontecimento para a Ideia deleuziana, Leibniz proporciona a problemática, a equação diferencial. Equação essa à maneira dos matemáticos onde a diferença é calculada. Aliás, o exemplo clássico de Leibniz que motivará Deleuze está relacionado a um cálculo onde o som é utilizado enquanto percepção exemplar.

A teoria diferencial da Ideia de Leibniz é com efeito a segunda referência da doutrina deleuziana da ideia. A mônada percebe do mundo apenas um número limitado de coisas de modo distinto, mas a totalidade do mundo é presente de modo obscuro; dois ou três barulhos de ondas são percebidos como claros, mas milhares de barulhos constituem o bramido confuso do mar. A Ideia de mundo ou a Ideia de mar são sistemas de equações

diferenciais dos quais cada mônada atualiza apenas alguma solução parcial. As percepções claras de um corpo de mônada são apenas o resultado de um cálculo que efetua as variáveis, as relações e os pontos singulares em qualidades, extensões e objetos atuais (GUALANDI, 2003, p. 48).

Esse cálculo é que conceberá a noção de estrutura para Deleuze. Uma noção que critica a concepção do termo para os estruturalistas porque dá movimento no consolidado. É um sistema que opera na diferença, movendo-se. “Enquanto sistema periódico, código genético, sistema fonético, estrutura de parentesco ou econômica, a Ideia-Estrutura é portanto o verdadeiro transcendental” (GUALANDI, 2003, p. 49). Deleuze retira isso de sua leitura da concepção de linguagem para Leibniz que ele chama, muito oportunamente, de o jogo dos princípios. Trata-se de uma concepção de linguagem, logo de razão, que usa posições deslizantes, de desdobramentos, funcionais.

O jogo dos princípios

Classes de seres	Predicados	Sujeito	Inclusão	Infinito	Princípio
Os Idênticos (absolutamente simples)	Formas ou atributos	Deus	Auto-inclusão	Infinito por si	Princípio da contradição
Os Definíveis (relativamente simples)	Relações (entre definidores)	Extensões ou grandezas (todos e partes)	Inclusão recíproca	Infinito pela causa	Princípio da similitude
Os Condicionáveis (limitadamente simples)	Requisitos (suas relações ou leis)	Intensões ou Coisas (o que tem graus e tende a limites)	Inclusão unilateral localizável	Série infinita com limite interno	Princípio de razão suficiente
Os Indivíduos (unariamente simples)	Acontecimentos ou Maneiras (relações com a existência)	Existentes ou Substâncias	Inclusão unilateral ilocalizável	Série infinita com limite externo	Princípio dos indiscerníveis

Fonte: DELEUZE, 2009, p.100

É através desse jogo dos princípios que sempre temos a velha lembrança de quando mencionamos Leibniz: que Deus escolheu o melhor dos mundos (ao jogar xadrez, tal como a tradição filosófica bem o retrata). Ora, a escolha de Deus pelo melhor dos mundos, não é pela Vontade, mas sim por um jogo. Tal como bem lê Gilles Deleuze (2009, p. 106-7) em seu estudo sobre Leibniz, “a existência de um cálculo, e até mesmo de um jogo divino presente na origem do mundo foi cogitada por muitos grandes pensadores. Mas tudo depende da

natureza do jogo, de suas regras eventuais e do modelo demasiado humano que dele podemos reconstituir”. No caso, o jogo aqui seria um “cálculo das séries infinitas, regradas pelas convergências e divergências” (DELEUZE, 2009, p. 107).

O jogo do mundo tem vários aspectos: emite singularidades, estende séries infinitas que vão de uma singularidade a outra; instaura regras de convergência e divergência de acordo com as quais essas séries de possíveis organizam-se em conjuntos infinitos, sendo cada conjunto possível, mas sendo dois conjuntos impossíveis um com o outro; distribui as singularidades de cada mundo de tal ou qual modo no núcleo das mônadas ou dos indivíduos que expressam esse mundo. Portanto, Deus não escolhe somente o melhor dos mundos, isto é, o conjunto possível mais rico em realidade possível, mas escolhe também a melhor repartição de singularidades nos indivíduos possíveis (poder-se-ia conceber para o mesmo mundo outras repartições das singularidades, outras delimitações de indivíduos) (DELEUZE, 2009, p. 115).

Por ser um jogo do mundo, ele interioriza tudo: “O espaço, o tempo e o extenso é que estão no mundo a cada vez, e não o inverso. O jogo interioriza não só os jogadores que servem de peças mas a mesa sobre a qual se joga e o material da mesa” (DELEUZE, 2009, p. 116). É esse raciocínio que Deleuze aproveitará para analisar a lógica da linguagem da obra de Lewis Carroll e dos estóicos. Tudo para introduzir, na *Lógica do Sentido*, as ideias do não-ideal e do paradoxo. Para isso, primeiro, Deleuze investiga as características de um jogo ordinário:

Nossos jogos conhecidos respondem a um certo número de princípios, que podem ser o objeto de uma teoria. Esta teoria convém tanto aos jogos de destreza quanto aos de azar; só difere a natureza das regras. (1º) É preciso, de qualquer maneira, que um conjunto de regras preexista ao exercício do jogo e, se jogamos, é necessário que elas adquiram um valor categórico; (2º) estas regras determinam hipóteses que dividem o acaso, hipóteses de perda ou de ganho (o que vai acontecer se...); (3º) estas hipóteses organizam o exercício do jogo em uma pluralidade de jogadas, real e numericamente distintas, cada uma operando uma distribuição fixa que cai sob este ou aquele caso (...); (4º) as consequências das jogadas se situam na alternativa “vitória ou derrota”. Os caracteres dos jogos normais são, pois, as regras categóricas preexistentes, as hipóteses distribuintes, as distribuições fixas e numericamente distintas, os resultados consequentes (DELEUZE, 2003, p. 61-2).

No entanto, para Deleuze, esses jogos do nosso cotidiano – ele cita basicamente o tênis, o croquê e os jogos de azar (carteado) – são jogos parciais, impróprios para serem usados na dimensão da linguagem, do pensamento e da arte. Esse não é o jogo que, por exemplo, joga o Deus do xadrez de Leibniz. Eis assim aquilo que a letra deleuziana chama de jogo ideal, algo que passa além do jogo ordinário e, até mesmo, do xadrez de Leibniz. “O jogo ideal de que falamos não pode ser realizado por um homem ou por um deus. Ele só pode ser pensado e, mais ainda, pensado como não-senso. Mais precisamente: ele é a realidade do próprio pensamento. É o inconsciente do pensamento puro” (DELEUZE, 2003, p. 63). Em seus princípios, esse jogo ideal precisa ter princípios opostos ao jogo ordinário:

(1º) Não há regras pré-existentes, cada lance inventa suas regras, carrega consigo sua própria regra. (2º) Longe de dividir o acaso em um número de jogadas realmente distintas, o conjunto das jogadas afirma todo o acaso e não cessa de ramificá-lo em cada jogada. (3º) As jogadas não são, pois, realmente, numericamente distintas. São qualitativamente distintas, mas todas são as formas qualitativas de um só e mesmo lançar, ontologicamente uno (...). Cada lance opera uma distribuição de singularidades, constelação. Mas, ao invés de repartir um espaço fechado entre resultados fixos conforme as hipóteses, são os resultados móveis que se repartem no espaço aberto do lançar único e não repartido: distribuição nômade e não sedentária, em que cada sistema de singularidades comunica e ressoa com os outros, ao mesmo tempo implicado pelos outros e implicando-os no maior lançar. É o jogo dos problemas e da pergunta, não mais do categórico e do hipotético. (4º) Um tal jogo sem regras, sem vencedores nem vencidos, sem responsabilidade, jogo da inocência e corrida à Caucus em que a destreza e o acaso não mais se distinguem, parece não ter nenhuma realidade (DELEUZE, 1963, p. 62-3).

Na verdade, a realidade desse jogo, que é no pensamento, é o definidor da arte. Seu resultado, para Deleuze, é a obra de arte e toda a forma de perturbação que ela causa no mundo constituído, na economia das coisas. Esse jogo ideal, na letra deleuziana, é equiparado ao Aion, o tempo eterno (ou dos efeitos, tal com destaca Deleuze para distingui-lo do Cronos).

E como exemplo desse Aion na arte, Deleuze usa como exemplo o mesmo texto que Derrida usa para ilustrar o trabalho na moldura, no parergon: Mimiçue. Se em Derrida, o

texto ilustra que a própria imitação do nada é imitação, mesmo se caracterizarmos que para haver imitação é necessário imitar algo, em Deleuze, a posição é diferente.

O jogo que Aion representa – e ilustrado pelo mímico que imita o nada – é a questão da alusão perpétua, que instaura um paradoxo. Paradoxo esse que estaria no cerne da obra de arte. Aliás, é um momento oportuno para fazer um questionamento: esse jogo ideal deleuziano, definidor da obra de arte, é um jogo de linguagem tal como propõe o conceito de Wittgenstein? A resposta encontramos com o próprio Deleuze.

No filme de TV de Pierre-André Boutang, O Abecedário de Gilles Deleuze – produzido em cima de uma entrevista com o filósofo francês em 1988, mas veiculado apenas em 1996, após a morte de Deleuze –, a polêmica entre Deleuze e Wittgenstein é levantada de maneira explícita.

A estrutura do Abecedário é simples. Claire Parnet faz perguntas sobre 25 temas que são colocados em ordem alfabética, cada uma representando uma letra (X e Y são tratados como um tema só, das variáveis [inconnues]). Quando chega à letra W, Deleuze já se antecipa: não existe W, ao que Parnet insiste dizendo que W é de Wittgenstein mesmo sabendo que nada significa para o filósofo francês.

Depois disso, segue uma curta resposta de Deleuze afirmando que ele não quer falar sobre isso e descreve Wittgenstein (e os wittgensteinianos) enquanto assassinos da filosofia, que promovem a pobreza enquanto grandeza e um perigo latente sem palavras para descrever. Claro que é possível traçar semelhanças entre os dois jogos descritos por Deleuze e o jogo de linguagem de Wittgenstein, até devido ao fato de os dois estarem na linguagem.

No entanto, há realmente um abismo de perspectiva que separa as duas posições. Basicamente, esse abismo está centrado, especialmente na questão da obra de arte, em uma ideia de criação que vai contra ao pensamento wittgensteiniano tanto do Tractatus – especialmente em relação à ideia de que “para uma resposta que não pode ser expressa, a pergunta também não pode ser expressa. O enigma não existe. Se uma questão pode ser colocada, então também pode ser respondida” (TLP 6.5) – como das Investigações Filosóficas e sua crítica à linguagem privada.

Essa vinculação entre criação, jogo e obra de arte é, curiosamente, vista no Abecedário no tópico da letra T. Na entrevista televisiva, T é de tênis, o esporte. Esporte esse que o

próprio Deleuze é fã e jogou em sua juventude e demonstra, no decorrer de sua resposta, uma grande intimidade com movimentos, lances e golpes. Deleuze acredita que falar de tênis é uma grande oportunidade para falar do estilo (que foi debatido na letra anterior, o S, de style).

No tênis e na arte, há os criadores, os seguidores e as escolas. De um mesmo jogo, o tênis, há a possibilidade de inovar dentro do jogo, criar algo novo. O exemplo deleuziano aqui é Bjorn Borg, tenista sueco, com seu estilo de massas e anti-aristocrático (o defensor da tradição aristocrática seria o americano John McEnroe). No entanto, essa consideração deleuziana vai contra não só ao pensamento wittgensteiniano, mas também a uma revolução anterior ao seu tempo nas artes. Quando surgem as formas de reprodutibilidade técnica da obra de arte, a criação artística entra em crise.

Um bom exemplo disso é o chamado Movimento Incoerente (Arts Incohérents) da década de 1880. Os incoerentes, avôs dos surrealistas e dadaístas, se caracterizava por ser um movimento de anti-arte afetado pelo pessimismo do fin de siècle. Suas obras – que alternavam a paródia, o jogo de palavras e o absurdo – eram entusiastas da reprodutibilidade técnica da obra de arte.

Um exemplo é o quadro *Le rire* (1883) onde o artista Arthur Sapeck pega uma gravura fac-símile da Gioconda de Leonardo da Vinci e desenha um cachimbo, vandalizando-a da mesma maneira que Duchamp o faria no ready-made *L.H.O.O.Q.* (1919) mais de trinta anos depois. Ou seja, o espírito é que, muito além da queda da aura descrita por Walter Benjamin, os meios de reprodução artística, fundadores do campo audiovisual, possibilitam o rompimento com a arte tradicional.

Tal como diziam os incoerentes, uma obra incoerente é um desenho feito por alguém que não sabe desenhar. Por isso que, por exemplo, os desenhos animados de Émile Cohl – considerados os primeiros feitos, especialmente *Fantasmagorie* (1908) – são feitos com “bonecos de palitinho”.

No entanto, é um rompimento que não é feito pela criação do inovador. Ele é feito ao perceber a função da arte, daquilo que ela representa. Além disso, os artistas deixaram apenas de ser meros criadores pictóricos. A crise da criação leva os artistas a serem também

teóricos acerca da condição da arte, sua origem e sua definição. Entender a arte é o melhor jeito de fazê-la.

Referências bibliográficas

- DELEUZE, G. **Para Ler Kant**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.
- DELEUZE, G. **Lógica do Sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- DELEUZE, G. **A Dobra: Leibniz e o Barroco**. Campinas: Papirus, 2009.
- DERRIDA, J. **Speech and Phenomena**. Evanston: Northwestern University Press, 1973.
- DERRIDA, J. **Writing and Difference**. Chicago: University of Chicago Press, 1978.
- DERRIDA, J. **Dissemination**. Chicago: University of Chicago Press, 1981.
- DERRIDA, J. **The Truth in Painting**. Chicago: University of Chicago Press, 1987.
- DERRIDA, J. **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- GUALANDI, A. **Deleuze**. São Paulo: Estação Liberdade, 2003.
- KANT, I. **Critique of Judgment**. Mineola: Dover, 2005.
- WEITZ, M. "Symbolism and Art". **The Review of Metaphysics**. Vol. 7, n. 3, Washington: The Philosophy Education Society of America, mar/1954.
- WEITZ, M. "The role of Theory in Aesthetics". **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. Vol. 15, n. 1, Ohio: American Society for Aesthetics, set/1956.
- WITTGENSTEIN, L. **Fichas (Zettel)**. Lisboa: Edições 70, 1989a.
- WITTGENSTEIN, L. **Lectures on the Foundations of Mathematics: Cambridge 1939** (editado por Cora Diamond). Chicago: UCP, 1989b.
- WITTGENSTEIN, L. **Investigações Filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.
- WITTGENSTEIN, L. **Gramática Filosófica**. São Paulo: Loyola, 2003.
- WITTGENSTEIN, L. **Observações Filosóficas**. São Paulo: Loyola, 2005.
- WITTGENSTEIN, L. **Tractatus Logico-Philosophicus**. In: Major Works. N. Y.: Harper, 2009.
- WITTGENSTEIN, L. **Tractatus Logico-Philosophicus**. São Paulo: EdUSP, 210.

Universidade Católica de Petrópolis
Centro de Teologia e Humanidades
Rua Benjamin Constant, 213 – Centro – Petrópolis
Tel: (24) 2244-4000
synesis@ucp.br
<http://seer.ucp.br/seer/index.php?journal=synesis>



VENANCIO, Rafael Duarte Oliveira. ENTRE O JOGO DE LINGUAGEM E O PARERGON: A DEFINIÇÃO DE OBRA DE ARTE EM GILLES DELEUZE. *Synesis*, v. 8, n. 2, dez. 2016. ISSN 1984-6754. Disponível em: <http://seer.ucp.br/seer/index.php?journal=synesis&page=article&op=view&path%5B%5D=1174>. Acesso em: 29 Dez. 2016.
