

DIÁLOGO E JOGO NA HERMENÊUTICA GADAMERIANA

Dialogue and play on Gadamer's Hermeneutics

Weksley Pinheiro Gama
UFRJ

Resumo: o presente escrito aborda perspectivas trazidas a nós por Gadamer com vistas a liberar a experiência da arte do âmbito restrito da subjetividade, o que, segundo este filósofo, pode ocorrer a partir da assunção de um tipo de *experiência* que pode ser tomado como *verdade* mesmo não estando restrito aos métodos das ciências naturais. Partindo desta prerrogativa, Gadamer lança mão da noção de jogo como experiência fora da centralidade subjetiva. Com este redirecionamento da experiência junto a arte, o fenômeno artístico pode aparecer como parte constitutiva da experiência existencial humana sem estar restrito às faculdades subjetivas, podendo fomentar um diálogo infinito e profícuo na lida compreensiva com nossas experiências.

Palavras-chave: diálogo, verdade, experiência, jogo, razão, arte.

Abstract: this article broaches some gadamerian perspectives aiming at liberating art experience from the limited scope of subjectivity, what may occur, according to this author, from the assumption of a type of experience that can be taken as truth, even not being restricted to the method of natural sciences. Based upon this prerogative, Gadamer uses the notion of play, as an experience beyond subjective centrality. Through this torsion of the experience of art, the artistic phenomenon may appear as a constituent part of human existential experience without being chained to subjective faculties, fostering a fruitful dialogue on the comprehensive exercise of our experiences.

Keywords: dialogue, truth, experience, play, reason, art

Introdução: o que as obras de arte podem nos dizer?

No intento de pensar o lugar da arte na hermenêutica de Gadamer, convém indicar que o filósofo passa ao largo da pretensão de estabelecer uma base compreensiva definitiva sobre o que seja a arte, seu objetivo principal é demonstrar que na experiência da arte reside uma forma de verdade sobre o mundo que nos cerca que vem sendo deixada de lado pelas incursões compreensivas da filosofia quando

estas se dão dominadas por métodos racionais e metodicamente instituídos. O que a arte pode nos propiciar está para além de uma livre fruição de faculdades subjetivas que intensifiquem o ânimo, como Kant indicou. Gadamer enxerga na arte um modo privilegiado de acesso a verdades fundamentais quanto ao mundo e quanto ao humano.

Dentre todas as coisas que vêm ao nosso encontro na natureza e na história, porém, a arte não é aquilo que nos fala da maneira mais imediata e inspira uma familiaridade enigmática que mobiliza todo o nosso ser – como se não houvesse aí nenhuma distância e todo encontro com uma obra de arte significasse um encontro com nós mesmos¹.

As obras de arte possuem a capacidade de nos lançar a um território no qual nós ficamos completamente mobilizados, independente da distância temporal e histórica que nos separa da obra. Segundo Gadamer, a obra transcende o horizonte histórico desde o qual ela emergiu. Gadamer não desconsidera o fato de a obra manter nela alguns traços característicos do horizonte de seu surgimento, mas isso ocorre de modo limitado, pois a obra parece possuir seu próprio presente. A verdade que podemos experienciar na obra de arte não coincide absolutamente com aquilo que o seu autor intelectual imaginou ao concebê-la.

É próprio do humano buscar mecanismos compreensivos quanto a si mesmo e quanto ao que o cerca, portanto a hermenêutica filosófica pode, enquanto atividade compreensiva e interpretativa, abarcar todos os aspectos da realidade, não podendo deixar de fora a arte. A aspiração por uma universalidade hermenêutica esboçada por Gadamer se furta a qualquer arbitrariedade que possa limitar este pleito. Segundo o filósofo, “não foi um mero artifício de composição, se eu coloquei o meu ponto de partida na experiência da arte, para garantir a amplidão correta ao fenômeno do compreender”.² Nessa amplidão atribuída por Gadamer à compreensão a partir da experiência da arte, podemos retomar a compreensão de que é exatamente a atualidade particular da obra de arte que garante a ela estar ilimitadamente aberta para novas interpretações desde as quais ela se integra ao mundo.

¹ GADAMER, Hans Georg. *Hermenêutica da obra de arte*. Seleção e tradução de Marco Antônio Casanova. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2010. p. 01.

² GADAMER, Hans Georg. *Verdade e método*; tradução de Flávio Paulo Meurer. – Petrópolis, RJ: Vozes, 1997. p. 18.

Apesar de Gadamer saber que o criador de uma determinada obra de arte pode fazê-la tendo em vista agradar ao público de sua época, o filósofo indica que a obra de arte se caracteriza a partir daquilo que ela consegue dizer, e os dizeres de uma obra de arte ultrapassam todas as limitações históricas, estando sempre atuais, por possuírem, segundo as palavras de Gadamer, “(...) um presente atemporal (...)”³. Além disso, na visão de Gadamer nós não devemos levar a sério a autointerpretação de um artista, e isso não quer dizer desvalorizar os artistas, mas verificar e respeitar que sua forma de expressão acontece justamente pela via da criação artística, e não através de palavras. No caso da poesia, por exemplo, o poeta cria sua arte através de palavras, mas isso é marcadamente distinto de um discurso proferido por este artista no sentido de abordar a si mesmo ou seu trabalho. Segundo Gadamer, se os artistas pudessem se expressar tão adequadamente em auto descrições, eles não se colocariam a disposição da criação, da configuração artística. Tendo em vista trazer mais para perto a noção de *presente atemporal* demonstrada por Gadamer, vejamos um exemplo utilizado por ele que pode ajudar na visualização dessa proposta.

Quando visitamos um museu onde encontramos imagens de deuses concebidas na antiguidade para preencherem os templos religiosos, em geral nos lançamos de imediato a uma atividade de desfrute estético, na qual ficamos restritos. Estas imagens em seu horizonte de surgimento não foram concebidas para o desfrute estético que praticamos nos museus de hoje em dia, esta não era sua finalidade. Segundo Gadamer nestas imagens está contido o universo da experiência religiosa que a fundamenta. Esta experiência pode se apresentar para nós se deixarmos que a obra fale e, com isso, entrarmos em um diálogo com ela. Desse movimento decorre a possibilidade de que percebamos que o mundo da obra pertence também ao nosso, pois tanto o nosso mundo quanto o da obra se encontram reunidos no universo hermenêutico que os abarca.

Gadamer corrobora com as palavras de Kant no sentido de demonstrar que o juízo de gosto demanda uma validade universal, embora isso não possa ser demonstrado racionalmente. Todavia, o hermeneuta indica que esta afirmação quanto

³ GADAMER, Hans Georg. *Hermenêutica da obra de arte*; seleção e tradução de Marco Antônio Casanova. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2010. p. 02.

à demanda por validade universal se estende às interpretações de obras de arte efetivadas por artistas reprodutores ou por leitores e intérpretes científicos. Ao lançar mão desta aproximação, Gadamer visa atribuir o valor devido a cada modo desde o qual se busca atingir uma universalidade compreensiva. O problema não é se manter nessa busca, pois a própria hermenêutica filosófica de Gadamer se lança a tal pleito, o problema está em acreditar ter encontrado um caminho para tal universalidade e considerar que esse caminho além de ser o único possível, pode ser percorrido *metodicamente* quando houver interesse. O que é realmente importante na perspectiva gadameriana não é a colocação das questões de modo infalível e definitivo, mas sim buscar se relacionar compreensivamente com a finitude que se dá no factível, no aqui e agora. Pois nas palavras do filósofo, é importante ver nessa finitude a possibilidade de que haja uma integração hermenêutica adequada por ser efetivada desde a consciência da tensão entre as pretensões do intérprete e o modo como de fato a realidade se apresenta para ele, muitas vezes em clara divergência quanto ao seu projeto compreensivo inicial.

Gadamer considera que o surgimento da estética filosófica e sua fundamentação na *Crítica da faculdade do juízo* já possuíam uma amplitude considerável em sua estrutura. Isso fica claro quando lembramos que houve o movimento de abarcar tanto o belo da criação artística quando o belo na natureza. Nesse sentido, existe uma prioridade metodológica do conceito de prazer desinteressado despertado pelo belo na natureza quando Kant visa fundamentar o juízo estético de gosto. No que tange ao processo hermenêutico compreensivo da manifestação da arte, precisamos ter em conta que o belo na natureza não fornece a possibilidade de uma dinâmica compreensiva na mesma medida que no belo relativo à obra de arte concebida pelo artista. A obra do artista é criada pelo artista para que as pessoas estabeleçam uma relação com ela, desse modo chamamos de obra de arte aquilo que nos diz algo.

Podemos dizer com razão que uma obra de arte não agrada no mesmo sentido de maneira 'puramente estética' como uma flor ou, em todo caso, um ornamento. No que concerne à arte, Kant fala de um prazer 'estabelecido por meio do intelecto'. Mas isso não ajuda em nada: esse prazer 'impuro' por ser um prazer 'estabelecido por

meio do intelecto', esse prazer estimulado pela obra de arte é exatamente o que nos interessa propriamente enquanto estetas⁴.

No diálogo que a obra “impura” possibilita ocorre uma abertura constante de sentidos interpretativos e não uma restrição ao âmbito transcendental como Kant propunha. Esta posição de Gadamer é reforçada desde sua adesão a uma importante elaboração de Hegel quanto ao belo natural e o belo artístico. Para Hegel o belo natural é um reflexo do belo artístico. Nesse sentido, Gadamer coaduna com a ideia de que o modo como a natureza nos agrada diz respeito de modo incontestado ao gosto fundamentado pela criação artística em uma época, em um horizonte específico. Não podemos perder de vista os caminhos propostos por Gadamer quanto ao fundamento histórico do humano, pois isso justifica este posicionamento e ratifica a constatação de que somos todos frutos de um tempo, de uma época desde a qual estamos permeados por *preconceitos* que nos direcionam e fundamentam.

Ao passo que assumimos que a obra de arte diz algo, podemos aceitar de um modo mais claro que ela pertence aos elementos que podem ocupar nossa compreensão. Segundo Gadamer, a hermenêutica se define como um meio de mediar a partir do trabalho de interpretação, o que é lançado pelos dizeres de outros ao interior da *tradição*. Essa atividade se justifica pelo fato de os dizeres nem sempre serem compreendidos de forma imediata. Com isso, a tarefa hermenêutica se define por visar que as incompreensões sejam desfeitas através de uma prática interpretativa constante, que não se limita às conquistas compreensivas que são estabelecidas.

A obra de arte diz algo a alguém, e isso não apenas como um documento histórico diz algo ao historiador – ela diz algo a cada um como se isso fosse dito expressamente a ele, enquanto algo atual e simultâneo. Desse modo, vem à tona a tarefa de compreender o sentido daquilo que ela diz e de torná-la compreensível para si e para os outros.⁵

Gadamer mostra que na tarefa de compreender o que diz a obra de arte, as coisas se dão do mesmo modo que acontece nos discursos não artísticos. A compreensão do discurso não corresponde a um entendimento literal do que ele diz

⁴Ibid., p. 03.

⁵Ibid., p. 02.

em sua estrutura lógica e formal, mas ocorre no sentido de verificar do que é dito, o que se encontra para além do que é enunciado. Para Gadamer o esforço compreensivo deve se dar pela via do diálogo através do qual ocorre a abertura para o compreender. Nesse sentido, o filósofo indica a impossibilidade de compreender sem “querer” compreender. Isso não quer dizer que são as demandas subjetivas impostas arbitrariamente que estabelecem os caminhos compreensivos, mas sim que é preciso haver uma escolha de, de algum modo, aceitar que a compreensão unilateral é manca desde sua gênese. Ou seja, é necessário se colocar à disposição da atividade de compreender, e isso significa que é necessário se dispor a dar ouvidos àquilo que se tem diante como objeto da experiência compreensiva. Um diálogo, tal qual podemos verificar na vida cotidiana comum, não pode ser estabelecido sem que haja ao menos duas partes a exercer tanto a audição quanto a fala. Da mesma forma só podemos compreender ao ouvir o que a obra nos fala, esta compreensão acontece a medida que estamos diante da impossibilidade da manutenção de nosso projetar interpretativo inicial devido a incompatibilidade do mesmo frente ao que nos mostra a obra interpretada.

Seria uma abstração inadmissível achar que seria preciso primeiro gerar a simultaneidade com o autor ou com o leitor originário por meio da reconstrução de seu horizonte histórico para só então começar a compreender o sentido daquilo que é dito. Uma espécie de expectativa de sentido regula muito mais desde o início o empenho por compreensão.⁶

O empenho na compreensão do discurso visando o que está além do que é enunciado lógica e materialmente é válido e necessário para a experiência hermenêutica da arte. Acontece que diante da obra de arte não vemos apenas o despertar de expectativas de sentido, mas também, e de modo particularmente especial, o que Gadamer chama de *Betroffenheit*, que é um termo com o qual o filósofo visa demonstrar a sensação decorrente do fato de se sentir tocado, não estando apenas diante de uma perturbação, consternação ou perplexidade, mas também mantendo um grau de admiração. A tradução brasileira da obra *Hermenêutica da obra de arte* de Gadamer optou pelo termo *encantamento* para traduzir esta palavra de origem alemã. Com isso, Gadamer coloca em relevo o fato da experiência

⁶ Ibid., p. 06.

da arte não se restringir ao sentido de uma compreensão cognitiva, transcendental. Mas ela nos possibilita estar para além desta restrição tão característica da crítica kantiana e de seus efeitos na tradição filosófica. Isso ocorre porque a obra de arte pode nos colocar em uma situação de encantamento através do que nos diz, por possibilitar o desocultamento de algo que estava oculto a nós.

Na perspectiva de Gadamer, ao lançarmo-nos a compreender aquilo que a obra de arte nos diz, estamos nos abrindo à possibilidade de um encontro com aquilo que nos fundamenta naquilo que somos. Através da compreensão o intérprete estabelece, portanto, um encontro consigo mesmo.

(...) um encontro com o que é propriamente, porém, como uma familiaridade que encerra um exceder-se a si mesmo, a experiência da arte é *experiência* em um sentido autêntico e sempre tem de dominar novamente a tarefa apresentada pela experiência: integrá-la no todo da própria orientação pelo mundo e da própria autocompreensão. Justamente isso constitui a linguagem da arte, o fato de sua fala alcançar a própria autocompreensão de cada um – e ela faz isso como uma arte respectivamente atual e por meio de sua própria atualidade.⁷

Com efeito, podemos afirmar, a partir do exposto, a importância da obra de arte na hermenêutica filosófica de Gadamer, como também podemos verificar a penetração da compreensão da arte no âmago do indivíduo que visa compreender. Pois como dito acima, *a linguagem da arte alcança a autocompreensão de cada um*, estabelecendo um diálogo capaz de romper com um possível solipsismo⁸ na relação compreensiva. Assim, a linguagem da arte se mostra como sendo direcionada para o excesso de sentido que está contido nela própria, nesse excesso reside a possibilidade de que a experiência da arte seja inesgotável, não se fechando diante de imposições conceituais. Por isso não cabe que no processo interpretativo seja buscada a compreensão do que o autor intelectual de uma obra quis enunciar ao concebê-la,

⁷Ibid., p. 07.

⁸Um bom meio de demonstrar a atitude de restringir às compreensões à consciência subjetiva, se dá pela utilização deste termo, que significa literalmente *solos ipse* (eu só). Na perspectiva solipsista fortemente difundida em especial por Descartes, há a restrição da existência à consciência. Em Gadamer não existe um movimento pelo abandono desta categoria de consciência, mas existe a noção de que a consciência se forma constantemente nas experiências, não estando previamente estabelecida e intransponível frente às experiências.

esta seria uma restrição ineficaz e inapropriada na perspectiva gadameriana. Ao levarmos o ponto de vista hermenêutico interpretativo à linguagem da arte, fica evidente que as opiniões subjetivas não são suficientes para designar a tarefa compreensiva diante do objeto interpretado. “Isso tem uma significação principal, e, nessa medida, a estética é um elemento importante da hermenêutica em geral”.⁹

Através da linguagem da obra de arte, somos tocados e lançados em uma familiaridade junto à obra de arte, mas esta familiaridade não nos faz sucumbir ao habitual e enquadrar a obra em premissas compreensivas e cotidianas que já possuímos. Esta familiaridade nos abala, espanta e nos mantém mobilizados não apenas pelo que se mostra, mas pelo chamado a se dar conta de si mesmo. “Não é apenas o ‘É isso que tu és!’ que ela descobre em um espanto alegre e terrível – ela também nos diz: ‘Tu precisas mudar a tua vida’”.¹⁰

Segundo Gadamer, ao fazer a experiência da obra de arte o intérprete traz para dentro de si mesmo toda a plenitude dessa experiência que se relaciona com sua autocompreensão, adquirindo um significado para ele próprio. Nessa direção, a experiência da obra de arte vai além de todo historicismo vinculado à experiência estética que a precedera.

O jogo da experiência na arte

A referência ao jogo no pensamento de Gadamer é bastante abrangente, sendo utilizada para demonstrar os jogos que estabelecemos e experienciamos em nosso cotidiano. Desde um simples jogo de palavras até o jogo das engrenagens ou peças que compõe determinado maquinário. Para Gadamer, o jogo tem um sentido de estar sempre num movimento onde o que vale é o próprio movimento, não a conquista de privilégios para as partes dessa dinâmica. O fenômeno do jogo e do jogar se relaciona com todo mundo animal e, portanto, está relacionado ao ser natural que o homem é. O termo alemão para jogo é *Spiele* também indica algo como brincadeira, dança.

Segundo o que Gadamer afirma em *Verdade e método*, este termo é usado em alemão para designar os jogos esportivos bem como as brincadeiras, encenações de

⁹ GADAMER, Hans Georg. *Hermenêutica da obra de arte*. Seleção e tradução de Marco Antônio Casanova – São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010. p. 08.

¹⁰ *Ibid.*, p. 09.

teatro ou mesmo o tocar de um instrumento. Existem diversos elementos que demonstram a caracterização da arte como jogo no pensamento de Gadamer, dentre os quais o prazer inerente à atividade do jogo oriundo do potencial libertador dessa atividade possui destaque. A demonstração da alegria que caracteriza o jogo advém de seu poder lúdico, permeado por regras, mas sem que estas sejam estabelecidas fora do campo próprio do jogo. O jogo possui a possibilidade de potencializar nossas capacidades compreensivas mantendo destaque na própria dinâmica do jogo e não em um dos partícipes do jogo, como por exemplo, o intérprete da obra de arte. No jogo existem regras que surgem e são revistas bem como o são as finalidades do jogo, nisso verificamos a liberdade irrestrita que o jogo possibilita.

No horizonte da abordagem do presente escrito, compete lembrar que Gadamer não deixa de admitir que o conceito de jogo em seu pensamento recebeu forte influência das considerações de Johann Huizinga, através de sua principal obra *Homo Ludens*. Segundo Gadamer, as proposições deste historiador procuram demonstrar desdobramentos do jogo em diversas culturas, elaborando, em geral, a correlação entre os jogos infantis e dos animais e jogos religiosos. Entretanto, não podemos deixar de notar o acento kantiano da noção de jogo na arte. Na exposição quanto ao juízo de gosto na *Crítica da faculdade do juízo* de Kant, o sujeito experimenta um arranjo transcendental sui generis no qual ocorre uma livre interação, um livre jogo entre as faculdades da imaginação e do entendimento. Talvez a grande diferença entre as considerações de Kant e Gadamer esteja no fato de o primeiro pressupor uma relação estritamente subjetiva no jogo, enquanto Gadamer demonstra o jogo justamente como elemento de quebra desta auto relação subjetiva. Em Kant a relação é do si consigo mesmo, pois o papel dos elementos externos se limita a provocar no sujeito uma sensação advinda da interação das próprias capacidades subjetivas. Já em Gadamer o jogo se dá justamente como forma de retirar o sujeito da centralidade da ação compreensiva, fazendo com que o sujeito se lance numa dinâmica onde tanto ele quanto aquilo que se mostra diante dele não se restrinjam aos limites previamente dados e, com isso, possam se transformar. O sujeito do jogo é o próprio jogo, não os jogadores. Através do jogo nossa experiência junto à arte é enriquecida porque nele há sempre um choque, uma decepção e consequente

alteração das expectativas. Gadamer centra sua noção de jogo na compreensão de que este é um movimento de vai e vem, um movimento de e para. Desde sua obra principal, *Verdade e método*, Gadamer visa liberar o conceito de jogo dos preconceitos que não permitem que sua função fundamental e mediadora seja posta como válida. Há na proposta gadameriana o reconhecimento de que “(...) na análise da consciência estética que a contraposição de uma consciência estética e de um objeto não corresponde ao estado das coisas. É esse o motivo por que nos é importante o conceito do jogo”.¹¹

Podemos afirmar que, dada a natureza do objetivo de Gadamer ao lançar mão da noção de jogo, não poderemos encontrar a resposta quanto à natureza desta atividade na reflexão subjetiva daquele que participa do jogo. A pergunta é pelo jogo enquanto jogo, e não por um conceito ou definição do que o jogo seja. Ao afirmar que não será pela via da consciência estética que efetivaremos a relação com a obra de arte, e trazer ao contexto desta problemática a noção de jogo, Gadamer visa recolocar em relevo o modo de ser da obra de arte, a fim de que este seja o objeto das reflexões hermenêuticas que ele desenvolve no campo da experiência sensível *aisthesis*.

Mas justo isso a experiência da arte, que temos de fixar contra a nivelção da consciência estética, ou seja, que não é um objeto que se posta frente ao sujeito que é por si. A obra de arte tem, antes, o seu verdadeiro ser em se tornar uma experiência que irá transformar aquele que a experimenta. O ‘sujeito’ da experiência da arte, o que fica e persevera, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a própria obra de arte.¹²

Essa capacidade da obra de arte de transformar aquele que a experimenta é muito relevante aqui, pois indica a impossibilidade de um lançar-se à obra que seja pautado exclusivamente pelas noções prévias do sujeito pretensamente formado e fechado, que estabelece parâmetros sem que às experiências o transformem. O curioso na passagem acima é o fato de Gadamer colocar a obra de arte como sujeito da experiência artística, visto que na dinâmica do jogo que o filósofo propõe para esta

¹¹ GADAMER, Hans Georg. *Verdade e método*; tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997. p. 174. Apud. F. Schlegel.

¹² *Ibid.*, p.175.

experiência o sujeito do jogo é o próprio jogo, não os partícipes deste movimento. Se no jogo existe uma independência relativa à consciência daqueles que jogam, como não ver a afirmação acima como contraditória? Segundo Gadamer, é necessário que haja um outro com o qual o jogador jogue e que este possa por si mesmo responder ao jogador e se manter mostrando contra-lances ao que o jogador lança ao outro. “É assim que o gato que brinca escolhe o rolo de fio de algodão, porque este também brinca, e a imortalidade dos jogos com bola reside na mobilidade total e livre da bola, que também de si mesma produz surpresas”.¹³ Esta capacidade é o que apoia a indicação de Gadamer quanto à arte, pois a obra de arte se mantém como esse outro que pode corresponder à dinâmica do jogo a cada vez de modo distinto, ao passo que os jogadores podem sempre variar, dada a finitude característica do humano, enquanto os jogadores sempre tenderão a ser outros, a obra se mantém em sua igualdade que se mostra diferente a partir do projetar dos novos partícipes do jogo da experiência artística. É evidente que ao dizer que a arte é o sujeito da experiência, Gadamer não visa afirmar que este seja um tipo de sujeito pronto, conformado e inalterável. Pois a arte se mostra e ganha sentido nas diversas incursões interpretativas que os intérpretes efetivam de tempos em tempos, podendo ser o sujeito dessa experiência, mas este é um sujeito que ganha novos contornos a cada vez. Ao passo que também altera substancialmente aquele que se coloca no jogo junto à própria obra. O mais misterioso é que há algo na obra que se mantém. Segundo Gadamer a constituição da experiência artística decorre justamente da indiferenciação entre o modo sempre particular que uma obra é reproduzida na interação com o intérprete, e a identidade da obra que permanece por detrás desse movimento. “É sempre válido o fato de a obra falar a cada vez de uma maneira particular, e, não obstante, de ela falar como a mesma obra naquilo que ela é, mesmo em encontros repetidos e variados com esta mesma obra”.¹⁴

Sigamos o caminho proposto por Gadamer na demonstração da descentralização que o jogo propicia aos que se colocam a jogar. Gadamer afirma que o papel dos que jogam é o de darem representação a esta dinâmica, que não se

¹³Ibid., p.180.

¹⁴ GADAMER, Hans Georg. *Hermenêutica da obra de arte*. Seleção e tradução de Marco Antônio Casanova – São Paulo: Editora Martins Fontes, 2010. p. 170.

restringe a uma perspectiva de sentido. O jogo é um movimento que não acontece para se completar ou atingir um fim qualquer, não há um único direcionamento que limite a dinâmica do jogo, pois há uma constante renovação que se repete e o dinamiza. Existe um vaivém marcante no movimento que é o jogo, isso é tão relevante que torna secundário os agentes implicados no jogo. “O movimento do jogo como tal é ao mesmo tempo desprovido de substrato. É o jogo que é jogado ou que se desenrola como jogo (*sichabspielt*) nisso – não há um sujeito fixo que esteja jogando ali”.¹⁵

Com efeito, vemos mais uma vez que o jogo é caracterizado por ser desprovido de um sujeito fixo que o conduza, Gadamer mostra que o sentido mais originário do jogar encontra-se justamente na dinâmica descrita logo acima. Segundo a acepção da linguagem que o hermeneuta nos traz, fica claro que o sujeito do jogo não pode ser a subjetividade do jogador, embora seja comum que relacionemos o jogo à subjetividade e aos comportamentos relativos a esta instância, o que nos leva ao risco de nos fecharmos para outros caminhos compreensivos possibilitados pela própria língua. A direção que o jogo enquanto elemento de mediação entre intérprete e obra de arte dá a esta experiência, leva diversos aspectos da existência compreensiva do humano a um novo tipo de movimento. Já que existe um primado do jogo face à consciência do jogador. Com isso, Gadamer indica que podemos ver em atividades como as que caracterizam o psicólogo e o antropólogo um novo norte.

Aqui, em princípio, reconhece-se o *primado do jogo em face da consciência do jogador*, e, de fato, justamente as experiências do jogo, que o psicólogo e o antropólogo terão de descrever, ganham uma luz nova e esclarecedora, caso se parta do sentido medial do jogo.¹⁶

Mantendo como base para suas abordagens o jogo, o psicólogo e o antropólogo jamais partirão de uma noção de sujeito que os faça efetivar uma imposição da perspectiva individual frente ao todo daquilo que estão abordando. Segundo Gadamer o jogo possui um importante papel na vida humana em geral, isso fica demonstrado pelo fato de no jogo existir a possibilidade de que a razão – que é um

¹⁵ GADAMER, Hans Georg. *Verdade e método*. Tradução de Flávio Paulo Meurer. – Petrópolis, RJ: Vozes, 1997. p.177.

¹⁶ *Ibid.*, p. 178.

dos traços característicos do humano que é utilizado para afirmar às diferenças do humano frente aos demais animais – ser abarcada na dinâmica do próprio jogo. Justamente a razão que fundamentou as construções que desembocaram na consciência estética se mostra como relevante no desdobramento do jogo da experiência hermenêutica da arte? Sim, é o que nos indica Gadamer. É evidente que a razão é vista pelo hermeneuta como uma capacidade dentre outras que o humano possui, e não exatamente como aquilo que faz do homem superior às demais manifestações da natureza. A vinculação deste conceito ao contexto do jogo deverá deixar clara esta diferença.

O jogo e a razão

Para nós a razão somente existe como real e histórica, isto significa simplesmente: a razão não é dona de si mesma, pois está sempre referida ao dado no qual se exerce. Isso vale não somente no sentido em que Kant limitou as pretensões do racionalismo sob a influência da crítica cética de Hume, ao momento apriorístico no conhecimento da natureza.¹⁷

Através da razão, o homem pode estabelecer metas para si e aspirar conscientemente suas realizações, e até deixar de buscar o que considerar inoportuno, descabido. Reside nisso a humanidade do jogo humano, pois através da razão é possível ordenar para si o jogo do movimento como se existissem metas no jogo. Acentuemos o *como se* da frase acima, para lembrar que na perspectiva de Gadamer, a razão não servirá como elemento para a concepção de metas definitivas, ou métodos seguros. Assim, fica claro que o jogo está vinculado a natureza do humano. Nesse sentido, a auto representação do jogo humano está vinculada a fins aparentes do jogo, mas o sentido do jogo que Gadamer propõe não pode ser consumado na conquista destes fins. Pois a racionalidade do jogo humano é sem metas, se encontra no jogador como uma pequena parte do fenômeno que sempre vai além dela mesma, que se repete mostrando a identidade própria do jogo que é estar sempre sendo novamente jogado e sem que existam parâmetros de racionalidade que sejam mantidos

¹⁷Ibid., p.415.

inalteradamente na dinâmica do jogo. Segundo Gadamer, o jogo é em última instância, autoapresentação do movimento do jogo que decorre de um comportamento desprovido de metas.

O jogo se consuma no próprio jogar, não nos compete externamente estabelecer conceitos ou regras para esta dinâmica, pois ela se estabelece no movimento do jogo. Segundo Gadamer, a vinculação entre homem e jogo se dá de modo ainda mais profundo, pois está ligada ao ser natural que o homem é. O modo de ser do jogo se encontra próximo à forma do movimento da natureza, o que aproxima o jogo dos animais em geral do jogo do humano, pois o jogar do homem também é um acontecimento da natureza. Nesse sentido, segundo Gadamer, o jogar do homem é um representar-se a si mesmo enquanto partícipe do movimento da natureza. A natureza, por existir sem esforço em sua gratuidade que não se volta para intenções ou finalidades, se mostra como um jogo que sempre se renova.

Quando é que falamos de jogo e o que está implícito aí? Seguramente em primeiro lugar a oscilação de um movimento que se repete de maneira constante – pensemos simplesmente em certos modos de falar tal como, por exemplo, ‘o jogo das luzes’ ou o ‘jogo das ondas’, em que um tal ir e vir constante, um para lá e para cá se apresenta, isto é, um movimento que não está ligado a nenhuma finalidade do movimento.¹⁸

O jogo é um tipo de automovimento que não se dá direcionado a metas e finalidades, mas se mantém no movimento pelo próprio movimento, isso por si já demonstra uma atividade que se dá para além dos limites da auto apresentação consciente do jogador. O jogo é um excesso dinamizador que não se deixa restringir, existindo levemente em sua naturalidade sem esforço, mas não necessita de uma real falta de esforço, pois segundo Gadamer existe, nesse sentido, a alusão a uma falta de esforçabilidade (*Angestrenghheit*) que é experimentada pela subjetividade como um alívio. Esta sensação decorre do fato de o jogador, ao participar da estrutura de ordenação do jogo, desabrochar em si mesmo e ao mesmo tempo sem ter que manter aquilo que Gadamer chama de verdadeiro esforço da existência, a saber, a iniciativa. A

¹⁸GADAMER, Hans Georg. *Hermenêutica da obra de arte*. Seleção e tradução de Marco Antônio Casanova – São Paulo: Editora Martins Fontes, 2010. p. 163.

natureza do jogo se reflete no comportamento lúdico de tal modo que fica claro que, “*Todo jogar é um ser-jogado. O atrativo do jogo, a fascinação que exerce, reside justamente no fato de que o jogo se assenhora do jogador*”.¹⁹ Com isso cada jogo impõe uma tarefa ao jogador, esta consiste em se abrir para a transformação de seus fins e comportamentos em tarefas que ajudam a compor o jogo. Não sendo possível, caso não haja dessa forma, abandonar-se à liberdade do colocar-se em jogo. No jogo existe a possibilidade de agir de um modo ou de outro sem se submeter fixamente a metas previamente estabelecidas, embora haja o *como se* já citado quanto a metas, o que confere ao jogo uma gama de possibilidades no campo da experiência. Assim, o jogo faz com que o jogador seja jogado na liberdade do próprio jogo, ao mesmo tempo que fornece um enriquecimento da experiência pela abertura constante de possibilidades, traz sérios riscos, como vemos na passagem abaixo.

(...) essa liberdade não é sem risco. Antes, o próprio jogo é um risco para o jogador. Só se pode jogar com sérias possibilidades. Isso significa, evidentemente, que somente confiamos nelas na medida em que elas podem dominar alguém e se impor. O atrativo que o jogo exerce sobre o jogador reside exatamente nesse risco. Usufruímos com isso de uma liberdade de decisão que, ao mesmo tempo, está correndo um risco e está sendo inapelavelmente restringida.²⁰

Nesse sentido, Gadamer chama de *perdidos* aqueles que evitam decisões que possam colocá-lo em risco e que, por isso, querem fazer valer suas próprias decisões não se permitindo escolher caminhos tais como os que vimos na passagem acima, onde o poder do si mesmo é limitado, não podendo exercer domínio arbitrário na experiência. A fim de retomarmos o sentido do jogo na experiência artística, tenhamos em vista a passagem a seguir como meio de transição que nos possibilita manter o sentido do caminho percorrido até aqui.

Já vimos que o jogo não tem o seu ser na consciência ou no comportamento do jogador, mas atrai este à esfera e preenche-o com o seu espírito. O jogador experimenta o jogo como uma

¹⁹ GADAMER, Hans Georg. *Verdade e método*; tradução de Flávio Paulo Meurer. – Petrópolis, RJ: Vozes, 1997. p. 181.

²⁰ *Ibid.*, p. 181.

realidade que o sobrepuja. Isso vale, com mais propriedade ainda, onde o jogo é propriamente 'entendido' como sendo uma tal realidade – e tal é o caso quando o jogo aparece como *representação para o espectador*.²¹

O espectador e a comunicação no jogo

A inclusão do papel do espectador no contexto que aqui se desenrola, traz para a discussão um aspecto bastante relevante do jogo da experiência da arte. Esta presença é mostrada por Gadamer no culto religioso, onde o filósofo indica uma representação para a comunidade. E no mesmo sentido, o espetáculo teatral é um processo que envolve o aspecto lúdico da realidade e, tanto quanto o culto, exige a presença do espectador em sua realização. Apesar disso, não há no jogo um representar voltado para alguém, a natureza do jogo não permite que mesmo quando há a representação em um tipo de experiência de jogo como as que mencionamos, estas representações não se dão voltadas para alguém em específico.

Desse modo, mesmo o espectador que fica olhando para uma atividade de jogo, como por exemplo, uma criança jogando bola, se há realmente um acompanhamento que o faz participar dessa dinâmica de vai e vêm da bola, ele entra no jogo a partir desse movimento que se repete e o mantém atento a cada aspecto do desenrolar da brincadeira. Reside nessa nuance, o fato de o jogo exercer uma função comunicativa, pois a distância entre aquele que joga e o que se vê diante do jogo é suprimida. Assim, a comunicação acontece pela integração promovida pelo jogo. Não podemos deixar de notar que, nesse sentido, o exemplo da peça teatral lançado por Gadamer é bastante feliz. Pois não havemos de duvidar o quando os espectadores de uma boa montagem de *Hamlet* ou de *Édipo Rei* podem se sentir consternados, chocados e lançados num jogo do qual eles certamente se sentirão parte. Absorvendo os sofrimentos e alegrias encenados em tal criação lúdica que dá uma tonificação, um *Stimmung* à realidade que é compartilhado por todos. Assim, podemos concluir que no jogo todos são coparticipes, e no que diz respeito à arte, a princípio não há nenhuma

²¹Ibid., p. 185.

“(...) cisão entre a conformação propriamente dita da obra levada a termo pela arte e aquele por quem esta conformação da obra é experimentada”.²²

Esta indiferenciação não faz com que a obra de arte e o espectador percam por completo a própria identidade, ambos mantêm algo do que lhes compunha previamente. Entretanto, na obra de arte, sua identidade hermenêutica mais profunda se mostra no fato de ela se manter tendo sempre o que dizer a partir do que compreendemos dela. O fato de existir algo a ser compreendido mostra uma exigência que a própria obra coloca e espera ver elaborada. Essa demanda pode ser respondida por aquele que a assume como exigência, dando sua própria resposta que é composta ativamente, pois o espectador é copartícipe do jogo, e nesse pertencimento as coisas ganham sentidos, mas estes jamais são definitivos. Como já indicamos acima, a tendência mais natural do jogo é que ele volte a se dinamizar, no jogo há um ganha e perde de sentido que é primordial.

Arte e Tradição: entre passado e presente

Um ponto importante que é abordado por Gadamer e pertence ao contexto das discussões desdobradas aqui, diz respeito à colocação da arte em seus aspectos tradicionais e modernos. No início da obra *A atualidade do belo*, o filósofo aborda a temática em torno das obras modernas em seu caráter provocador e também traz para a discussão as pretensões de rompimento quanto à tradição que é pretendido por alguns artistas. Nesse sentido, Gadamer mostra que em sua abordagem há um pressuposto que não deve ser desconsiderado, este diz respeito ao fato de tanto as manifestações artísticas modernas quanto as tradicionais são copertinentes e devem ser compreendidas como arte.

E isso não significa apenas que nenhum artista de hoje teria realmente podido desenvolver as suas próprias atividades ousadas sem a familiaridade com a linguagem da tradição, nem tampouco somente que aquele que apreende a arte também está constantemente envolvido pela simultaneidade de passado e presente²³.

²² GADAMER, Hans Georg. *Hermenêutica da obra de arte*. Seleção e tradução de Marco Antônio Casanova. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2010. p. 169.

²³ *Ibid.*, p. 150.

Com isso fica patente a dimensão hermenêutica que se efetiva no contexto da discussão sobre a experiência artística, visto que tanto quanto na relação com a história da tradição há um entrelaçamento entre o passado e o presente que fundamenta a atividade daquele que se vincula à experiência da arte. Gadamer afirma que o fundamental no que ele propõe em seu horizonte hermenêutico é a realização de uma reflexão intelectual, independente de estarmos nos detendo em manifestações tradicionais ou modernas de arte. O jogo realiza uma construção a partir dessa reflexão que é, na verdade, uma exigência que reside na obra enquanto tal. Aqui o conceito de obra não se relaciona com harmonia ou simetria, o que está em jogo é a sequência do questionamento sobre *o por meio do que chega a termo o fato de sermos tocados pela obra*. Segundo Gadamer, quando passamos por um museu, em geral, não saímos dele com o mesmo sentimento com relação a nossa vida com o qual entramos. Se realmente estamos diante de uma experiência artística, o mundo ganha novos contornos, se tornando mais leve e luminoso.

Visando encaminhar-nos à conclusão deste escrito, vejamos um exemplo de experiência compreensiva diante de uma manifestação artística que Gadamer nos mostra a partir da literatura e sua função evocativa na narrativa.

Gadamer utiliza *Os irmãos Karamazov* de Dostoiévski, focando em uma parte específica da narrativa. Segundo Gadamer, no romance há à descrição por parte do autor de uma escada, onde supostamente caiu Smerdiakov. Por meio da descrição do autor, o leitor tem a possibilidade de saber exatamente como é esta escada. Há um tipo de percepção que se dá na construção da cena, a partir de estar em sintonia, em contato com o que a própria obra mostra. Isto de tal modo, que surgem detalhes quanto à escada, isso tudo é claro e evidente de modo palpável para o leitor, que apesar disso sabe que nenhuma outra pessoa enxerga a escada da mesma forma que ele. Entretanto, todos aqueles que se abrem para os efeitos que esta narrativa nos traz, poderão compor a escada de modo claro. Nas palavras de Gadamer:

E, todavia, todos aqueles que se abrem para o efeito desta arte narrativa magistral ‘verão’ a escada de maneira totalmente exata e estarão convencidos de que a veem tal como ela é. Este é o espaço

livre que a palavra poética deixa nesse caso e que nós preenchemos na medida em que seguimos a evocação do narrador. As coisas dão-se de modo similar nas artes plásticas. Trata-se de um ato sintético²⁴.

Desse modo, o espaço aberto na arte convida-nos a um jogo compreensivo que não se esgota, mas se plenifica e mantém a obra viva em suas possibilidades de aparecimento, pois a cada vez que um intérprete se lança a ela pode fazer com que ela se mostre de modo distinto.

A leitura no contexto do jogo da arte: a indiferenciação estética

Retomemos a atividade de leitura ao modo como Gadamer a propõe, pois esta se mostra efetiva não somente no campo da literatura, mas também diante de obras arquitetônicas ou plásticas em geral. Na leitura, não ocorre apenas um soletrar e pronunciar palavras sequencialmente, mas acontece a efetivação de um movimento hermenêutico constante. Este movimento é dirigido pela expectativa de sentido do todo do que é experienciado, mas é preenchido a partir dos casos singulares, na realização do sentido que ocorre mesmo sem que o plano inicial seja plenamente satisfatório. A percepção que temos nessas situações não corresponde apenas a uma reunião de impressões sensíveis diversas e muitas vezes desconexas. Pelo contrário, no sentido que Gadamer nos traz, perceber [*Wahrnehmen*] significa tomar [*nehmen*] algo como verdadeiro [*wahr*]. Com isso, o que se oferece aos sentidos é considerado *algo*, o que faz com que possamos refletir e perceber que o critério em geral estabelecido para as experiências estéticas não passam de elementos encurtados e dogmáticos da percepção sensível. Nesse sentido, Gadamer estabelece em suas investigações uma formulação um tanto curiosa e importante para a abordagem sobre a dimensão profunda da percepção: a 'indiferenciação estética'.

Com esta noção, o filósofo visa deixar claro que se quisermos efetivar uma abstração quanto a aquilo que nos fala enquanto obra de arte, nos restringindo a abordá-lo de maneira puramente estética, deveremos ter consciência de que este seria um modo secundário do comportamento frente ao objeto artístico. Porque o objeto nos mobiliza e não nos permite efetivar tal abstração, pois isto pressuporia que na

²⁴Ibid., p. 168.

experiência do jogo frente à obra de arte podemos manter nossa integridade subjetiva. Entretanto, temos liberdade na mesma medida que nos arriscamos à desconstrução e remodelação das estruturas que nos fundamentam enquanto nós mesmos.

No presente escrito assumimos a abordagem de aspectos caros ao pensamento gadameriano, estes consistem na busca por mostrar vias para que a experiência da arte possa ser colocada como relevante e isso prevê a necessidade de que se supere as visões limitadoras decorrentes de um tipo de educação estética fundada num subjetivismo radical que não permite que a obra entre em diálogo com aquele que a interpreta. Precisamos nos reeducar para a relação com a arte, para podermos permitir que esta possa se mostrar para além das pretensões da visão educada esteticamente a partir de bases científicas e subjetivas que são vistas como invioláveis. Tracemos agora o caminho para o fim deste escrito, tendo em vista que o mesmo se fez no sentido de refazer o caminho proposto por Gadamer, aprofundando perspectivas e estabelecendo aberturas e aproximações conceituais.

Conclusão

Através da noção de jogo Gadamer visa demonstrar a dinâmica hermenêutica onde precisamos visar o horizonte que a obra carrega, bem como assumir nossas projeções prévias fundadas em nossas noções prévias. Com isso, o jogo se mostra como diálogo com a obra, e não como apropriação intelectual da mesma. Deixar que a obra de arte fale é abrir possibilidades para que ela se mostre, não deixando o jogo se esgotar em uma forma de apreensão. O jogo deve ser intensificado pelas novas aberturas compreensivas que fazem com que ele se mantenha vigente.

Através do jogo a natureza da arte é essencialmente caracterizada por não poder ser completa. A arte ganha algum sentido significativo na medida em que este seja revelado no jogo oscilante entre a arte e seu intérprete. O jogo junto à arte pode ser sempre jogado novamente, e os significados do jogo não se esgotam jamais. O jogo possui, segundo Gadamer, precedência diante da ação dos que jogam. Ao lançar mão do jogo Gadamer está claramente visando desestabilizar a noção corrente de que exista um sujeito que esteja exercendo controle sobre a ação de jogar. Pois para este

pensador, a reflexão individual não passa de uma pequena parte da reflexão hermenêutica em seu todo.

Quando estamos diante de um quadro concebido por um artista, é necessário aceitar que o significado do que está ali pintado jamais se revela por completo. A pintura possui o poder de fazer com que o observador adentre em seu próprio mundo e se engaje num constante questionamento acerca deste mundo. A pintura não pode ser esgotada em uma compreensão definitiva porque o sentido desta pode se revelar a cada vez a partir do *diálogo* entre o horizonte do qual ela emergiu e o horizonte daquele que a interpreta. Assim, fica patente que a arte exerce no trabalho gadameriano um papel de demonstração do *diálogo* hermenêutico em sua verdade essencialmente *dialógica*. Mas na medida em que Gadamer fundamenta seus pressupostos e faz suas refutações quanto a perspectivas históricas, lança mão de caminhos novos de compreensão porque põe em relevo aspectos da realidade que nem sempre eram percebidos.

Nossos caminhos possibilitaram, a partir de diversas perspectivas, uma aproximação quanto a importantes aspectos do pensamento gadameriano. Negando aos mecanismos metódicos e científicos o caráter de único meio de acesso a verdade, Gadamer abre espaço para que outras formas compreensivas possam aparecer como importantes. É nesse ínterim que a arte desponta como provocação aos sentidos e a *compreensão*, mantendo sempre abertas as possibilidades compreensivas. O *jogo* da experiência com a arte não só mostra que podemos dialogar com as obras de arte e com a tradição, mas também nos desafia a um questionamento profundo quanto a nós mesmos, no que tange a nossos limites e capacidades.

Nesse sentido, segundo Gadamer, suas investigações colocam questões filosóficas no horizonte de demonstração da via hermenêutica como possibilidade aberta para compreensões. Segundo o filósofo, suas investigações colocam questões "(...) ao todo da experiência humana de mundo e da práxis da vida".²⁵ Com isso, entre outras questões, Gadamer assume uma das demandas postas em jogo por Kant. Trata-se da colocação da pergunta quanto à possibilidade de se ter conhecimento.

²⁵ GADAMER, Hans Georg. *Verdade e método*; tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997. p. 16.

Não era intenção de Kant, na verdade, prescrever à ciência moderna da natureza, como ela teria de se comportar para ser aprovada diante do tribunal da razão. Ele colocou uma questão filosófica, quer dizer, ele perguntou pelas condições de nosso conhecimento, através das quais torna-se possível a ciência moderna (...) ²⁶.

Segundo Gadamer, este tipo de questão possui primazia quanto a todo comportamento compreensivo estabelecido a partir da subjetividade, bem como é anterior a qualquer comportamento metodológico no sentido de compreender.

A título de conclusão, é importante que possamos deixar claro que Gadamer, a partir de Heidegger, considera a *compreensão* mais do que um modo de ser entre outros modos de comportamentos subjetivos, mas trata-se do “(...) modo de ser do próprio *dasein* (...)”. ²⁷ É nesse sentido que o conceito gadameriano de hermenêutica ganha seu lugar, fundado na abrangência que lhe caracteriza através da finitude e da historicidade da existência humana, abrangendo as experiências no mundo como um todo.

Referências

GADAMER, Hans Georg. *Hermenêutica da obra de arte*. Seleção e tradução de Marco Antônio Casanova – São Paulo: Editora Martins Fontes, 2010.

GADAMER, Hans Georg. *Verdade e método*; tradução de Flávio Paulo Meurer. – Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Filosofia/UFRJ
E-mail: weksley.gama@gmail.com

²⁶Ibid.

²⁷Ibid.