

**A crítica à consciência estética e o acontecer do jogo na hermenêutica
filosófica de Hans-Georg Gadamer**

*The criticism of aesthetic consciousness and the happening of game in Hans-Georg
Gadamer's philosophical hermeneutics*

*La crítica de la conciencia estética y la ocupación del juego en la hermeneutica filosófica de
Hans-Georg Gadamer*

Roney Lopes Brito¹

*Recebido em 25/07/2020
Aprovado em 18/10/2020*

Resumo: Este artigo busca apresentar a partir do pensamento de Hans-Georg Gadamer, uma discussão acerca de outro modo de saber, que se diferencia do modelo proposto pela ciência metódica, enfatizando-se a relação existente entre jogo e arte. Deste modo, busca-se apresentar a arte não apenas como um elemento de fruição estética, mas como um acontecer da verdade. Críticas são feitas a redução da obra de arte, a questões puramente estéticas, pois tal reducionismo é fazer o jogo da consciência metódica, que reivindica um monopólio da noção de verdade, limitando-se ao âmbito do que é cognoscível cientificamente. Gadamer busca reconhecer a partir da noção de jogo que a arte possui sua verdade, e esta noção será extremamente relevante para justificar o modo de conhecimento das ciências humanas. Na hermenêutica filosófica de Gadamer, o jogo não tem nada de subjetivo. De modo contrário, aquele que joga, é que se encontra, transportado para uma realidade que o “ultrapassa”, ou seja; aquele que participa de um jogo se dobra à autonomia do jogo. Aquele que lê um poema é tomado por aquilo que está lendo. O indivíduo encontra-se engajado em um encontro que o transforma.

Palavras-chave: Jogo; Arte; Hermenêutica; Consciência estética.

Abstract: This article seeks to present, from the thought of Hans-Georg Gadamer, a discussion about another way of knowing, which differs from the model proposed by methodical science, emphasizing the relationship between game and art. In this way, it seeks to present art not only as an element of aesthetic enjoyment, but as an event of the truth. Criticisms are made of the reduction of the work of art to purely aesthetic issues, since such reductionism is to play the game of methodical consciousness, which claims a monopoly of the notion of truth, limiting itself to the scope of what is scientifically knowable. Gadamer seeks to recognize from the notion of game that art has its truth, and this notion will be extremely relevant to justify the way in which the human sciences are known. In Gadamer's philosophical hermeneutics, the game is not at all subject. On the contrary, the one who plays is the one who is transported to a reality that “surpasses” him, that is; he who participates in a game doubles the game's autonomy. He who reads a poem is taken for what he is reading. The individual is engaged in an encounter that transforms him.

Keywords: Game; Art; Hermeneutics; Aesthetic awareness.

Abstrakt: Dieser Artikel versucht, aus dem Gedanken von Hans-Georg Gadamer eine Diskussion über eine andere Art des Wissens zu präsentieren, die sich von dem von der Methodenwissenschaft vorgeschlagenen Modell unterscheidet und die Beziehung zwischen Spiel und Kunst betont. Auf diese Weise soll Kunst nicht nur als Element ästhetischen Genusses, sondern als Ereignis der Wahrheit dargestellt werden. Es wird kritisiert, das Kunstwerk auf rein ästhetische Fragen zu reduzieren, da ein solcher Reduktionismus das Spiel des methodischen Bewusstseins spielen soll, das ein Monopol des Wahrheitsbegriffs beansprucht und sich auf den Umfang des wissenschaftlich Erkennbaren beschränkt. Gadamer versucht aus dem Begriff des Spiels zu erkennen, dass Kunst ihre Wahrheit hat, und dieser Begriff wird äußerst relevant sein, um die Art und Weise zu rechtfertigen, in der

¹ Doutorando em Filosofia pela Universidade de São Paulo (USP) e Professor de Filosofia do Instituto Federal do Maranhão (IFMA). Contato: roneylopes@ifma.edu.br / <http://orcid.org/0000-0003-4994-1074>.

die Geisteswissenschaften bekannt sind. In Gadamers philosophischer Hermeneutik ist das Spiel überhaupt kein Thema. Im Gegenteil, derjenige, der spielt, ist derjenige, der in eine Realität versetzt wird, die ihn „übertrifft“, das heißt; Wer an einem Spiel teilnimmt, verdoppelt die Autonomie des Spiels. Wer ein Gedicht liest, wird für das gehalten, was er liest. Der Einzelne ist in eine Begegnung verwickelt, die ihn verwandelt.

Schlüsselwörter: Spiel; Kunst; Hermeneutik; Ästhetisches Bewusstsein.

Introdução

Hans-Georg Gadamer tomou como referência para o desenvolvimento de uma filosofia hermenêutica pautada na linguagem, na história e na tradição, as últimas obras do filósofo Heidegger. Arte, História e Linguagem são os elementos que suscitarão as problemáticas tratadas na obra *Verdade e Método*.

O propósito de Gadamer não é o de elaborar regras que sirvam de guia metodológico para as Ciências do Espírito. Além disto, também não tem como propósito investigar as raízes teóricas das Ciências do Espírito com objetivo de direcioná-las à uma práxis a partir dos conhecimentos adquiridos. A intenção de Gadamer é eminentemente filosófica, pois o que está em jogo não é o que fazemos ou deveríamos fazer, mas o que acontece conosco a partir de nosso querer e fazer.

Um dos pontos centrais de investigação da obra supracitada, é o de lidar com um legado humanista que marca as Ciências do Espírito em relação a outros caminhos de investigação moderna. Além disso, busca explorar experiências de caráter extracientífico, como o jogo da arte. Um dos espaços privilegiados, onde as Ciências do Espírito vêm a confluir com formas da experiência fora da ciência e onde se manifesta de um modo paradigmático essa “experiência da verdade” que “não se deixa verificar pela metodologia científica” e “que não pode ser alcançada por outros caminhos” é na visão de Gadamer a experiência da arte.

A presença da metodologia própria da ciência moderna, sempre buscou impor-se de um modo generalizante. Contudo, na visão de Gadamer, não se trata de estabelecer que o procedimento metodológico seja totalmente dispensável nas Ciências do Espírito. Além disso, não há o intuito de reestabelecer o conflito metodológico existente entre Ciências da Natureza a Ciências do Espírito. O que parece se apresentar como problema, não é o de estabelecer uma diferença entre os métodos destas ciências, mas quanto aos objetivos do conhecimento. A partir deste ponto, a Hermenêutica busca trazer à tona a consciência de um fato que fora ocultada e desconhecida na disputa metodológica dos neokantianos. Kant não tinha o propósito de prescrever para a ciência moderna da natureza, o como esta deveria proceder a

partir dos ditames da razão. O que de fato Kant propôs foi uma questão filosófica acerca das condições de possibilidade do nosso conhecimento, que possibilitam o desenrolar das ciências modernas. Em meio a isto, a obra *Verdade e Método*, volta-se a experiência humana de mundo e suas vivências, levantando a questão sobre a possibilidade da compreensão. Dito de outro modo, pergunta-se pelo caráter hermenêutico da compreensão (*Verstehen*) do sentido.

Heidegger buscou mostrar por meio de sua analítica do *Dasein* que a compreensão não diz respeito a um comportamento do sujeito, mas corresponde ao modo de ser, que é inerente ao ser-aí. Diante disto, a hermenêutica busca mostrar a dinâmica do ser-aí, aquilo que constitui sua finitude e singularidade, enquanto se encontra diante de sua experiência de mundo. Em Gadamer, o conhecimento matemático não pode impor limites ao conhecimento hermenêutico, tanto do seu modo particular de proceder ou em seu âmbito estético. No que diz respeito ao âmbito estético, o gosto forma-se necessariamente de acordo com algo que estabelece o fim para o qual se forma.

O realizar da compreensão que envolve a experiência da obra de arte, busca superar todo e qualquer historicismo por meio desta experiência. A experiência acaba comunicando muito mais do que a consciência estética. A arte não pode ser resumida a um objeto do gosto, mesmo quando se refere a um gosto refinado. A investigação gadameriana tem o propósito de observar e mostrar aquilo que é comum a todo modo de compreender. A compreensão aqui, não faz referência a um comportamento subjetivo (de um sujeito em relação a um objeto), mas trata-se de algo que pertence a uma história dos efeitos, ou seja; pertence ao ser do que se compreende. Observa-se a partir disto, que a hermenêutica busca evitar um modo de compreensão que se aproxime das filosofias da consciência próprias da modernidade.

Uma das teses muito forte presente na obra *Verdade e Método*, é que na medida em que se compreende a tradição no presente, esta ocorre a partir da história efetual que segue operante afirmando a metodologia da ciência moderna histórica, fazendo do transmitido pela história, um “objeto”, semelhante a um dado experimental, como se a tradição fosse estranha e incompreensível. Ao tecer suas críticas à consciência histórica, Gadamer defende a tese de que o homem é finito, histórico, vê e compreende sempre a partir do seu ponto de vista, situado no tempo e no espaço; não podendo colocar-se acima da relatividade inerente à história e procurar um conhecimento histórico que seja objetivamente válido. Dilthey solicita de modo inconsciente às ciências um conceito de método indutivo, já Gadamer observa que a experiência histórica não é um processo (*Verfahren*) nem possui o anonimato de um método. A experiência histórica tem um tipo de objetividade completamente diferente e adquire-se de um modo completamente diferente.

O termo círculo hermenêutico, totalidade e relação entre as partes e o todo nos permite pensar no saber histórico não como um objeto de um saber histórico, ou de um saber filosófico, mas como momento efetual do próprio ser. Por meio da compreensão prévia, que é abertura do ser-aí, nós já sempre levamos conosco o sentido do que buscamos. Disso resulta o círculo da compreensão ou o círculo hermenêutico. Ele é a expressão da estrutura existencial da antecipação do próprio ser-aí. Trata-se de um movimento circular da interrogação pelo sentido do ser, que busca a explicitação do sentido do ser. O círculo esconde em si sempre a possibilidade autêntica de um conhecer mais originário. Tal originalidade, depende do desenvolvimento de antecipações conforme as coisas em si mesmas. A análise da compreensão nos mostra que nela sempre nos movemos no círculo, porque, no sentido que buscamos na compreensão, sempre antecipamos o horizonte a partir do qual compreendemos tal e tal coisa. Sempre partimos de uma situação hermenêutica. Esta por sua vez implica a circularidade. O homem envolvido pela circularidade não pode prescindir da sua condição de ser adiante de si mesmo, da sua condição de projeto.

Diante disto, é válido ressaltar que no pensamento de Heidegger, surge um elemento estranho que impede o movimento da viravolta, previsto desde a origem de *Ser e Tempo*, quando o tempo se mostraria como o horizonte no qual o ser-aí compreende o sentido do ser e exige a continuação do pensamento de Heidegger no plano da historicidade. A partir de então, o círculo hermenêutico aparecerá no pensamento do filósofo supracitado, mas sem referências explícitas. Este fator será relevante para o desenrolar do pensamento de Gadamer, pois é a partir dele que arte, história e linguagem correspondem a essências que solicitam a atuação do homem como intérprete das coisas mesmas.

Há uma relação entre mensagem e mensageiro em que o mensageiro vem da mensagem, por já ter ido em direção a ela. No jogo da linguagem, por exemplo, nós não falamos sem que a palavra nos revele sua essência e a palavra não manifesta sua essência sem que nós de algum modo falemos. O homem é aquele que revela o sentido do ser. Esse sentido que o homem revela é propiciado pelo ser. O homem por meio de seu propósito é dom do ser. É o ser que utiliza o homem para projetar o horizonte em que se manifesta. Arte, história e linguagem nos envolvem e de algum modo nos determinam, pois correspondem a verdade do ser enquanto acontecimento.

O jogo é um acontecer que não se esgota na consciência do jogador, portanto é algo mais do que um comportamento subjetivo. A linguagem não é algo que se esgota na consciência de quem fala, e por conta disto é muito mais que um comportamento subjetivo.

Gadamer, ao tecer críticas as noções de jogo provenientes da estética alemã, busca retirar-nos do subjetivismo daquele que joga. O jogo não é algo que se direciona exclusivamente ao comportamento do jogador, suas vontades e disposições psicológicas. O jogo diz respeito a um espaço prévio que se abre para que possa haver criação e contemplação no âmbito do artístico. O jogo é uma forma lúdica que permite uma abertura de espaços de onde emergem sentidos, e possui regras previamente estabelecidas. Diante do exposto até aqui, este artigo tem como objetivo mostrar que todos nós de algum modo somos jogadores que nos encontramos imersos em meio a uma teia de sentidos que permite nossa locomoção em um mundo que nos é próprio.

Gadamer e a crítica à consciência estética

No tópico *Os Aspectos problemáticos da formação estética*, na primeira parte de *Verdade e Método*, Gadamer nos alerta a partir da crítica fenomenológica aplicada à psicologia para o fato de que nos enganamos quando queremos pensar o modo de ser do estético a partir do ponto de vista da experiência da realidade ou quando buscamos compreendê-lo como uma modificação desta mesma realidade.

No entanto, o retorno fenomenológico à experiência estética ensina que esta não pensa de modo algum a partir dessa referência; antes, vê a verdade genuína naquilo que ela experimenta. A isso corresponde o fato de que a experiência estética, por sua natureza, não pode ser frustrada por uma experiência genuína da realidade (GADAMER, 2014, p. 133).

No voltar-se para o que acontece na obra de arte, e não no sujeito que de algum modo é afetado pela obra de arte, apresenta-se a arte como algo que não acontece na subjetividade. O que acontece é que a consciência estética entende o conceito de estético como oposta à realidade. Com isso a consciência estética suspende a si mesma na medida em que somente em sua dimensão própria, consegue ver o puro estético, perdendo o retorno à realidade.

Gadamer considera-se como parte de uma tradição fenomenológica, que tece críticas ao psicologismo, justamente por reduzir seu objeto a dados processos psicológicos. A hermenêutica filosófica, enquanto uma teoria do saber, amplia a ideia de uma razão instrumental, recoloca e fundamenta a problemática do conhecimento e da metafísica. A hermenêutica filosófica diz respeito a uma totalidade não totalmente objetificável, e diferente da metafísica moderna, acaba por retomar e reconstituir o esquema sujeito-objeto em um nível relacional situado historicamente, onde os dois polos são conservados e ampliados. Já o psicologismo reduz o objetivo ao subjetivo quando confunde o conteúdo de um pensamento com o ato de pensar.

Pensadores como Husserl e Heidegger criticam na “relação de conhecimento” a primazia do sujeito, como se estivesse separado do mundo, para poder pensar a relação sujeito/mundo. Em Husserl, o pensar retorna da experiência científica ao mundo da vida, para encontrar nesta sua fundamentação original de sentido a verdade, ao passo que o caminho de Bacon vai na direção contrária, da insuficiência e da incerteza da experiência do mundo da vida com suas induções ocasionais em direção à experiência científica, na qual a indução encontra seu aperfeiçoamento científico em favor de uma generalização metódica bem ordenada (indução).

Retomando o pensamento heideggeriano, é possível afirmar que ele radicaliza a crítica a uma consciência hipostasiada, quando tem o intuito de transformá-la em uma crítica ontológica pressuposta pela consciência e encontrando sua divisa na noção de *Dasein* como “ser no mundo”. Daqui Gadamer retira a crítica a noção de uma consciência isolada do mundo para elaborar a sua crítica em relação à consciência estética. Deste modo, a hermenêutica filosófica de Gadamer, busca descrever a compreensão, não controlada por atos psicológicos da subjetividade, mas que a envolve ao trazer algo à fala, algo que ao invés de ser reduzido ao sujeito a coloca numa experiência que o subjaz. A compreensão do sentido daquilo que vem à fala, não é algo que se revolva por meio de operações subjetivas, de modo contrário, o sentido é aquilo que é visado na experiência hermenêutica, mas que não é inteiramente decidido, fixado ou absorvido no sujeito.

A teoria da experiência hermenêutica pode ser considerada como o núcleo de VMI, onde a experiência estética se revela como uma experiência de verdade que ultrapassa o âmbito submetido ao controle do método científico. Trata-se da não-objetificabilidade da experiência, da verdade. Trata-se da autenticidade dela enquanto critério de concepção da experiência hermenêutica, pois toda e qualquer experiência autêntica só se faz uma vez (ROHDEN, 2002, p. 98).

Ainda na primeira parte da obra supracitada, Gadamer enfatiza que a abertura é um caráter da experiência. É a abertura que prepara a disponibilidade humana para uma relação com o ser a partir de um enraizamento linguístico e concreto do mundo. Há assim, uma contrariedade em relação ao modelo epistemológico moderno da abertura humana, cujo lema principal era, desde a redução baconiana da experimentação: conhecer para melhor dominar ou dito de outra forma “Saber é poder”.

Na experiência estética em particular, acabamos por demorar naquilo que percebemos pois há aí algo mais que um conceito determinado, do que um significado dado. Em Gadamer, ao contrário do que é defendido na consciência estética, na experiência estética, não se para de estabelecer relações, ou seja; nossa percepção não é um reflexo do que é proporcionado pelos sentidos. Nossa percepção possui uma ligação com um conjunto de significados que se

estrutura historicamente e quando algo foge daquilo que estamos acostumados no que diz respeito ao mundo o qual fazemos parte, surge uma sensação de estranhamento. Por exemplo, quando temos contato com uma língua estrangeira, buscamos encontrar relações com nossa própria língua, a partir de nosso horizonte de compreensão, para que pouco a pouco possamos compreender a língua.

A hermenêutica de Gadamer, possui como principal pressuposto os nexos de significado em que nos encontramos, e compreende o fenômeno como algo imbricado em uma interpretação, onde percebemos algo como algo. “Há sempre um aprender enquanto... Todo apreender enquanto... articula o que está ali, abstraindo de... vendo na perspectiva de... vendo em conjunto com...” (GADAMER, 2014, p. 141).

O ver é um ler articulador daquilo que se encontra aí e que acaba abstraindo de muita coisa que está aí, de modo que já não está mais aí para o olhar, mas orientado por suas antecipações, o ver também tem a possibilidade de “pôr” o que não se encontra aí. É possível se imaginar também a tendência a não variação que atua no olhar, de maneira que sempre se veem as coisas de forma igual. Não é possível ver sem interpretar, ou seja; “ver significa de algum modo articular”. Quando tratamos de uma representação significativa em obras de arte plásticas, desde que não sejam abstratas e desprovidas de objeto a significabilidade assume uma função diretriz. “Só quando reconhecemos o que está apresentado, poder ‘ler’ uma pintura, e é só então que ela é realmente uma pintura. Ver significa articular” (GADAMER, 2014, p. 142). Na linguagem por exemplo, é só quando compreendemos um texto – ou no mínimo, quando dominamos um idioma por meio da escrita – que ele poderá ser para nós uma obra de arte inerente à linguagem. Quando escutamos a “música absoluta”, é necessário, que a “compreendamos”. Quando a compreendemos, ou seja; quando ela fica “clara” para nós, a música se torna uma configuração artística para nós. Deste modo, o ver não é algo imediato, especialmente na experiência da arte.

Quanto mais nos inserimos e permanecemos aí, tanto mais eloquente, tanto mais multifacetada, tanto mais rica se mostra a permanência. A essência da experiência de tempo da arte é que aprendemos a nos demorar. Talvez esta seja a correspondência apropriada entre a nossa finitude e aquilo que denominamos eternidade. (GADAMER, 2010, p. 187).

É preciso de fazer uma leitura da obra para que se possa compreendê-la, e isto ocorre por meio da articulação entre as partes e o todo, no intuito de se encontrar a unidade de sentido presente na obra de arte. A articulação entre as partes e o todo, não se trata de algo aleatório do estético e do significado (forma e significado), como pretendia a consciência estética, mas a unidade indissolúvel que a arte apresenta.

A consciência estética, ao negar que a arte encontra-se em um meio previamente dado (no sentido de interpretado), acaba por conceber a arte de um modo ineficaz. Para que possa ser feita justiça a arte, faz-se necessário que a estética ultrapasse a si mesma e distancie-se da “pureza” do estético.

Antes da proposta de uma hermenêutica filosófica, pensou-se a arte através de uma consciência que é afetada pela obra de arte, que não percebe muitas vezes na obra de arte aquilo que ela de fato é, ou que a pensa a partir da criação do gênio. Tais modos de pensar a arte são insuficientes, pois não tomam a arte em si mesma, pois buscam dar uma resposta para a questão da arte a partir de extremos da subjetividade: 1. O espectador que é afetado pela obra de arte 2. O gênio que cria de modo inconsciente.

Ao focar no fenômeno da arte, como aquilo que revela a verdade que se encontra em jogo na compreensão, Gadamer não se dispôs a entrar em acordo com uma teoria estética que reúne elementos do idealismo kantiano e de suas implicações no romantismo. O próprio Gadamer, nos apresenta uma justificativa para tal posicionamento:

Vi claramente 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 não podiam ser compreendidas a partir daí (GADAMER, 2011, p. 565).

É um inconveniente, retomar um pensar a arte a partir de uma situação hermenêutica tradicional, e na tentativa de superar isso, Gadamer sente a necessidade de retomar o desconstrucionismo elaborado por Heidegger. Gadamer buscará a partir de então remover o horizonte que impedira uma intuição da situação originária da arte. Suspende a partir de então pontos de vista, posicionamentos teóricos e marcos conceituais de uma racionalidade estética e metódica que interpretava a verdade da arte a partir da noção de uma “satisfação desinteressada” ou como resultante de um “equilíbrio entre faculdades”. Opondo-se à visão de que a arte permite unicamente acesso a um arsenal de sentimentos unicamente “estéticos” (consciência estética) Heidegger nos fala do ser (ontologia) da obra de arte de modo inovador.

Para Heidegger, a arte é reveladora e, nesse sentido, é verdadeira. A verdade precisa ser compreendida em seu sentido heideggeriano antes de a conectarmos com a arte. A principal tradição filosófica tende a falar sobre a verdade como um tipo de precisão, onde a mente corresponde racionalmente ou empiricamente à natureza do mundo. A correspondência ou precisão é somente uma forma, para Heidegger de apropriar o termo grego à verdade, *aletheia*; um outro sentido do termo tem mais a ver com revelação ou o ato de manifestar algo abertamente. Em outras palavras, a arte para Heidegger, assim como a verdade em si, é uma manifestação aberta ao mundo. A arte revela. (LAWN, 2011, p. 120).

A partir da referência de Heidegger, Gadamer toma a verdade (*aletheia*) não mais como uma mediação entre intelecto e o objeto (coisa), mas como uma experiência

hermenêutica em que a arte, história e linguagem constituem-se como horizontes privilegiados que nos revelam a verdade, não mais nos moldes de uma noção de método científico. Gadamer discorda de uma noção de jogo da arte que expressa o desejo subjetivo orientado pela consciência, possibilitando ao indivíduo relacionar-se com uma determinada obra de arte.

A terceira crítica de Kant, apresenta uma arte que está preocupada com o sentimento, o que acaba por constituir uma “subjetivação” da arte, pois a arte é reduzida assim a uma espécie de experiência pessoal, não conseguindo ir adiante, para além do sentimento. Para Gadamer, a arte parece ser muito mais do que algo capaz de gerar deleite ou terror.

A estrutura (sujeito-objeto) que caracterizava a arte, necessita ser superada para que ocorra uma “autêntica” experiência da arte a qual todos nós de algum modo estamos inseridos em sua situação ou nela de algum modo nos encontramos em jogo. Faz-se necessário deixar de lado aquela ideia de que um pôr do sol que nos causa encantamento é um caso dos pores do sol. De modo contrário, ele é um pôr do sol único (marcado por uma singularidade), que nos é apresentado pelo *Himmel Trauerspiel* (luto do céu).

É no âmbito da arte que surge efetivamente como óbvio que a obra de arte não é experimentada enquanto tal quando é inserida apenas em outras conexões. A “verdade” que ela tem para nós não consiste em uma legislação universal que se apresenta nela. [...] designa muito mais o fato de, mesmo naquilo que é aparentemente apenas o particular da experiência sensível e que costumamos relacionar sempre com um universal, algo nos retém repentinamente em face do belo e nos obriga a permanecer junto ao que aparece individualmente (GADAMER, 2011, p. 157).

Deste modo, para apreendermos a experiência da arte, é necessário que em algum momento mergulhemos nas profundidades da linguagem e no seu misticismo, ousando criar novas palavras – como por exemplo a palavra *Anbild* (Imagem), um termo em que se concentra a visualização da imagem. Vemos a imagem a partir das coisas e imaginamos a imagem nas coisas.

Em relação à tradição romântica, bem como a formação de uma consciência estética, Gadamer tece algumas críticas no sentido de que ambas seguem o mesmo caminho adotado pelas ciências humanas. As ciências naturais, durante muito tempo foram tomadas como a referência para as ciências humanas; ou seja; o fato de não de adotar a metodologia das ciências naturais implicaria em resultados insatisfatórios.

Relegar a determinação ontológica do estético ao conceito da aparência estética tem pois seu fundamento teórico no fato de que o predomínio do modelo de conhecimento das ciências da natureza acaba desacreditando todas as possibilidades do conhecimento que se encontram fora dessa nova metodologia (GADAMER, 2014, p. 134).

É válido ressaltar que Gadamer não tem nada contra o saber metódico enquanto tal, ou seja; ele reconhece a sua legitimidade, mas critica a sua imposição como o único modo de conhecimento que tende a nos tornar “cegos” em relação a outros modos de saber como o humanismo por exemplo. Neste sentido, uma reflexão que de fato queira fazer jus à verdade das ciências humanas, decorrente da “hermenêutica” não é necessariamente uma metodologia.

A busca a partir de então, passa a ser por um modo de se suplantar a radical subjetivação do estético que teve início com a *Crítica do Juízo Estético* de Kant. Houve, a fundamentação do juízo estético na subjetividade, como uma concepção quanto ao seu conteúdo, causando um embaraço entre ato e conteúdo do ato, reportando também o conteúdo à subjetividade. O que levou Kant a referir o juízo estético ao estado do sujeito foi uma abstração metodológica, que teria por finalidade um trabalho de fundamentação bem determinado e transcendental. “[...] em seguida, essa abstração estética veio a ser compreendida a partir da perspectiva do conteúdo, sendo transformada na exigência de se compreender a arte meramente do ponto de vista estético” (GADAMER, 2014, p. 149). Tanto o juízo estético, como a noção de gênio, é visto enquanto subjetividade, como criação genial e isso só é apreendido pelo espectador por meio de uma vivência (experiência).

A subjetivação kantiana do conceito de gosto ao desacreditar qualquer tipo de conhecimento teórico, exceto o das ciências naturais, compilou as ciências humanas a confiar na metodologia das ciências naturais para se conceituarem. Assim, a tradição humanista em que as humanidades poderiam ter se reconhecido foi abandonada e seguiu o caminho da estética e subjetivação do julgamento.

Tomando como referência a função educacional da arte, Gadamer busca reverter o que observa como “subjetivação” da estética que teve o seu início com Kant. A arte possui em Gadamer uma função pedagógica no sentido de que apresenta seus objetos de um modo tal que a compreensão do público pode ser aprimorada e até movida para uma mudança de vida. A menos que o público tente se proteger do confronto com a própria vida que a arte provoca, a experiência da arte é aquela em que o público é necessariamente envolvido na obra, a experimenta como autoridade e aprende a ver seu próprio mundo a luz a obra de arte. Neste sentido, a experiência estética se revela como uma forma de conhecimento, e um dos tipos de arte que nos permite ver o nosso próprio mundo é o drama trágico.

É válido ressaltar que as críticas de Gadamer à consciência estética, se deve ao fato dela promover uma alienação do nosso verdadeiro ser histórico e por conta disso suas características não correspondem a uma teoria. Muitas teorias carregam consigo, conceitos

que são inerentes a uma tradição e ao pensarmos e experiencarmos a arte, percebemos os efeitos de tais conceitos no movimentar de uma tradição.

Na consciência estética, encontram-se ausentes elementos que de algum modo define a experiência hermenêutica: a fala da tradição, a unidade de sentido e a temporalidade da compreensão. Na consciência a arte não se relaciona com a autocompreensão do sujeito ou com o tempo, pois é vista como um objeto atemporal que se dá a sensibilidade para apreciação ou vivência do sujeito.

As consequências de uma concepção deste gênero são inúmeras. Em primeiro lugar não há qualquer modo adequado de avaliação da arte que não seja o da satisfação perceptiva. Não há preceitos para a arte em termos de conteúdo, pois que a arte não é conhecimento. Fazem-se distinções tortuosas entre a forma e o conteúdo da arte; o prazer estético é atribuído a primeira. A arte deixa de ter um lugar definido no mundo pois nem ela nem o próprio artista pertencem ao mundo de um modo determinado. A arte é deixada sem qualquer função e o artista sem qualquer lugar na sociedade. A sacralidade evidente da arte, que experimentamos quando protestamos contra a destruição absurda das grandes obras de arte, não é de modo algum legitimada. E certamente que o artista não tem pretensões a ser um profeta pois tudo aquilo que cria e quer é uma expressão formal do sentir quer um prazer estético (PALMER, 2006, p.172).

Tal concepção de arte, é contrariada quando entramos em contato com grandes obras de arte. O encontro com uma grande obra de arte, abre-nos o mundo e na medida em que deixamos de considerá-la como um objeto e passamos a vê-la como um mundo, percebemos que a arte não é percepção sensível, mas conhecimento. Aos nos deparamos com uma obra de arte abrem-se os horizontes de nosso mundo e de nossa autocompreensão, de modo a vermos o mundo sob uma nova perspectiva. Mesmos os utensílios comuns e habituais, surgem a uma nova perspectiva. Deste modo, a obra de arte não é um mundo separado de nós, pois se fosse, não iluminaria nossa autocompreensão.

O encontro com uma obra de arte, não nos lança em um universo estranho, não nos afastamos do tempo e da história. Nos tornamos cada vez mais presente. Ao compreendermos uma obra de arte trazemos para a cena a experiência que possuímos e aquilo que somos. É a nossa autocompreensão que é avaliada e posta em jogo. Não somos nós que interrogamos a obra de arte, mas ela que nos interroga, nos fazendo refletir sobre o que provocou o seu ser. A experiência da obra de arte nos abarca e surge da continuidade de nossa autocompreensão. O mundo da obra de arte nos toma, assim como um jogo de futebol, que envolve a torcida, e tal momento mostra-se como um mundo fechado em si mesmo e ao mesmo tempo autossuficiente. Segue-se daí o seguinte questionamento: Pode-se considerar a obra de arte uma continuidade do nosso mundo?

A resposta a esta pergunta pode ser dada em um sentido ontológico, pois ao contemplarmos e participarmos de uma obra de arte, penetramos em seu mundo e sentimo-nos

em nossa morada. O artista acaba por revelar o ser. O artista capta a realidade por meio da imagem (a forma). O artista “constrói” o mundo da experiência e da autocompreensão em que vivemos, em que nos movimentamos cotidianamente e adquirimos o ser. A legitimidade de uma obra de arte encontra-se no fato de revelar o ser e a sua compreensão vem através de sua abertura ao ser, ou mais precisamente no ouvir a questão que a obra de arte nos impõe. Todavia, apenas compreendemos este “novo mundo” propiciado pela bela obra de arte devido ao fato de que participamos das estruturas da autocompreensão que o tornam verdadeiro para nós. A mediação desta autocompreensão é a forma. A experiência do ser é transformada pelo artista em uma forma ou imagem.

A fusão da verdade ou ser representada na forma, é tão completa que de novo ocorre. Há uma mediação total de modo que a inter-relação dos elementos na forma constitui o seu próprio mundo e não uma simples cópia de qualquer coisa. Esta aparente autonomia não é a autonomia sem finalidade e isolada da consciência estética mas a mediação do conhecimento no sentido mais fundo do termo; a experiência da contemplação da obra de arte faz deste conhecimento um conhecimento partilhado (PALMER, 2006, p. 173).

Em oposição a um ponto de vista que se recusa a situar a arte, porque a percebe a luz da consciência estética, Gadamer apresenta a ideia de uma arte que desempenha um papel decorativo. A arte situa-se, exige um lugar e cria para si um lugar aberto. As obras de arte não pertencem aos museus, onde se reúnem em um lugar não localizado. Faz-se necessário se reabilitar o elemento decorativo e ocasional da arte, que fora desacreditado por uma estética que se baseou simplesmente na pura forma ou manifestação da experiência. Segundo Palmer (2006, p. 175), “A arte não é sem tempo nem sem lugar. O primeiro item programa gadameriano é encontrar um meio de recuperar um horizonte que inclua de modo conjunto arte e história”. O ponto de vista de uma estética baseada no puramente estético ou na experiência procedem de uma premissa equivocada que refere uma obra de arte ao seu sujeito, numa relação sujeito-objeto.

Diante disso, apenas quando conquistarmos um horizonte de interrogação (no caso o jogo) que transcenda o velho modelo do esquema sujeito-objeto, é que vislumbraremos a abertura de um caminho para compreendermos a finalidade, o como, a temporalidade e o lugar da obra de arte. A hermenêutica é o que pode mostrar um caminho mais adequado para uma reflexão sobre a arte, resgatando a sua autonomia e os laços que possui com a história e com o mundo. É por meio da hermenêutica e da experiência da arte, que o humano se reconhece como ser no mundo. E diante disso, é a noção de jogo desenvolvida por Gadamer, que nos permitirá compreender o como da arte a partir de si mesma, ou seja; de sua experiência, a partir das seguintes perguntas 1. Em que aspecto é que uma imagem se

distingue da cópia de algo? 2. Como é que, deste ponto de vista, surge a relação da representação da imagem com o seu mundo?

A noção de jogo como acontecimento na hermenêutica filosófica de Gadamer

Na busca de um outro modelo de saber, que difere do modelo metódico de se fazer ciência, Gadamer toma como referência na primeira parte de sua obra *Verdade e Método*, a experiência da arte. A obra de arte não nos oferece apenas um prazer estético, ela nos permite um encontro com a verdade. Deste modo, reduzir a obra de arte a uma questão estética é deixar-se levar pelo jogo de uma consciência metódica, que reivindica para si um poder específico sobre a noção de verdade, delimitada a ordem daquilo que é cognoscível de um modo científico. Contudo, para Gadamer, faz-se necessário que reconheçamos que a arte possui também a sua verdade. Com isto, ocorre um alargamento da noção de verdade que fará jus ao modo de conhecer das ciências humanas.

Com o objetivo de pensar o encontro com a verdade, Gadamer estabelece que a compreensão de uma obra de arte ocorre a partir do momento em que nos deixamos ser conduzidos por seu jogo.

Ao captar as analogias entre a obra de arte e o jogo, e ao considerar a estrutura do jogo como o modelo orientador de uma estrutura que tem a sua autonomia própria mas que no entanto se mantém aberta ao espectador, Gadamer atingiu algumas metas essenciais. [...] Transcende-se o ponto de vista de uma estética centrada na subjetividade e sugere-se uma estrutura que mostra a inadequação do esquema sujeito-objeto relativamente à compreensão de um jogo e, consequentemente, à obra de arte (PALMER, 2006, p. 178).

No jogo, não somos dirigentes, mas somos tomados, encantados pela obra, que nos faz participar de uma verdade superior (transcendente). Gadamer inclui em sua noção de jogos sentidos metafóricos:

Se considerarmos o uso da palavra “jogo” dando preferência ao significado figurado, resultará o seguinte: falamos 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, até mesmo do jogo das palavras (GADAMER, 2014, p. 156).

O movimento que é inerente ao jogo não possui nenhum alvo em que termine, mas renova-se em constante repetição. O movimento de *vaivém* é central para que se determine a essência do jogo que chega a ser indiferente quem ou o que executa esse movimento. O movimento do jogo enquanto tal, também não possui um substrato. O jogo ao ser jogado, ou desenrolar-se como jogo não possui um sujeito que seja fixo que jogue ali. Deste modo, o jogo é a realização do movimento enquanto movimento. É possível se falar em um jogo das cores e deste modo não estamos nos referindo ao jogar de uma única cor com outra, mas

estamos fazendo referência ao processo em que se mostra uma multiplicidade variada de cores.

Na primeira parte de *Verdade e Método*, o jogo é apresentado por Gadamer como algo essencialmente filosófico, ou seja; Trata-se de um fio condutor das temáticas sobre o acontecer da verdade no fenômeno da arte. “Quando, no contexto da experiência da arte, falamos de jogo, não pensamos [...] “na liberdade de uma subjetividade que se ativa a si mesma no jogo, mas na obra de arte mesma” (GADAMER, 1990, p. 97). O autor supracitado parte da clareza de que existe na essência das artes em geral (plásticas, cênicas (tragédia, comédia), entre outras) um caráter de jogo. A jogabilidade (o jogar), é um elemento que vai se apresentando de modo natural nos jogos e a arte vai se manifestando naturalmente (consoante a natureza), pondo em jogo *infinitas possibilidades*.

O que parecia impossível, torna-se possível no acontecer do jogo. Quantas equipes de futebol, não conseguem uma virada sobre os seus adversários nos minutos finais de uma partida de futebol? Quantas equipes de futebol, não conseguem arrancar um empate em uma partida de futebol nos segundos finais da partida? Quantas vezes aquilo que parecia impossível em uma partida de futebol, acaba acontecendo e surpreendo a todos? Diante disto, não se pode mesmo duvidar de que o jogo, encontra-se aberto a *infinitas possibilidades*. Quem joga, de algum modo joga com possibilidades. Possui a liberdade de decidir de um modo ou de outro, por esta ou por aquela possibilidade. Há uma liberdade no jogo, que não se encontra isenta de riscos. O próprio jogo é um risco para o jogador e apenas se joga com possibilidades sérias. Ao engajar-se em um jogo acaba por permitir que as infinitas possibilidades em um determinado momento o superem e se imponham. O jogado sente-se atraído pelo jogo, justamente pelos riscos que este impõe. Há para o jogador uma liberdade que encontra-se atrelada a riscos constantes, e que em determinados momentos do desenrolar do jogo é de algum modo restringida.

Todas as artes e os trabalhos artísticos, de alguma forma, se baseiam em jogos. [...] Numa apresentação de drama, isto é, “numa peça”, a audiência é essencial ao desempenho dos atores, da mesma forma que os espectadores fazem uma contribuição necessária ao jogo de futebol; por exemplo, os espectadores contribuem de alguma forma com o caráter do jogo (LAWN, 2011, p. 124).

Dinâmica sempre renovada, leve e descomprometida com as finalidades alheias à do próprio jogar, o jogo da arte é o que se evidencia no que Gadamer chama de “*vaivém*” (MERTENS, 2017, p. 71).

O movimento do vaivém é para a determinação essencial do jogo tão expressamente central que se torna indiferente quem ou o que realiza tal movimento. O movimento do jogo, enquanto tal, carece de substrato. [...] O jogo é pura realização do movimento (GADAMER, 1990, p. 71).

O *vaivém* inerente ao jogo é responsável pela imprevisibilidade do jogo, não permitindo que saibamos aprioristicamente acerca do seu término; deste modo, chegando o jogo ao seu término, é o *vaivém* que permitirá que o jogo sempre recomece. Pode-se afirmar que a essência do jogo reside no movimento de ir e vir, que não possui um objetivo fixo, que o leve a uma conclusão definitiva. Há uma mobilidade que abarca aqueles que estão inseridos no jogo. O jogo acaba se tornando “sujeito” do movimento, ou seja; faz-se acontecer a si mesmo. Existe uma primazia do jogo em relação à consciência dos jogadores. O jogo acaba por representar uma ordem em que o *vaivém* do movimento do jogo produz-se por si mesmo. É inerente ao jogo o fato de que o movimento não apenas não tem finalidade, nem intencionalidade, como também não exige esforço. O movimento é algo que:

...não está fixado em nenhum alvo no qual termine (...) O movimento, que é o jogo, não possui nenhum alvo em que termine, mas renova-se em permanente repetição. O movimento de *vaivém* é obviamente tão central para a determinação da natureza do jogo que chega a ser indiferente quem ou o que executa esse movimento. É o jogo que é jogado ou se desenrola como jogo (*sich abspielt*) nisso - não há um sujeito fixo que esteja jogando ali (GADAMER, 1990, p. 109).

O *vaivém* é inerente ao jogo, de tal modo que não permite aos jogadores, que joguem de forma isolada. Se há um *télos* no jogo, este não pode ser conhecido de modo definitivo, pois o seu *vaivém* não permite que se fixe o movimento conceitual. Deste modo, o jogo da arte e também o jogo da compreensão, bem como outros jogos possuem uma dinâmica incessante - uma teleologia (sem *télos*) predeterminado ou externo ao processo de conhecer.

Quem joga sabe que o jogo é somente jogo. O jogar cumpre sua finalidade quando aquele que joga entra no jogo, e, caso não o leve a sério, torna-se um desmancha prazeres. Assim, o modo de ser do jogo não permite que quem joga se comporte em relação ao jogo como em relação a um objeto. Aquele que joga sabe muito bem o que é o jogo e que o que está fazendo é apenas um jogo, mas não sabe o que ele sabe nisso (GADAMER, 1990, p. 107).

O jogo pode ser compreendido como um *medium* (processo medial) que não assume seu ser na consciência dos jogadores, mais o atrai para o seu espaço e preenche-o com o seu ser. O jogador acaba por experimentar o jogo como uma realidade que o ultrapassa. O jogo da arte cênica, por exemplo, ou até mesmo os jogos cômicos atrelado as religiões, precisam de algum modo estarem abertos aos espectadores, pois sem eles não é possível que alcancem um sentido, um significado.

Percebe-se que há uma primazia do jogo em relação à consciência dos jogadores. O jogo representa uma ordem em que o *vaivém* do movimento inerente ao jogo se produz por si mesmo. Tal movimento não apenas não tem finalidade, nem intenção, como também não exige esforço. Ele ocorre por si mesmo.

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. É o que aparece também no impulso espontâneo para a repetição, que surge no jogador e no contínuo renovar-se do jogo, que é o que cunha sua forma. (GADAMER, 1990, p. 158).

É válido ressaltar que o jogo enquanto arte, bem como jogo da compreensão nunca são definitivos, o que contribui para que a obra de arte desenvolvida por meio do jogo sempre tenha o seu significado (interpretação) em aberto. Portanto, ao possuir a sua significação em jogo, a verdade da arte, em seu modo primário, jamais é compreendida de um modo definitivo. E é justamente isto que faz da arte um saber enigmático e singular.

Em uma perspectiva ontológica, a noção de jogo encontra-se sempre em aberto, pois não alcança com conceitos que sejam definitivos, absolutos. A obra de arte, que acabamos de citar ou a experiência estética corresponde a um caso em que ocorre um jogo entre a obra de arte, o jogador e a experiência resultante desse jogar. Tal relação não pode ser compreendida em molde epistemológico de uma relação (sujeito-objeto) pois não há aqui um domínio do jogador sobre o jogo, o que implica pensarmos em uma compreensão que é circular e nunca definitiva. No jogo estético, o sentido da obra de arte não é determinado por um subjetivismo transcendental, mas instaurado a partir do jogo entre aquele que percebe e o que é percebido. A finalidade do jogo, não é predeterminada, pois este acontece enquanto experiência, possuindo uma natureza própria que não depende da natureza daqueles que jogam.

Deste modo, a compreensão da verdade que se encontra em jogo na arte apenas ocorre quando o jogador se abandona completamente ao jogar, ou seja; quando se dispõe a jogar deixando-se ser conduzido por ele. Por possuir um ritmo e oscilações, o jogo suscita nos envolvidos fascínio, tensão e êxtase que pode ser observado quando nos propomos a desempenhar uma atividade lúdica, por exemplo.

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. Mesmo quando se trata de jogos em que se procura realizar tarefas que alguém impõe a si mesmo, o atrativo do jogo é o risco de saber se “vai”, se “conseguirá” e se “voltará a conseguir”. Quem tenta dessa maneira é, na verdade, o tentado. Justamente essas experiências em que há apenas um único jogador demonstram que o verdadeiro sujeito do jogo não é o jogador mais o próprio jogo. É o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo e que o mantém nele. (GADAMER, 2014, p. 160).

Aos jogarmos nos deixamos envolver por um universo de sentido que nos apresenta um novo mundo, que amplia e retifica a nossa compreensão. Quem joga é de algum modo transformado; os atores na medida em que apresentam uma cena de teatro, deixam de existir e o que passa a existir é simplesmente aquilo que é representado por cada um. Segundo Rohden (2002, p. 147) “Há uma *transcendência* no interior do jogo, intrínseca nas cerimônias

fúnebres, por exemplo, que nada mais são do que uma tentativa de *transcender* e eternizar a própria vida”.

A essência do jogo é a autorepresentação, é o entregar-se ao jogo, é colocar-se em jogo. A autorepresentação do jogo contribui para que o jogador alcance a sua autorrepresentação, enquanto joga algo ou representa algo. A representação é um modo de ser do jogo, em que aquilo que é jogado, ao representar-se direciona-se e integra os espectadores por meio de seu movimento. A representação de um espetáculo, não visa a satisfação de uma ludicidade, mas permite a entrada na existência daquilo que é poético. A experiência hermenêutica tem o seu acontecer como um jogo entre o ser e o vir a ser na medida em que se representam. O jogo é movimento, é um caminho de altos e baixos, de ganhos e perdas e por conta disso não corresponde a um mundo em que podemos esquecer totalmente os nossos problemas. Em uma perspectiva artística, o jogo da arte é algo que reflete o nosso eu, muitas vezes de modo inesperado - contribuindo para que percebamos o que somos, o que poderíamos ser e o que está acontecendo ou pode acontecer conosco. As tragédias gregas por exemplo, permitem uma ampla reflexão acerca do nosso verdadeiro eu.

Diferente da proposta epistemológica dos jogos de linguagem de Wittgenstein, o jogo - enquanto modelo estrutural, metodologia própria da hermenêutica filosófica - conserva e integra a contingência, a liberdade, a história com suas regras próprias. (ROHDEN, 2002, p. 148).

Ao se conceber o jogo como “metodologia” mais adequada à hermenêutica filosófica não se trata de uma tentativa de apresentar o jogo da compreensão como resultante de uma relação sujeito/objeto, como na hermenêutica diltheyana por exemplo. O jogo da compreensão é visto como um processo de acontecimentos relevantes que dizem respeito ao caminho do ser mesmo e da forma de ser do homem. Neste sentido, em Gadamer, o processo de compreensão e o legado da tradição correspondem ao modo de ser do jogo, ou seja; a compreensão corresponde a um jogo de revelação e acontecer do próprio ser. Assim, o jogo possui consigo elementos que caracterizam um movimento e luta constantes, onde não se chega necessariamente a uma verdade imutável, pois trata-se de um jogo de constante busca.

No jogo da vida, somos intérpretes e é por conta disto que possuímos o nosso horizonte de compreensão e a filosofia hermenêutica nos desafia a colocarmos em jogo os nossos preconceitos (pressupostos), o que possibilitará o acontecer de uma “fusão de horizontes”. Dito de outra forma, a hermenêutica busca descobrir condições de verdade que não se aproximam de uma lógica da investigação, mas são anteriores a ela, pois o jogo apenas acontece a partir do momento em que o jogador se entrega ao jogo e joga tudo de si mesmo, que constitui um movimento experiencial de aproximação e distanciamento. A compreensão

da verdade em jogo na questão da arte: “De fato só se cumpre quando o jogador se abandona completamente ao jogar” (GADAMER, 1990, p. 97). Para que ocorra uma compreensão da verdade por meio da arte, é preciso que nos disponhamos em relação ao jogo, ou seja; que nos deixemos ser conduzidos por ele (por seu acontecer). Por ser marcado por um ritmo e oscilação, o jogo desperta elevado fascínio, tensão e êxtase naqueles que se encontram envolvidos em sua essência.

Segundo Gadamer (1990, p. 101) “Tudo isso deixa ver como a essência do jogo se reflete no comportamento lúdico: todo jogar é um ser jogado”. Tal perspectiva nos mostra que ao ser jogado, o jogo da arte se assenhora (apropria) do jogador; e isto contribui para que o jogador envolvido no *vaivém* assuma uma condição, que não é uma condição de sujeito de ações que irão conduzir o jogo, mas há uma espécie “*simbiose*” em jogo, como algo que no jogo é jogado. Ao apreciar uma peça trágica, o espectador não apenas participa de um delírio, mas desperta o verdadeiro ser e aprofunda o seu continuar consigo mesmo. Por meio da experiência da arte, compreende-se que a verdade não resulta da simples aplicação de um método. Ao vivermos a experiência teatral do trágico, podemos pensar que tal experiência possui consigo a possibilidade de alterar a nossa existência.

O jogo, tendo como pressuposto a imprevisibilidade dos seus resultados, desemboca na questão do risco, do desafio, que o jogador enfrenta e assume ao jogar. Nesse caso, o sujeito não está predeterminado pela atitude dominadora e, ao jogar, pode então refletir sobre a liberdade humana, não apenas enquanto subjetividade, mas também como alteridade (ROHDEN, 2002, p. 150).

A filosofia enquanto jogo, também é marcada pelo *vaivém* dialógico entre sujeito e realidade, o sujeito e outros sujeitos. Aos nos dispormos ao *vaivém* do jogo, nos colocamos em meio a uma situação ontológica que diverge da subjetividade, pois no autêntico jogar, o jogo é que domina e se joga, se desenrola, não tendo como objetivo reter na sua essência um sujeito que possui pensamentos e atos. Em meio a amplitude e domínio do jogo, a subjetividade do jogador “se encolher”, a partir do momento em que ele se deixa conduzir pela dinâmica e autonomia do jogo.

Transportado a uma realidade própria o jogo que ultrapassa a experiência de uma subjetividade constituída, também seu correlato objetivo é superado, o que nos mostra que o jogar não é um comportamento operante em relação a um objeto. No jogo, tal comportamento não é o decisivo, ao contrário, seria indicativo de que a disposição para jogar não é total (KAHLMEYER-MERTENS, 2017, p. 73).

Ao estar predisposto ao jogo, nos lançamos adiante de um ocupar pragmático em relação a um objeto, e assim, o jogo e o jogar se apresentam como modos de acontecer originários, que nos colocam em contato com a verdade da arte e não com suas representações. Diante disso, na experiência do jogo, o que se mantém como algo constante,

não é a subjetividade de quem experimenta a obra de arte, mas a obra de arte mesma. Nas artes plásticas, o *vaivém* inerente ao jogo atua tanto na atividade de quem produz uma obra de arte (uma pintura por exemplo) quanto em relação a quem aprecia uma tela. O espectador é um co-jogador que não se distancia da obra de arte, pois é uno com ela, não sendo um mero desfrutador passivo do prazer gerado pelo estético. A arte é pois, um fio condutor para a verdade da compreensão. É o jogo da compreensão em sua circularidade espiral e concêntrica que nos abre uma clareira que permite experimentar a verdade que se distancia de um modo de pensar racional-apodíctico inerente às ciências. Por meio da experiência do jogo, ocorre uma supressão da distância entre o objeto da compreensão e o compreender, pois ambos são uma unidade.

Considerações Finais

A intersubjetividade e a alteridade manifestam-se na execução do modelo estrutural do jogo. Diante disto, é possível se repensar a ideia de neutralidade científica como caminho para a verdade nas ciências, e ampliar a noção de cogito cartesiano que propõe um jogar sozinho.

Com a noção de jogo desenvolvida por Gadamer, a verdade não é resultante da aplicação de um método, pois a verdade que se encontra em jogo na hermenêutica filosófica baseia-se em um jogo circular da compreensão, que busca apresentar uma unidade entre aqueles que se encontram envolvidos pelo jogo. Diante disto, a atitude do jogador não é um comportamento marcado pelo subjetivismo, pois como explicitamos no decorrer do texto, é o jogo que joga ao envolver os jogadores, convertendo-se no “sujeito” do movimento lúdico. Quem compreende, se encontra envolvido por um acontecer, que busca fazer valer o que possui sentido. Ao compreendermos estamos situados em um acontecer da verdade e quando queremos saber em que acreditar, parece que chegamos um tanto tarde.

A filosofia moderna ficou muito restrita ao modo de pensar cartesiano, e ao se pensar as ciências humanas surge a necessidade de se pensar em algo que amplie a noção de método própria da modernidade. A hermenêutica filosófica, ao repensar o modelo de filosofia proposto pela modernidade, chega a uma proposta em que a experiência é apresentada por meio do modelo estrutural do jogo.

O jogo da arte, jogos esportivos, assim como o jogo filosófico são marcados pela imprevisibilidade. O espaço de jogo não admite frivolidades, ou pelo menos não deveria, pois trata-se de um espaço em que o homem pode assumir o seu ser, tornando-se único. Podemos pensar aqui em grandes jogadores que marcaram a história do futebol brasileiro tais como Pelé, Garrincha, Rivelino e muitos outros. Os grandes gênios do futebol, são aqueles que se deixam envolver e se levar pelo movimento (*vaivém*) que é inerente ao jogo. No futebol, não

há separação entre jogador, bola, torcida, técnico de futebol e demais envolvidos, pois tais elementos forma uma totalidade, uma unidade, que convertem o futebol em um esporte universal. Por meio do jogo, os jogadores podem “ser o que realmente são”, apropriando-se do seu aí, acontecendo como história, velando-se e desvelando-se num espaço determinado que são as quatro linhas, e ao mesmo tempo sendo conduzidos por uma das dimensões do ser que é o jogo e suas possibilidades, correspondendo a todo momento aos apelos do ser.

Já, o jogo filosófico, é marcado por uma circularidade, em que por meio do diálogo por exemplo busca-se uma aproximação cada vez maior por uma verdade originária (que durante muito tempo permaneceu impensada pela metafísica do ocidente), ou mais precisamente uma busca pela verdade do ser enquanto ser. O jogar é um modo de afirmar a nossa existência. Jogar também é um modo do homem apresentar a sua essência ao ser, é um modo de fazermos morada na verdade do ser.

Referências

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e Método I** - Traços de uma hermenêutica filosófica. Trad. Flavio Paulo Meurer. São Paulo: São Francisco/ Vozes: 2014.

_____, **Verdade e Método II**: complementos e índice. Tradução de Ênio Paulo Giachini - 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes; Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2011.

_____, Hermeneutik I: **Wahrheit und Method**: Grundzuge einer philosophischen Hermeneutik, 1986, 2. Aufl. 1990.

_____, **Arte e imitação**. In. *Hermenêutica da obra de arte*. Seleção e tradução de Marco Antonio Casanova. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

KAHLMAYER-MERTES, Roberto S. **10 lições sobre Gadamer**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

LAWN, Chris. **Compreender Gadamer**. Trad. Hélio Magri Filho. Petrópolis: Vozes, 2007.

PALMER, Richard. **Hermenêutica**. Lisboa: Edições 70, 2006.

ROHDEN, Luiz. **Hermenêutica Filosófica**. São Leopoldo: 2002.