

2.

A noção gadameriana de jogo

Aquele que compreende atua como uma criança que de repente se dá conta de que é capaz de montar em uma bicicleta e que, por pura emoção não se dá conta de que vai demasiado depressa e que vai fazendo isso de um lado para o outro.¹⁴

2.1

O conceito de jogo

No início da apresentação deste tema, Gadamer esclarece e toma como pressuposto que o conceito de jogo que pretende desenvolver é diverso do conceito subjetivo apresentado nas teorias estéticas de Kant¹⁵ e Schiller, para quem o “*o jogo seria um estado de espírito, um livre jogo de faculdades e, portanto uma propriedade de subjetivação*”¹⁶. Gadamer também afirma que sua análise acerca deste tema é pensada de forma puramente fenomenológica¹⁷. Assim, na primeira parte de sua obra maior, *Verdade e Método* ele apresenta o conceito de jogo, como modelo estrutural para a explicação da compreensão. Para

¹⁴ Como diz Jean Grondin em *Introducción a Gadamer*, p.43, citado por Silva Junior em: SILVA JUNIOR, Almir. *Estética e Hermenêutica: A Arte como Declaração de Verdade em Gadamer*, tese de doutorado, departamento de filosofia da USP, 2005, p.26.

¹⁵ Em linhas gerais, para Kant se o prazer estético é possível, ele deriva do jogo livre de nossas faculdades mentais. Quando Gadamer faz uma crítica da consciência estética, segundo ele não se pode considerar a obra de arte como um objeto posto diante de um sujeito. Para ele não poderemos fazer justiça ao problema da arte partindo do primado da consciência estética. O que possibilita o caráter de acontecimento à experiência da arte é justamente o fato de “*nos deixarmos levar*”, análogo ao fenômeno do jogo. Podemos transportar esta analogia do jogo de forma imagética assim como é apresentada na figura 1 desta dissertação. (Ver: página 10). KLEIN, Yves. *Salto no Vazio (Saut dans le vide), Performance, Rue Gentil-Bernard Fontenay-aux-Roses*, fotografado por Harry Shunk (1924-2006), Paris, 1961.

¹⁶ WEINSHEIMER, Joel C. *Idem*, p. 101, tradução minha.

¹⁷ VM, p.23.

tanto, como mencionado anteriormente, Gadamer parte da obra de Johan Huizinga que considera o jogo como o fato mais antigo da cultura e está presente em tudo o que acontece no mundo, como um fenômeno cultural, onde a partir dele a civilização se desenvolve. Sob esta perspectiva, mais do que um fenômeno biológico, ou um reflexo psicológico, o jogo é tomado como um fenômeno cultural e que ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica, pois para ele o jogo é uma função significativa, “*encerra um determinado sentido*” e por sua vez implica em sua própria essência a presença de um sentido não material. Tal como observa Johan Huizinga, para Gadamer a ideia de jogo (*Spiel*), é de uma presença não material. Em alemão o termo correlato de jogo é *Spiel* e *spielen* e seu uso é inteiramente diferenciado.

Para Gadamer, jogo (*Spiel*) significa tanto jogar como brincar, tocar um instrumento, representar uma peça de teatro (*schauspiel*), etc. Em seu sentido mais amplo, ele apresenta um aspecto essencial no jogar: o ir e vir de um movimento que não tem ponto de partida, nem de chegada: “*O movimento de vaivém é central para a definição essencial do jogo*”, é o que legitima o jogar e não quem ou o quê joga. Assim, está implícito no significado figurado da palavra jogo o vaivém de um movimento que não se fixa em nenhum alvo onde termine, e que isso também corresponde ao significado da palavra jogo enquanto dança. Diz Gadamer:

O movimento de vaivém é obviamente tão central para a determinação da essência do jogo que chega a ser indiferente quem ou o que executa esse movimento. O movimento do jogo como tal também é desprovido de substrato. É o jogo que é jogado ou que se desenrola como jogo; não há um sujeito fixo que esteja jogando ali. O jogo é a realização do movimento como tal.¹⁸

Dentre os vários exemplos acerca desta questão, Gadamer fala do jogo das luzes, do jogo das ondas, do jogo da peça da máquina no rolamento, do jogo articulado dos membros, do jogo das forças, do jogo das moscas, do jogo das cores e até

¹⁸ VM, p.156-157.

mesmo do jogo das palavras. O movimento do jogo como tal é desprovido de substrato, é autônomo, “*vai como que por si mesmo*”.

Johan Huizinga, no segundo capítulo de *A Noção de jogo e sua expressão na linguagem*¹⁹, afirma que a expressão jogo aparece em diversas línguas e em virtude disto, não é lícito afirmar que tal expressão apresente as mesmas ideias. Em grego, é possível encontrar três palavras diferentes para designar o jogo em geral, já em sânscrito, ele afirma que é possível encontrar ao menos quatro raízes verbais que correspondem ao conceito de jogo: o termo mais geral é *kridati*, o jogo entre animais, as crianças e os adultos, equivale a *spiel* em alemão e *play* em inglês. Também para ele, “jogo” nas línguas germânicas serve para designar o movimento do vento ou das ondas, como também, pode ter em geral o significado de “saltar” ou “dançar”, em geral, sem referência expressa à noção de jogo. Neste último caso, aproxima-se da raiz *nrt*, que abrange todo o domínio da dança e da representação dramática. Em chinês, a palavra mais importante é *wan*, onde a ideia predominante é a de jogo infantil. Já em japonês, de maneira muito semelhante às línguas ocidentais modernas, designa a função lúdica com uma palavra única e bem definida. Assim, tanto o substantivo *asobi*, quanto o verbo *asobu* significam: jogo em geral, recreação, relaxamento, divertimento, passatempo, disponibilidade e significam igualmente jogar alguma coisa, representar, imitar. Ainda acerca das observações feitas por Johan Huizinga acerca do jogo na língua japonesa, ele também afirma que o substantivo *asobu* significa o estudo sob a direção de um professor ou numa universidade, o que pode fazer remetimento o uso da palavra latina *ludus* no sentido de escola. Neste caso, em latim, com uma única palavra cobre o terreno do jogo: *ludus*, que abrange jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar. Desde muito cedo, *ludus* foi suplantado por um derivado de *jocus*, que foi ampliado para o jogo em geral. Deste modo, podemos observar que em francês é *jeu, jouer*, italiano é *gioco, giocare*, em espanhol é *juego, jugar* e em português, *jogo, jogar*. Ao longo deste capítulo o autor apresenta várias designações para a expressão de jogo. Até nos textos góticos, ele apresenta o termo *laikan* no sentido de saltar. Ele afirma que todo jogo é capaz, a

¹⁹ HUIZINGA, Johan. *Idem*, p.33-51.

qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador, lançando sobre nós um feitiço; “*é fascinante e cativante*”. O jogo tem em seu caráter especial e excepcional um ar de mistério em que frequentemente se envolve. Neste sentido, outro termo correlato de jogo em alemão é envolvimento (*im spiel sein*). Pensemos também que, para Gadamer, o sentido de jogar pressupõe um movimento de *participação*, engajamento, onde o jogar é *a priori* um jogar junto. Contudo, ele diz que para que o jogo aconteça não é absolutamente indispensável que outro participe efetivamente do jogo, “*mas é preciso que ali sempre haja um outro elemento com o qual o jogador jogue e que, de si mesmo, responda com um contralance ao lance do jogador*”.²⁰

O modelo do jogo para a explicação do processo de compreensão é; de fato, um modelo interessante proposto por Gadamer na medida em que o autor nos permite pensar que a compreensão é como um *jogar*, um movimento, uma estrutura aberta que se repete ou pode se repetir. Todo *jogar* para Gadamer é um “ser-jogado” e, portanto, o atrativo do jogo, a fascinação que ele exerce, reside justamente no fato de que o jogo se assenhora do jogador.²¹ Conforme dito, compreender, segundo Gadamer, pertence ao todo da experiência do homem no mundo e, como “*jogadores-intérpretes*”, somos interpelados a todo o momento por este grande livro chamado “mundo”.

O que nos possibilita pensar o entrelaçamento *jogo-compreensão* é que a estrutura da compreensão exige um certo “*entregar-se à situação*”²² onde a subjetividade não é tida mais como instância determinadora em relação à compreensão. Nesta direção de pensamento, também para Johan Huizinga “o jogador pode *entregar-se de corpo e alma ao jogo*, e a consciência de tratar-se ‘apenas’ de um jogo pode passar para segundo plano”.²³ Para Gadamer, o jogo acontece num espaço pré-reflexivo: a estrutura pré-reflexiva ontológica torna-se condição de possibilidade para a reflexão, pois a estrutura da racionalidade encontra-se antecipada na situação pré-reflexiva. O jogar, diz Gadamer, “só

²⁰ VM, p.159.

²¹ Cf. VM, p.160.

²² *Entregar-se à situação* pode ser interpretado como o fundamento hermenêutico proposto por Gadamer com o objetivo de recuperar a verdade da arte.

²³ HUIZINGA, Johan. *Idem*, p.24, grifos meus.

cumpra a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo.”²⁴ Sobre esta questão, comentando Gadamer, Joel Weinsheimer afirma: “*o jogo realmente existe só quando é jogado, ou seja, objeto e sujeito se confundem, de modo que o objeto não é mais objeto e o sujeito não é mais sujeito*”.²⁵ Existe uma primazia do jogo diante da consciência do jogador, pois o que constitui a essência do jogo são as regras e deste modo, a subjetividade é desempenhada de forma secundária. Na medida em que a subjetividade submete-se às regras do jogo é ela que joga.²⁶ A este respeito, ao fazer uma descrição da estrutura da compreensão, Gadamer retorna a um ponto de partida onde no jogo a sua razão de ser não é o sujeito, isto é, parece que o jogo *não tem um sujeito capaz de dominá-lo*, onde o sujeito do jogo é o próprio jogo. Comentando Gadamer, afirma Rui Sampaio da Silva:

O ser do jogo tem um caráter paradigmático para a hermenêutica, desde que tenhamos em consideração, como Gadamer tem o cuidado de sublinhar, que o sujeito do jogo (*o subjectum*, o substrato) não é o jogador, mas o próprio jogo. É certo que o jogo não é jogado sem os jogadores. (...) Jogo e jogador constituem uma unidade indissolúvel, mas o primado pertence ao jogo.²⁷

*

²⁴ VM, p.155.

²⁵ WEINSHEIMER, Joel C. *Idem*, p. 103, tradução minha.

²⁶ Para Christian Hamm, como “a ‘experiência estética’, enquanto jogo livre, depende na realização plena não só de jogadores que conhecem e aceitam as regras do jogo, mas também e sobretudo, de jogadores que sabem jogá-lo.” *In*: HAMM, Christian, *Gadamer, leitor de Kant*, ‘experiência estética’ vs. ‘experiência da arte’. *Revista Studia Kantiana* 1 (1): 9-28, 1998, p.28.

²⁷ SAMPAIO DA SILVA, Rui. *Gadamer e a Herança Heideggeriana*, *Revista Portuguesa de filosofia. A Idade Hermenêutica da Filosofia: Hans-Georg Gadamer*. Faculdade de Filosofia de Braga, 2000, p.538.

2.2

O Jogo como Compreensão

Gadamer tematiza o jogo como conceito-chave na fundamentação de sua hermenêutica filosófica enquanto um fenômeno essencial da vida e cultura humanas. É nesta perspectiva de pensamento que ele estabelece com o jogo, uma analogia com a estrutura aberta do acontecer compreensivo. Para ele, o fenômeno da compreensão e interpretação está presente nas relações do homem para com o mundo na medida em que a interpretação “não é um ato posterior e ocasionalmente complementar à compreensão. Antes, *compreender é sempre interpretar*, e, por conseguinte, a interpretação é a forma explícita da compreensão”.²⁸ Em *Verdade e Método*, partindo da analítica heideggeriana temporal da existência, Gadamer afirma que de maneira convincente, Heidegger mostrou que a compreensão não é um dentre outros modos de comportamento do sujeito, mas o modo de ser do próprio *Dasein*.²⁹ Assim, a reflexão heideggeriana sobre a compreensão e interpretação contida em *Ser e Tempo* constitui a base da hermenêutica filosófica de Gadamer.

É também através do jogo que Gadamer alarga um conceito central em sua obra: o conceito de experiência. Em alemão³⁰, existem duas formas para designar tal conceito: *Erlebnis* e *Erfahrung*. Em linhas gerais, *Erlebnis* significa “experiência vivida” e *Erfahrung* significa “pura experiência”, no sentido de autêntica, verdadeira experiência. É importante atentar para a segunda palavra apresentada. Uma *Erfahrung*³¹ é considerada uma experiência de um

²⁸ VM, p. 406, grifos meus. Ainda sobre isto, Robert Dostal afirma que “a compreensão para Gadamer é sempre uma questão de interpretação”. DOSTAL, Robert J, *Gadamer's Philosophical Hermeneutics*, p.1, tradução minha.

²⁹ Diz Gadamer: “O conceito de ‘hermenêutica’ foi empregado, aqui, nesse sentido. Ele designa a mobilidade fundamental da pré-sença, a qual perfaz sua finitude e historicidade, abrangendo assim o todo de sua experiência de mundo.” (VM, p.16).

³⁰ Esta pesquisa se afasta da pretensão em fazer um aprofundamento acerca desta terminologia, haja vista a minha limitação diante da língua alemã. Contudo, julgo necessário apresentar de uma maneira geral e cuidadosa o sentido dos termos para tentarmos compreender o percurso do pensamento gadameriano.

³¹ Ainda sobre esta questão, na origem da palavra alemã *Erfahren*, está contido o verbo *fahren*, que significa ir, viajar e literalmente também “ir adiante” que possui uma qualidade mais exterior.

acontecimento externo, objetivo e as lições que se aprendem de tais acontecimentos. É como Gadamer se refere a “experiência hermenêutica”, pois para ele, a experiência da verdade é hermenêutica até onde ela nos “atravessa” e “surpreende”. Para a experiência hermenêutica é fundamental que algo nos provoque, como uma *Erfahrung*. Sobre esta questão, diz Heidegger à propósito da expressão “fazer uma experiência” em que

“Fazer” não diz aqui de maneira alguma que nós produzimos e operacionalizamos a experiência. *Fazer tem aqui o sentido de atravessar, sofrer, receber o que nos vem ao encontro*, harmonizando-nos e sintonizando-os com ele. É esse algo que se faz, que se envia, que se articula.³²

Neste sentido, quando somos surpreendidos de maneira única, participamos de encontros hermenêuticos genuínos, como no jogo que altera expectativas e é *imprevisível*. Podemos afirmar que a primeira de todas as condições hermenêuticas é o fato de que “*algo nos interpela*” (e para Gadamer esta é a condição hermenêutica suprema): é pelo jogo que o “*jogador-intérprete*” é interpelado e passa a ser integrante do objeto. Gadamer sustenta que o jogar possui uma referência essencial própria para com o que é sério. Na medida em que

Não é a referência que, a partir do jogo, de dentro para fora, aponta para a seriedade; é só a seriedade que há no jogo que permite que o jogo seja inteiramente um jogo. Quem não leva a sério o jogo é um desmancha-prazeres³³.

Sendo assim, cabe observar que pode significar “aprender, descobrir, ouvir falar”, como também “receber, sofrer” algo. *Ver mais em*: INWOOD, Michael, *Dicionário Heidegger*, tradução de Luísa Buarque de Holanda. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002, p.60.

³² HEIDEGGER, Martin. *A Caminho da Linguagem*, p.121, grifos meus. Na tradução francesa, acerca desta expressão, diz Heidegger: “*Dans cette expression, ‘faire’ ne signifie justement pas que nous sommes les opérateurs de l’expérience; faire veut dire ici, comme dans la locution ‘faire une maladie’, passer à travers, souffrir de bout en bout, endurer, accueillir ce qui nous atteint en nous soumettant à lui. Cela se fait, cela marche, cela convient, cela s’arrange.*” (HEIDEGGER, Martin, *Acheminement vers la parole*, Éditions Gallimard; 1976, p.143.)

³³ Comentando Gadamer, Rogério José Schuck, afirma que o termo “*Spielverderber*” comumente é traduzido do alemão para o português como “*desmancha-prazeres*”. Em *Verdade e Método* poderíamos considerar o sentido de “*in Unordnung bringen*”, ou seja, é uma espécie de tentativa de acabar com o “*existente aí*”, ou não se enquadrar nas regras. “*Verderben*” possui um sentido de

O modo de ser do jogo não permite que quem joga se comporte em relação ao jogo como se fosse um objeto.³⁴

Para que o jogo aconteça é necessária a pré-existência da possibilidade de se ultrapassar os pontos de vista singulares em um engajamento tal dos jogadores que permita tal ultrapassamento. Isto vale também para a compreensão. Segundo o filósofo Richard Bernstein, “a condição básica para toda compreensão “necessita testar e colocar em risco as próprias convicções e *preconceitos* no e através de um encontro com o que é radicalmente ‘outro’ ou ‘estranho’”.³⁵

Em Gadamer, a verdade como experiência autêntica pressupõe na concepção de experiência hermenêutica, um modelo de interpretação que ultrapassa o modelo cartesiano dogmático da autoconsciência. Aliás, nos moldes da ciência moderna, o objetivo da ciência é eliminar a historicidade do seu objeto. O próprio Gadamer afirma que

a ciência moderna não faz mais do que continuar, com seus próprios métodos, o que, de um modo ou de outro, é sempre objetivo de qualquer experiência. Uma experiência só é válida, na medida em que se confirma; nesse sentido, sua dignidade repousa no princípio que reza que ela pode ser reproduzida. Mas isto significa que, por sua própria essência, a experiência suspende em si mesma sua própria história e a extingue.³⁶

Poderíamos dizer que Gadamer desenvolve a sua reflexão contestando o discurso racionalista da filosofia moderna baseado na premissa heideggeriana que a

arruinar; estragar. Assim, pode-se dizer que tal expressão já "pré-supõe" o que "está-aí" à disposição. Exemplo simples disso pode ser em relação a alimentos, como é o caso do leite, que ficando fora de suas condições favoráveis de armazenagem coalha, se estraga, isto é, "*verderbt*". (SCHUCK, Rogério José, *O jogo como fio condutor da explicação ontológica em Gadamer: Subjetividade e Compreensão*, Minas Gerais, 2003. (Disponível em: <<http://www.dialectica-brasil.org/Schuck-site.htm>>. Acesso em 3 jul 2009.)

³⁴ VM, p.155.

³⁵BERNSTEIN, Richard. *The New Constelation: the ethical-political horizons of modernity/postmodernity*, p.4, tradução minha. Em linhas gerais, como comenta Sampaio da Silva, os preconceitos (*Vorurteile*) “constituem um saber prévio, ou um *horizonte de expectativas*, graças ao qual o conhecimento se torna possível.” SAMPAIO DA SILVA, Rui. *Idem*, p.525, grifos meus. (Trataremos desta questão no terceiro capítulo desta pesquisa.)

³⁶ VM, p.454.

compreensão não está limitada a privacidade da consciência, mas sim através de nosso *ser-no-mundo*. Também para o filósofo lituano Emmanuel Lévinas, em *Martin Heidegger e a Ontologia*, a compreensão:

não é uma faculdade cognitiva que se juntaria à existência para lhe permitir tomar conhecimento de suas possibilidades; a distinção entre o sujeito que conhece e o objeto conhecido já não tem aqui sentido: a própria existência humana *sabe-se* antes de qualquer reflexão introspectiva e torna possível esta última.³⁷

A experiência hermenêutica se dá exatamente quando nos possibilita o *insight*, e nos permite pensar: “*eu nunca tinha visto por este viés antes*”. O primado do jogo frente aos jogadores que o executam, acaba sendo experimentado pelos próprios jogadores de maneira especial. Conforme dito na introdução deste estudo, há no jogo “uma liberdade tal que *nenhum jogo é jogado duas vezes da mesma maneira* e apesar dessa variedade é ainda o mesmo jogo”³⁸. A liberdade³⁹ implícita no jogo não significa que ele esteja livre de riscos, pois, para Gadamer, o próprio jogo é um risco para o jogador, ninguém sabe como irá terminar, análogo a uma aventura. Acerca disto, assim como no jogo, Gadamer afirma em *A Razão na Época da Ciência* que “*Compreender é uma aventura e é, como toda aventura, perigoso*”.⁴⁰ Aceitar o caráter aventureiro da compreensão é, para Gadamer, oferecer oportunidades especiais, pois pode contribuir para ampliar de maneira especial nossas experiências humanas, nosso autoconhecimento e nosso horizonte do mundo.

³⁷ LÉVINAS, Emmanuel. *Martin Heidegger e a Ontologia*. In: *Descobrendo a existência com Husserl e Heidegger*. Martin Heidegger e a Ontologia. Tradução de Fernanda Oliveira. Lisboa: Instituto Piaget, 1988, p.86, grifos do autor.

³⁸ WEINSHEIMER, Joel C. *Idem*, p. 104, tradução minha, grifos meus.

³⁹ Fazendo uma referência ao estudo de Huizinga, a primeira das características fundamentais do jogo é o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. (HUIZINGA, Johan, *Idem*, p.11).

⁴⁰ REC, p.75.

Também para ele, não existe jogo que se reduza ao comportamento do jogador, e assim, o jogo é dotado de uma natureza⁴¹ própria, que jamais se confunde com o comportamento daqueles que jogam. Neste sentido, com base na estrutura do jogo, Gadamer irá dizer que a compreensão “*jamais é um comportamento subjetivo frente a um ‘objeto’ dado, mas pertence à história efetiva, e isto significa, pertence ao ser daquilo que é compreendido*”⁴². Neste papel fundamental do vaivém próprio ao movimento *jogo-compreensão*, há sempre uma relação com uma alteridade e, sendo assim, desfaz-se de início qualquer possibilidade de certeza. Como nos jogos de bola, uma partida de futebol, em constante movimento, ninguém tem a certeza de como o jogo irá terminar. Em seu caráter fascinante, o atrativo do jogo sobre o jogador reside exatamente nos riscos⁴³ inerentes a ele, ou seja, o risco de saber se aquele que impõe a si mesmo a realização de tarefas “vai”, “conseguirá” e “voltará a conseguir” realizá-las.

O sentido de jogar pressupõe um movimento de *participação*, engajamento, onde o jogar é *a priori* um jogar junto. Na mesma direção nos diz Johan Huizinga: “todo jogo é capaz, a qualquer momento, de *absorver inteiramente o jogador*”.⁴⁴ *Entrar no jogo* é estar envolvido. Não há distinção entre *ser* e *jogar* e o que constitui a sua essência, nas palavras de Gadamer “*são as regras e disposições que prescrevem o preenchimento do espaço lúdico. Isso vale em geral onde quer que haja um jogo*”⁴⁵. Ele afirma que o verdadeiro fim do jogo não é a solução de tarefas, (pois no jogo o cumprimento de tarefas não remete a nenhuma correlação de fim) e sim a “*ordenação*⁴⁶ e configuração do próprio movimento do jogo”⁴⁷. Para ele “*o entregar-se à tarefa do jogo*” é um

⁴¹ Segundo Gadamer é possível extrair uma importante conclusão metodológica pelo fato do modo de ser do jogo encontrar-se tão próximo da forma de movimento da natureza: ele parte da premissa que o homem joga e que também o seu jogar é um “processo natural, e o sentido de seu jogar, justamente por ser natureza e na medida em que é natureza, é um puro representar-se a si mesmo.” VM, p.158, modificado.

⁴² VM, p.18.

⁴³ Tal como afirma Huizinga: “*o jogo tem, por natureza, um ambiente instável.*” (HUIZINGA, Johan. *Idem*, p.24).

⁴⁴ HUIZINGA, Johan. *Idem*, p.11, grifos meus.

⁴⁵ VM, p.160.

⁴⁶ Pois “a estrutura ordenadora do jogo faz com que o jogador se abandone a si mesmo, dispensando-o assim da tarefa da iniciativa que perfaz o verdadeiro esforço da existência”. (VM, p.158)

⁴⁷ VM, p.161.

modo de identificar-se com ele, e, assim, o ser do jogo não está na consciência nem no comportamento do jogador. O “*jogador-intérprete*” experimenta o jogo como uma realidade que o ultrapassa⁴⁸. Dentro desta perspectiva, para Gadamer, o jogo não tem nada de puramente subjetivo; ao contrário, aquele que joga se sente antes conduzido por uma realidade que o ultrapassa⁴⁹. Quem participa de um jogo se submete à autonomia do jogo, como por exemplo, um jogador de futebol que ao receber a bola devolve o passe, a bailarina que dança no ritmo da música ou quando somos “tomados, envolvidos” por uma leitura⁵⁰.

*

Quando Gadamer começou a elaborar uma hermenêutica filosófica, sua própria “pré-história” exigia que “as ciências da compreensão” seriam o seu ponto de partida. A partir daí, ele destaca a experiência da arte⁵¹, já que para ele, tanto a arte, quanto as ciências históricas, são modos de experiência que implicam diretamente nossa própria compreensão da existência. Acerca disto, na introdução de *O Problema da Consciência Histórica*, ele evidencia algo essencialmente novo: “o papel positivo da determinação pela tradição (*Traditionsbestimmtheit*), que o conhecimento histórico e a epistemologia das ciências humanas

⁴⁸ Desta forma, também afirma Huizinga ao apresentar uma das características do jogo, diz que ao entrarmos no jogo, que não é vida “corrente”, nem vida “real”, acontece uma supressão temporária do mundo habitual: É como se saíssemos da vida ‘real’ para uma esfera de tempo autônoma. HUIZINGA, Johan. *Idem*, p.11, modificado.

⁴⁹ Este tema será tratado mais adiante na seção: *A Transformação do jogo em configuração e a mediação total*.

⁵⁰ Sobre a leitura podemos exemplificar tal questão: mesmo após lermos por diversas vezes um mesmo livro, podemos nos surpreender com ele.

⁵¹ Deste modo, o fenômeno da hermenêutica é posto em questão em toda a sua envergadura. Ao criticar o Idealismo e as suas tradições românticas, Gadamer sustenta de forma clara que as formas de consciência que havíamos herdado e adquirido, a consciência estética e a consciência histórica eram “*figuras alienadas de nosso verdadeiro ser histórico e que as experiências originárias transmitidas pela arte e pela história não podiam ser compreendidas partindo-se daí.*” (VM II, p.565).

compartilham com a natureza fundamental da existência humana”.⁵² A hermenêutica gadameriana reconhece o homem como um *ser-histórico*⁵³ que compreende o mundo a partir de sua historicidade. Com Gadamer a história consiste na história desta “autocompreensão” da humanidade. É dessa maneira que, para ele, é impossível romper com a tradição, a partir de princípios puramente racionais. Em *O problema da história na filosofia alemã mais recente* (1943), Gadamer afirma que “a questão da história afeta a humanidade não como um problema de conhecimento científico, mas como *um problema da própria consciência de vida*”.⁵⁴ Vale recordar o que também Gadamer diz no parágrafo *O Princípio da História Efetual*, onde ele nos alerta que não precisamos desenvolver a história efetual como nova disciplina auxiliar das ciências humanas, mas precisamos “apenas aprender a conhecer-nos melhor e reconhecer que *os efeitos da história efetual operam em toda compreensão, estejamos ou não conscientes disso*”.⁵⁵ Para ele, a verdadeira experiência é aquela onde o homem se torna consciente de sua *finitude*⁵⁶, ou seja, quando se dá conta de que ele “*não é senhor do tempo nem do futuro*”. O tempo não é um precipício que devemos transpor para recuperarmos o passado; não é um obstáculo para a compreensão, e sim, o “*solo que mantém o devir e onde o presente cria raízes*”⁵⁷. Segundo Maria Luísa Portocarrero Silva, a proposta de Gadamer é uma nova concepção do filosofar, baseada numa hermenêutica da memória humana, numa hermenêutica da *finitude*, na medida em que “*Ser finito é ter memória, ser afectado pelo outro e é este poder ser afectado o novo sentido do transcendental*”⁵⁸ e repensar a experiência humana do princípio fora dos quadros da subjetividade transcendental torna-se a principal tarefa de sua hermenêutica.

⁵² PCH, p.12.

⁵³ “*Ser histórico quer dizer não se esgotar nunca no saber-se.*” (VM, p.399, grifos do autor).

⁵⁴ GADAMER, Hans-Georg, *Verdade e método II*. Tradução de Enio Paulo Giachini. ; revisão da tradução de Márcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis, Vozes; Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2002, p.39, grifos do autor, doravante referido como VMII.

⁵⁵ VM, p.398, grifos meus.

⁵⁶ Assim, para Gadamer, mesmo na finitude, perguntamos por um sentido. (VMII, p.39.)

⁵⁷ PCH, p.67. Em Gadamer, o poder do tempo desperta em nós a consciência de uma força própria sobre o tempo, pela qual configuramos nosso destino.

⁵⁸ SILVA, Maria Luisa Portocarrero. *Razão e Memória em H-G. Gadamer*, Revista Portuguesa de filosofia. *A Idade Hermenêutica da Filosofia: Hans-Georg Gadamer*. Faculdade de Filosofia de Braga, 2000, p.340.

Neste percurso, vimos que Gadamer tem como objetivo romper com um padrão das filosofias de um sujeito encerrado na consciência, e para tanto, o conceito de jogo se apresenta como alternativa nesta direção. Tal movimento de pensamento conduz à aproximação ontológica de Gadamer em relação à arte. Como ele mesmo sustenta, a verdadeira abertura ao outro é possibilitada pela arte: “*eu não podia negar, sobretudo que a experiência da arte afetava de certo modo a filosofia. Que a arte é um verdadeiro órgão da filosofia*”⁵⁹. Ele não quer, com isso, promover uma batalha filosofia *versus* arte. A arte torna-se objeto de uma atenção especial na medida em que a sua verdade é reconhecida como a experiência de um tipo de verdade não alcançável por outros meios, uma verdade que não se deixa apreender por nenhum método e nem se restringe aos limites do conhecimento científico. Em outras palavras, ele reflete sobre a possibilidade de se pensar a *verdade* sob um novo horizonte de pensamento, pois ele sustenta que a verdade das ciências humanas provém antes de um acontecimento do que de um método. Assim, a experiência da arte, pode revelar verdades diferentes dos padrões metodológicos científicos. Com isto, na introdução de *Verdade e Método* ele afirma:

A presente investigação inicia, portanto, com uma crítica da consciência estética, a fim de defender a experiência da verdade que nos é comunicada pela obra de arte contra a teoria estética, que se deixa limitar pelo conceito de verdade da ciência. Mas não se limita à justificação da verdade da arte. Partindo dessa base, busca, antes, *um conceito de conhecimento e de verdade que corresponda ao todo de nossa experiência hermenêutica.*⁶⁰

É também neste sentido que Gadamer, assinala para o fato de que “*algo novo vem a existência com a obra de arte*”⁶¹ ou seja, algo que ainda não vimos, que aparece como *acontecimento*. Vale lembrar que toda a primeira parte de *Verdade e Método* é dedicada ao desenvolvimento do tema sobre *A Liberação da questão*

⁵⁹ VM II, p. 548.

⁶⁰ VM, p.31, grifos meus.

⁶¹ GADAMER, Hans-Georg. *Heidegger Ways*, New York: Univ. New York, 1994, p.105, tradução minha.

da verdade a partir da experiência da arte. Na introdução desta obra, Gadamer afirma que é no fato de experimentarmos a verdade numa obra de arte, em que se dá a importância filosófica da arte, na medida em que “ao lado da experiência da filosofia, a experiência da arte é a mais clara advertência para que a consciência científica reconheça seus limites”.⁶²

O modo de ser da obra de arte se dá intimamente vinculado ao seu ser experimentado, no sentido de experienciado. Sobre esta questão, comentando Gadamer, ao apresentar a obra *Verdade e Método*, Gianni Vattimo afirma que o objetivo gadameriano é recuperar a arte como experiência de verdade, contra a visão cientificista moderna, “que limitou a verdade ao campo das ciências matemáticas da natureza, relegando todas as outras experiências, mais ou menos explicitamente, ao domínio da poesia, da pontualidade estética, do *Erlebnis*”.⁶³

Conforme dito, sob diferentes perspectivas, o conceito de verdade foi abordado por Gadamer e tal concepção não pode de forma alguma, ser confundida com um relativismo subjetivista. Para ele, a arte não é um estado alterado de sentimento, mas uma forma de verdade sobre o mundo. Assim, a experiência da verdade é uma experiência hermenêutica, como ele diz, já que ela nos “atravessa” e “surpreende” (como no jogo). No modelo de jogo que Gadamer nos apresenta a subjetividade encontra-se sempre e já implicada, mas não em primeira instância. Assim, é razoável afirmarmos que a subjetividade curva-se a algo maior; ela se submete ao que a obra lhe impõe: o sujeito encontra-se então submetido a um encontro que o transforma. A teoria hermenêutica gadameriana parte da seguinte afirmativa: “a obra de arte é uma provocação para a nossa compreensão”. Diante desta premissa, não ficamos indiferentes, pois a obra de arte nos eleva até sua verdade. A arte é experiência de verdade “se é experiência autêntica, isto é, se o encontro com a obra modifica realmente o observador”.⁶⁴ Portanto, a experiência da arte é uma genuína experiência, que não deixa inalterado aquele que a faz. Como diz Chris Lawn:

⁶² VM, p.31.

⁶³ VATTIMO, Gianni, *Idem*, p.122.

⁶⁴ VATTIMO, Gianni. *Idem*, p.122, grifos meus.

A verdade como Gadamer descreve, é da variedade hermenêutica com sua capacidade de surpreender e frustrar expectativas, ao invés de passivamente confirmá-las. *A verdade é revelação*, aquilo que se manifesta no encontro entre o familiar e o desconhecido. (...) Para Gadamer, a experiência da verdade é hermenêutica até onde a parte modifica o todo, portanto, a experiência da verdade *encontrada no novo*, a novidade, o inesperado, está numa situação de tensão com aquilo que já foi entendido.⁶⁵

Recordemos Gadamer na introdução de *Verdade e Método*:

A presente investigação acredita estar a serviço de uma evidência que, em nosso tempo inundado de rápidas transformações, ameaça ser obscurecida. Aquilo que se transforma chama muito mais a atenção⁶⁶ do que aquilo que continua como sempre foi.⁶⁷

*

2.3

A transformação do jogo em configuração e a mediação total

A verdade é revelação para Gadamer na medida em que ela se manifesta no encontro entre o familiar e o desconhecido. Essa revelação que transforma a realidade transfigurada e reconhecida numa obra de arte também pode me transformar. Neste sentido, ainda inserida no conceito de jogo como fio condutor de sua explicação ontológica, merece nossa atenção o termo “transformação” (*Verwandlung*) que ele aborda como o segundo fio condutor da explicação ontológica. No percurso de seu pensamento, Gadamer apresenta inicialmente uma

⁶⁵ LAWN, Chris, *Compreender Gadamer*. Tradução de Hélio Magri Filho. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007, p.87, grifos meus.

⁶⁶ A expressão “chamar a atenção” pode ser interpretada como enxergar algo que antes não era visto, ampliar a visão, ampliar os nossos horizontes.

⁶⁷ VM, p.32.

descrição geral do jogo. Posteriormente, ele fala da transformação do jogo em configuração, que nada mais é do que uma transformação em uma verdade; e isto na medida em que como diz Chris Lawn “*o jogo pode, muitas vezes, começar como uma simples diversão e, repentinamente, se transformar num caso muito sério.*”⁶⁸ Este algo *sério* sugere que o jogo da arte transforma o mundo cotidiano. É esta linha de argumentação que nos permite trilhar o fio condutor da explicação ontológica acerca do jogo existente em *Verdade e Método*. Gadamer chama de “transformação do jogo em configuração” o momento em que o jogo humano alcança em sua verdadeira consumação, tornando-se arte. Para ele é somente no momento desta mudança que o jogo alcança sua idealidade, de modo que “*poderá ser pensado e compreendido enquanto tal*”.⁶⁹ O jogo adquire, então, uma autonomia absoluta, e é isto justamente o que deve assinalar o conceito gadameriano de transformação. Mas, para ele, a transformação não pode ser entendida como “sinônimo de modificação”, pois modificação sempre sugere que aquilo que se modifica, permanece e continua sendo o mesmo. Ele esclarece que toda modificação pertence ao âmbito da qualidade, ou seja, de um acidente da substância. Contrariamente à modificação, Gadamer sustenta que a transformação indica que algo se tornou uma outra coisa,

de uma só vez e como um todo, de maneira que essa outra coisa em que se transformou passa a constituir seu verdadeiro ser, em face do qual seu ser anterior é nulo. Quando encontramos alguém como que transformado, isso significa exatamente que se tornou uma outra pessoa.⁷⁰

A transformação permite então uma verdadeira passagem à outra coisa e que aquilo que era antes não é mais. Assim, se pensarmos no jogo enquanto configuração de uma estrutura estável, podemos admitir que é através dele que a obra de arte e o *espectador-jogador* se integram num quiasma, isto é, “os

⁶⁸ LAWN, Chris, *Idem*, p.123.

⁶⁹ VM, p.165.

⁷⁰ VM, p.166.

jogadores (ou poetas) não existem mais, existe apenas o que é jogado por eles”.⁷¹

O jogo se transforma numa estrutura (configuração) que não mais se esvai, que é reconhecida: é a verdade que vêm à luz no melhor lugar para se entendê-la, a obra de arte.

Como podemos constatar, o jogo transforma os jogadores e a si mesmo na medida em que revela algumas estruturas dimensionadas da realidade. Para Gadamer, tornar-se configuração significa dizer que, a partir daí, a obra passa a “*repousar em si mesma*”, e perde o estatuto de objeto. A *transformação em configuração* alcança o seu sentido pleno, na medida em que a transformação consiste, na verdade, em *transformação no verdadeiro*.

Conforme dito, a hermenêutica filosófica abre-se para novas experiências de verdade, que podem ser revelada em três momentos: o da experiência marcada pelas estruturas ontológicas da arte, do entendimento histórico e da linguagem. Acerca de seu caráter ontológico, ao partirmos do caráter lúdico do jogo, afirmamos neste percurso que envolvimento (*im spiel sein*), é outro termo correlato de jogo em alemão. O movimento do jogo implica a abertura *homem-mundo*. O mundo da obra de arte, onde um jogo se manifesta de maneira plena na unidade de seu decurso, é de fato para Gadamer, um mundo totalmente transformado: “*Nele toda e qualquer pessoa reconhece que ‘assim são as coisas!’*”⁷² Como ele mesmo diz, “*‘o assim são as coisas’ é uma espécie de autoconhecimento do espectador, que retorna de modo clarividente dos ofuscamentos em que ele, como qualquer outro, vive.*”⁷³

Gadamer nos permite pensar através da obra de arte que a manifestação desta verdade é mutável e aberta.⁷⁴ Como já vimos, ele se refere a “experiência hermenêutica”, como uma *Erfahrung*, e, para ele a experiência da verdade é hermenêutica enquanto ela nos “surpreender”. A verdade é de cunho hermenêutico enquanto surpreende e frustra expectativas, desconstrói certezas. Assim, a concepção gadameriana de verdade não está atrelada a um modelo

⁷¹ VM, p.167.

⁷² VM, p.168.

⁷³ Cf. VM, p.191, grifos do autor.

⁷⁴ Contrariamente a Kant, para Gadamer a obra de Arte não é uma pura “forma”, apresentada ao julgamento de gosto.

dogmático imposto pelas ciências naturais. A compreensão pode ser tomada como um encontro com a verdade; e quando falamos na experiência da arte como uma experiência da verdade, é interessante ressaltar que Gadamer considera a existência do espectador como integrante do evento em que se dá na obra; uma verdade em que eu participo, pois a obra me interpela de maneira única. Portanto, pode-se dizer que na visão gadameriana, a verdade é compartilhável. O ser do espectador é para Gadamer, antes determinado por sua “assistência” (*Dabeisen*). Para ele, isto significa dizer que assistir *é mais do que estar ali*, junto com alguma outra coisa, significa participar. “O ato de ser espectador é, pois, uma forma de *participação verdadeira*”⁷⁵. Neste sentido, Gadamer trata do conceito grego da *theoria*, na medida em que *Theoros* é aquele que participa de uma delegação de festa. A *theoria* é a verdadeira participação e não deve ser pensada como um comportamento da subjetividade, como atividade: é um sofrer (*pathos*), ou seja, um ser atraído e dominado pela visão (*Anblick*): “O *estar entregue a uma visão, totalmente esquecido de si*, é constitutivo da natureza do espectador”⁷⁶. Como coloca Gadamer, a transformação também inclui os que nela participam. Quando o jogo interpela o jogador, fica patente de forma nítida a sua relação com a comunidade. Esse jogar junto (*Anspielen*) da obra é a interpelação que transforma, e que permite a descoberta de si mesmo e, dessa forma, o jogo é tido como o verdadeiro acontecimento. Tomemos seu exemplo acerca de um espetáculo teatral: ele considera que a encenação de um espetáculo teatral,

não pode ser separada dele como algo que não pertence ao seu ser essencial, já que é tão subjetivo e fugidio como as vivências estéticas nas quais é experimentado. Antes, é só *na execução que encontramos a obra ela mesma* – o mais claro exemplo é o da música – assim como no culto encontra-se a divindade.

⁷⁷

⁷⁵ VM, p.181, grifos meus.

⁷⁶ VM, p.183, grifos meus. Também em *A Razão na Época da Ciência*, acerca do que os gregos chamam de *Theoria*, Gadamer afirma: “*estar entregue a algo* que, em sua poderosa presença, se oferece a todos em conjunto e que está caracterizado porque, à diferença do que acontece com todos os bens, não se reduz mediante a participação e, portanto, não é codificado da mesma maneira que todos os outros bens, *mas que ganha com a participação*.” (REC, p.48, grifos meus).

⁷⁷ VM, p.172, grifos meus.

A constatação anteriormente descrita é que, para Gadamer, fica claro o ganho metodológico que se obtém partindo-se do conceito de jogo, uma vez que a obra de arte não pode ser simplesmente isolada da “contingência” das condições de acesso sob as quais se mostra. Assim, o espetáculo teatral só se mostra quando encenado, a música só deve ser música quando executada, o texto só é texto quando lido, o jogo somente é jogo quando é jogado, e assim, Gadamer nos faz ver que o ser da arte não pode ser determinado como objeto de uma consciência estética (*ästhetischen Bewußtseins*). Partindo da premissa de que o espetáculo teatral não é simplesmente um mero sistema de regras e de prescrições comportamentais é que podemos justificar o caráter lúdico do jogo. Em diversas encenações da mesma peça teatral pode-se diferenciar um modo de mediação de outro. Gadamer considera que é somente através da *performance* que se dá o vir à luz da obra, onde cada *performance* é um acontecimento único.

A partir do que foi apresentado até aqui, pode-se dizer que para Gadamer a obra de arte é transmissora de conhecimento. Isto se expressa no ideal de "formação" (*Bildung*) humana como uma das funções da arte. Com o objetivo de apresentar a arte em seu caráter ontológico de conhecimento e reconhecimento, Gadamer lança mão do conceito grego de *mimesis* como função cognitiva. Mas, o conceito de imitação só consegue descrever o jogo da arte se não perder em seu foco o sentido cognitivo que se encontra na imitação, afirma Gadamer: “Quem imita alguma coisa torna presente o que ele conhece e como o conhece. É imitando que a criança começa a brincar, confirma assim o que conhece confirmando a si mesma”.⁷⁸ Isto significa dizer que no imitar está implícito representar o que é conhecido. Para Gadamer a arte é sobretudo, *mimesis* na medida em que traz à *re-presentação* o já conhecido e por isso, tornando-o presente. Vale lembrar que para ele *re-conhecer* não se limita a conhecer novamente o já conhecido, mas tem em sua essência, uma espécie de iluminação, *revelação*, por meio da qual se identifica algo: a alegria do reconhecimento reside, antes, no fato de identificarmos *mais* do que somente o que é conhecido. Segundo Gadamer, Platão concebeu a ideia mítica de reminiscência lado a lado com o caminho de sua dialética, que procura a verdade do ser na idealidade da

⁷⁸ VM, p.169.

linguagem. Tema central do platonismo juntamente com sua doutrina de “*anamnesis*”. Diz Gadamer:

De fato, um tal idealismo da essência aponta para o fenômeno do reconhecimento. O “conhecido” alcança o seu ser verdadeiro e mostra-se como o que ele é apenas através do reconhecimento. Enquanto reconhecido, é aquilo que é preservado em sua essência, liberto da casualidade de seus aspectos.⁷⁹

O conceito de representação em Gadamer não tem o sentido de substituição, isto é, não se vincula a um remetimento para além da obra de arte, pois

a “representação” terá de ser reconhecida *como o modo de ser da própria obra de arte*. Isso deveria ser preparado derivando o conceito de representação do conceito de jogo, na medida em que o representar-se é a verdadeira essência do jogo – e com isso também da obra de arte. *Através de sua representação, o jogo interpela o espectador e de tal modo que este passa a ser parte integrante do objeto*, apesar de todo o distanciamento do estar de frente para o espetáculo.⁸⁰

Johan Huizinga afirma em *Homo Ludens* que: “Era costume comparar o mundo a um palco, no qual *cada homem desempenhava seu papel*”.⁸¹ Análogo a este sentido, Gadamer também afirma que como em todo jogo, os atores representam seus papéis, e assim o jogo torna-se representação, mas o próprio jogo é o conjunto de atores (*Spielern*) e espectadores. Para Gadamer, o espectador é fundamental para completar o espaço do jogo quando ele se transforma em espetáculo. Também ele nos diz que uma obra de arte jamais se esgota e que ela nunca está vazia, pois, para ele *nenhuma obra de arte nos fala do mesmo modo*. O sentido que nos atrai diante de uma obra de arte nos leva a participar do jogo: é como se esse sentido fosse conhecido, reconhecível, compartilhado pelos

⁷⁹ VM, p.170.

⁸⁰ VM, p.172, grifos meus.

⁸¹ HUIZINGA, Johan. *Idem*, p.8, grifos meus.

“jogadores-intérpretes”, e assim, desvelado como verdade. Portanto, para Gadamer, a experiência da arte é uma experiência de conhecimento, no sentido de *anamnesis*. Além disso, a obra de arte não é só um produto, é também uma “*energeia*”. O ser de todo jogo é sempre resgate, e, conforme dito realização pura, “*energeia*” que traz seu fim em si mesmo. O jogo é configuração (estrutura), como também a configuração (estrutura) é jogo na medida em que somente alcança sua plenitude a cada vez que é representado.

Com base no que foi dito pode-se compreender as razões pelas quais Gadamer considera mau hermeneuta aquele que está certo que pode ou deve ficar com a última palavra. É preciso buscar *compreender o outro* e estarmos preparados para o fato de nós mesmos não termos razão, pois a resposta do outro pode ser surpreendente e este fato coloca-nos diante de uma nova abertura, de uma nova experiência de verdade.

*