

## O CONCEITO DE JOGO COMO GUIA DE GADAMER: AS DIFERENTES FORMAS E SENTIDOS DE APRESENTAÇÃO

THE CONCEPT OF PLAY AS GUIDE OF GADAMER:  
THE DIFFERENT FORMS AND MEANINGS OF PRESENTATION

*Adriano Picoli<sup>1</sup>*

“– E a vida é um jogo, meu filho.”<sup>2</sup>

### **RESUMO:**

Neste ensaio, tenho o objetivo de fornecer uma chave de leitura do legado gadameriano através da realização da distinção entre os diferentes modos e sentidos de apresentar pressupostos pelo conceito de jogo. Para isso, explicitaram-se as diferenças entre os conceitos componentes do de jogo, a saber, os de *autoapresentação*, *mero apresentar* e *apresentar para...* Com isso esclarecido, podemos perceber o direcionamento ético-político da filosofia de Gadamer já no seu conceito mais fundamental, enquanto todo *apresentar para* é um apresentar para outro.

**Palavras-chave:** Gadamer. Jogo. Autoapresentação. Mero apresentar. Apresentar para.

### **ABSTRACT:**

In this article, I analyze the Gadamer's hermeneutical legacy and I offer a reading key to understanding the different forms and meanings of "presentation", implicit in the concept of play. In that respect, I explicit the different concepts which compose the concept of play, namely, the concept of *self-presentation*, *mere presentation* and *representing for...* This conceptual exposition indicates the ethical-politics' direction of Gadamer's philosophy from their fundamental concept, since the concept of *presentation for* mean presentation to one other.

**Keywords:** Gadamer. Play. Self-presentation. Mere presentation. Presenting for.

---

<sup>1</sup> Doutorando em Filosofia pela UFSC. Bacharel, licenciado e mestre em Filosofia pela UFSC. E-mail: [adlersdreistlethes@gmail.com](mailto:adlersdreistlethes@gmail.com). Artigo recebido em 07/04/2014 e aprovado para publicação em 15/07/2014.

<sup>2</sup> SALINGER, J. D. *O apanhador no campo de centeio*, cap. 2.

## 1. Considerações iniciais

Neste artigo<sup>3</sup>, detenho-me na apresentação daquele que podemos considerar indubitavelmente como o principal conceito guia (“*Leitfaden*”<sup>4</sup>) utilizado por Gadamer, a saber, o de jogo (“*Spiel*”)<sup>5</sup> e à sua aplicação à questão do apresentar-se da obra de arte. Concentrei-me na explicitação do conceito de jogo – e de seus conceitos componentes – com o objetivo primeiro de esmiúçá-lo e depois ver sua aplicação ao modo de ser da obra de arte em algumas de suas múltiplas formas de manifestações, como Gadamer o faz na primeira parte de *Verdade e Método I*. Segundo ele, seu ponto de partida deu-se a partir “da questão da verdade da arte” que o possibilitou encontrar “o caminho para a hermenêutica, onde se reúnem a arte e a história”<sup>6</sup>, as quais são fontes de sentido, de verdade e de conhecimento.

Este percurso nos é importante para visualizarmos como para Gadamer a arte nos deve preparar os fundamentos das veredas para a “verdadeira liberdade ética e política”<sup>7</sup>. Mediante

---

<sup>3</sup> O texto do presente artigo faz parte do cap. 3 de minha dissertação de mestrado (PICOLI, Adriano. *As tensões e distensões dos jogos das artes e da linguagem a partir da filosofia hermenêutica de Gadamer*. UFSC, Centro de Filosofia e Ciências Humanas – CFH. Florianópolis, Sc. Outubro de 2011. Disponível em: <<http://www.tede.ufsc.br/teses/PFIL0145-D.pdf>>. Acesso em: 09 abr 2012, p. 79-144.).

\* Abreviações utilizadas para as obras de Gadamer:

**WM1** – *Verdade e Método I*; **WM2** – *Verdade e Método II* ( [xx] Paginação lateral de **WM1** e **WM2**, correspondente à paginação alemã); **PDE** – *Platos dialektische Ethik: Phänomenologische Interpretation zum Philebos* (Einleitung – 1 Kapitel § 1-4); **GW1** – *Gesammelte Werke 1: Wahrheit und Method 1*; **GW2** – *Gesammelte Werke 2: Wahrheit und Method 2*; **GW3** – *Gesammelte Werke 3: Neuere Philosophie I*; **GW4** – *Gesammelte Werke 4: Neuere Philosophie II*; **GW5** – *Gesammelte Werke 5: Griechische Philosophie I*; **GW8** – *Gesammelte Werke 8: Ästhetik und Poetik I*; **GW9** – *Gesammelte Werke 8: Ästhetik und Poetik I*; **GW10** – *Gesammelte Werke 10: Hermeneutik im Rückblick*; **OCS** – *O caráter oculto da saúde*; **HR** – *Hermenêutica em Retrospectiva*; **AB** – *A atualidade do Belo: a arte como jogo, símbolo e festa*; **PH** – *Philosophical Hermeneutics*.

<sup>4</sup> Não obstante “*Leitfaden*” também possuir o sentido de método, de manual, optamos aqui pelo de guia, pois nos parece muito mais afim à concepção gadameriana da hermenêutica como “um caminho para o pensar” (GADAMER in: ABI-SÂMARA, R. “Uma das últimas entrevistas concedidas por Hans-Georg Gadamer”, p. 14).

<sup>5</sup> Aqui cabe uma observação com relação à tradução da palavra alemã “*Spiel*” – e “*Spiele*” no plural – como *jogo*, uma vez que apesar dessa ser nossa melhor possibilidade de tradução, tal opção não fica sem problemas, visto que a carga semântica entre essas palavras não é totalmente correspondente, a tradução acarreta perdas de sentido consideráveis, porquanto a palavra portuguesa não possui como aquela os nuances que abarcam a dimensão do brincar e da arte, como os da representação teatral, os da execução musical etc. A língua inglesa oferece uma opção melhor que a portuguesa com o substantivo “*play*” que mantém a correspondência semântica com “*Spiel*” – também como verbo: “*to play*” –, já que este não pressupõe o jogo apenas do ponto de vista de regras, tal como indica o uso da palavra inglesa “*game*” – de algo delimitado com início e fim, que tem um resultado, ou seja, um vencedor e um vencido –, mas abarca o sentido de acontecer de “*Spiel*” como indica Gadamer. Tanto “*Spiel*” quanto “*play*” possuem os sentidos amplos de jogo, tais como os de tocar (um instrumento), brincar (simular, fingir), pôr (em movimento, dar o “*play*” do dvd), desempenhar (um papel numa peça teatral) etc. Tais observações entre a não equivalência de *jogo* e “*Spiel*” também são válidas com relação aos verbos *jogar* e “*spielen*”.

<sup>6</sup> **WM1**, p. 629; [492]. “und hatten von der Frage nach der Wahrheit der Kunst aus den Weg in die Hermeneutik gefunden, in der sich Kunst und Geschichte für uns zusammenschlossen.”

<sup>7</sup> **WM1**, p. 132; [88]. “der wahren sittlichen und politischen Freiheit, zu der die Kunst vorbereiten sollte”.

o conceito de jogo, Gadamer viu a possibilidade de mostrar que o apresentar-se constitui o verdadeiro modo de ser da obra de arte<sup>8</sup>. Entretanto, entre os jogos que o humano joga apenas alguns se apresentam como arte. O que há de especial neles? Por que Gadamer dá tanta ênfase na questão da arte?

Outra questão a evidenciar se refere ao que permite Gadamer aplicar o conceito de arte para ocupações que, além de abarcar, ultrapassam em muito as fronteiras daquilo que principalmente a tradição moderna iluminista considerou arte, tais como, por exemplo, “arte do compreender” (“*Kunst des Verstehens*”), “arte do entendimento” (“*Kunst der Verständigung*”), “arte do discurso” (“*Redekunst*”), “arte do orador”<sup>9</sup> – (“*Kunst der Rhetorik*”; “*Argumentationskunst*”) –, “arte da escrita” (“*Kunst des Schreibens*”), “a arte de curar”<sup>10</sup>, “artes da produção do artificial”<sup>11</sup>, “arte técnica”<sup>12</sup>, “artes ‘mecânicas’”<sup>13</sup>, “arte tipográfica”<sup>14</sup>, “arte do direito”<sup>15</sup>, “arte da reflexão”<sup>16</sup>, “arte do estado”<sup>17</sup>, “arte do envolver”<sup>18</sup>, “arte do tiro”<sup>19</sup>, “artes do domínio”<sup>20</sup>, “arte do conceito”<sup>21</sup> – “arte do pensamento conceitual”<sup>22</sup> – “arte da descrição fenomenológica”<sup>23</sup>, “arte do pensar”<sup>24</sup>, “arte da condução da conversa”<sup>25</sup>, “arte da jardinagem”<sup>26</sup>, “a arte da escuta”<sup>27</sup>, “a arte da guerra”<sup>28</sup> etc. Dê que modo Gadamer pôde designar atividades tão diversas como o pensar, o discurso e a técnica pelo conceito de *arte*? Quais são os limites do que é arte para ele? Diante de que medida tais atividades passam a ser consideradas artes?

---

<sup>8</sup> Cf. **WM1**, p. 628; [491].

<sup>9</sup> **WM2**, p. 275; [236]. “Kunst des Redners”. Aqui limitei-me a referenciar apenas as ocorrências menos comuns nos textos gadamerianos, as outras são muito frequentes.

<sup>10</sup> **OCS**, p. 28; [**GW4**, p. 257]. “Heilkunst”.

<sup>11</sup> **OCS**, p. 28; [**GW4**, p. 257]. “Künste des Herstellens von Künstlichen”.

<sup>12</sup> **OCS**, p. 31; [**GW4**, p. 260]. “technischen Kunst”.

<sup>13</sup> **WM1**, p. 615; [481]. “mechanischen Künsten”.

<sup>14</sup> **WM2**, p. 290; [337]. “*Buchdruckerkunst*”.

<sup>15</sup> **OCS**, p. 165.

<sup>16</sup> **WM2**, p. 537; [473]. “Reflexionskunst”.

<sup>17</sup> **WM2**, p. 190; [161]. “Staatskunst”.

<sup>18</sup> **WM2**, p. 356; [307]. “Kunst des Mischens”.

<sup>19</sup> **WM2**, p. 366; [316]. “Kunst des Bogenschießens”.

<sup>20</sup> **WM2**, p. 239; [203]. “Herrschaftskünsten”.

<sup>21</sup> **WM2**, p. 119, 422; [98, 364]. “Begriffskunst”.

<sup>22</sup> **WM2**, p. 546; [480]. “Kunst des begrifflichen Denkens”.

<sup>23</sup> **WM2**, p. 547; [481]. E, em várias passagens em **HR**; [**GW10**]. “phänomenologische Deskriptionskunst”.

<sup>24</sup> **WM2**, p. 573; [502]. “Kunst des Denkens”.

<sup>25</sup> **GW9**, p. 70. “Kunst der Gesprächsführung”.

<sup>26</sup> **GW9**, p. 131. “Kunst der Gartengestaltung”.

<sup>27</sup> **HR**, p. 290; [**GW10**, p. 274]. “die Kunst des Zuhörens”.

<sup>28</sup> **HR**, p. 307; [**GW10**, p. 291]. “die Kriegskunst”.

Parece-me que a resposta para estas e todas as outras perguntas acerca da filosofia hermenêutica necessariamente precisam passar pela elucidação do conceito de jogo em seus conceitos componentes. O que nos requer tornar claro o variado uso deste conceito que, a princípio, apontam para indícios que endossam essa perspectiva universal de jogo. O que é indicado pelos vários exemplos fornecidos por Gadamer, tais como os ditos jogos em sentido metafórico que, para ele, não devemos vê-los apenas deste modo. Por exemplo, “quando falamos do *jogo das ondas* ou dos *mosquitos jogantes* ou do *livre jogo dos membros*”.<sup>29</sup> Ou ainda do “jogo da imitação”<sup>30</sup>, do “jogo do destino”<sup>31</sup>, do “jogo do desempenho social”<sup>32</sup>, do “jogo das forças”<sup>33</sup>, do “jogo da reflexão”<sup>34</sup>, do “jogo dos sons”<sup>35</sup>, do “jogo dos disfarces”<sup>36</sup>, do “espaço de jogo da liberdade”<sup>37</sup>, do “jogo das paixões”<sup>38</sup> etc., estamos falando de jogo em pleno sentido da palavra, e de suas formas mais primárias.

O conceito de jogo indica para diferentes formas estruturais de relações que se determinam como uma ou outra por possuírem ou não traços específicos, tais como a presença de um sujeito que se perde no jogo ou não, a ausência de intencionalidade voltada para outro ou não etc. Isto se legitima à medida que se pode ver os jogos a partir do ponto de vista do todo como um apresentar-se ou por meio de uma de suas possíveis partes que jogam, estas jogam de acordo com uma ou outra das formas de participação no jogo. Tais formas de relações participativas no jogo são o “mero apresentar” e o “apresentar para...” Diante dessas diferenças, tentei mostrar tanto os traços gerais que constituem todos os jogos quanto os particulares que elas representam, isto nos permitirá ver a diferença entre os jogos da matéria bruta, o dos animais em geral que num determinado sentido também inclui o comportamento jogante dos humanos. Desta última forma participativa no jogo emergiu uma forma de jogar que caracteriza os jogos humanos, a do “apresentar para...” O comportamento jogante dos humanos pode ser apreendido por meio dos três modos e sentidos do apresentar dos jogos. Na

---

<sup>29</sup> WM2, p. 180; [152]. “So ist es keineswegs nur eine Metapher, wenn wir von dem *Spiel der Wellen* oder den *spielenden Miicken* oder dem *freien Spiel der Glieder* sprechen.” Grifo do autor. Optei em traduzir literalmente “*spielenden Miicken*” como *mosquitos jogantes* para preservar o vínculo com jogo (“*Spiel*”), tal expressão equivale à portuguesa *nuvem de mosquitos*.

<sup>30</sup> WM2, p. 12; [5]. “Spiel der Nachahmung”.

<sup>31</sup> WM2, p. 238; [202]. “Schicksalsspiel”.

<sup>32</sup> WM2, p. 301; [259]. “soziales Rollenspiel”.

<sup>33</sup> WM2, p. 320; [275]. “Das Spiel der Kräfte”.

<sup>34</sup> WM2, p. 410; [355]. “Spiel der Reflexion”.

<sup>35</sup> WM2, p. 411; [355]. “Spiel der Klänge”.

<sup>36</sup> WM2, p. 429; [370]. “Verkleidungsspiel”.

<sup>37</sup> WM2, p. 482; [414]. “Freiheitsspielraum”.

<sup>38</sup> GW9, p. 60. “das Spiel der Leidenschaften”.

perspectiva gadameriana, do primeiro sentido do apresentar nenhum jogo escapa, os outros aparecem num número menor de jogos; o segundo modo e sentido do apresentar dos jogos dos humanos, estes o compartilham com os restantes dos animais; o último se caracteriza como o traço singular dos jogos humanos, é o traço que dá conta do acontecer dos jogos das artes. Obviamente, antes de me dedicar à explicitação desta terceira perspectiva de jogo, primeiramente me concentrarei nas outras duas. Ao chegar à terceira, meu objetivo é mostrar o momento de tensão representado pela forma participativa que caracteriza os jogos humanos, a do “apresentar para...” dentro do apresentar-se da obra de arte. Em outras palavras, pretendemos mostrar que o acontecer da obra de arte tanto congrega uma dimensão objetiva (“*sachlich*”) – a da configuração –, quanto uma subjetiva, a das relatividades situacionais do(s) apresentador(es) e do(s) espectador(es), já que estes fazem de suas participações nos jogos os seus modos de ser. Através da forma participativa nos jogos das artes, esperamos mostrar o porquê Gadamer viu a experiência artística como a paradigmática para a liberação da pergunta pela verdade possibilitando o seu alargamento para as esferas das ciências do espírito e da linguagem. De modo geral, com o todo aqui exposto, veremos como a estrutura de jogo é o modo de ser da obra de arte, e como o modo de ser do jogo, em última instância, organiza-se numa autoapresentação. Consequentemente, a obra de arte sendo jogo é autoapresentação. Tentei evidenciar como Gadamer pode tirar essas consequências; bem como, diante disso, almejei explicitar que espaço resta na experiência da arte para a questão da liberdade no interior dos jogos. Para isso, foquei no segundo modo e sentido de participação no jogo.

## **2. Os jogos em seus modos e sentidos de apresentar**

O objetivo norteador aqui consistiu na elucidação dos modos e sentidos mais gerais e particulares dos jogos apresentados por Gadamer em sua conceituação “pura” de jogo, ou seja, sem aplicá-la na análise dum âmbito específico – salvo os exemplos –, tal como Gadamer o faz para analisar os diferentes modos de ser das obras de artes, a despeito de tocarmos na questão – sendo impossível não fazê-lo – esse não será nosso objetivo neste momento, mas posteriormente.

Em Gadamer, o momento de tensão dos jogos aparece em dois dos três modos e sentidos diferentes em que se apresentam os jogos. O que nos autoriza a falarmos de sentidos distintivos nos jogos é uma única passagem de Gadamer em *Verdade e Método I* formulada

claramente, anterior e posteriormente apenas encontramos o uso de tais distinções. Para ele, entre os diversos jogos, distintos também são os modos e sentidos do apresentar; para eles, Gadamer nos indica três perspectivas a partir das quais os jogos realizam-se – duas delas os diferenciam do mero jogo – quando esclareceu a diferença entre os jogos apresentativos da cerimônia cúlrica e da apresentação teatral daquele modo de apresentar do jogo em que se perde a criança em seu brincar com algo. Os três modos de apresentar do jogo podem ser encontrados em apenas alguns dos jogos jogados pelos humanos: os jogos da arte. Tais modos e sentidos do apresentar caracterizam diferentes traços estruturais dos jogos, distintos graus de complexidade dos jogos, a saber, 1º como “um mero apresentar-se de um movimento ordenado”<sup>39</sup>; 2º como “o mero apresentar”; e 3º como o “apresentar para...”.

Em três etapas, a seguir analisei o que caracteriza cada um desses traços dos jogos, os dois primeiros os analisei como forma de preparar o solo para esclarecer o terceiro, sendo este meu objetivo mor aqui. Até mesmo porque este foi o foco do próprio Gadamer, elaborando pouco os outros sentidos do acontecer dos jogos. Para explicitá-los a seguir, recorri a exemplos e às suas estruturas formais. Acredito que seja por levar em conta essas distinções que darei uma ênfase distinta do restante da bibliografia dedicada a esta temática, pois, diante de minha apresentação, poderemos perceber que o jogo humano das ditas por Gadamer artes vem à tona como a estrutura de jogo mais complexa dentre todos os jogos, com traços estruturais singulares.

De forma que viéssemos a desfazer os resultados de uma leitura ingênua que veria a introdução gadameriana do conceito de jogo limitado à esfera da arte, veremos que seu escopo é bem mais amplo quando percebemos que Gadamer o explicita através da mereologia do círculo hermenêutico, ou seja, a partir das relações do todo – como autoapresentação – com as suas possíveis partes, a do “mero apresentar” e a do “apresentar para...”, possíveis porque há jogos como os da matéria bruta que apenas podem ser vistos do ponto de vista do todo, como um apresentar-se, bem como porque há jogos que podem ser vistos por via da primeira e da segunda perspectiva, mas não da terceira perspectiva, tais como os jogos humanos não-artísticos.

---

<sup>39</sup> **WM1**, p. 163; [114]. “Spiel ist hier nicht mehr das bloÙe Sichdarstellen einer geordneten Bewegung, noch auch das bloÙe Darstellen, in dem das spielende Kind aufgeht, sondern es ist ‘darstellend für...’ Diese allem Darstellen eigene Anweisung wird hier gleichsam eingelöst und wird für das Sein der Kunst konstitutiv.”

Nos próximos três subtópicos, analisei cada um desses modos e sentidos das apresentações dos jogos<sup>40</sup>, começando pela forma de apresentação mais geral, a da autoapresentação.

### 2.1 Os jogos como “um mero apresentar-se de um movimento ordenado”

Estruturalmente, este modo e sentido do apresentar do jogo caracteriza-se pela relação de pelo menos dois elementos que jogam, i.e., que estão sob os efeitos das tensões da relação. Mas antes de adentrarmos a explicitação deste modo e sentido do apresentar, temos que perceber algumas diferenças de usos terminológicos realizadas por Gadamer por vezes não consideradas pelos tradutores de suas obras. A primeira coisa a perceber aqui é a diferença entre o que está sendo expresso por intermédio das palavras: jogo (“*Spiel*”) e jogar (“*Spielen*”). Elas não dizem a mesma coisa, portanto não podem ser traduzidas por opções intercambiáveis. Enquanto com a primeira Gadamer refere-se ao jogo em sua totalidade; com a segunda, ele designa uma parte que participa do movimento do todo do jogo, esta participação no jogo não necessariamente tem que se comportar como um sujeito, ou seja, esta parte não precisa necessariamente desempenhar uma atividade no interior do jogo, pode ser a mera participação num todo de relações que culmina apenas numa autoapresentação do próprio jogo, ou seja, esta participação joga tendo metas ou não, i.e., sendo uma pedra, um animal ou um humano num ato apresentativo, os três elementos jogam por mais que joguem em sentidos diferentes, visto que se os dois últimos elementos do jogo podem jogar ativamente – impulsionar o movimento do jogo – o mesmo não acontece com o primeiro. Gadamer usa de dois termos para fazer menção àqueles que jogam, eles são os “jogantes” (“*Spielenden*”)<sup>41</sup> ou os jogador(es) (“*Spieler*”)<sup>42</sup>, não há uma diferença rigorosa entre tais usos, entretanto podemos perceber que com o primeiro Gadamer aponta para o caráter primário de “ser-jogado” – de ser um “*pathos*” – do comportamento do sujeito, e com o segundo, ele indica para o comportamento ativo do sujeito.

A primariedade do simples jogar como forma de participação no jogo não requer um comportamento ativo, como, por exemplo, no caso do gato que joga com o rolo de lã, este por si não provocaria um movimento, é o gato que o coloca em movimento. Na sequência do

---

<sup>40</sup> No trecho que se segue, não refiro cada aspecto que menciono, visto que está concentrado em algumas poucas páginas de *Verdade e Método I*. Cf. **WM1**, p. 154-165; [107-116].

<sup>41</sup> Cf. **GW1**, p. 107-8, 110-5, 493. **GW2**, p. 128, 151-2, 446.

<sup>42</sup> Cf. **GW1**, p. 108, 110-2, 114-7, 122-3, 138, 493. **GW2**, p. 152.

jogo, nosso gatinho pode ficar entediado com o rolo de lã vermelho, abandonando-o, passando a jogar com o rolo amarelo, depois dá sequência a seu jogar com o verde etc. Com este exemplo, quero chamar a atenção de que nenhum dos elementos que jogam são insubstituíveis. Outro bom exemplo aqui são os jogos esportivos que se realizam em equipes, cujas regras permitem a substituição de jogadores, como acontece nos jogos de futebol, de basquete, de voleibol etc., por maior que seja o brilho de uma estrela nada assegura a ela, diante de um desempenho fraco num jogo, que ela não venha a ser substituída por um anônimo. E isso se estende para o âmbito das artes, onde atores são substituídos de seus papéis, músicos são trocados etc. Em geral, a substituíbilidade dos jogadores se estende a toda a esfera da vida, social – há ali exemplos mais explicitadores do que a dimensão das relações conjugais e a da esfera do trabalho? –, linguística etc. Para ilustrar esta primariedade do jogar lembremos que é por estar fundado nos elementos que jogam apenas como natureza na ordem do físico-químico-biológico, ou seja, apenas como um apresentar-se, que um nascido de humanos um dia passa a jogar o jogo de seu perpassamento no âmbito humano.

Qualquer elemento joga quando está em relação com outro, seja a simples relação da água com o vento, seja a relação pedagógica entre o professor e seus alunos e vice-versa. Todos esses elementos jogam quando estão em relação com outro, independentemente se cada um joga num sentido e modo diferente, se possui metas ou não etc. Deste modo, percebemos que aquilo que joga precisa participar do jogo meramente proporcionando um contralance, tão simples como o arrebentar das ondas no rochedo, esta relação de elementos – água, vento, rocha etc., – que proporcionam o vai e vem de um mero movimento ordenado que no seu constante repetir esculpe formas na rocha apenas é possível porque cada elemento joga, desempenha um papel, eles têm uma função peculiar no todo do jogo, não há o estourar das ondas sem o encontro com o rochedo, o rochedo apenas tem a forma que tem porque as ondas vêm ao seu encontro à proporção que são conduzidas pelo vento – que é consequência de uma série de outros fatores – etc; numa forma mais complexa, também joga o rolo de lã, a bola, o brinquedo ou o objeto qualquer com os quais um gato ou uma criança brincam, evidentemente, num sentido diferente daqueles primeiros. Também o gato e a criança jogam; numa forma ainda mais complexa, também jogam o professor e o ator diante de seus públicos de jogantes (intérpretes), estes obviamente de sua forma também jogam.

Deixemos para tratar das especificidades do jogar nos próximos dois tópicos em



diante; agora limitemo-nos no primeiro sentido e modo de apresentação dos jogos, o do apresentar-se do jogo. Podemos ilustrá-lo com todo e qualquer jogo, enquanto concebemos o jogo a partir de sua totalidade, o que abarca até mesmo os ditos “jogos em sentido figurado”, entre eles, por exemplo, inclui-se o funcionamento de uma engrenagem, o movimento de uma roda d’água de moinho, a articulação das funções fisiológicas de um organismo qualquer (o dos humanos, por exemplo, que se dá independente de nosso querer ou não) ou até mesmo com o jogo das ondas, com o jogo do movimento das nuvens etc. É o jogo visto a partir de sua forma mais ampla, a do todo. É a mera relação de pelo menos dois elementos (x e y), tal como o jogo das ondas como o processo da relação entre água e vento. Ou o jogo da evaporação como a relação entre água e certo nível de calor. Em suma, o jogo do ponto de vista do apresentar-se, é a descrição do jogo à luz do todo, abrange todas as ordenações da natureza, isso subsume as emergentes e tensas ordenações dos jogos humanos à medida que estes também são natureza, e é por também serem natureza e seguirem a primariedade do jogar desta que já desde *sempre* os humanos também são resultantes do jogo, também jogam, aqui também para nós humanos vale a primariedade de que nós somos muito mais algo que joga no sentido de um sofrer do que alguém que faz de seu comportamento efetivo – ativo – um jogar.

Com tudo isso, o que estamos querendo dizer consiste na assunção de que do ponto de vista do todo, todos os jogos, sem nenhuma exceção – do jogo das ondas a uma execução musical, teatral etc., – são um apresentar-se. Entretanto, deles somente os jogos cujos elementos que os compõem apenas jogam de forma não efetiva são os que se restringem a serem jogos apenas no sentido do apresentar-se, visto que nestes os elementos que jogam não visam uma meta, não há uma atividade sendo realizada, são apenas um apresentar-se; aqui entram todos os jogos dos quais os elementos que os compõem são apenas matéria bruta, estes jogos limitam a sua descrição da perspectiva do todo, não possuem elementos que jogam com metas, é mera relação bruta, atrito, como a relação da água com a rocha. Não há nada que se comporta efetivamente ali. Pois tais tensões do comportar-se emergem apenas a partir dos jogos dos animais, enquanto estes se perdem na realização das tarefas aparentes do jogo através de seu jogar, das tarefas *de* jogo e não da tarefa *do* jogo, pois esta consiste na “repetição” do acontecer da autoapresentação (ou apresentar-se), que em sua teleologia interna consiste num constante repetir-se diferente que conserva a ordenação do movimento de jogo.

É a partir do todo do jogo, da real tarefa do jogo, que se torna mais claro o que seja o “caráter de jogo” (“*Spielcharakter*”)<sup>43</sup>, este caracteriza-se pelas “tarefas de jogo” (“*Spielaufgaben*”)<sup>44</sup> realizadas pelo jogar do jogador, enquanto este vê a realização delas como se elas fossem a “tarefa do jogo” (“*Aufgaben des Spiels*”, “*Aufgabe des Spieles*”)<sup>45</sup>, é esse engano do jogador, sob o “*pathos*” do efeito sedutor do jogo, o que o conduz a ser arrastado a abrir-se no jogo por meio de seu jogar e entregar-se a realização das tarefas de jogo como se estas fossem a tarefa do jogo, isto caracteriza o jogador como ser *jogante*. É por não perceber isso, que o jogador tem a ilusão de poder controlar o jogo ou querer pôr-se na reserva. Com estas intenções, o jogante ignora que o seu jogar é antes muito mais um ser jogado, ou seja, antes de ser atividade – um jogar ativo –, o seu participar é muito mais um sofrer. Pensemos no jogo das paixões, aqui a língua alemã nos esclarece tudo, nela o jogo da paixão, por exemplo, é expresso com a seguinte palavra: “*Leidenschaft*”, um algo que institui (“*schaft*”) sofrimento (“*Leiden*”), algo semelhante nos mostra a palavra “*Sachverhalt*”, o “comportamento de coisa”; estes exemplos da “reflexão ‘efetiva’, que ocorre no desenvolvimento da língua”<sup>46</sup> nos revelam que tais acontecimentos são muito mais um sofrer, quando os vemos na perspectiva do sujeito que joga, do que uma atividade que este desempenharia e, neste caso, mesmo a atividade ‘escolhida’ é conduzida por esse primário sofrer que constitui o pano de fundo que possibilita a escolha.

O “caráter de jogo” varia de acordo com as tarefas dos distintos jogos. Nos jogos esportivos, por exemplo, ele se caracteriza pela tarefa de jogo que o jogador assume no competir; para Gadamer, a consideração do espectador os exporiam ao risco de descaracterizá-los como jogos competitivos em proveito de lhes dar o caráter dos jogos artísticos, tornando-os espetáculos. Parece-me que poderíamos evidenciar isso nos jogos esportivos em diferentes graus, talvez num nível mais nítido nas competições de dança, por exemplo, as quais pelo menos são um “apresentar para...” à medida que também são apresentações que estão voltadas para juízes.

Enquanto nos jogos artísticos o caráter de jogo se caracteriza por pelo menos um jogador tomar como a sua tarefa de jogo o apresentar algo para *outrem*, ali o jogante encontra

---

<sup>43</sup> Cf. WM1, p. 159, 162-3, 172-3; [111, 114, 122].

<sup>44</sup> Cf. WM1, p. 161; [113].

<sup>45</sup> Cf. WM1, p. 161-2; [113-4].

<sup>46</sup> WM2, p. 286; [245]. “‘effektive’ Reflexion, die in der Entfaltung der Sprache geschieht”.

a sua satisfação na realização das “tarefas de jogo” mesmo que sob a aparência de que estas seriam a finalidade interna do jogo, entretanto elas são os fins apenas do próprio jogador, as tarefas de jogo são “*mediums*” para algo mais importante. Com isso, Gadamer nos alerta que todo jogar está a serviço, é “*medium*”, para algo que o ultrapassa, assim para o jogo o importante consiste no fato de que o jogador simplesmente jogue, independentemente desse obter êxito ou não na realização de suas “tarefas de jogo”. E esta se trata de uma percepção de Gadamer realizada a partir de uma de suas interpretações primícias – em sua “*Habilitationsschrift*” – acerca de dois trechos da *Ética a Nicômaco* de Aristóteles que resultou na seguinte percepção:

Para o jogo é essencial que o jogador esteja ‘presente’ [‘junto-aí’, ‘ao mesmo tempo’], isto é, deixe-se levar pelas tarefas do jogo, sem ter em vista que ele não é sério. Apesar disso, é o jogar desejado apenas com a finalidade do descanso, isto é, porém entorno de uma atividade tardia (cf. Eth. Nic. K6, 1176 b35). Assim, ser da coisa é caracteristicamente neutro no jogar. Não é a coisa, ainda que ela deva ser tomada a sério, que constitui o propósito do jogar, mas sim o modo de ser da coisa, isto é, que uma coisa se torna objeto de uma preocupação e de um esforço, sem estar para algo que foi ‘na seriedade’ objeto de tal preocupação. O objeto do esforço jogante é algo que não está para si mesmo: o próprio jogar é o pelo-de-que [fim] do jogo (Eth. Nic. K6, 1176 b6).<sup>47</sup>

Isso se torna mais claro na esfera dos jogos artísticos, pois ali o jogar não se restringe à mera “satisfação de uma necessidade de jogo”<sup>48</sup> – uma daquelas referentes às “tarefas de jogo” do jogador –, trata-se antes do “entrar da própria poesia na existência.”<sup>49</sup> O importante para o jogo está no ato doativo do jogador, visto que, deste modo, o jogador serve de “*medium*” para a verdadeira tarefa do jogo, ao passo que permite a concreção unificada do particular e do universal em sua execução, a saber, a da manutenção produtiva da configuração do jogo, ou seja, a transmissão produtiva da verdadeira essência do jogo. Nas palavras do próprio Gadamer, isso quer dizer que a verdadeira “tarefa do jogo” consiste na “ordenação e configuração do próprio movimento de jogo.”<sup>50</sup> Diante da primazia do jogo diante do jogar, este é muito mais um sofrer do que a realização de uma atividade.

---

<sup>47</sup> PDE, p. 32; [GW5, p. 25]. Tradução minha. “Für das Spiel ist es wesentlich, daß die Spieler ‘dabei’ sind, d. h. sich mitnehmen lassen von den *Aufgaben des Spiels*, ohne im Auge zu behalten, daß es kein Ernst ist. Gleichwohl ist das Spielen nur zum Zwecke der Erholung, d. h. aber, um späterer Tätigkeit willen (cf. Eth. Nic. K 6, 1176 b35). Das Sein zur Sache ist also im Spielen eigentümlich neutral. Nicht die Sache ist es, die, obwohl sie ernst genommen werden muß, den Zweck des Spielens ausmacht, sondern die Weise des Seins zur Sache, d.h. dass eine Sache Gegenstand einer Sorge und Anstrengung wird, ohne etwas zu sein, das ‘im Ernst’ Gegenstand solcher Sorge wäre. Der Gegenstand der spielenden Anstrengung ist etwas, an dem selbst nichts liegt: das Spielen selbst ist das Worumwillen des Spiels (Eth. Nic. K 6, 1176 b6).” Grifo meu. Nesta época, Gadamer ainda não estava a operar fazendo a diferença entre “tarefa do jogo” e “tarefa de jogo”.

<sup>48</sup> WM1, p. 173; [122]. “Befriedigung eines Spielbedürfnisses”.

<sup>49</sup> WM1, p. 173; [122]. “das Ins-Dasein-Treten der Dichtung selbst.”

<sup>50</sup> WM1, p. 161; [113]. “die Ordnung und Gestaltung der Spielbewegung selbst.”

Veremos a seguir que tal autoapresentação dos jogos podem se realizar tendo como traços internos dois níveis de tensões distintas, as provocadas pelas outras duas perspectivas das quais podemos analisar os jogos, estas internas a eles, a partir das quais os jogos podem ser descritos.

Na perspectiva do todo, vimos que o jogo é visto independentemente se algum dos elementos que jogam têm a possibilidade de intencionar alguma meta, do ponto de vista do todo qualquer jogo é autoapresentação. Mas Gadamer percebeu que há jogos cujas estruturas internas não se limitam a serem uma mera autoapresentação do todo, visto que elas possuem tensões internas que são geradas pelas diferentes formas de participação dos elementos que jogam no jogo, ou melhor das partes do jogo que fazem de parte de seu comportamento interno ao jogo um jogar. Portanto, os jogos em que nenhum de seus elementos joga com metas são aqueles que apenas são uma autoapresentação do todo do próprio movimento de vai e vem do jogo. Os jogos que não se restringem a ser uma autoapresentação (mas também o são à luz do todo) possuem pelo menos um elemento que joga com metas, ou seja, faz de seu comportamento um jogar em prol de alguma tarefa de jogo. Este jogar com metas – com intenções –, dá-se em duas formas distintas de complexidade que enredam a participação do jogador no jogo. As autoapresentações desses jogos em que há jogadores que visam metas não se realizam sem tensões internas, por isso tais jogos não são apenas autoapresentações.

A seguir, passamos a analisar a menos complexa e mais comum das formas de participação dos jogadores que visam metas no jogo.

## *2.2 A participação no jogo como “mero apresentar”*

De agora em diante, o que nos é relevante não é o modo e o sentido mais geral dos jogos basicamente exposto acima, mas antes o modo e sentido que caracterizam os jogos dos animais em geral, a saber, o sentido de jogo como “o mero apresentar”. Essa forma de participação no jogo também é desempenhada pelos humanos.

A este segundo modo e sentido de apresentar, podemos ilustrar com o estar imerso do animal em suas condutas instintivas na interação com o ambiente, bem como com a inocente entrega da criança à sua brincadeira com um objeto qualquer. Este último exemplo, é o mais claro entre os casos do jogar dos humanos no sentido do “mero apresentar”, pois ali o

apresentar-se da criança se dá ante o seu “abandonar-se à liberdade do desenrolar-se do jogo” enquanto transforma “os fins do seu comportamento em simples tarefas do jogo.”<sup>51</sup> Assim o jogar da criança está limitado àquilo que apresenta, não aludindo para nada além. O mesmo acontece nos jogos esportivos de caráter estritamente competitivo. Ali, do ponto de vista do sujeito jogante, o fim do jogo é a própria realização das tarefas de jogo.

Como já alertei, precisamos perceber que a emergência do segundo modo e sentido de jogo não subsume o primeiro, mas antes este é fundamento daquele, o mesmo acontece com relação ao terceiro modo e sentido de apresentar ante aos anteriores, ou seja, estes modos de participação são abarcados por alguma forma de autoapresentação. Os jogos que já possuem a segunda forma de participação representam um crescente ganho de complexidade ante aos jogos que apenas podem ser descritos como autoapresentação, visto que tais modos e sentidos particulares do jogar são, como já mencionamos, distintas formas de participação (“*Teilhabe*”) no jogo<sup>52</sup>, respectivamente estas formas de participações se efetivam por uma ascendente complexidade do modo em que se joga. A tensão da realização de alguma meta no interior do apresentar-se do movimento do jogo apenas emerge a partir do segundo sentido de jogo, ganhando complexidade no terceiro. Se nos jogos que se caracterizam apenas como autoapresentação não há resquícios de uma intencionalidade, tal como aquela que surge no esforço para buscar algo, uma meta; no segundo já a encontramos e, no terceiro esse visa um propósito bem específico, à proporção que inclui a consideração de outrem, à medida que ali o momento de tensão provocado pela meta a ser atingida está sempre relacionada à apresentação de um conteúdo de sentido a *outrem*.

Ilustremos este ganho de complexidade com um exemplo: do ponto de vista físico-químico, o corpo de um humano é jogo sob o primeiro modo, sendo a tarefa dos físicos e químicos capturarem o movimento ordenado que se autoapresenta nele, enquanto aquele é mera natureza; na perspectiva biológica, o corpo – fundado naquelas duas primeiras dimensões – de um humano é jogo sob o segundo modo, à medida que se encontra na tensão participativa comportamental de suprir as suas necessidades vitais de sobrevivência na relação com o ambiente. Entretanto, nenhuma destas áreas do conhecimento nos fornece o que elas e

---

<sup>51</sup> WM1, p. 161; [113]. “Jedes Spiel stellt dem Menschen, der es spielt, eine Aufgabe. Er kann sich gleichsam nicht anders in die Freiheit des Sichausspielens entlassen, als durch die Verwandlung der Zwecke seines Verhaltens in bloße Aufgaben des Spiels.”

<sup>52</sup> Cf. WM1, p. 163-4; [114-5].

os seus respectivos cientistas são, eles são mais do que os resultados de seus objetos de estudo. Os jogos em que eles e elas se instituem ultrapassam todos os limites do instrumental metodológico, visto que nenhum método autogerencia a sua aplicação realizada pelo cientista.

Neste sentido, os jogos jogados pelos humanos apenas aparentemente não se diferenciam dos jogos que os demais animais jogam, visto que a tensão se irá conseguir capturar uma presa para saciar a fome não é a mesma para os animais humanos como para os não humanos, mesmo que em ambos os casos o jogo seja um mero apresentar em que o jogante se perde na busca de uma meta na qual não se visa outro, por exemplo, capturar uma presa para saciar a fome, nesta forma participativa no jogo no sentido do “mero apresentar”, onde o jogante perde-se, este perder-se não se dá da mesma forma para o animal e para os humanos. Visto que a partir do momento em que um nascido de humanos é perpassado pelos jogos das artes humanas, este jamais vai jogar os jogos do segundo sentido como se estivesse destituído das consequências indelévels resultantes daqueles, porquanto os jogos humanos, tal como, por exemplo, o perpassamento pela arte da técnica, proporcionam aos humanos um ganho na capacidade de previsão e do uso recursivo de instrumentos, proporcionando a adaptação, o aprimoramento e a modificação de seu ambiente de forma muito superior a qualquer outra espécie de animais, um humano que teria que voltar a tal forma de lidar com o ambiente não irá se comportar do mesmo modo que outro animal qualquer, através de suas meras condutas instintivas (se assim for). O perpassamento pelas artes é indelével. O que estou querendo marcar é o que o próprio Gadamer nos chama atenção de que o perder-se do jogante humano jamais se dá na ausência de tensão mesmo quando joga jogos com a intenção de libertar-se dessas tensões, como os jogos recreativos.

Mesmo diante da consideração de Gadamer de certa intencionalidade dos animais, ao declarar, por mais estranho que possa soar, que os animais teriam certo nível de intencionalidade no seu agir, quanto ele diz em *Verdade e Método I* que o gato escolhe, sim escolhe, brincar com um rolo de lã<sup>53</sup>. Escolha pressupõe selecionar a partir de algo, bem como certo grau de distanciamento de si mesmo, do mero imediato. Entretanto, em outras ocasiões a posição de Gadamer é a oposta, defendendo que todo comportamento dos animais não humanos está geneticamente determinado<sup>54</sup>, enquanto os jogos humanos poderiam intercalar

---

<sup>53</sup> Cf. **WM1**, p. 159; [111]. “So wählt die spielende Katze das Wollknäuel, weil es mitspielt”.

<sup>54</sup> Cf. **GW8**, p. 357.

entre a presença ou não do elemento da racionalidade, como expressado na seguinte passagem:

Agora o especial do jogo humano é que o jogo tanto pode incluir a razão, essa característica tão própria do homem, de poder dar-se objetivos e tentar alcançá-los conscientemente, como pode também anular a característica distintiva da razão de impor-se objetivos.<sup>55</sup>

No entanto, para este jogar irracional Gadamer parece-nos apenas nos fornecer o exemplo da criança que se perde em seu brincar (seria por que este estado do crescer humano é aquele em que se está mais próximo da animalidade? Nossa resposta é afirmativa). Mas será que estamos nos equivocando se questionarmos Gadamer com a questão seguinte: Gadamer, o perder-se da criança na realização de sua meta de dar 20 piques consecutivos na bola não é um sinal de presença de racionalidade, de impor-se uma meta?

Diante das tensões contraditórias dos textos gadamerianos, o problema que emerge é o seguinte: como pode o perder-se do jogante dar-se tanto para os humanos quanto para os animais? Para que haja essa equiparação ou é necessário estar operando sobre o pressuposto de que ali os humanos se comportariam na ausência de racionalidade estando regidos por meros instintos como o comportamento dos animais – se assim o aceitássemos – ou temos que pressupor a existência de certo nível de intencionalidade dos animais. Como já mostramos, conseguiríamos encontrar passagens para confirmar as duas posições. Haveria um terceiro caso, o qual seria ter conceitos diferentes para as diferentes formas participativas do perder-se animal e humano nos jogos. Como Gadamer não realizou esta última opção, nossa posição segue a indicação de Rohden, que a nosso ver possui legitimação em Gadamer, em *Verdade e Método I*, como já apontamos no caso do gatinho jogador: segundo Rohden,

Sabe-se que tradicionalmente distinguiu-se o jogo dos seres humanos do jogo dos animais pela consciência que aqueles têm da necessidade de obediência às regras para que um jogo ocorra. Filosoficamente, isto foi atribuído à intencionalidade e à capacidade humana de unir seriedade e jogo. Mas no jogo dos animais isso não funciona também? Não constatamos entre eles que não se mordem de verdade quando estão brincando? Como podemos determinar que as ações lúdicas humanas são orientadas pela razão e os jogos dos animais pelos instintos?<sup>56</sup>

Com certeza para alguns essa leitura poderá ser classificada como antropomorfização da conduta animal. Para estes nos restaria a pergunta: levando Gadamer a sério, haveria

---

<sup>55</sup> AB, p. 38-9; [GW8, p. 114]. “Nun ist es das Besondere des menschlichen Spieles, daß das Spiel auch die Vernunft, diese eigenste Auszeichnung des Menschen, sich Zwecke setzen und sie bewußt anstreben zu können, in sich einzubeziehen und die Auszeichnung der zwecksetzenden Vernunft zu überspielen vermag.

<sup>56</sup> ROHDEN, L. *Hermenêutica filosófica*, p. 136.

alguma que não a é, já que não temos como jogar nos despindo de nosso espírito da humanidade? Ante o dito de Gadamer que o gato escolhe, seguimos a ele sob a perspectiva que pressupõe certo nível de intencionalidade no comportamento jogante animal, assumindo que a diferença entre eles e os humanos dar-se-ia apenas por uma – talvez gigantesca – questão de grau que possibilitou os humanos elevar-se à posição de jogadores que se comportam ativamente na dimensão das artes. Voltemos ao exemplo da captura de uma presa, a meu ver sempre que os humanos modificaram e aperfeiçoaram os seus modos de capturarem suas presas isto já é consequência da aplicação dos frutos do segundo sentido do participar no jogo que se reflete no comportamento de jogo dos humanos jogantes enquanto jogam com o restante da natureza, ali o comportamento dum humano vai para muito além do visar uma meta na qual ele perderia-se na sua realização, pois ali se reflete o perpassamento indelével pelas artes.

Tal perpassamento indelével mais evidentemente ainda se mostra na esfera da ciência. Ali, numa conferência, por exemplo, em que é expresso os resultados de uma pesquisa seja dum físico, ou de um químico, ou dum biólogo etc., como as suas ciências, eles não são apenas (também o são) o resultado dos jogos que eles analisam. O que eles são e o que eles jogam ultrapassa o objeto de suas ciências. O próprio jogo em que está o ato de conferenciar não é objeto de suas ciências, visto que ali estão envolvidas questões como linguagem, comunicação, autoridade, reconhecimento, história, gostos, religiosidade, questões econômicas, políticas, retóricas, éticas etc. Para Gadamer, esses fatores atuam no âmbito científico mesmo diante do operar metodológico, pois o cientista não se despe de seu ser antes de entrar em seu laboratório – muito menos na apresentação dos resultados de seus estudos –, havendo jogo também ali. No viés gadameriano, isso marca os limites da pretensão de neutralidade, de objetividade (“*Objektivität*”) dos métodos das ciências da natureza<sup>57</sup>. O âmbito de tensão aberto por esse terceiro modo e sentido do apresentar dos jogos caracteriza-se como aquele que pertence ao campo de estudo das ditas humanidades. Este âmbito de jogo pode provocar alterações nos outros dois sentidos de jogo. Por exemplo, o domínio da teoria genética (ou da teoria da física atômica) que se desenvolve no terceiro modo de jogo, tendo em vista que requer a arte da linguagem, da retórica – entre outras coisas –, tem como uma de suas possibilidades a da sua aplicação, essa pode desencadear mudanças dos jogos na ordem

---

<sup>57</sup> Cf. WM1, p. 631; [494].



físico-químico-biológica que está na base sustentadora dos humanos, o que, conseqüentemente, de forma reflexiva pode ocasionar alterações no âmbito onde se realiza os jogos do terceiro sentido, os das artes. Com isso, queremos chamar a atenção para a não desvinculabilidade do elevado sentido dos jogos especialmente humanos dos outros dois sentidos de apresentar dos jogos. Visto que os jogos essencialmente humanos apenas podem realizar-se enquanto os humanos também são corpos vivos – animais humanizados –, que também são frutos de sua interação com o ambiente natural, mesmo que a análise desses jogos não me deem o que faz de um humano ser um ser humano, mas eles estão como fundamento para seu instituir-se.

Apesar de Gadamer introduzir o conceito de jogo para dar conta do modo de ser da obra de arte, ele não o limita a esta esfera. Além de sua menção da necessidade de libertar a antropologia do viés subjetivista de jogo<sup>58</sup>, ele ressalta também o uso deste conceito na área da biologia<sup>59</sup>, bem como recorda do trabalho na área da “*Gestalt*” terapia do neurologista Viktor von Weizsäcker, o qual detalhou os resultados experimentais da teleologia inconsciente que se desenvolve no jogo entre dois animais como um mútuo comportamento de “absoluta concomitância”, assim seria um erro descrevê-lo do ponto de vista da ação e reação<sup>60</sup>, portanto de uma descrição sob o pressuposto do tempo como sucessão. Pensamos que nosso exemplo do parágrafo anterior se legitima no texto gadameriano quando lembramos que o jogo antes de ser um acontecer em que a esfera humana está imersa, ele é um processo natural, o modo de ser da natureza, ela é um apresentar-se e, como os humanos também fazem parte dela, isto também vale para nós<sup>61</sup>.

O segundo modo e sentido do apresentar representa um ganho de complexidade diante dos jogos que apenas podem ser vistos a partir dos traços gerais dos jogos que se caracterizam apenas como autoapresentação. Veremos na sequência que o terceiro modo e sentido de apresentar, por sua vez, consiste num ganho de complexidade com relação aos jogos que se realizam sob os dois primeiros modos e sentidos do apresentar. Ademais, veremos que todos os jogos que se realizam como o terceiro modo e sentido do apresentar, além de também serem do ponto de vista do todo uma autoapresentação, também possuem um elemento que

---

<sup>58</sup> Cf. WM1, p. 154; [107].

<sup>59</sup> Cf. WM1, p. 162; [113].

<sup>60</sup> Cf. WM2, p. 154; [129].

<sup>61</sup> Cf. WM1, p. 158; [110-1].

joga sob a segunda perspectiva do jogar, isto é característico apenas de um tipo dos jogos que os humanos jogam, a saber, os das artes. A seguir, dedicamo-nos na explicitação dessas peculiaridades dos jogos humanos, do qual já demos algumas indicações acima, tais jogos em que encontramos os três modos e sentido do apresentar-se mostram caracterizadores de todas aquelas ocupações humanas que Gadamer nomeia com a palavra *arte*. Se nos jogos que *apenas* são no sentido de jogo como “um mero apresentar-se de um movimento ordenado” dão-se sem esforço e tensão, percebemos que o mesmo já não acontece no sentido de “o mero apresentar”, esta forma de participação no jogo já não se realiza sem esforço e sem tensão, pois ali a criança perde-se no apresentar-se de seu próprio jogar, enquanto visa neste fazer, por exemplo, com que a bola pique 20 vezes consecutivas, ficando desanimada quando não atinge tal meta, esta tensão do não ter conseguido realizar o objetivo em mira mostra que tal perder-se não é um perder-se total, o mesmo mostra-se na sua alegria quando alcança a sua meta – o que caracteriza ali o momento de distensão. Da mesma forma realizam-se todo jogar que se perde em seu próprio apresentar-se, sendo este apresentar-se do jogante a realização da própria tarefa de jogo, aqui se inclui todo perder-se na lida com objetos que não visam apresentar algo para alguém através do movimento de jogo entre o jogador e o objeto, ou seja, não objetivam transmitir algo. Os objetivos do jogador ali não ultrapassa seu próprio fazer prático, trata-se de uma racionalidade meramente prática, e não da racionalidade prático-ético-política que Gadamer aponta a partir do conceito aristotélico de “*Phronesis*”, o qual está por pano de fundo do pensamento gadameriano acerca da ação no âmbito das humanidades.

Esses foram os primeiros modos de tensão e distensão provocados pelo jogar no interior do jogo. De agora em diante, dedicamo-nos ao modo e sentido do jogar participativo que envolvem os momentos de tensão e distensão mais complexos de todos os jogos, trata-se daqueles momentos que emergem dos jogos artísticos, pois veremos que neles a meta do jogar do jogador não fica restrita a fazer do seu próprio jogar a tarefa de jogo, pois nos jogos artísticos se visa conscientemente apresentar algo para alguém que ali faz o papel de jogante como espectador.

### *2.3 A singularidade estrutural no “apresentar para...” dos jogos das artes: a tensão entre o acontecer do jogo e a intencionalidade do jogador*

Nosso interesse aqui é responder àquelas supracitadas perguntas referentes à multiaplicação do conceito de arte realizado por Gadamer mediante a explicitação do modo e

sentido singular dos jogos artísticos. Esta singularidade dá-se ante os demais jogos que o humano também joga na tensão de seu ter metas, os quais fazem parte do sentido do jogo descrito no item acima. Se, segundo Gadamer, os humanos não conseguem livrar-se da tensão, do esforço de atingir algum propósito com seu comportamento jogante nem mesmo quando eles jogam jogos que visam justamente isso<sup>62</sup>, ou seja, no jogo um humano jamais consegue esquecer-se, abandonar-se ao fluxo de acontecimentos por completo, mesmo a criança que se perde na realização dos 20 piques consecutivos da bola rege seu comportamento em função de alcançar esta meta. No que se segue, indicamos que estas tensões se dão de dois modos distintos nos jogos humanos; na forma mais simples tais tensões seguem o exemplo da criança que se perde na realização de uma tarefa de jogo; a outra é aquela que analisamos neste tópico.

Como nos faz recordar Rohden, o papel da tensão que ocorre nos jogos humanos já havia sido percebido por Huizinga, cito Rohden em partes repetindo Huizinga:

O elemento da tensão desempenha um papel importante no jogo. ‘Tensão significa incerteza, acaso. Há um esforço para levar o jogo até o desenlace, o jogador quer que alguma coisa ‘vá’ ou ‘saia’, pretende ‘ganhar’ à custa do seu próprio esforço’, mas não conhece *a priori* nem o que está no início nem o que está no fim. Aqui entra a questão do risco que corremos ao jogar. Precisamos aguardar seu final para saber como foi o jogo.<sup>63</sup>

Temos que perceber aqui que incerteza, querer, esforço, pretensão e risco apenas emergem como fruto de cálculo, de previsões realizadas por uma intencionalidade, diante de um querer que escolhe metas a serem atingidas.

A única indicação de onde seria proveniente esta percepção embrionária da forma de participação no jogo da arte que vamos tratar aqui, Gadamer faz menção no *Excursão VI* – “Sobre o conceito de expressão”, de 1960 – para *Verdade e Método I*, enquanto menciona meramente de passagem a polêmica entre Riccoboni e o subjetivista Sulzer – é bem verdade que o ato de apresentar já está subentendido na definição aristotélica da tragédia –. Segundo Gadamer, Riccoboni “viu que a arte do ator está no apresentar e não na sensação”<sup>64</sup>.

Para o modo e sentido dos jogos que possuem o traço do “apresentar para...”, podemos apresentar como exemplo uma execução musical, uma apresentação teatral, um quadro, uma

---

<sup>62</sup> Cf. **WM1**, p. 161; [113].

<sup>63</sup> ROHDEN, L. *Hermenêutica filosófica*, p. 123.

<sup>64</sup> **WM2**, p. 447; [385]. “welcher die Kunst des Schauspielers im Darstellen und nicht im Empfinden sieht”.

declamação, uma cantoria etc. O que estes últimos modos de apresentar possuem de singular diz respeito à constatação de que em todos eles existiu (no caso de um quadro, estátua etc) ou existe pelo menos um alguém intencional que dirige seu apresentar a *outros*. Eles são formas distintas de “apresentar para...” Desta formulação, Gadamer apenas utilizou-se uma única vez, entretanto ela emerge formulada ainda de outros modos ao longo de seus trabalhos, aqui contentamo-nos com a exposição de alguns deles encontrados na primeira parte de *Verdade e Método I*, tais como: “De acordo com sua própria possibilidade, todo apresentar é um apresentar para alguém.”<sup>65</sup>; “apresentar algo”<sup>66</sup>; “apresentação para”<sup>67</sup>; no jogo cúlrico e teatral os jogadores “*ultrapassam a si mesmos apresentando uma totalidade de sentido para o espectador*”<sup>68</sup>; “o jogo aparece como *apresentação para o espectador*”<sup>69</sup>; etc. Há ainda outras formulações concernentes à esfera das artes, entretanto estas já são suficientes para legitimar nosso enfoque.

Essas formulações podem ser postas numa notação formal, onde as variáveis x e y apenas podem ter como conteúdo um humano  $\{x \leftrightarrow y\}$ <sup>70</sup>. Apesar de ser uma relação imbricativa, os papéis do apresentador e do espectador se distinguem no sentido de que o apresentador tem como sua tarefa de jogo a de absorver o espectador no jogo. Assim, podemos perceber que na dimensão das artes o papel do espectador no jogo é o do “mero apresentar”. A despeito de estarmos nos referindo ao jogo artístico como aquele que possui a participação de pelo menos dois elementos, a do apresentador e a do espectador, esse último modo de estruturação de jogo não implica a necessidade da participação no jogo de dois *sujeitos* humanos, sob a exigência de que as variáveis têm que receber um humano como seu conteúdo, ambas podem ter como seu conteúdo o mesmo ser humano, uma vez que apenas esse pode ser concomitantemente o apresentador e o espectador, tal como, por exemplo, no caso dos meros exercícios de um cantor que canta para si ou de um declamador que declama para si<sup>71</sup>, visto que esses, como humanos sabedores de si<sup>72</sup>, podem ser críticos de seus

---

<sup>65</sup> WM1, p. 162; [114]. “Alles Darstellen ist nun seiner Möglichkeit nach ein *Darstellen für* jemanden.” Grifo meu.

<sup>66</sup> WM1, p. 162; [114]. “etwas darzustellen”.

<sup>67</sup> WM1, p. 163; [114]. “Und doch ist der kultische Akt wirkliche *Darstellung für* die Gemeinde”. Grifo nosso.

<sup>68</sup> WM1, p. 163; [114]. Grifo meu. “sie gehen von sich aus dahin über, daß die Spielenden für die Zuschauer ein Sinnganzes darstellen.”

<sup>69</sup> WM1, p. 164; [115]. “das Spiel als *Darstellung für den Zuschauer* erscheint”. Grifo do autor.

<sup>70</sup> Utilizo o sinal  $\leftrightarrow$  para expressar a relação imbricativa entre x e y.

<sup>71</sup> Cf. WM1, p. 165; [115-6].

<sup>72</sup> Cf. WM1, p. 367; [281].

próprios feitos, de seus próprios comportamentos no jogo<sup>73</sup>. Portanto, o que Gadamer denomina de *arte* são todas aquelas ocupações que envolvem a tensão do “apresentar para” *outro*<sup>74</sup> no todo do apresentar-se da obra de arte, o que inclui ali a possibilidade de que este “apresentar para...” sempre poder ser reinterpretável, ou seja, pode ser *objeto* de crítica, de constante aperfeiçoamento e de reapresentações produtivas. A indicação desta forma de participação que caracteriza o jogo da arte na língua alemã já está explícita na composição do substantivo “*Schauspiel*” – espetáculo – que nada mais é do que um jogo (“*spiel*”) de exposição, de exibição (“*Schau*”).

Esse modo de participação nos jogos é aquele que realmente nos interessa aqui, visto caracterizar o traço da própria natureza da apresentação da arte que implica sempre um “apresentar para...”, mesmo quando esse apresentar seja apenas para o próprio jogador que *executa* a obra. O esforço do “apresentar para...” sempre alude a alguém, visto que, “Por sua própria natureza, a apresentação da arte é tal que se endereça a alguém mesmo quando não há ninguém que a ouça ou assista.”<sup>75</sup> Essa estrutura formal dos fenômenos artísticos é ontológica à medida que todo “apresentar para...” é, em última instância, o apresentar algo (uma configuração – uma unidade de conteúdo de sentido) para alguém. Formalmente, então, para Gadamer, o jogo da arte possui como seu traço essencial a estrutura “Todo apresentar z de x para y”, onde z é uma configuração – um conteúdo de sentido –, uma coisa (“*Sache*”) que em

---

<sup>73</sup> É por esse motivo que uso a palavra *outro* em itálico.

<sup>74</sup> O que se tem pressuposto aqui é a tese de que obra de arte é um acontecer composto. Esse caráter estratificado da obra de arte da hermenêutica gadameriana parece-nos ser o desenvolvimento das teses do fenomenólogo polonês Roman Ingarden (1893–1970). Gadamer concorda com Ingarden e o vê como aquele que indicou a direção (GW8, p. 48) – principalmente na valorosa obra: *Das literarische Kunstwerk*, de 1931 – para a análise do caráter estratificado “da linguagem na obra literária e da mobilidade da realização intuitiva que convém à palavra literária.” (WM1, p. 226; [166]. Cf. WM2, 27; [18]). Entretanto, Gadamer opõe-se à redução de Ingarden do “campo de jogo da valorização estética da obra de arte em sua concreção como ‘objeto estético’” (WM1, p. 175; [124]), ao tratá-las como “objetividades intencionais puras” (“rein intentionale Gegenständlichkeiten”), ele indicou para o estatuto ontológico de “quase-realidade” (“*Quasirealität*”) da obra de arte literária (Cf. PH, p. 149-50-1; [GW3, p. 121-2]). Segundo Gadamer, apesar de Ingarden analisar a obra de arte em sua constituição linguística, ele a fez apenas à luz “de ‘conceitos ideais existentes na autonomia do ser’ como mera (parcial) *atualização* de seu sentido” (“von den ‘idealen, seinsautonom existierenden Begriffen’ aus als bloße (teilhafte) *Aktualisation* ihres Sinnes”). Grifo do autor). Assim, para Gadamer, a análise de Ingarden dedica-se apenas ao caráter secundário da realização da obra de arte literária, pois não percebeu o primado da linguisticidade nesse âmbito, deixando-a a segundo plano (Cf. PH, p. 180; [GW3, p. 142]), por não levar em consideração que todo ser e toda verdade da obra de arte realizam-se na produtividade e contingência de seu próprio aparecer, ou seja, no seu apresentar-se. Para maiores detalhes acerca das propostas ingardenianas cf.: INGARDEN, Roman. *A obra de arte Literária*.

<sup>75</sup> WM1, p. 165; [116]. “Die Darstellung der Kunst ist ihrem Wesen nach so, daß sie für jemanden ist, auch wenn niemand da ist, der nur zuhört oder zuschaut.”

última instância “é sentido”<sup>76</sup>, ou seja, o apresentar algo é apresentar pelo menos um par ordenado que nos dá uma direção de orientação; x é o apresentador; e y é o espectador. Isso nos é importante porque este traço estrutural dos jogos que possuem o traço do “apresentar para...” não se limita a pertencer ao modo de ser da obra de arte das ditas belas artes, essas distinções também são fundamentais para compreendermos qual é o ponto forte de vinculação entre o *jogo da arte* (“*Spiel der Kunst*”) e o *jogo da linguagem* (“*das Spiel der Sprache*”), o qual realizaremos em outra ocasião. Em outras palavras, o compreender do fenômeno da arte através desse traço singular<sup>77</sup> do “apresentar para...” nos possibilita ver que Gadamer ampliou o “*scopus*” do conceito de arte para além do restrito conceito defendido pelas teses da autoconsciência estética, abarcando, por exemplo, a desvalorizada arte da retórica que foi ignorada por aquelas. O jogo artístico à luz do modo e sentido estrutural do “apresentar para...” consiste numa ampliação do conceito de arte que abarca a arte contemporânea, prejudgando-a apenas quanto se ela está transmitindo um conteúdo de sentido, por outro lado, sem prejudicá-la quanto ao seu modo “deformante” de transmiti-lo diante dos modelos ditos clássicos. Do fato do compositor da partitura ter tido a intenção de compô-la para ser executada num violino não implica que essa não possa ser reinterpretada produtivamente com outros instrumentos. Na arte contemporânea, isso fica ainda mais claro, pois ali o espectador por muitas vezes é convidado a entrar na própria obra. Não é mero acaso o fato de Gadamer ter dado tanto privilégio a arte teatral, esta foi precursora dessa inserção do espectador na obra.

Diante de tal expansão gadameriana do conceito de arte, temos que ressaltar que o conceito de jogo como *guia* da experiência hermenêutica não consiste apenas num conceito com traços *metodológicos*, ele é antes visto como um conceito que tenta dar conta de “um processo de movimento”<sup>78</sup>, o “*medium*” onde algo acontece. Ante a indicação da primazia do ‘jogar’<sup>79</sup>, do primado da dimensão relacional<sup>80</sup> e da naturalidade do jogar humano<sup>81</sup>, parece-nos ser o jogo o existencial primário, tão primário quanto o acontecer. A meu ver, isso é confirmado quando Gadamer defende que a percepção do sentido do jogo implica na anulação

---

<sup>76</sup> WM1, p. 611; [477]. “Sache (die Sinn ist)”.

<sup>77</sup> Cf. WM1, p. 163; [114].

<sup>78</sup> WM2, p. 180; [152]. “ein Bewegungsvorgang”.

<sup>79</sup> Cf. WM1, p. 158; [110].

<sup>80</sup> Cf. WM1, p. 592; [463].

<sup>81</sup> Cf. WM1, p. 158; [111].

da distinção entre o jogo do palco e o jogo da vida<sup>82</sup> – o mais amplo dos jogos –, visto que a apreensão de sentido tanto de um como do outro são confirmações de conhecimentos que “assim é”. Será que diante da consideração desses exemplos ainda temos que ter alguma dúvida quanto ao primário caráter existencial do jogo à luz de Gadamer? Se a temos basta lembrar que para ele a própria realidade é jogo<sup>83</sup>.

Se aceitássemos apenas os traços gerais dos jogos descritos por Gadamer e ignorarmos a questão da participação intencional nos jogos humanos que implicações teríamos na práxis humana contemporânea, mais especificamente diante dos âmbitos convencionalistas tal como na “arte do direito”? Não levar em consideração a constante tensão (“*Spannung*”) – pois o esforço e o domínio de si também podem fazer parte do jogo<sup>84</sup> – entre a intencionalidade do sujeito ante seu não controle das relações que ele mantém com os outros elementos que constituem o apresentar-se de qualquer jogo significa abrir mão de qualquer possibilidade de crítica, de julgamento, e da aplicabilidade das convenções conscientemente firmadas, tal como as dos âmbitos jurídico, políticos etc. A experiência da obra de arte é paradigmática porque ali está envolvida a transmissão através do “apresentar para...” de um conteúdo de sentido que subsume tanto o apresentador quanto o espectador, sendo este conteúdo de sentido o que nos permite um posicionamento crítico ante a apresentação.

Como vimos, os modos e sentidos do apresentar dos jogos das artes é o jogo em sentido pleno da palavra, possuindo os três modos e sentidos do apresentar dos jogos. Pois do ponto de vista do todo é uma autoapresentação; da visão do espectador – do intérprete – é um “mero apresentar”, enquanto este é absorvido pelo apresentado; e, da perspectiva do jogador-apresentador é um “apresentar para...”. Visto ser a intencionalidade o elemento essencial da tensão presente nos jogos em que há a participação de um humano, pois, embora Gadamer defenda que o mais importante é “a formação do próprio movimento que subordina a si o comportamento dos indivíduos como numa teleologia inconsciente”<sup>85</sup>, ele não exclui por completo o comportamento dos jogadores, por mais mergulhados no apresentar-se do jogo em que estes se encontrem, eles nunca estão imersos totalmente, sempre resta um espaço de

---

<sup>82</sup> Cf. **WM1**, p. 167; [117].

<sup>83</sup> Cf. **WM1**, p. 168; [118].

<sup>84</sup> Cf. **WM1**, p. 158; [110]. **WM2**, p. 155, 157; [129, 131].

<sup>85</sup> **WM2**, p. 154; [129]. “Was das Spiel ausmacht, ist nicht so sehr das subjective Verhalten der beiden, die einander gegenüberstehen, als vielmehr die Formation der Bewegung selbst, die wie in einer unbewußten Teleologie das Verhalten der einzelnen sich unterordnet.” Grifo meu.

tensão entre a intencionalidade do sujeito e o fluxo de acontecimentos no qual desenvolve-se a execução do jogo em que o jogador está jogando, pois se por um lado em momento algum o jogador pode alcançar o ideal de pôr-se na reserva – pois não há jogo humano sem essa tensão insuperável –, porquanto não há um estar fora contemplativo, por outro lado tampouco trata-se de um estar completamente mergulhado no jogo, cego para as consequências de suas próprias escolhas<sup>86</sup>, há sim um espaço de liberdade nos jogos humanos artísticos que possibilita a escolha, a assunção dos riscos dessas escolhas, o que implica no cumprir a exigência de um jogar com seriedade.

Com a nossa apresentação desta terceira perspectiva de jogo, podemos perceber que qualquer jogo que possui o traço estrutural do “mero apresentar” também é “um mero apresentar-se de um movimento ordenado”. Isso não tem nada de contraditório, visto que o apresentar-se é dito do ponto de vista do todo de um jogo; enquanto “o mero apresentar” é dito da perspectiva de uma parte que compõe o todo dum jogo; o mesmo acontece com relação aos jogos que possuem o traço estrutural do “apresentar para...”, este é dito do ponto de vista de uma parte que compõe o todo dum jogo que como todo é apresentar-se. Além disso, podemos tirar como consequência que um jogo que possua o traço intencional do “apresentar para...” também possui o do “mero apresentar”, este pode ser visto do ponto de vista do papel que o espectador – intérprete – realiza na dimensão artística, enquanto jogante do jogo ele está no papel de quem o jogador – ator, pintor etc., – almeja absorver no jogo.

Sob o pressuposto que a intencionalidade com vista à transmissão de algo que não está dado aos sentidos caracterize apenas o agir humano, podemos dizer no viés gadameriano que apenas os jogos humanos das artes podem ser vistos dos três modos que apresentamos. Para além do exemplo dado por Gadamer da criança que se perde em seu brincar, nós é de difícil aceitação de que um humano em seu efetivo perpassamento pelas artes possa jogar um jogo apenas do ponto de vista do “mero apresentar” sem que ali haja a interferência de suas artes. As artes caracterizam a dimensão humana e uma vez perpassado por elas não há volta, seus conteúdos transmitidos são um fardo que não conseguimos deixar de lado.

Diante disso, deixamos como questão-problema que mesmo nos jogos esportivos em que a meta do jogador não é a consideração daqueles que o assistem, mas realizar uma

---

<sup>86</sup> Cf. WM2, p. 157; [131].



determinada tarefa tendo público ou não, não nos parece que o perder-se do jogador aqui se dá do mesmo modo daquele em que se perde o animal que visa capturar uma presa, pois enquanto aqui não há interferência das artes, naqueles há. Como já mencionamos, dentre os jogos esportivos há aqueles que andam sobre o fio da navalha entre o caráter de jogo da competição e o caráter de jogo da arte. Gadamer nos apresenta a arte como jogo, a nosso ver, tais jogos esportivos são exemplos do jogo como arte, de que outro modo poderíamos pensar os festivais de dança, uma verdadeira mescla entre o seu caráter primário de competição com o de arte, ali a nosso ver o jogo tornou-se arte<sup>87</sup>.

Nossa próxima etapa consistirá em explicitar o que é esse *algo* que o jogador de certa forma escolhe jogar, trata-se da análise do conceito de jogo gadameriano com vistas em distinguir e esclarecer os nexos do conceito de configuração, para isso vamos mostrar como se desenvolve o movimento entre a apresentação e a configuração.

### **3. Da apresentação à configuração<sup>88</sup> e da configuração à apresentação: o movimento espiral do jogo da arte**

O conceito de configuração tem a sua origem no âmbito da estética, ali a partir dele faz-se referência as mais variadas formas de artes, incluindo desde a obra literária à arte pinotecária. A introdução do conceito de configuração como o de jogo auxiliou Gadamer a levantar-se contra as teses estéticas que proclamavam a distinção estética entre obra e a apresentação. Para ele, elas antes formam uma unidade na qual são inerentemente indissociáveis e irrepetíveis<sup>89</sup>. Essa unidade, esse todo de sentido torna-se claro na linguagem da vida ante a tendência à individualização da palavra que atinge a sua perfeição nos textos eminentes, como nos que possuem configuração poética, visto que em tais textos a linguagem

---

<sup>87</sup> Huizinga recorda-nos que esta mescla entre arte e competição já fazia parte da origem das artes gregas da comédia e da tragédia. Cf. HUIZINGA, J. *Homo ludens*, p. 185.

<sup>88</sup> Diante da opção de tradução da palavra alemã “*Gebilde*” como “configuração”, sentimos a necessidade de alguns esclarecimentos. Tais como: “*gebilde*” é o “*Perfekt*” (pretérito perfeito) do verbo “*bilden*” (formar) que quando substantivado como “*Gebilde*” adquire o sentido de formação quando relacionada com “*Gefüge*” (estrutura); e, de composição, de construção, de criação, de produto como algo de já concluído, quando relacionada a “*Werk*” (obra); sentido este mantido por “configuração”, como algo já configurado, já formado que já possui assim o caráter de “*ergon*”, assim uma configuração já pressupõe certa base fixa, contudo isso não quer dizer que ela não se altere, visto que a configuração de um determinado jogo humano por ser composto de regras e disposições, ambas podem vir a sofrer alterações. Também poderíamos seguir os tradutores espanhóis de **WM1** (p. 154) e traduzir “*Gebilde*” como “construção”, o que manteria o seu caráter de “*nomen actionis*”. Ademais, “*Gebilde*” ainda possui relação de parentesco com o substantivo “*Bild*” (imagem, figura) e com os adjetivos figurados que designam alguém “*gebildet*” (*culto*) e “*ungebildet*” (*inculto, sem educação, iletrado*).

<sup>89</sup> Cf. **WM1**, p. 193; [138-9].

atingiria a “sua autonomia plena. Está e coloca-se de pé por si própria, enquanto normalmente as palavras são superadas pela direção da intenção do discurso que as ultrapassam.”<sup>90</sup> Apesar desse caráter especial da poesia, tanto nela quanto na linguagem viva a individualização da palavra se verifica perante a intradutibilidade que algumas palavras atingem pela sua vaguidade e riqueza polissêmica<sup>91</sup>, portanto, ao passo que tornam-se inesgotáveis ao plano conceitual. É apenas nas relações de sentido entre as partes que possibilitam emergir a unidade da configuração.

Gadamer explicita o conceito de configuração defendendo que

O significado indeterminado de ‘configuração’ implica que algo não deve ser compreendido em sua realidade pré-planejada e já pronta, senão que se formou de certo modo a partir de dentro, até alcançar sua própria figura (*Gestalt*), e talvez seguindo uma formação evolutiva. É evidente que buscar compreender fenômenos dessa natureza representa uma tarefa muito especial. A tarefa manda que isso que representa uma configuração deve ser construído em si mesmo; construir algo que não está ‘construído’, o que implica retomar todos os intentos de construção.<sup>92</sup>

Esta construção é sempre dum particular que já tem como base uma configuração. Na linguagem viva “É a estrutura temporal da mobilidade, que chamamos permanência, o que realiza essa presença, e é isso mesmo que o discurso mediador da interpretação deve abordar.”<sup>93</sup>

É a essa luz da não desvinculabilidade entre particular e universal que o traço do jogo humano como o “apresentar para...” *outro* que *compartilha* da mesma “exigência de se visar o jogo mesmo, no seu conteúdo de sentido”<sup>94</sup>, delineia um caráter especial do jogo humano. Nas próprias palavras de Gadamer:

A essa mudança em que o jogo humano alcança sua verdadeira consumação, tornando-se arte, chamo de *transformação em configuração*. É somente através dessa mudança que o jogo alcança sua idealidade, de modo que poderá ser pensado e compreendido enquanto tal.

---

<sup>90</sup> WM2, p. 580; [508]. “ihrer vollendeten Autonomie heraus. Sie steht für sich und bringt sich zum Stehen, während sonst Worte durch die Intensionsrichtung der Rede überholt werden, die sie hinter sich läßt.”

<sup>91</sup> Cf. WM2, p. 208-9; [177].

<sup>92</sup> WM2, p. 415; [358-9]. “In der unbestimmten Bedeutung von ‘Gebilde’ liegt, daß etwas nicht auf sein vorgeplantes Fertigsein hin verstanden wird, sondern daß es sich gleichsam von innen heraus zu einer eigenen Gestalt herausgebildet hat und vielleicht in weiterer Bildung begriffen ist. Es leuchtet ein, daß es eine eigene Aufgabe ist, dergleichen zu verstehen. Die Aufgabe ist, das, was ein Gebilde ist, in sich aufzubauen, etwas, was nicht ‘konstruiert’ ist, zu konstruieren – und das schließt ein, daß alle Konstruktionsversuche wieder zurückgenommen werden.”

<sup>93</sup> WM2, p. 415; [359]. “Es ist die Zeitstruktur der Bewegtheit, die wir das Verweilen nennen, die solche Präsenz ausfüllt und in die alle Zwischenrede der Interpretation einzugehen hat.”

<sup>94</sup> WM1, p. 164; [115]. “Die Forderung, das Spiel selbst in seinem Sinngehalt zu meinen, ist für beide die gleiche.”

Somente agora mostra-se como que liberto da atividade apresentativa do jogador e constitui-se no puro fenômeno daquilo que eles jogam. Como tal, o jogo – mesmo o imprevisível da improvisação – é, por princípio, repetível e, por isso mesmo, duradouro. Tem o caráter da obra, do ‘ergon’ e não somente da ‘energeia’. É nesse sentido que o chamo de configuração.<sup>95</sup>

Com a *transformação em configuração* Gadamer quer fazer ver como dá-se o processo de transformação do que se apresenta em acontecimentos particulares para constituir-se num *construto virtual*, enquanto certas “*regras e disposições que prescrevem o preenchimento do espaço de jogo*”<sup>96</sup>. É nesse processo de transformação em configuração que o jogo humano ganha a dimensão de *ser o comum* entre os jogadores, englobando-os num todo autônomo incontrolável por eles que, antes, os subsumem. É isso que permite o jogo da arte apresentar-se como o caso paradigmático da mediação total.

Apesar do sentido do jogo da arte também depender das contingências apresentativas, tais como dos jogadores, dos espectadores e do autor da obra, ele não se limita a estes, antes “o jogo possui uma autonomia absoluta, e é justamente o que deve assinalar o conceito de transformação.”<sup>97</sup> Esse é de extrema relevância para a “determinação de ser da arte”<sup>98</sup>. Pois a transformação difere-se da mudança gradativa da substância. Na mudança que ocorre nessa há apenas alterações acidentais, permanecendo a mesma base substancial. “A transformação, ao contrário, significa que algo se torna outra coisa, de uma só vez e como um todo, de maneira que essa outra coisa em que se transformou passa a constituir seu verdadeiro ser, em face do qual seu ser anterior é nulo.”<sup>99</sup> Para exemplificar num caso particular hipotético, imaginemos duas crianças que com algumas bolas de gude resolvem criar um novo jogo, chamando-o de x. Ao estabelecer algumas regras iniciais, iniciam o jogo que no seu decorrer, à proporção que novas situações vão ocorrendo, vai recebendo novas regras e disposições. Com a execução das tarefas conforme as regras e disposições acordadas, chega-se ao término do jogo. Com o

---

<sup>95</sup> WM1, p. 165; [116]. “Ich nenne diese Wendung, in der das menschliche Spiel seine eigentliche Vollendung, Kunst zu sein, ausbildet, *Verwandlung ins Gebilde*. Erst durch diese Wendung gewinnt das Spiel seine Idealität, so daß es als dasselbe gemeint und verstanden werden kann. Erst jetzt zeigt es sich wie abgelöst von dem darstellenden Tun der Spieler und besteht in der reinen Erscheinung dessen, was sie spielen. Als solche ist das Spiel – auch das Unvorhergesehene der Improvisation – prinzipiell wiederholbar und insofern bleibend. Es hat den Charakter des Werkes, des ‘Ergon’ und nicht nur der ‘Energeia’. In diesem Sinne nenne ich es ein Gebilde.” Grifo do autor.

<sup>96</sup> WM1, p. 160; [112]. Grifo meu. “Die Regeln und Ordnungen, die die Ausfüllung des Spielraums vorschreiben”.

<sup>97</sup> WM1, p. 165; [116]. “hat das Spiel vielmehr eine schlechthinnige Autonomie, und eben das soll durch den Begriff der Verwandlung angezeigt sein.”

<sup>98</sup> WM1, p. 165; [116]. “Bestimmung des Seins der Kunst”.

<sup>99</sup> WM1, p. 166; [116]. “Verwandlung dagegen meint, daß etwas auf einmal und als Ganzes ein anderes ist, so daß dies andere, das es als Verwandelt ist, sein wahres Sein ist, dem gegenüber sein früheres Sein nichtig ist.”

fim do jogo, aquele ser da execução particular do jogo torna-se nulo, não é mais, perdeu-se no fluir dos acontecimentos, o que passa a constituir o verdadeiro ser de *x* não é mais aquela execução que já não é mais, mas antes são aquelas regras e disposições acordadas que determinarão as próximas execuções de *x*, estas se apresentarão como aquelas, ou seja, como uma unidade do universal estanciado numa realização particular, apenas ali mostrar-se-á *x*. Deste modo, no processo de transformação em configuração, podemos perceber que na transformação há uma passagem das regras e disposições do âmbito prático para a esfera linguística (configuradora), a final das contas, regras e disposições mantêm-se disponíveis para a aplicabilidade em sua conservação linguística. Processo esse inverso ao processo da apresentação, onde a configuração (que vige na linguagem) apresenta-se, mostra-se na execução prática. “Assim, a transformação em configuração significa que aquilo que era antes não é mais. Mas também que o que agora é, que se apresenta no jogo da arte, é o verdadeiro que permanece.”<sup>100</sup> Isto nos mostra a mútua dependência e inseparabilidade entre universal e particular, ou seja, entre a configuração e a execução, sem a experiência da execução não há obra.

Para Gadamer, o que permanece apresenta-se mesmo naquele jogador que joga com a pretensão de controle e de não querer mostrar-se para os outros realmente quem ele é, pois ali ele apenas *suspende-se* para estes outros, mantendo a continuidade do jogo consigo mesmo. Visto que

O jogo, ele mesmo, é uma transformação tal que a identidade daquele que joga continua existindo para ninguém. A única coisa que se pode perguntar é qual é a ‘intenção’ do que está aí. Os jogadores (ou os poetas) não existem mais, existe apenas o que é jogado por eles.

O que não existe mais é, sobretudo, o mundo onde vivemos, que é o nosso próprio mundo. Transformação em configuração não é simplesmente transferência para outro mundo. Certamente que é outro mundo, fechado em si, no qual o jogo joga. Mas na medida em que é configuração, encontrou sua medida em si mesmo e não se mede com nada que esteja fora de si mesmo.<sup>101</sup>

---

<sup>100</sup> **WMI**, p. 166; [116]. “So meint Verwandlung ins Gebilde, daß das, was vorher ist, nicht mehr ist. Aber auch daß das, was nun ist, was sich im Spiel der Kunst darstellt, das bleibende Wahre ist.”

<sup>101</sup> **WMI**, p. 167; [117]. “Das Spiel selbst ist vielmehr derart Verwandlung, daß für niemanden die Identität dessen, der da spielt, fortbesteht. Ein jeder fragt nur, was das sein soll, was da ‘gemeint’ ist. Die Spieler (oder Dichter) sind nicht mehr, sondern nur das von ihnen Gespielte.

Was nicht mehr ist, ist aber vor allem die Welt, in der wir als unserer eigenen leben. Verwandlung ins Gebilde ist nicht einfach Versetzung in eine andere Welt. Gewiß ist es eine andere, in sich geschlossene Welt, in der das Spiel spielt. Aber sofern es Gebilde ist, hat es gleichsam sein Maß in sich selbst gefunden und bemißt sich an nichts, was außerhalb seiner ist.”

Como configuração, o jogo é autossuficiente não havendo nada além dele, fora. É o que aparece na ação dos espetáculos da comédia e da tragédia, visto que ali o que se mostra é “uma verdade superior”<sup>102</sup> que não pode ser distinguida entre realidade e ficção, pois, segundo Gadamer, “essa distinção se anula quando alguém sabe perceber o sentido do jogo que se desenrola diante dele. A alegria ante o espetáculo que se oferece é em ambos os casos a alegria do conhecimento”<sup>103</sup> que se constrói nas imbricativas e constantes relações circulares que vão da prática à virtualidade da linguagem e da virtualidade da linguagem à prática.

Em suma, apesar de ter surgido do âmbito prático e de estar sujeito a modificações de suas regras e disposições o jogo da dimensão humana *mora, vive* na virtualidade da linguagem – em sua configuração formal linguística, ele apenas realiza-se quando se mostra, efetiva-se na prática do jogar do(s) jogador(es). Quer dizer, a configuração emerge da práxis e necessita da práxis para manter a sua vigência.

#### **4. O “apresentar para...” no apresentar-se das artes**

Através do conceito de jogo, vimos acima que o sentido e a verdade da obra de arte emergem do caráter estratificado da obra, composto talvez pelo sentido do autor – pelo menos o que dele foi transmitido –, pelo do apresentador e pelo do espectador numa determinada execução que é inseparável de suas contingências, sendo este todo formado por tais partes a realização do apresentar-se da obra. Com isso, Gadamer se contrapôs à concepção da consciência estética duma distinção estética entre verdade e aparência, ou seja, entre a suposta dicotomia entre o verdadeiro ser da obra e o que se apresenta. Pela sua perspectiva da não distinção estética, Gadamer apontou que para o fenômeno da obra de arte o seu efetivo apresentar-se constitui a sua própria realidade, ou seja, todo *ser* compreensível da obra de arte é conforme o seu aparecer – mostrar-se, a obra não é outra coisa que não se apresentaria e não estaria aí, na execução mesma, é na experiência tensiva do encontrar-se que a obra emerge, realiza-se.

Enquanto no jogo das crianças, nos jogos esportivos (puramente competitivos) etc., o

---

<sup>102</sup> **WMI**, p. 167; [117]. “eine überlegene Wahrheit”.

<sup>103</sup> **WMI**, p. 167; [117-8]. “Denn dieser Unterschied hebt sich auf, wenn einer den Sinn des Spieles, das sich vor ihm abspielt, wahrzunehmen weiß. Die Freude an dem Schauspiel, das sich bietet, ist in beiden Fällen die gleiche: es ist die Freude der Erkenntnis.”

que se apresenta consiste apenas na apresentação de um todo. Por sua vez, os jogos humanos artísticos caracterizam-se por uma dupla autoapresentação. Nas concomitantes e imbricativas autoapresentações a do jogo – como um todo – e a do jogador – como parte daquele – ambas estão apresentando algo (no caso dum ator, por exemplo, em seu apresentar um personagem no todo de um jogo de uma peça teatral, ele além de apresentar o personagem, ele está apresentando a si mesmo como profissional – ator, enquanto mostra seus talentos e pontos fracos), nisso emerge um traço peculiar do jogar humano, pois “É só porque jogar já é sempre um apresentar que o jogo humano pode encontrar no próprio apresentar a tarefa do jogo.”<sup>104</sup> Neste caso, as artes emergem como o caso paradigmático, visto que nelas não visa-se a produção de algo sensível para além da própria apresentação, ali contenta-se em fazer da execução o “*medium*” para a expressividade de sentido a *outrem* (isso fica totalmente claro nas artes ditas reprodutivas, entretanto, não restringem-se a elas), uma vez que, “De acordo com sua própria possibilidade, todo apresentar é um apresentar para alguém. É a referência a essa possibilidade como tal que produz a peculiaridade do caráter de jogo da arte.”<sup>105</sup> Para Gadamer, uma mera declamação, mesmo enquanto leitura, já tem o traço sensível do *apresentar para...*<sup>106</sup> Para esclarecer esse caráter de “*medium*” da obra de arte, torna-se mais claro quando utilizemo-nos como exemplo um caso não muito popular. Como num evento onde um coral propõe-se a apresentar o(s) sentido(s) dos cantos lamentosos (que são configurações de sentido(s)) da condessa Hildegard von Bingen, a um público leigo em termos de arte medieval, este choca-se com algo novo, estranho para ele e nosso tempo. O que queremos mostrar com esse exemplo consiste na percepção de que sem as execuções do dito coral esse novo e estranho que se apresenta para o público não seria possível, este novo e estranho apenas se apresenta enquanto é apresentado – reavivado – na intenção do “apresentar para...” de cada componente do coral e deste como um todo. Ali o “apresentar para...” torna-se a parte essencial mediativa de todo apresentar-se da obra de arte como um todo, visto que como “*medium*” a obra de arte é materialização de sentido – mesmo na volatilidade da declamação, da música etc., – porquanto ela é um acontecer que culmina na realização do todo de um fluxo de formação de sentido que pode estar englobando desde o sentido do autor, como o do espectador originário, o das inovações – perdas e acréscimos de sentido – que a

<sup>104</sup> WM1, p. 162; [114]. “Nur weil Spielen immer schon ein Darstellen ist, kann das menschliche Spiel im Darstellen selbst die Aufgabe des Spieles finden.”

<sup>105</sup> WM1, p. 162; [114]. “Alles Darstellen ist nun seiner Möglichkeit nach ein Darstellen für jemanden. Daß diese Möglichkeit als solche gemeint wird, macht das Eigentümliche im Spielcharakter der Kunst aus.”

<sup>106</sup> Cf. WM2, p. 27; [18].

obra recebeu durante seu percurso histórico até o sentido do apresentador e do espectador duma de suas presentes execuções. À medida que se instituem como jogos representativos, as obras de artes carregam consigo “o sentido da alusão” para algo. Ou seja, enquanto um ator qualquer encena no palco o papel do general Napoleão Bonaparte está aludindo àquele ser humano que realmente assim chamava-se. Algo semelhante acontece com um quadro que retrata uma paisagem – ou um rosto –, por meio dele o pintor apresenta uma paisagem real. Ou seja, a imagem tem seu surgimento fundado em algo, entretanto ela possui vida própria, sendo algo por si mesma, não dependendo mais do que provocou o artista a efetivá-la.

Diante do caráter constitutivo-estratificado da obra de arte, Gadamer nos declara que é a “quarta parede do espectador que fecha o mundo do jogo da *obra de arte*”<sup>107</sup>, fechando o todo de seu apresentar-se. Ali a distância do espectador consiste apenas naquela que lhe possibilita ver o que se desenvolve a partir do ponto de vista de seu próprio mundo<sup>108</sup>. A parede que representa o espectador é aquela para onde se dirige o esforço daquela outra parede que se constitui pelo “apresentar para...” que não faz a mera transmissão de um sentido fixo, mas é o “*medium*” (e parte) de um acontecer de algo que subjaz o que se apresenta ali e, portanto, está para muito além daquilo que surge na execução, pois “Tendo em vista o conhecimento do verdadeiro, todo ser da apresentação é mais do que todo ser da matéria apresentada”<sup>109</sup>. Além do caráter mediativo da obra de arte que medeia passado – algo distanciado – e presente também está em jogo ali a sua pretensão de sobrevivência, isso se torna claro enquanto percebermos que “aquilo que se apresenta ao espectador como o jogo da arte não se esgota na mera enlevação do momento, mas comporta uma pretensão de duração e a duração de uma pretensão.”<sup>110</sup>

Todo ser “*medium*” representativo de sentido da obra de arte também vem à tona nas esferas das artes plásticas, tais como nas pinotecárias, nas estatuárias e até mesmo na arquitetura. Isso acontece porque também nelas a obra de arte realiza-se sob a perspectiva ontológica de jogo, tais obras de arte caracterizam como imagens.

---

<sup>107</sup> **WM1**, p. 162; [114]. “vierte Wand des Zuschauers ist, welche die Spielwelt des *Kunstwerks* schließt.”

<sup>108</sup> *Cf.* **WM1**, p. 186; [133].

<sup>109</sup> **WM1**, p. 170; [120]. “Im Hinblick auf Erkenntnis des Wahren ist das Sein der Darstellung mehr als das Sein des dargestellten Stoffes”.

<sup>110</sup> **WM1**, p. 184; [131]. “was sich dem Zuschauer als Spiel der Kunst darstellt, nicht in der bloßen Hingerissenheit des Augenblicks, sondern schließt einen Anspruch auf Dauer und die Dauer eines Anspruches ein.”

Se por um lado Gadamer recusa a possibilidade do tratamento subjetivista-agnóstico proveniente de Kant, a do vivencial em suas vivências descontínuas da obra e, bem como a do último resquício teológico formulado pela modernidade, i.e., qualquer modo objetivador da obra de arte no sentido da experiência explicativa desenvolvida a partir do ponto de vista do instrumental das ciências da natureza; por outro lado, concebendo-a como jogo, portanto, ela é autoapresentação que se realiza como um todo que inclui o espectador – intérprete no tempo em que eles estão. Dessa forma, Gadamer negou as referidas perspectivas. Para salvar a dimensão da racionalidade humana de um fluxo de acontecimentos onde só aparentemente os humanos não interfeririam de certa medida – de uma forma ou de outra –, Gadamer apostou no momento interno do jogo a partir do traço do “apresentar para...”. Vimos que o jogo da esfera artística não se realiza como um acontecer em que não haveria tensão e distensão interna que giram em torno do risco de se expor, da expectativa, do aplauso, da vaia, do fracasso, do sucesso etc. No que apresentamos acima enfatizamos que, no interior do apresentar-se do jogo da obra de arte, o traço caracterizador dos jogos artísticos do “apresentar para...” surge como o espaço de tensão da dimensão da intencionalidade na esfera artística, como o espaço da intencionalidade, sendo por isso que Gadamer avistou o acontecer da obra de arte como preparatório para o caminho da “verdadeira liberdade ética e política”, isso ganha legitimidade à medida que nós enquanto seres humanos não somos apenas jogantes passivos, visto que somos jogantes que por vezes possuem um espaço em que no nosso “comportamento jogante não desaparecem simplesmente todas as referências à finalidade que determinam a existência atuante e cuidadosa”<sup>111</sup>, se ali enquanto somos meros jogantes elas estão como se estivessem suspensas, elas deixam de estar nesta condição naquelas singulares vezes que assumimos o risco da escolha por esta ou por aquela direção; ao passo que o jogo da arte visto do ponto de vista do apresentador não consiste num perder-se, o que nos tiraria de sobre os ombros o peso da exigência de um jogar com seriedade, de nossas intenções e da responsabilidade ante os riscos de nossas escolhas.

## 5. Considerações finais

Como palavra provisoriamente final deste artigo, precisamos aprender de Gadamer que a experiência de toda e qualquer obra de arte envolve um jogo paulatino de

---

<sup>111</sup> **WMI**, p. 154; [107]. “Und doch sind im spielenden Verhalten alle Zweckbezüge, die das tätige und sorgende Dasein bestimmen, nicht einfach verschwunden, sondern kommen auf eigentümliche Weise zum Verschweben.”



reconhecimentos e de conhecimentos, onde em nossos primeiros encontros precisamos aprender a soletrar o que ela nos diz, para só depois a lermos e a traduzirmos repetidamente de formas diferentes o conteúdo de sentido do que ela nos diz para os ditos que em nós vem à fala. Apenas temos a obra no encontro, onde também nos apresentamos. A obra é a fusão do conteúdo apresentado com a receptividade deste conteúdo pelo intérprete. Foi deste modo que Gadamer se levantou contra a primazia da subjetividade na experiência artística, é importante percebemos que contra a primazia da subjetividade enquanto esta é pensada sob pressupostos transcendentais, e não contra a subjetividade finita irrepitível que se institui no âmbito linguístico-histórico como jogante que, apesar de ser mais um ser-jogado do que um jogador ativo, tem que assumir as responsabilidades de seu jogar, de seu apresentar para..., na seriedade que os outrem pressupõem.

## REFERÊNCIAS

- ABI-SÂMARA, Raquel. “Uma das últimas entrevistas concedidas por Hans-Georg Gadamer”. In: *Forum Especial FD9* (2005). (Transcrição: Prof. Dr. Rolf G. Renner, da Albert Ludwigs Universität Freiburg, Alemanha. Tradução: Murilo Jardelino; Heidi Soraia Berg. Heidelberg, 28 de setembro de 2001).
- GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. 6. ed. Trad.: Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Verdade e método II: complementos e índice*. 2. ed. Trad.: Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Hermeneutik I: Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen: Mohr, 1999a. (Gesammelte Werke 1).
- \_\_\_\_\_. *Hermeneutik II: Wahrheit und Methode: Ergänzungen und Register*. Tübingen: Mohr, 1999b. (Gesammelte Werke 2).
- \_\_\_\_\_. *Philosophical Hermeneutics*. 2. ed. Translated and Edited by David E. Linge. London, England: University of California Press, 2008.
- \_\_\_\_\_. *Neuere Philosophie I*. Tübingen: Mohr, 1987. (Gesammelte Werke 3).
- \_\_\_\_\_. *Ästhetik und Poetik I. Kunst als Aussage*. Tübingen: Mohr, 1993. (Gesammelte Werke 8).
- \_\_\_\_\_. *Platos dialektische Ethik: Phänomenologische Interpretationen zum Philebos* (Einleitung; 1. Kapitel § 1-4). In: *Griechische Philosophie I*. Tübingen: Mohr, 1985. (Gesammelte Werke 5).
- \_\_\_\_\_. *Plato's Dialectical Ethics: Phenomenological Interpretations Relating to the Philebus*. Trad.: Robert Wallace. New Haven: Yale University Press, 1991.
- \_\_\_\_\_. *Ästhetik und Poetik II. Hermeneutik im Vollzug*. Tübingen: Mohr, 1993. (Gesammelte Werke 9).

- \_\_\_\_\_. *Hermeneutik im Rückblick*. Tübingen: Mohr, 1995. (Gesammelte Werke 10).
- \_\_\_\_\_. *O caráter oculto da saúde*. Trad.: Antônio Luz Costa. Petrópolis: Vozes, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Hermenêutica em Retrospectiva*. Trad.: Marco Antônio Casanova. Petrópolis: Vozes, 2009.
- \_\_\_\_\_. *Neuere Philosophie II*. Tübingen: Mohr, 1987. (Gesammelte Werke 4).
- \_\_\_\_\_. *A atualidade do Belo: a arte como jogo, símbolo e festa*. Trad.: Celeste Aida Galeão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro: 1985.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Trad. Eugenio Imaz. Madrid: Alianza, 2007.
- INGARDEN, Roman. *A obra de arte Literária*. 2. ed. Trad.: Albin E. Beau; Maria da Conceição Puga; João F. Barrento. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1979.
- ROHDEN, Luiz. *Hermenêutica filosófica*. São Leopoldo: Unisinos, 2002.
- SALINGER, Jerome David. *O apanhador no campo de centeio*. 11. ed. Rio de Janeiro: Ed. do Autor, 1951.