

ENUNCIÇÃO

**Revista do Programa de Pós-graduação em Filosofia da
UFRRJ**

O jogo como metáfora do compreender e do interpretar na hermenêutica de Gadamer

Roberto S. Kahlmeyer-Mertens*

 <https://orcid.org/0000-0002-8572-8302>

Resumo: O tema do artigo é a metáfora do jogo da arte em *Verdade e Método*, de Hans-Georg Gadamer, e como ela possibilita pensar hermeneuticamente sobre os conceitos de compreensão e interpretação. Interessa indicar como o jogo constitui dinâmica quando se trata do movimento da compreensão existencial e de como esta dinâmica é capaz de engendrar interpretações. Em foco está, não apenas a ideia de uma compreensão existencial e de um espaço de jogo que é próprio à sua constituição, mas a interpretação, como composição entre estruturas compreensivas prévias e sentidos historicamente sedimentados naquilo que se dá a compreender. O artigo objetiva mostrar como a compreensão se constituiria num jogo que constitui tanto o jogador quanto o jogado. Entre outros objetivos secundários, pretendemos também mostrar que as interpretações estão sempre sujeitas a revisões de seus significados no jogo que constituem. Dessa forma, noções como fusão de horizontes, círculo hermenêutico e linguisticidade estão presentes aqui.

Palavras-chave: Jogo; compreensão; interpretação; linguisticidade; Gadamer

Abstract: *The theme of the article is the metaphor of the art game in Truth and Method, by Hans-Georg Gadamer, and how it makes it possible to think hermeneutically about the concepts of understanding and interpretation. It is interesting to indicate how the game is dynamic when it comes to the movement of existential understanding and how this dynamic is capable of engendering interpretations. In focus is the idea of an existential understanding and the idea of a space of game that is proper to its constitution; as for*

* Doutor em Filosofia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, professor do Curso de Filosofia da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE. É membro do GT de Filosofia Hermenêutica, da ANPOF. Email: roberto.mertens@unioeste.br

interpretation, as a moment of composition between previous comprehensive structures and Previously Historically sedimented meanings in what is given to be understood. The article aims to show how understanding would constitute a game that constitutes both the player and the played. Among other secondary objectives, we also intend to show that interpretations are always subject to revisions of their meaning in the game that they constitute. In this way, notions such as fusion of horizons, hermeneutic circle and linguisticity are present here.

Keywords: *Game; understanding; interpretation; linguisticity; Gadamer*

Introdução

Na data em que se recorda os vinte anos de morte de Hans-Georg Gadamer (1900-2002), tal efeméride, mais do que celebrar a memória do filósofo, nos dá o ensejo de pôr a obra em evidência. Tal tarefa começa por indicar que, com ela, o filósofo alcançou a maior pretensão que se pode nutrir os que se dedicam ao ofício letrado, ter seu nome diretamente jungido à matéria a qual se aplicou, ao ponto da imediata identificação. Assim, ao pronunciarmos os nomes Gadamer e hermenêutica, logo se destaca o quanto estes se evocam mútua e indissociavelmente.

Um fenômeno desse gênero é o que temos quando diante do clássico. Se não o que Gadamer chama de clássico (figura de verdade consignada na história, em páginas avançadas da “Segunda Seção” de *Verdade e Método*), como o que denota *culminação*, acepção aurida do distinto romance de Thomas Mann, *A Montanha Mágica*, em meio ao debate entre dois personagens eruditos, o escolástico Nafta e o humanista Setembrini. Ali, o clássico é definido como um evento que faz com que tudo que lhe anteceda se assemelhe a preparação e, por outro lado, tudo que a ele suceda seja apropriado como decorrência ou derivação. Por mais que oriunda de uma obra literária, sujeita portanto aos protestos de quem reclamasse rigores estritamente filosóficos, não é difícil encontrar intérpretes especializados dessa filosofia, sustentando ideias que subscrevem uma tal compreensão. É o caso de Günter Figal, que, em seu *Oposicionalidade*, tem toda razão em afirmar que: “Foi somente por meio de Gadamer que a hermenêutica filosófica conquistou um perfil

sistematicamente claro: Gadamer tornou os seus antecessores em precursores e lhes conferiu um lugar no desenvolvimento do programa que ele mesmo defende”.¹

O tema do artigo, no entanto, não é nem o clássico nem a atualidade da obra filosófica de Gadamer, assim, afastando-nos depressa da conotação encomiástica que esse preâmbulo possa possuir, cabe-nos ir à coisa do texto, tal como formulada em nosso título. O objetivo é tratar do conceito de jogo em Gadamer e de como este estaria ligado à compreensão e à interpretação.

O fenômeno da compreensão ocupa a centralidade da hermenêutica filosófica de Gadamer. Em *Verdade e método*, ele é ponto do qual se parte para a consideração dos problemas epistemológicos concernentes às ciências humanas e – longe de apenas ser um componente próprio à autorreflexão dessas ciências – a compreensão é o que mais propriamente nos defronta ao todo da experiência do humano no mundo. O filósofo mesmo é quem nos assegura isso desde as linhas introdutórias da referida obra: “O fenômeno da compreensão não apenas atravessa todas as ligações ao mundo humano, ela também tem validade autosubsistente no âmbito da ciência [...]”.² Ao que corrobora Hans-Helmut Gander ajudando a clarificar o sentido desta afirmação:

Se, porém, compreender, nesse sentido, é a imemorial estrutura de realização da vida humana, isto significa que com isso se universaliza simultaneamente a pretensão da hermenêutica com vistas ao conhecimento do ser do homem. Com outras palavras, compreender não é somente o modo de conhecer especificamente científico-espiritual em contraste, p. ex., com o explicar, antes é o acontecimento do compreender a si mesmo e o mundo da existência humana [...].³

O conceito de jogo, por sua vez, possui papel mais pontual na economia daquela obra. A um Gadamer empenhado em rastrear os limites da consciência científica em sua atuação orientada por um conceito de método, resguardando com isso a legitimidade de um saber de verdade que resista à submissão ao método da ciência, jogo é o que comparece no âmbito do esmero gadameriano em apresentar experiências da verdade que escapam aos domínios metódicos da ciência. Mas que modos de experiências de verdade seriam essas

¹ FIGAL, G. *Oposicionalidade – O elemento hermenêutico e a filosofia*. Petrópolis: Vozes, 2007, p.11.

² GADAMER, H.-G. *Wahrheit und Methode - I*, In: *Gesammelte Werke*. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. Bd. 1. Tübingen: Mohr Siebeck, 1999, p.1.

³ GANDER, H.-G. Hans-Georg Gadamer – Na pista do compreender. In: *Filósofos da atualidade*. (Org.) Jochem Hennigfeld, Heinz Jansohn. Trad. Ilson Kayser. São Leopoldo: Unisinos, 2005, p. 45.

seguidas por nosso filósofo? Resposta: formas que não se deixam reger pelo modelo científico, como a arte, a história e a linguagem, as mesmas que constituem temas diretrizes das três seções de *Verdade e Método*.

A temática do jogo aparece logo na “Primeira Seção”, quando Gadamer pretende uma crítica da consciência estética, buscando indicar que a verdade da arte entrega-se sempre e exclusivamente na obra artística e não em uma teoria cuja concepção de verdade ainda estaria orientada pela ciência. É possível entrever daqui a implicação entre o conceito de compreensão e a metáfora do jogo da arte, ainda que, é bem verdade, essa só se insinue num pano de fundo. Assim, a tentativa deste trabalho é trazer para o primeiro plano a ligação entre esses, em uma interpretação que sustenta que a compreensão é constituída numa experiência de jogo, tal como analogamente temos na arte.

1. Reconstrução de contextos necessários à temática do jogo

Verdade e Método não pretende uma teoria do jogo, se compreendermos por teoria um conjunto de enunciados com pretensão de verdade logicamente ordenados e sujeitos à consecutiva verificação. Muito dessa parte da obra parece testemunhar o quanto Gadamer teria aprendido no período que esteve ligado à fenomenologia em seus anos de Marburgo, pois, apesar de valer-se de autores como Huizinga e Buytendijk (estes mais próximos de terem desenvolvido teorias do jogo e do lúdico), o modo de proceder de Gadamer ainda é descritivo e analítico. Portanto, a referência a esses dois autores não vem apenas à guisa de apontamento sobre o que Gadamer teria se servido para elaborar sua investigação; antes, indicia que o tema do jogo tem uma história pregressa, esta que encontra nas figuras de Kant e Schiller expressões eloquentes no seio da teoria estética moderna. No entanto, diferentemente destes, Gadamer não se interessa pelo comportamento ou pelo estado de ânimo da subjetividade que joga, quer dizer, não elabora reflexão subjetiva sobre o jogador ou sobre o ato de jogar. Em lugar disso, pretende tratar do jogo guardando a diferença entre este e o comportamento do jogador.

O longo caminho trilhado por Gadamer compreende os cinco primeiros capítulos de *Verdade e Método* (montante constituído por cerca de 160 páginas) e, a despeito da penetração de suas análises e acuidade de suas críticas à consciência estética, não pode ser

considerado uma reflexão estética, uma vez que seu pensamento não é promovido por um interesse intrínseco a essa disciplina, ao contrário, Gadamer parece elaborar uma “antiestética”. Nossa redundância acerca dessa matéria se justifica, pois isso parece não estar de todo claro para alguns intérpretes que, equivocadamente, insistem na ideia de uma estética gadameriana, posição que aponta a propósitos opostos aos do próprio filósofo nesse momento.

Levando em conta a finalidade do jogo, Gadamer acentua o quanto este fenômeno se perfaz atento aos seus próprios desígnios e requer seriedade para com o que lhe é próprio. Tal seriedade nada tem a ver com os requisitos de objetividade, metodologicidade e verificabilidade das ciências. Ela é, sem dúvida, cifra de rigor, mas uma que subministra o modo de ser do que, nos contextos em que nos movemos, é chamado de *verdade*; assim, a seriedade no jogo é tal que só ela “[...] deixa que jogo seja inteiramente jogo. Quem não leva a sério o jogo é um desmancha-prazeres (*Spielverderber*)”.⁴

A questão pelo modo de ser do jogo e as referências a sua seriedade, nos levam a evidência de que este (e a própria arte enquanto experiência de verdade) possui autonomia frente ao sujeito-jogador. De sorte que, segundo Gadamer, mesmo onde sob um primeiro olhar divisamos sujeitos comportando-se ludicamente ao jogar, o que aí teríamos seria propriamente uma representação de que quem joga só o faz ao passo em que joga, o que, em outras palavras, corresponde a dizer que é o jogo que determina o jogador e não o contrário e, se por ventura pudéssemos falar de um “sujeito” do jogo (e da arte), este seria o engendrado no próprio jogo, portanto, o jogo mesmo e não um jogador. Gadamer assim nos diz expressamente: “O ‘sujeito’ da experiência da arte (e do jogo), o que fica e perdura, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a obra de arte (jogo) ela mesma”.⁵

Para caracterizar o significado do que ora chamamos de jogo, compreendemos que nosso filósofo recorrerá a um expediente que, ao mesmo tempo, aponta à largueza significativa do termo e o trabalho de identificação do que há de unitário nessa multissignificação. A exposição desse passo será em muito ajudada com o recurso ao texto do filósofo:

⁴ GADAMER, H.-G. *Wahrheit und Methode*, p.108.

⁵ *Ibidem*.

Considerando o uso da palavra “jogo”, privilegiando o assim chamado significado figurativo, então dá-se assim: falamos do jogo das luzes, do jogo das ondas, do jogo de peças da máquina em um rolamento de bilhas, do jogo conjunto dos membros, do jogo das forças, do jogo dos mosquitos e, até mesmo, do jogo das palavras.⁶

Se nos demormos aqui, o que teríamos? O jogo de luz seria combinação de feixes luminosos sobre um corpo; nas ondas, jogo é o fluir das vagas entre a arrebentação e seu repuxo ao mar (oscilação ainda percebida quando ondas atuam sobre uma embarcação, como o “jogo” do navio); na máquina, jogo é tanto o movimento sincronizado das peças, quanto seu conjunto no mecanismo; dos membros, jogo é dinâmica em sincronia ou em harmonia (dos pés do pugilista, dos braços da bailarina...); na política, jogo é confronto entre forças e influências dos partidos, competição entre ideologias e composições na forma de acordos; na linguagem, o jogo pode ser a recitação, a apresentação dos jograis, os trocadilhos e as brincadeiras de “trava-língua”. Cumpre observar que, nestes casos, falar em jogo denota, por um lado: movimento, dinâmica, fluxo-refluxo, oscilação, constante repetição, ritmo; por outro: combinação, conjunto, composição, configuração, arranjo... Atentemos, assim, para estas duas denotações, jogo como *movimento* e *composição*, pois o uso delas é previsto para mais tarde.

Gadamer, desde o início, privilegiará a realização do jogo como dinâmica e múltipla variação, indiciando o quanto o jogo não é uma instituição, mas ação que se perfaz naquilo que chama de “vaivém” (*HinundHer*). Uma caracterização dessa dinâmica temos em passagem emblemática de *Verdade e Método*:

O movimento que o jogo é não tem objetivo (*Ziel*) no qual termine (*endet*), mas renova-se em constante repetição. O movimento de vaivém é manifestamente tão central para a determinação essencial do jogo que chega a ser indiferente quem ou o que executa esse movimento. O movimento do jogo, como tal, é igualmente sem substrato. É o jogo que é jogado (*gespielt*) ou que se dá-em-jogo (*abspielt*) – não há qualquer sujeito que mantenha aquele jogo. O jogo é a execução do movimento enquanto tal.⁷

Sempre renovado, leve e descomprometido com finalidades estranhas ao próprio jogo (= autotélico), o jogar da arte é o que se evidencia nessas idas e vindas. Tal determinação se observa no caráter sempre inusitado do jogo, que impossibilita que saibamos antecipadamente o que se dará na sequência e, mesmo, onde o jogo vai dar. Isso

⁶*Ibidem*, p.109.

⁷*Ibidem*.

faz com que o jogar nunca seja cabal; do mesmo modo, a obra de arte, cuja experiência também está em jogo terá sempre sua significação em aberto.

Uma consideração acerca da palavra “jogo” (*Spiel*) indica que esta tem ampla significação, designando muito mais do que apenas desporto e recreação. Nas *artes reprodutivas*, representar um papel dramático em uma peça de teatro é jogo, este seria o *Rollenspielen* de um *Theaterspiel*; tocar piano seria um jogar, precisamente um *Klavierspielen*; a poesia, a música e a dança, em detrimento de sua imaterialidade, também guardariam esse caráter de jogo em sua significação primigênia, é o que nos indica o filósofo retomando as origens da palavra *Spielmann*, referente à atividade do menestrel da Idade Média. Nas *artes plásticas e processuais* não seria diferente, o vaivém do jogo estaria igualmente atuante tanto na atividade de quem cria ao pintar um quadro artístico, quanto daquele que participa como apreciador (aqui vale o que Gadamer diz sobre a suposta subjetividade do jogador. Afinal, também o apreciador é um “co-jogador”, e compreende mal a si quem se interpreta como espectador distanciado da obra artística ou desfrutador passivo do prazer estético). Tal evidência nos mostra que, ao ser jogado, o jogo da arte se apropria do jogador; isso faz com que, envolto no vaivém, o jogador se experimente não mais como sujeito de atos ou juízos que conduziriam o jogo, mas como unidade em jogo, como algo que no jogo é conjugado (ou, com licença do neologismo, “com-jogado”).

Aos que não alcançaram este fenômeno de apropriação e unidade em uma primeira tomada, é possível ilustrá-los com exemplos em registros audiovisuais, hoje mais acessíveis do que antes. Assim, essas experiências vivas ficam mais apreensíveis nas iniciativas e contra iniciativas da atuação dramática que se dão entre as atrizes Ingrid Bergman e Liv Ullmann na conhecida cena da interpretação do “Prelúdio” (n. 2, op. 28) de F. Chopin ao piano, no filme *Sonata de outono* (do cineasta sueco Ingmar Bergman); é difícil não perceber o quanto o jogo é envolvimento durante a performance do pianista canadense Glenn Gould, ao tocar as *Variações de Goldberg* sobre J. S. Bach, ao ouvir e ver Janis Joplin cantar “*Little blue girl*”, no auditório de Tom Jones em 1969, ou ao assistir a leitura que a poetisa austríaca Ingeborg Bachmann faz de *Ao sol* (“*An die Sonne*”) também num programa televisivo; jogo é o que igualmente se identifica quando vemos, mesmo com baixa resolução, Nijinski dançar *A tarde de um fauno* (“*L’après-midi d’un faune*”) numa rara película de 1912 ou a cena do documentário *Jackson Pollock 51* (dos diretores Hans

Namuth e Paul Falkenberg), na qual se vê o pintor estadunidense em seu ofício; por fim, talvez fosse possível que o leitor mesmo se experimente jogando, caso, ao conferir estas indicações, se disponha à assistência desses registros e se descubra coparticipativamente envolvido nos referidos jogos de arte. Nos exemplos aqui em nota, temos a concreção do seguinte dito de Gadamer: “O jogador experiencia o jogo como uma efetividade que o suplanta”.⁸

Eis o que temos no jogo da arte: no autêntico jogar, o jogo é que se joga ou se desenvolve não retendo um sujeito de pensamentos e de atos; neste, a figura subjetiva do jogador se inibe, na medida em que se deixa levar pela dinâmica autônoma do jogo. Tal dinâmica, da mesma maneira que suprime a distância entre o jogado e o jogador, inibe a distância entre o a-ser-compreendido (= conteúdo objetivo do fenômeno) e a compreensão, o que nos leva a depreender que o vaivém próprio ao jogo nos coloca em situação ontológica flagrantemente diversa da subjetiva.

2. Espaço de jogo e compreensão existencial

A apresentação do fenômeno do jogo nos licita a reconsideração de algumas posições do pensamento de Gadamer frente àquele estatuído na tradição filosófica. Ao afirmar, com vistas ao jogo, que “[...] o autêntico sujeito do jogo, manifestamente, não é a subjetividade daquele que joga além de outros afazeres, mas o jogo ele mesmo”⁹, o que primeiro nos salta aos olhos é o fato de a experiência de um sujeito que imerge, se enreda e no jogo se mantém (em uma espécie de diluição de sua condição de sujeito contraposto a um objeto do jogo) dificilmente corresponderia ao que a filosofia moderna concebe, em sentido estrito, por sujeito. Acompanhando as apropriações que, desde a primeira hora, Heidegger faz diligentemente da filosofia de Dilthey, Gadamer está cômico de que a experiência compreensiva não é da índole da subjetividade transcendental, como seria a faculdade do entendimento ou em qualquer outra figura que correspondesse a um sujeito empírico. Desta feita, compreensão não poderia ser tratada como faculdade, intuição ou

⁸*Ibidem.*

⁹*Ibidem*, p. 109-110.

qualquer forma ou função intelectual análoga que representasse qualidades ou determinidades do Homem.

Amigo do pensamento fenomenológico, Gadamer apropria o repertório das lições de *Hermenêutica da facticidade* (1923) de Heidegger e, mesmo, de seus desdobramentos na analítica existencial de *Ser e Tempo* (1927), vendo a compreensão como um traço constitutivo do ente que somos e não a desconsiderando em sua implicação à existência humana.¹⁰ Ainda que Gadamer não recorra à expressão “ser-aí” e à terminologia afeita para designar esta situação ontológico-existencial pontuada por Heidegger, é possível estimar o quanto posições da filosofia da existência deste último têm vez no quadro da hermenêutica gadameriana, de modo que estimamos o quanto, também para Gadamer, compreensão não aconteceria desde um lance ek-stático da existência, num projeto descerrador de um horizonte significativo (= mundo) no qual a realização dessa dinâmica de vir a ser teria lugar e vez. Em tal cenário, constituído como “espaço de jogo” (*Spielraum*), o em jogo é a própria existência, além do modo com o qual o ser deste ente de existência se determina.¹¹ Para Gadamer, em sintonia com o outro, temos um quadro no qual a compreensão tem significação diversa da tradicional, trata-se agora de uma compreensão existencial, de uma que se ontologizou na medida em que é descoberta em estreita ligação ao próprio modo de ser do ente que compreende ou, por outras palavras, do ente que, ao existir, o é compreensivamente.

Ao indicar que lidamos com uma experiência de existência compreensiva, isso não significa que esta ocorreria eventualmente, de modo a podermos ser compreensivos apenas numa ou noutra ocasião. Em vez disso, compreensão denota um constitutivo fundamental de nossa experiência de ser-aí; isso vale para nossa situação na abertura significativa do

¹⁰Cf. KAHLMAYER-MERTENS, R. S. O elemento existencial da hermenêutica de Gadamer. In: *SapereAude*. (2016), v.6, n.12, p. 444-455.

¹¹É preciso dizer, a bem da verdade, que não apenas a fenomenologia existencial de Heidegger tem vez na hermenêutica filosófica. Observação atenta à concepção gadameriana de compreensão nos permite identificar o quanto ali há vestígios da intencionalidade da consciência tal como fenomenologicamente pensada por Husserl. É o que divisamos quando, no espaço de jogo da compreensão, todo compreender é sempre compreensão de um compreendido, quer dizer que, num tal campo, a compreensão está sempre em jogo face a um a-ser-compreendido que lhe é correlato (analogamente aos atos de consciência e os conteúdos objetivos do fenômeno, tal como temos em Husserl). Mais do que fortuita impressão, o vínculo compreensão-intencionalidade está bem estabelecido em investigações como as de Meggle e outras que se deslindam de maneira assemelhada. Cf. MEGGLE, G. Intention, Kommunikation und Bedeutung. Eine Skizze. In: *Intentionalität und Verstehen*. (Hrsg.) Forum für Philosophie Bad Homburg. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1990, p. 88-108.

mundo, como também para as interpretações que, em seu âmbito, se engendram tanto sobre nossas circunstâncias com referência a nós próprios em meio a estas, interpretações que possuímos de nós mesmos e que, em grande medida, dirigem nossos comportamentos.¹² Com isso, intentamos ressaltar que, no espaço de jogo descerrado pela existência compreensiva, tem lugar o desdobramento do compreensivo expresso como interpretação. O interpretar, assim, funda-se incontornavelmente num terreno compreensivo, estando mesmo fora de questão cenário diverso do da compreensão para tal processo, isto porque, de acordo com Gadamer, toda e qualquer compreensão e interpretação sempre acontecem em um meio linguístico.

É assim que Gadamer se refere metaforicamente à linguagem: “Vivemos na linguagem como em um elemento, como o peixe na água. No contato em forma de linguagem, e em tudo que chamamos de diálogo, nós procuramos as palavras”.¹³ Temos aqui uma prévia de como nosso filósofo entende a linguagem e uma antevisão de que “[...] a relação humana com o mundo é linguística e, portanto, compreensiva em geral e por princípio”.¹⁴ Ao dizermos, no presente contexto, que a compreensão é “linguística”, isso não significaria submetê-la aos domínios daquela disciplina científica que investiga objetivamente suas potencialidades, desdobramentos e nuances expressivas. Trata-se muito mais de indicar que essas se dão em meio a um evento de linguagem.¹⁵

3. Jogo da compreensão como movimento

Retornando à temática do jogo após esses compassos preparatórios, é necessário indicar que a compreensão, no foco do filósofo, pode ser tratada como *compreensão em jogo*. O que significa isso? Significa que a consideração atenta da situação hermenêutica

¹² HEIDEGGER, M. Sein und Zeit. In: *Gesamtausgabe*. Abteilung I: Veröffentlichte Schriften 1914-1970. Bd. 2. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, 1977, p.26.

¹³ ROHDEN, L. *Hermenêutica filosófica – Entre a linguagem da experiência e a experiência da linguagem*. São Leopoldo: Unisinos, 2002, p. 189.

¹⁴ GADAMER, H.-G. *Wahrheit und Methode*, p.450.

¹⁵ Por mais que aqui não exploremos os desdobramentos do linguístico na hermenêutica filosófica de Gadamer, importa registrara centralidade deste em tal filosofia. Da consideração da linguisticidade (*Sprachlichkeit*) abordada por Gadamer, teriam certamente se beneficiado as filosofias das linguagens posteriores, ao exemplo a de Paul Ricoeur, quando confronta a linguística estruturalista. Este parecer autorizado nos é dado por Bernhard Waldenfels, ao tematizar as noções de linguagem e comunicação. Cf. WALDENFELS, B. *Der Spielraum des Verhaltens*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1980, p.21.

necessita ter em conta a compreensão para dela apreender diretrizes necessárias à evidência de seu fenômeno. Interessado na especificidade do movimento da compreensão em sua dinâmica própria, sustentamos que o filósofo procura dar tanta transparência quanto possível à compreensão na complexidade dos elementos que a partir dela se conjugam, isto é: no espaço de jogo no qual a compreensão se constitui.

Pretendemos evidenciar, assim, que o jogo da compreensão, como qualquer jogo, apenas se desenrola num espaço próprio a sua realização; é neste campo que aparece o compreendido no jogo, quer dizer: é no movimento do jogo, performado em tal campo, que tais elementos aparecerão como pertencentes ao jogo, extraindo do vaivém do próprio jogo sua determinação significativa, é isso que está em questão quando o filósofo nos diz: “Na mediação do jogo vem à tona o que é”.¹⁶ É nesse mesmo jogo da compreensão que algo semelhante acontece com o “jogador”, já que este sempre se encontra no espaço de jogo submetido à primazia que aquela dinâmica exerce sobre ele, e logrando desse campo a compreensão dos elementos do jogo e, em contrapartida, de sua própria situação de compreensão, i.é., de “compreendedor”. Assim, dizendo com merecida ênfase: é no jogo, sempre desempenhado em seu espaço característico, que se configuram as circunstâncias nas quais as coisas se apresentam com o sentido que especificamente têm; bem como é nessa própria dinâmica que o compreender se dá, inclusive como compreensão de si colhida do jogo. Em *Verdade e Método*, a propósito da arte, o filósofo pontua: “[...] também o que agora é, o apresentado no jogo da arte, é o verdadeiro que fica (*bleibende Wahre*)”.¹⁷ Julgamos, na especificidade deste contexto, poder apropriar tal dito a respeito da compreensão, assim: compreensão é o que, em seu jogo seria, igualmente o verdadeiro. Ora, este seria outro ponto de convergência entre o compreender e o jogar: o fato de ambos se desenvolverem de modo que, ao se jogar, já estamos jogando; ao compreender, já estamos compreendendo e, ainda, ao interpretar, vemo-nos interpretando. Assim, o compreender, bem como o jogo da arte abordado, é pré-temático; de sorte que, assenhorado pelo jogo, quem compreende (assim como quem joga) não é sujeito de um entendimento, mas um “compreendedor” (jogador) determinado pelo próprio jogo do compreender, visto que: “É o jogo que cativa o jogador, que o envolve no jogo e que o mantém nele”.¹⁸

¹⁶ GADAMER, H.-G. *Wahrheit und Methode*, p.118.

¹⁷ *Ibidem*, p.111.

¹⁸ *Ibidem*, p.112.

4. Jogo da interpretação como composição e contínua revisão

Se antes acentuamos que a compreensão acontece exclusivamente num meio linguístico, agora necessitamos de um movimento que patenteie o quanto ela é igualmente dependente do âmbito histórico. Dizer isso significa que o jogo da compreensão acontece levando em conta as circunstâncias da história. Assim se indicia que a compreensão nunca é gerada como que *exnihilo*; o compreender e o interpretar se apoiam sempre em sentidos preliminares fornecidos pela semântica consolidada nos contextos do mundo histórico que é o nosso e na maneira com que tais significações históricas nos são indelevelmente legadas.

Com isso também se põe em evidência o caráter de jogo da compreensão, uma vez que, o que quer que apareça como um a-ser-compreendido, se apresenta no horizonte do compreender conjugando significações historicamente condicionadas, o que faria com que, na compenetração das estruturas hermenêuticas prévias atuantes em todo compreender e interpretar (processo cuja formulação se celebrou com Gadamer sob a rubrica de “fusão de horizontes”), o que daí resulta como o interpretado não poderia se distanciar inteiramente do que indicam suas significações. Desse modo, no compreender se nos impõe a consideração de uma pré-história das significações do que se deseja interpretar, esta que o jogo da interpretação precisa levar em conta, sendo imperdoável a presunção de que a interpretação possa se processar ao sabor do arbítrio de quem compreende.

O papel da significação histórica do a ser-compreendido, no jogo do compreender, pode ser apresentado por meio de um exemplo concreto: por ocasião da organização das obras de Frédéric Chopin (1810-1849), houve casos de serem interpretadas como “Estudos” peças que, posteriormente, seriam melhor discernidas como “Noturnos” (a luz de novos dados sobre a biografia do autor, da aquisição de maior *expertise* sobre seu processo de composição e, mesmo, a partir de critérios que especificam mais categoricamente o que seja um Estudo no panorama da música erudita). A classificação, e até mesmo a ambiguidade intrínseca a tal tarefa, só ocorre porque o que se apresentou como o a-ser-compreendido indica significar certa concretização da vida histórica, nesse caso, uma composição para piano típica do século XIX, isso é parte do que permite que estas peças possam ser apreendidas como a experiência hermenêutica dos Noturnos que são, e até

confundidas com Estudos, em uma interpretação imprecisa. Por outro lado, para chegar a acontecer que uma partitura de Chopin fosse interpretada, por hipótese, como uma página de semanário ou um balancete contábil, seria preciso descurar completamente dos condicionantes significativos prévios em questão.

O que se ilustra com o exemplo supra é que os pressupostos que trazemos em nossa compreensão, embora decisivos em todo interpretar, são necessários mas ainda não preenchem os requisitos de suficiência para ordenar e configurar uma interpretação.¹⁹ Isso porque, por mais que conjugemos posições prévias, visões prévias e conceptualidades prévias ao apropriarmos o a ser-interpretado, as expectativas criadas por estas são sempre postas à prova diante da significação histórica que constitui a contraparte de toda interpretação. Nesse caso, as pressuposições atuantes de nossa compreensão necessitam ser avaliadas quanto a sua aplicabilidade ao interpretado perante o sentido e significações históricas que esse carrega. Por isso, no jogo da interpretação, os preconceitos não desempenham o papel de critérios imutáveis que ditariam tão categórica quanto intransigentemente o resultado da interpretação, antes eles são posições que condicionam inicialmente nossa abordagem do a-ser-interpretado e a partir dos quais poderíamos começar alguma coisa.

No interpretar, portanto, mesmo estes pressupostos condicionadores estariam sujeitos a revisões constantes de sua adequação face ao que se deseja interpretar; do mesmo modo, tudo quanto é composto no jogo da interpretação se vê confrontado, em seu sentido e significação, a outros pressupostos e interpretações sobre o mesmo. Quer dizer que, nisso que chamamos de revisões dos pressupostos, os elementos condicionantes que nossa compreensão traz, bem como as expectativas que derivam dessas, são permanentemente testadas e, na circularidade característica do processo interpretativo (= círculo hermenêutico), uns pressupostos acabam por ser validados, outros reformulados, outros ainda descartados e novos recrutados sempre em favor da justeza e plausibilidade da interpretação.

¹⁹Acento sobre isto faz Günter Abel ao avaliar que: “Na hermenêutica filosófica o sentido forte e constitutivo da indulgência frente aos preconceitos corresponde à consideração de seu caráter de pré-conceptualidade[...]”, sem a qual, de acordo com Gadamer, “[...] sequer chegaríamos a poder confrontar interpretativamente um objeto hermenêutico (p. ex., um texto) em seu próprio mundo e autocompreensão”. ABEL, G. *Interpretationswelten – Gegenwartsphilosophie jenseits von Essentialismus und Relativismus*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1995, p.398.

Encerrando este desenvolvimento, o que desejamos ressaltar é que a interpretação de uma obra de arte, de um acontecimento histórico, de um texto de filosofia ou do que quer que se dê ao jogo do interpretar depende da observação tanto dos pressupostos hermenêuticos quanto do componente histórico como peça integrante do jogo da compreensão.

Considerações finais

Após a reconstrução temática do conceito de jogo da arte em *Verdade e Método*, é possível dizer, uma vez mais, que o interesse de Gadamer não é estético, pois, em lugar de uma teoria do belo e do sublime, o enfocado é um saber cuja experiência mais fundamental é a da *verdade*, esta insubmissa ao modelo metódico das ciências modernas. O “jogo da arte”, portanto, para nosso filósofo, não é outro senão metáfora à serviço do pensar de tal acontecimento vivo e expresso já no título de sua obra principal.

Em análise circunstanciada ao jogo, laboramos com o ímpeto de mostrá-lo em sua determinação fundamental. Tal empenho resultou, primeiramente, em notas indicativas de que todo jogo requer um espaço para sua realização; depois, o jogo mostrou-se como o que se realiza no movimento que lhe é constitutivo, o mesmo que Gadamer denominou “vaivém”. Trabalhamos enfrentando a dificuldade de evidenciar que, no jogo, o jogador é quem imerge em tal dinâmica, sem que seja posicionador de tal movimento. Assim, pudemos considerar, com segura distinção, que o jogador não é sujeito ativo do jogo, mas, se nos obstinarmos a falar de sujeito, a única maneira admissível de fazê-lo seria como *sujeito ao jogo*, quer dizer, submisso e passivo à oscilação da qual ele mesmo extrai sua situação de “jogado” e características (no contexto mais imediato, por exemplo: ser bom ou mau jogador). Contudo, em casos assim, como vimos, o jogador é mais um elemento conjugado no jogo do que autor do mesmo.

Tanto quanto pudemos ver, na dinâmica de jogo, se inibe a dicotomia entre jogador e jogado; do mesmo modo que se observa a supressão da autorrepresentação de um sujeito em atuação cognitiva em contraposição a um objeto que é jogo ou do jogo. É diante deste fenômeno que recorremos aqui a Gadamer para pensar a compreensão à luz da metáfora do jogo. Assim apresentado, o compreender é o que se dá mediante um lance existencial que

descerra o horizonte significativo de um mundo, este que, em nosso trabalho, foi tratado como um espaço de jogo no qual não apenas a existência se exercita, quanto a compreensão, que também seria existencial, tem seu campo. Destarte, como vimos, o compreender é de modo que, realizado num campo de jogo, se conjuga como compreensão dos entes que se lhe apresentam, como compreensão do mundo que é o seu, bem como de si mesmo. Esta tríade bem se expressa na experiência de descerramento a um mundo, na apreensão significativa dos sentidos e significados em tal horizonte, já em lances de jogo e da autoconsciência no jogar.²⁰

Depreendemos, assim, que a metáfora do jogo serve à arte e serviu à caracterização da compreensão (= compreensão existencial); também à interpretação, abordada no artigo. Nesse caso, não contemplamos jogo apenas como *dinâmica*, mas também como *composição*, outra acepção que pudemos determinar para o jogo em nossa leitura. Aqui, o intento foi o de apresentar o papel importante que a compreensão tem na hora de fornecer estruturas prévias que fornecem base hermenêutica para todo interpretar. Assim, é sempre com base em visões, posições e conceptualidades prévias que a interpretação chega a se apropriar significativamente de algo que se ofereça ao interpretar. Como expusemos, interpretar conjuga sempre preconceitos ou, por assim dizer, pressuposições que nos permitem a aproximação do a-ser-interpretado a partir da projeção de expectativas participantes na conformação de qualquer interpretação.

O jogo se faz evidente, dessa vez, como composição, à medida que interpretar implica dirigir-se ao a-ser-interpretado buscando combinar aqueles pressupostos com sentidos historicamente consolidados pertencentes a tudo que se dá à interpretação. Como vimos, é nisso que consiste a assim chamada “fusão de horizontes” constituinte do interpretar; pois, em tal amálgama, em jogo estão tanto pressuposições que projetamos quanto os sentidos prevalentes no interpretado. Assim, da combinação de nossos preconceitos com os sentidos prévios consolidados em todo objeto de interpretação sempre resultam leituras passíveis de serem revistas. Isso nos levou a sustentar que qualquer interpretação é sempre um esboço capaz de ser visto, revisto, corrigido, retocado e isso ocorre na medida em que colocamos nossos pressupostos à prova, tomando por critério a melhor correspondência com o sentido e significação daquilo que é interpretado já sempre

²⁰ GANDER, H.-G. *Hans-Georg Gadamer – Na pista do compreender*, p. 47.

em vista da plausibilidade do saldo interpretativo. As reavaliações continuadas da interpretação, assim depreendemos, não são apenas verificações do engendrado na fusão entre o linguístico (meio para toda experiência compreensiva) e o histórico (solo significativo consolidado e campo de acontecimentos do possível), mas ocasião para que a experiência hermenêutica possa ser posta em evidência em uma filosofia como a de Hans-Georg Gadamer.

O traçado de nossas linhas finais acaba recordando que, por mais que lido com assiduidade, nem todos reparam que *Verdade e Método* tem uma epígrafe de Rilke. Parece-nos bem significativo o fato de esta abordar o jogo e sua dinâmica envolvente. O mesmo mote, alusivo a um jogo de bola, reforça o dado acima segundo o qual, é apenas porque o jogo conjuga o que se apresenta na existência humana que esta pode constituir-se como compreensão de si e do mundo em meio ao jogar. Ou, dizendo com a palavra pia do poeta:

Contanto que pegues o que tu mesmo jogaste,
o resto é destreza e ganho venal;
só quando te tornas, súbito, o apanhador da bola –
esta eterna companheira de jogo –
é que te lanças, ao teu centro, no exato
e destro lance, em um daqueles arcos
do grande edifício da ponte de Deus:
Só então o apanhar será um ganho,
não teu, de um mundo.²¹

Referências bibliográficas

ABEL, G. *Interpretationswelten – Gegenwartsphilosophie jenseits von Essentialismus und Relativismus*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1995.

FIGAL, G. *Oposicionalidade – O elemento hermenêutico e a filosofia*. Petrópolis: Vozes, 2007.

GADAMER, H.-G. Wahrheit und Methode -I, In: *Gesammelte Werke*. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. Bd. 1. Tübingen: Mohr Siebeck, 1999.

²¹ RILKE apud GADAMER, H.-G. *Wahrheit und Methode*, p.12.

GANDER, H.-G. Hans-Georg Gadamer – Na pista do compreender. In: *Filósofos da atualidade*. (Org.) Jochem Hennigfeld; Heinz Jansohn. Trad. Ilson Kayser. São Leopoldo: Unisinos, 2005, p. 41-65.

HEIDEGGER, M. Sein und Zeit. In: *Gesamtausgabe*. Abteilung I: Veröffentlichte Schriften 1914-1970. Bd. 2. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, 1977.

KAHLMAYER-MERTENS, R. S. O elemento existencial da hermenêutica de Gadamer. In: *Sapere Aude*.(2016), v.6, n.12, p. 444-455.

MEGGLE, G. Intention, Kommunikation und Bedeutung. Eine Skizze. In: *Intentionalität und Verstehen*. (Hrsg.) Forum für Philosophie Bad Homburg. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1990, p. 88-108.

ROHDEN, L. *Hermenêutica filosófica* – Entre a linguagem da experiência e a experiência da linguagem. São Leopoldo: Unisinos, 2002.

WALDENFELS, B. *Der Spielraum des Verhaltens*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1980.

Recebido em: agosto de 2021

Aprovado em: setembro de 2021