



Flávia Dias de Oliveira Ferrari

**Começando pelo jogo: compreensão e linguagem em
Gadamer**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo programa de Pós-graduação em Filosofia do Departamento de Filosofia da PUC-Rio.

Orientador: Prof. Paulo Cesar Duque-Estrada

Rio de Janeiro
Março de 2010



Flávia Dias de Oliveira Ferrari

**“Começando pelo jogo: compreensão e linguagem em
Gadamer”**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo programa de Pós-graduação em Filosofia do Departamento de Filosofia do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Prof. Paulo Cesar Duque Estrada

Orientador

Departamento de Filosofia – PUC-Rio

Prof. Ligia Teresa Saramago Pádua

Departamento de Filosofia – PUC-Rio

Prof. Rafael Haddock-Lobo

Universidade Federal do Rio de Janeiro- UFRJ

Prof. Paulo Fernando Carneiro de Andrade

Coordenador Setorial do Centro de Teologia e

Ciências Humanas - PUC-Rio

Rio de Janeiro, 25 de março de 2010.

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e do orientador.

Flávia Dias de Oliveira Ferrari

Graduou-se em Educação Física (Licenciatura) e em Belas Artes (Bacharelado em Pintura) na Universidade Federal do Rio de Janeiro. cursou Especialização em Arte e Filosofia na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Ficha Catalográfica

Ferrari, Flávia Dias de Oliveira

Começando pelo jogo: compreensão e linguagem em Gadamer / Flávia Dias de Oliveira Ferrari ; orientador: Paulo Cesar Duque-Estrada. – 2010.

76 f. : il. ; 30 cm

Dissertação (Mestrado em Filosofia)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

Inclui bibliografia

1. Filosofia – Teses. 2. Hermenêutica. 3. Jogo. 4. Compreensão. 5. Verdade. I. Duque-Estrada, Paulo Cesar. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Filosofia. III. Título.

CDD: 100

Para minha família,
Hecto, Léa, Cláudia e Flávio.

Agradecimentos

Ao meu orientador, Professor Paulo Cesar Duque-Estrada, grande incentivador ao longo do meu percurso filosófico, pela confiança, amizade e apoio incondicional nos momentos mais difíceis.

À professora Ligia Saramago, pela disponibilidade, por suas palavras precisas e generosidade desde o primeiro encontro, imprescindíveis para me encorajar a prosseguir, sempre.

Ao professor Rafael Haddock-Lobo, agradeço imensamente o incansável incentivo, desde as minhas “andanças” como ouvinte.

Aos amigos do Núcleo de Estudos em Ética e Desconstrução (NEED/PUC-Rio), pelo acolhimento.

Aos professores da banca examinadora, pela disponibilidade para leitura e pela preciosa contribuição.

Às professoras Irley Franco e Cristina Ribas, pelo incentivo.

À professora Adriana Ítalo (em memória), pelos encontros proustianos inesquecíveis.

Todo meu carinho aos professores do Departamento de Filosofia da PUC-Rio que contribuem para a minha formação filosófica.

À Edna Sampaio, Diná Santos e Leonardo Dias, pela atenção.

Ao amigo Rodrigo Cabral de Melo Neto, pela grande ajuda neste percurso.

À professora Denise de Souza Freitas, pela atenção e disponibilidade.

Aos meus pais, Hecto e Léa, e minha irmã Cláudia, por tudo.

Ao Flávio, companheiro de todas as horas, “primeira vítima” dos meus textos.

À PUC-Rio, pelo auxílio concedido, sem o qual inviabilizaria este trabalho.

Resumo

Ferrari, Flávia Dias de Oliveira; Duque Estrada, Paulo Cesar. **Começando pelo jogo: compreensão e linguagem em Gadamer.** Rio de Janeiro, 2010. 76 p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Filosofia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

O presente trabalho consiste em um estudo em torno de *Verdade e Método*, principal obra do filósofo alemão Hans-Georg Gadamer. Ao tomar o fenômeno da compreensão (*Verstehen*) como objeto de sua reflexão, Gadamer nos esclarece de antemão que a hermenêutica que ele pretende desenvolver constitui uma tentativa de entender a verdade que é própria das ciências humanas, para além de sua autoconsciência metodológica, bem como o que liga tais ciências ao conjunto de nossa experiência de mundo. Um dos temas centrais desenvolvidos nesta obra, e que se encontra diretamente articulado com a questão da compreensão, é o conceito de jogo (*Spiel*), entendido como um acontecimento que se dá para além das subjetividades que nele se encontram envolvidas. Para Gadamer o alcance universal e a dimensão ontológica do jogo não devem ser ignorados. Portanto, tentaremos mostrar neste estudo, que *jogar e compreender* são elementos intercambiáveis em seu pensamento, na medida em que pensar o entrelaçamento *jogo-compreensão* é realizar que a estrutura da compreensão exige um certo “*entregar-se à situação*” em que a subjetividade não é tida mais como instância determinadora em relação ao momento da compreensão.

Palavras-chave

Hermenêutica; jogo; compreensão; verdade.

Abstract

Ferrari, Flávia Dias de Oliveira; Duque Estrada, Paulo Cesar (Advisor). **Starting with Play: understanding and language in Gadamer.** Rio de Janeiro, 2010. 76 p. MSc. Dissertation – Departamento de Filosofia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

The present paper is a study on *Truth and Method*, the main work of the German philosopher Hans-Georg Gadamer. When it comes to the phenomenon of understanding (*Verstehen*) as the object of his thought, Gadamer explains us that the hermeneutics he intends to develop constitutes an attempt to understand the truth of human sciences, beyond their methodological self-consciousness, as well as, what links such sciences to the whole of our world experience. One of the central themes developed in this work, straightly linked to the question of understanding, is the concept of play (*Spiel*), known as an event that happens beyond the subjectivities involved in it. According to Gadamer, the universal scope and the ontological dimension of play should not be ignored. Therefore, we will try to show in this work that “*to play and to understand*” are interchangeable elements in Gadamer’s thought, inasmuch as to think about the connectedness of “*play-understanding*” is to realize that the structure of understanding demands one to surrender oneself to the situation in which the subjectivity is no longer the determinant instance regarding the moment of understanding.

Keywords

Hermeneutics; play; understanding; truth.

Sumário

1. Introdução	13
2. A noção gadameriana de jogo.	17
2.1. O conceito de jogo	17
2.2. O jogo como compreensão	22
2.3. A transformação do jogo em <i>configuração</i> e a mediação total	31
3. Elementos da compreensão.	38
3.1. O diálogo em Gadamer.	38
3.2. Pressupostos husserlianos acerca do conceito de horizonte	42
3.2.1. Horizonte e a positividade do preconceito	47
3.3. A fusão de horizontes	49
4. A linguagem em Gadamer	56
4.1. Uma conversa com Heidegger	56
4.2. A linguagem como <i>medium</i> da experiência hermenêutica	64
5. Considerações finais	70
6. Referências bibliográficas	73



Figura1- KLEIN, Yves. *Salto no Vazio (Saut dans le vide)*, Performance, Rue Gentil-Bernard Fontenay-aux-Roses, fotografado por Harry Shunk (1924-2006), Paris, 1961.

Abreviaturas das obras de Gadamer utilizadas nesta dissertação:

AB – A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa

HFE – Herança e Futuro da Europa

HRI – Hermenêutica em Retrospectiva Volume I

HR II – Hermenêutica em Retrospectiva Volume II

HR IV – Hermenêutica em Retrospectiva Volume IV

PCH – O Problema da consciência histórica

REC – A Razão na Época da Ciência

VM – Verdade e Método

VM II – Verdade e Método II

Compreender e interpretar textos não é um expediente reservado apenas à ciência,
mas pertence ao todo da experiência do homem no mundo.

Hans-Georg Gadamer, *Verdade e Método*.