

A experiência hermenêutica a partir da noção de jogo

The hermeneutic experience from the notion of Play

DOI:10.12957/ek.2017.28727

Prof^ª. Dr^ª. Vanessa Steigleder Neubauer
borbova@gmail.com
Universidade de Cruz Alta - RS

Geovanni Tognon da Silva
geovannits@gmail.com
Universidade de Cruz Alta - RS

O conceito de experiência pautado na hermenêutica filosófica de Gadamer pode ser pensado a partir da noção de Jogo. Esclareceremos o conceito de experiência implicado na estrutura do jogo, tensionado pelo círculo hermenêutico, onde se estabelece um diálogo sério que traz o sentido de uma verdadeira experiência filosófica. A noção de experiência significativa é o movimento de instauração de sentido da existência individual e coletiva, que decorre de seu próprio modo de ser, assumindo uma compreensão ontológica, pois é na conversação de um aí dado e finito, considerado em sua dinamicidade, que temos uma unidade de sentido factual.

PALAVRAS-CHAVE Vivência. Experiência. Hermenêutica. H. G. Gadamer. Jogo

The concept of experience in Gadamer's philosophic hermeneutics can be thought from the notion of Play. We clarify the concept of experience implied in Play's structure, tensioned by the hermeneutic circle, that establishes a serious dialogue that brings the sense of a real philosophical experience. The notion of significant experience is the movement of instauration of direction of the individual and collective existence that takes place from it's own way of being, assuming an ontological comprehension, because it's in the conversation that a given and finite "there" considered in it's on dynamicity, that we have a factual unity of direction.

KEY-WORDS Erlebnis. Experience. Hermeneutics. H. G. Gadamer. Play

Gadamer, especialmente na obra *Verdade e método I*, para esclarecer seus propósitos em torno da noção de experiência em sua hermenêutica filosófica, afirma que esta deve ser compreendida no contexto da experiência do jogar¹. Isso nos faz pensar que a experiência só possui seu êxito na estrutura do contexto do jogo, em consonância com os aspectos da linguagem, ou seja, na circularidade de horizontes distintos que se confrontam, aproximando-se e afastando-se, até se fundirem na perspectiva do sentido de que, em decorrência disso, possuem um significado partilhado. Em outras palavras, a fecundidade da experiência no contexto do jogo é sempre um participar comum, pois, de fato, o movimento das experiências compartilhadas, com seus efeitos comuns, é que estruturam e organizam nossa vida em sociedade. É no reconhecimento do outro que a alteridade de cada um se revela. Porém, o conceito de experiência perpassa a questão da alteridade e invoca, acima de tudo, a possibilidade de desvelamento do próprio ser humano no mundo. Segundo Rohden, Gadamer,

Inspirado por Wittgenstein e por Nietzsche, [...] utilizou-se da noção de jogo para expressar a verdadeira realidade da linguagem e se livrar de toda espécie de subjetivismo. O processo do saber não se pode enxergar como um procedimento metódico, que um toma contra o outro, mas realiza-se como a dialética da pergunta e resposta aberta (...) É um processo que nunca começa do zero e nunca termina com uma soma completa. Como se dá esse processo enquanto processo? Revelando esse processo vital, situamo-nos caminho do redimensionamento da metafísica e da ontologia tradicionais. (...) Esta não pode pretender começar do ponto zero do conhecimento, de uma tábula rasa, mas o saber fundamenta-se no argumento ontológico segundo o qual a linguagem é a marca de nossa finitude.²

Gadamer considera o jogo como modelo estrutural, no qual se pode pensar o que condiz uma verdadeira experiência hermenêutica. Para ele, a experiência do jogo é um movimento implícito de vaivém que não se fixa em algo que o termine. Seu movimento corresponde em aproximar e distanciar dois horizontes distintos, ou seja, o horizonte do significado originário da coisa com o horizonte do *ser-aí* envolto de seus preconceitos e sua factualidade. Com isso, parece claro que o verdadeiro sujeito da experiência não é o da subjetividade daquele que o faz, mas a própria experiência. A experiência não é uma subjetividade singular

1 GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método I*. Tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2014. p. 59.

2 Luiz Rohden *Hermenêutica filosófica; Entre a linguagem da experiência e a experiência da linguagem* 2002 EDITORA UNISINOS Coleção Idéias 7 pg 73.

do ser, mas, sim, seu próprio acontecer. Em outras palavras, o frutífero de uma experiência filosófica é o movimento de jogo que ela propõe, seu movimento de vaivém, o qual está implicado ao aí histórico e temporal em correlação com *ser-ai* finito, histórico e factual. Com isso, propomos a seguinte pergunta: o que, de fato, constitui o movimento da experiência filosófica no contexto do jogo?

Em resposta a essa questão, temos que a experiência como jogo é a “experiência da finitude humana”³ e que seu caráter primordial está não somente no conhecimento, mas também na infinidade de possibilidades humanas e suas limitações essenciais, as quais podem ser visualizadas no movimento da experiência filosófica decorrente do modelo estrutural de jogo. A experiência de finitude nos ensina a reconhecer que não somos senhores do tempo, mas que estamos sempre jogados a esse, e que se quisermos nos compreender diante da existência da vida, precisamos pensar na dimensão desse *pathos* que ela envolve. Tal afirmação reforça que a experiência exige um pensar sobre si e as coisas que estão aí, sempre em consonância com seu acontecer factual.

Segundo Schmidt, o acontecer da experiência é fundamentado, inicialmente, pelas contribuições de Heidegger, para o qual

(...) a filosofia é uma ontologia fenomenológica universal que parte da hermenêutica do *Dasein*, a qual, como analítica da *existência*, fixou a ponta do fio-condutor de toda interrogação filosófica ali de onde ela *surge* e para onde ela *retorna*.⁴

Diante disso, temos a experiência como próprio movimento da finitude humana. Não podemos fazer uma experiência fora dela, pois estamos sempre inseridos nela. Em consonância ao que foi referido, a experiência do jogo se distancia da compreensão de experiência da reflexão. Portanto, este modelo de experiência aponta um novo horizonte de vigilância, o qual nos leva à abertura aos outros e a uma nova experiência. É na experiência da finitude que reside o horizonte da consciência provocada pela eficiência histórica, delimitando as possibilidades, expectativas e planos futuros, ou, mais fundamentalmente, “é um reconhecimento de que todas as expectativas e todo o planejamento de seres finitos é finito e limitado seu tempo”⁵.

3 GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método I*. Tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2014. p. 357.

4 HEIDEGGER, Martin. *Ser e Tempo*. Tradução de Fausto Castilho. Campinas, SP: Editora da Unicamp; Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2012. p. 1175, 1177.

5 GRONDIN, J. *Introducción a Gadamer*. Traducción: Constantino Ruiz-Garrido 2003, Herder Editorial S. L. 185

Quanto a isso, Rohden, com base na filosofia de Gadamer, acrescenta que a verdade pensada a partir do movimento da experiência hermenêutica como jogo não é resultante de uma simples aplicação de um método recorrente de uma lógica abstrata⁶. Ao contrário, sua verdade é constituída no horizonte no qual aquele que compreende já está sempre incluído em um acontecimento em virtude do qual se faz valer o que tem sentido, na medida em que compreende, mas precisa sempre participar deste.

Gadamer, ao assumir as concepções de *Lebenswelt*⁷ e hermenêutica da facticidade, afirma que o “saber não se coloca só como um problema de controlabilidade do outro e do estranho”, mas requer participação, ou seja, parte da relação prévia com o objeto, da pertença à tradição na qual fomos jogados, do fato de que o outro também pode ter razão, pois “a possibilidade de o outro ter razão é a alma da hermenêutica”⁸. Afirmamos que, com isso, diante do exposto, o entendimento mútuo ganha peso e importância sobre o que emerge do horizonte de uma experiência hermenêutica. Novamente, lembramos que a palavra razão, aqui referida, não possui o sentido de um espírito absoluto, mas leva consigo a orientação de uma certa medida de racionalidade como prudência, decorrente do movimento da experiência pautado na sabedoria prática no contexto da filosofia prática.

6 ROHDEN, Luiz. *Interfaces da hermenêutica: método, ética e literatura*. Caxias do Sul: Educus, 2008. p. 84.

7 Husserl, introduzindo o neologismo *Lebenswelt*, desvelou pressupostos que estavam latentes em todo o conhecimento científico. Heidegger, com sua concepção de hermenêutica da facticidade, assumiu o confronto com ininteligibilidade da existência fática e rompeu com o conceito idealista de filosofia, de hermenêutica, nas quais a compreensão e a vontade de compreender aparecem reconhecidamente em sua tensão frente à realidade fática. Tanto Husserl como Heidegger afirmam a temporalidade e a finitude do ser humano frente à tarefa inesgotável da compreensão e da verdade. ROHDEN, Luiz. *Interfaces da Hermenêutica: método, ética e literatura*. Caxias do Sul, RS: Educus, 2008, p. 140.

8 Ibid., p. 140.

A Experiência no Horizonte do Modelo Estrutural de Jogo

A legitimação da experiência é a busca pela “verdade”⁹, o que decorre de um aprofundamento da hermenêutica como fenômeno da compreensão e interpretação, o qual está além de sua autoconsciência metodológica, ou seja, a experiência está diretamente ligada a toda nossa experiência de mundo. Seu objetivo é o de investigar o movimento da compreensão diante do acontecer da vida. A experiência hermenêutica aqui referida ultrapassa as regras do compreender, pois investiga o acontecimento da compreensão em seu acontecimento histórico e factual, sempre levando em consideração o ser humano finito.

Nesse sentido, Gadamer¹⁰ afirma que, muito antes da procura por um resultado prático do fenômeno da experiência, é necessário buscar o que vem antes de toda a aplicação prática do compreender, ou seja, seu caráter ontológico. A implicação de fundo ontológico é fundamental para clarificar o conceito de experiência em Gadamer, pois ele salienta a importância do acontecer da mesma com referência ao ser-no-mundo em relação direta com o modelo estrutural de jogo, composto por horizontes distintos, que se relacionam numa circularidade sempre aberta, na qual se instaura a compreensão e se desvela o sentido das coisas¹¹.

Oliveira aponta que a hermenêutica de Gadamer deve ser pensada como a experiência do homem no mundo com sua finitude, sendo que sua filosofia acolhe a ideia de que é na tradição de um todo de sentido que compreendemos qualquer coisa, o que ilustra que não somos donos do sentido, ponto que fortalece o conceito de experiência como a experiência da finitude. Assim, a compreensão da experiência “é uma mediação entre conceitos que constituem o universo do outro e o próprio pensamento”¹². Compreender se torna assim um processo de participação. O homem, antes de tudo, sempre se experimenta no seio de um mundo

9 Segundo Lawn, o tratamento de Gadamer sobre a verdade começa com o pensamento de que ela não pode ser capturada dentro da estrutura teórica. Não pode ser aquilo que observamos de uma certa distância ou de maneira objetiva, na qual a reivindicamos como sendo científica. LAWN, Chris. *Compreender Gadamer*. Tradução de Hélio Magri Filho. Petrópolis: Vozes, 2007. p. 46.

10 PEGORARO, Evandro. *Que é Compreender?* Estudo a partir de Hans-Georg Gadamer. Dissertação Mestrado pelo Programa de Pós-graduação da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Orientador: Prof. Dr. Nythamar Fernandes de Oliveira Júnior Porto Alegre 2010.

11 A experiência, para Gadamer, é a qualidade da pessoa não-dogmática em se abrir para novas possibilidades. Isso está de acordo com a visão de Heidegger da verdade como um outro tipo de abertura, uma que sai de seu esconderijo. Gadamer, usando a noção de Heidegger da pré-estrutura do entendimento, rejeita a ideia modernista de que a verdade é o acúmulo de experiências sob o controle do método. LAWN, Chris. *Compreender Gadamer*. Tradução de Hélio Magri Filho. Petrópolis: Vozes, 2007. p. 89.

12 OLIVEIRA, Manfredo A. de, *Reviravolta Linguística -Pragmática na Filosofia Contemporânea*. Ed. Loyola São Paulo. 3 ed 2006, p. 235.

de sentido, ao qual ele pertence e não pode se tornar seu objeto, pois é sempre o horizonte a partir de onde qualquer conteúdo singular é captado em seu sentido.

No entanto, salientamos que o sentido de mediação, aqui, não significa algo pacífico, como um acordo, mas é, sim, um construir e um desconstruir, que pode ser muito tenso e sofredor, pois coloca o homem diante do espelho, ou seja, com ele mesmo em seus limites. Assim, pensemos tal mediação como uma circularidade de horizontes distintos que se dão num jogo de contrapontos em busca de um sentido apropriado.

O sentido originário de jogar é o que se expressa na forma medial, ou seja, estar jogando em um lugar ou em um momento é sempre algo que já está em jogo. Nesse sentido, o jogar não requer ser entendido como uma espécie de atividade¹³. O sentido medial, aqui, representa o próprio vaivém do movimento do jogo, que se estende em si mesmo no próprio esforço.

Uma vez que o jogo é um constante movimento de-e-para, Gadamer centra-se no incessante movimento de vaivém, porque ele revela algo importante sobre a natureza da coisa como sendo essencialmente incompleta e incompletável. É interessante pensar que a experiência, como um jogo, nunca atinge sua verdadeira finalidade. Isso porque o jogo pode sempre ser jogado novamente, e os jogadores sempre serão atraídos pelos seus horizontes. Correspondendo a esse sentido, compreendemos que a experiência genuína é hermenêutica, no movimento de um jogo, pois a moção insolúvel constante entre a parte e o todo é uma característica-chave da interpretação¹⁴.

Na verdade, a experiência no contexto do jogo não parte de uma hipótese para apenas confirmá-la; nesses termos, ela é distinta da experiência de método científico. De fato, o jogo não se constitui de um movimento linear e precisa ser compreendido como um processo medial. Bem, como o “ser do jogo não está na consciência ou na conduta de quem joga, mas, ao contrário, atrai este ao seu círculo que instaura seu sentido, o jogador experimenta o jogo como uma realidade que o supera”¹⁵. Diante disso, Gadamer afirma que a experiência corresponde ao sentido especial do jogo humano, no qual também é possível incluir a razão. Seguindo tal contexto, recorremos a Ricoeur ¹⁶, o qual expõe

¹³ Ibid., p. 157.

¹⁴ LAWN, Chris. Compreender Gadamer. Tradução de Hélio Magri Filho. Petrópolis: Vozes, 2007. 87

¹⁵ GADAMER, Hans-Georg. *A atualidade do belo: A arte como jogo, símbolo e festa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985. p. 58.

¹⁶ RICOEUR, Paul *Hermenêutica e ideologias*. Tradução Hilton Japiassu, 2008, Editora

que Gadamer compreende que, na experiência do jogo, temos uma atividade de discernimento em que se exerce uma permuta concreta de mensagens entre horizontes distintos. De fato, o modelo do jogo é implicado na questão e na resposta. Concebemos que a experiência propõe uma forma de entendimento, porém este não emerge do conhecimento individual disso ou daquilo; ele é um entendimento de si para o si, é pautado em um autoentendimento¹⁷. Em Gadamer, o elemento do jogo no diálogo elimina a possibilidade de ocultação e identidade, pois ele é evidência forte de que a alteração e a diferença levam vantagem sobre a identidade do significado¹⁸ aparente. Gadamer destaca que:

(...) parece-me, (...) aspecto importante que o jogo seja nesse sentido um fazer comunicativo, que ele desconheça propriamente a distância entre aquele que joga e aquele que se vê colocado frente ao jogo. (...) O espectador é notadamente mais que um mero observador que vê o que se passa diante de si; ele é, como alguém que “participa” do jogo, uma parte dele.¹⁹

Em decorrência disso, a compreensão da experiência hermenêutica começa com acontecer de um jogo, em que os conceitos prévios são substituídos por outros mais adequados, e, assim, instaura-se no esforço do pensar em busca do sentido apropriado das coisas.

O modelo estrutural do jogo é central para Gadamer a seus fundamentos em torno da experiência hermenêutica; além disso, possui uma estrutura que ilustra o movimento circular da compreensão e da interpretação, a possibilidade de instauração de sentido da experiência. Para ele, o jogo não é algo fechado e organizado por regras que poderiam controlá-lo, mas um movimento incessante de vaivém no qual se prioriza o “interpelar-se/entrar em si”, ou seja, colocar nossos projetos e pré-compreensões em “xeque”. Assim, a experiência, pautada nesse modelo de nos colocar em xeque, abre a possibilidade de irmos além das nossas vivências intencionais, passando a assumir uma medida de pensar da racionalidade, não somente na busca de uma validade de significado, mas, acima de tudo, de um sentido para a própria existência.

Vozes Ltda. Petrópolis, RJ p. 27

17 LAWN, Chris. *Compreender Gadamer*. Tradução de Hélio Magri Filho. Petrópolis: Vozes, 2007. 89

18 Ibid., 137

19 GADAMER, Hans-Georg. *A atualidade do belo: A arte como jogo, símbolo e festa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985. p. 40.

Ricoeur, seguindo a mesma linha filosófica de Gadamer expressa que a experiência não é nada mais que a “experiência da finitude humana”²⁰ e concebe a experiência filosófica como uma atividade de instauração de sentido. Para o autor nela:

(...) tenho algo a descobrir de próprio, algo que ninguém possui a tarefa de descobrir em meu lugar. Se minha existência tem um sentido, se ela não é vã, tenho uma posição no ser que é um convite a colocar uma questão que ninguém pode colocar em meu lugar. A estreiteza de minha condição, de minha informação, de meus encontros e de minhas leituras já esboça a perspectiva finita de minha vocação de verdade. No entanto, por outro lado, procurar a verdade, quer dizer que aspiro a dizer uma palavra válida para todos, que se destaca sobre o fundo de minha situação como um universal. Não quero inventar, dizer o que me agrada, mas aquilo que é (Histoire et uérilé)²¹.

Efetivamente, a experiência, para Gadamer, está pautada na experiência da nossa própria historicidade²². O que queremos ilustrar com essa assertiva é que, para esse filósofo, a experiência hermenêutica é a experiência de nossa finitude, na qual estamos sempre a nos encontrar e reinventar. O sentido do todo de uma experiência só pode ser compreendido relativamente, pois a totalidade de sentido compreendida na história e na tradição decorre do modo pelo qual a realidade da finitude do compreender estende-se à resistência, ao absurdo e ao incompreensível, alcançando validez.

Sendo assim, nossas antecipações só podem ser confirmadas no encontro com as coisas mesmas, aí dadas, no horizonte da factualidade, e, nesse encontro entre *ser-aí* e as coisas aí, inicia-se como abertura para a experiência da compreensão, que exige sempre participação, ou seja, entrega, além do desejo por conhecer o que que já nos é próprio e o estranho, distinto. Em virtude dessas considerações, reforçamos que a noção de experiência elencada nesta tese tem como fundamental seu caráter de não repetitividade. O homem ao experienciar está sempre a se reinventar.

20 GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método I*. Tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2014. p. 357.

21 RICOEUR, Paul. *Hermenêutica e ideologias*. Tradução Hilton Japiassu, 2008, Editora Vozes Ltda. Petrópolis, RJ p. 11

22 GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método I*. Tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2014. p. 22.

Consequentemente, a experiência tem seu contexto implicado na participação, a qual, num jogo de vaivém, está implicada nos horizontes de entrega, recordação, espantamento, negação, afastamento, capacidade de discernimento. Horizontes estes que se autorrelacionam e se findam numa autocompreensão, ponderação e confirmação. Em suma, o que emerge dessa autorrelação de horizontes distintos é que eles esclarecem a própria fecundidade de tal noção e a diferem do contexto de experiência pautada na repetitividade e reprodução, instaurado nas ciências empíricas e fundamentado na experiência experimental. Segundo Silva,

(...) alargar a repetibilidade do sentido da experiência, unidimensionalmente explorada pela ciência e por toda a filosofia de tipo epistemológico não significa, pois, negar o seu sentido fundamental mas descobrir a sua dimensão ontológica originária sem descuidar a temporalidade e a negatividade essencial de toda a experiência. (...) a questão decisiva da experiência não possa hoje reduzir-se à da sua contribuição para a formação do conceito e do saber. A verdadeira experiência é, para Gadamer, sempre dolorosa e desagradável, exige uma inversão da consciência, mas nem por isso condena o homem, que a sofre, à errância e ao absurdo²³.

Nesse contexto a experiência é um automover-se, um vaivém, que tem como ponto inicial a compreensão prévia, conduzida pelos nexos que se instauram como sentidos das vivências anteriores do *ser-aí*, isto é, o que entra em jogo, inicialmente, na experiência em correlação com o *aí* das coisas, ou seja, o que lhe é próprio. Portanto, a compreensão prévia é um projeto que, em sua intencionalidade, busca um sentido, possui a pretensão específica de desvelamento de uma parte do sentido do todo.

Em sequência, é esse projeto (eu-projeto) que se move em confronto ao horizonte da coisa *aí* e em seu acontecer (outro-projeto). Tal movimento é implicado em um automover-se. Contudo, não significa abandonar o projeto já de antemão constituído, que se refere aos pré-conceitos já instaurados, mas um dar-se conta deles, meditar sobre eles, para que o outro horizonte, o das coisas *aí*, que também é um projeto distinto, faça-se perceber, ou seja, é necessário deixar que ele fale. A tendência de nos guiarmos pelo que já nos constitui enquanto preconceitos é forte, por isso é necessário uma certa medida de afastamento²⁴,

23 SILVA, Maria Luíza Portocarreiro Ferreira da. *O Preconceito em H. G. Gadamer: Sentido de uma Reabilitação*. Coimbra: Fundação Calouste Gulbenkian, 1995. p. 9

24 Em face disso, a estrutura ordenada do jogo faz com que o jogador se abandone a si mesmo, dispensando-o, assim, da tarefa da iniciativa que perfaz o verdadeiro esforço da existência. É o que aparece também no impulso espontâneo para a repetição, que surge no jogador e no con-

que jamais pode ser compreendida como abandono de si, mas, sim, como um autocompreender-se para que as coisas possam se mostrar como tal. Com isso, Rohden afirma que o fundamental do jogo, para a experiência, é, na verdade, que “o jogo é uma confirmação da natureza supralógica da situação humana”²⁵.

Contudo, essa experiência, pautada na noção de jogo, ressalta as várias formas nas quais a natureza da experiência humana pode ser concebida. Gadamer²⁶ expressa que ela é importante, pois é um preâmbulo necessário para os homens em seu tratamento dos diferentes aspectos da verdade decorrentes do mundo da vida. Segundo Gadamer,

O movimento que é jogo não possui nenhum alvo em que termine, mas renova-se em constante repetição. O movimento de vaivém é obviamente tão central para a determinação da essência do jogo que chega a ser indiferente quem ou o que executa esse movimento. (...) não há um sujeito fixo que esteja jogando ali. O jogo é a realização do movimento como tal.²⁷

No entanto o jogo hermenêutico, para Gadamer, nunca pode tornar os sentidos implícitos completamente explícitos, pois que o não dito é sempre mais extensivo do que o dito²⁸. Podemos acrescentar então que é na evidência que a alteração e a diferença levam vantagem sobre a identidade do significado. A experiência do jogo transforma os jogadores e a si mesmo, na medida em que revela algumas estruturas dimensionais da realidade, pois “a transformação é uma transformação para a verdade”²⁹. É certo que essa ideia reforça a importância do acontecer da experiência, pois é no confronto com a realidade que se apresenta o novo, o desconhecido, e se reconhece o já compreendido. Assim, a experiência é um esforço de instauração de sentido, o qual se constitui em seu próprio movimento, o de jogar.

tínuo renovar-se do jogo, que é o que cunha sua forma. GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método I*. Tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2014. p. 158.

25 ROHDEN, Luiz. *Hermenêutica filosófica*. São Leopoldo: Editora da Unisinos, 2002. (Coleção Ideias). p. 117.

26 LAWN, Chris. *Compreender Gadamer*. Tradução de Hélio Magri Filho. Petrópolis: Vozes, 2007. 86.

27 *Ibid.*, p. 156 e 157.

28 PALMER, Richard. *Hermenêutica*. Tradução de Maria Luísa Ribeiro Ferreira. Lisboa: Ed. 70, 2006.

29 GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método I*. Tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2014. p. 112.

Desse modo, a experiência tem sua estrutura nas características do jogo. Salientamos que, nela, o jogador tem, diante de si, o todo, mas escolhe uma parte a ser desvelada, sendo tal escolha guiada por seus projetos prévios, e não por um humor, ou estado de espírito, mas, sim, pelo que o constituiu enquanto ser humano no mundo até o presente momento. Em outras palavras, seu projeto prévio é sempre orientado pela sua constituição histórica, finita e factual.

Com isso, a fecundidade pertinente desse tipo de experiência não é o jogo em si, mas o jogar. Novamente reforçamos que a experiência do jogo é também da finitude, pois, nesse horizonte de experiência, antes de interpretarmos qualquer coisa, procedemos a uma certa estruturação prévia, que possui o sentido global e, em decorrência de sua compreensão prévia, temos uma medida de direção, antecipadamente, que se constitui a partir das relações que se instituíram no contexto das vivências anteriores. É no movimento da experiência como jogo que nossas concepções prévias são colocadas em xeque e são passíveis de se reconfigurarem.

Chamamos atenção para o que Gadamer apresentou, na *Universidade de Salzburg*, em 1974, no texto intitulado *Arte como jogo, símbolo e festa*, no qual expressa que, quando se fala em jogo, de início, estamos pensando no vaivém de um movimento que se repete constantemente. Isso condiz a um espaço de jogo que, de certa forma, está implicado a um automover-se e, como dito anteriormente, esse automovimento é a característica básica do que está vivo. Na obra referida acima, esse filósofo pontua que Aristóteles já havia feito referência ao fato de que “o que é vivo tem o impulso do movimento em si mesmo, é automovimento”³⁰. Com efeito, o jogo é automover-se, e seu movimento é um fenômeno de redundância, de autorrepresentação do estar-vivo, mas não pretende fins objetivos.

Nessas circunstâncias podemos afirmar que a experiência é automovimento e condiz, inicialmente, à autorrepresentação, mas por consequência, na estrutura do jogo, tem a possibilidade da mobilidade de sempre se reelaborar. Rohden esclarece que a experiência, comprometida com o jogar, reforça seu contexto de não repetibilidade.

(...) não desaparecem todas as referências finais - regressas - mas permanecem, por assim dizer, suspensas, pois quem joga sabe que o jogo não é mais que jogo e este só cumpre ‘o objetivo que lhe é próprio quando o jogador se abandona totalmente no jogo’. A relação que o jogador possui com o jogo é diferente da relação com outros objetos (pessoas inclusive). Nesse sentido,

30 Ibid., p. 38.

não é possível mostrar o sentido do jogo independentemente do jogador e vice-versa, ou seja, não é possível objetificá-lo totalmente.³¹

O fundamento da objetividade das coisas numa experiência “não está na subjetividade daquele que a interpreta, mas, sim, na realidade do mundo e da linguagem que a coisa carrega e partilha”³². A instauração de sentido das coisas é uma partilha do ser com a coisa em seu horizonte mais amplo, de modo que a intencionalidade se faz presente e, portanto, recorta seu saber em uma parte, à qual se direciona seu desejo. Compreender o todo e significá-lo é tarefa impossível, porém, ele é composto de partes integradas que se fazem presentes no existir da coisa e do ser. Dito de outra forma, no jogo, temos o confronto de horizontes distintos, que se relacionam e, com isso, desvelam a parte que ganha força e significado de expressão.

Parece-nos essencial esclarecer que a experiência pode ser considerada uma totalidade de sentido pelo fato que não pode ser explicada nem compreendida instrumentalmente mais de uma vez. Com isso está sempre implicada ao acontecer factual. Vale destacar que ela contém, em si, a totalidade. No entanto, o *ser-aí*, imerso em seu movimento, delimita a parte interessada, ou seja, a parte de sentido que será aclarada, o que, de certo modo, vela outras, mas, em sua essência, na experiência, no contexto do jogo, possui o todo das possibilidades.

O movimento do jogo na experiência aparece como um fenômeno à margem no cenário da vida do homem, cenário este que é determinado por outros compreendidos como mais sérios. Gadamer, em *Verdade e método I*, afirma: “é certo que se pode diferenciar do próprio jogo o comportamento do jogador, que, como tal, se integra com outros modos de comportamento da subjetividade”³³. Em relação a isso, Palmer considera que:

Ninguém sabe como o jogo vai terminar; ele está fadado aos reversos da fortuna, ao elemento da surpresa à medida que choca e altera expectativas. O jogo não é necessariamente uma despreocupação, pois está claramente inserido na operação de passatempos; na realidade, o jogo pode, muitas vezes, começar como uma

31 ROHDEN, Luiz. *Interfaces da hermenêutica: método, ética e literatura*. Caxias do Sul: Educs, 2008. p. 80.

32 GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método I*. Tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2014. p. 257.

33 *Ibid.*, p. 174.

simples diversão e, repentinamente, se transformar num caso muito sério, quando o ato de perder ou ganhar se transforma numa questão de “vida ou morte”, como sempre dizemos, embora metaforicamente, mas com uma intenção absolutamente séria.³⁴

Dentro desse raciocínio, podemos pensar que o cerne da experiência é o próprio ser do jogar, portanto, participar. Nessa dimensão, reconhecemos o fato de que, na experiência como jogo, encontram-se horizontes distintos que nos abrem a possibilidade de uma interpretação adequada. Para Rohden, Gadamer apresentou o jogo como fio condutor da explicação ontológica, o que se remete também a sua noção de experiência pois,

(...) o jogo não é um método compreendido como a realização de um caminho para chegar a um determinado previamente. Que o jogo é um caminho, ou seja, um modelo estrutural segundo o qual podemos mostrar e explicar, com determinados pressupostos, condições, exigências como se dá e deve ocorrer o saber filosófico.³⁵

Contudo, segundo Grondin³⁶, Gadamer, ao desenvolver o contexto da experiência hermenêutica, contrasta o método da filosofia da reflexão. No entanto, essa experiência não é o que o cientista, em seu laboratório, prepara, ou seja, a experiência que pode ser repetida e verificada, mas é a experiência como dado de uma consciência. Gadamer oferece o modelo de *Ésquilo*, poeta trágico grego, de um *pathei mathos* para explicar seus propósitos em torno da experiência do jogo, ou seja, é através do sofrimento que o homem se torna um sábio³⁷.

Nesse sentido, a experiência não é aquela que só confirma o que já sabemos, mas justamente a que nos expõe ao distinto, estranho, o que de fato nos gera angústia e sofrimento, pois nos desacomoda e nos convoca a nos reinventarmos. Nietzsche, na obra intitulada *Aurora*, também faz referência a *Ésquilo*.

34 PALMER, Richard. *Hermenêutica*. Tradução de Maria Luísa Ribeiro Ferreira. Lisboa: Ed. 70, 2006. p. 123.

35 Ibid., p. 79.

36 GRONDIN, Jean. *Introducción a Gadamer*. Traducción: Constantino Ruiz-Garrido 2003, Herder Editorial S. L.p.183

37 A pessoa verdadeiramente sábia consegue obter a confirmação desta situação, não pelas experiências vistas como acúmulo de conhecimento, pois a pessoa experiente prova ser (...) alguém radicalmente não dogmático que, por causa das muitas experiências que teve e do conhecimento que obteve delas, está muito bem equipada a passar por novas experiências e aprender com elas. LAWN, Chris. *Compreender Gadamer*. Tradução de Hélio Magri Filho. Petrópolis: Vozes, 2007. 89.

Nas palavras do filósofo alemão, sofrer “é apenas uma bebida para guerreiros, raros, perigosos e aguerrido que dificilmente é para um indivíduo qualquer”³⁸. Portanto, é uma virtude que só o sábio possui, a de apreender pelo sofrimento. Nesse contexto, a experiência:

(...) não é uma capacidade puramente pessoal; é um conhecimento do modo como as coisas são: um “conhecimento das pessoas” que, na verdade, não pode ser posto em termos conceituais. O *pathei mathos* de Ésquilo (aprender pelo sofrimento): não significa que adquiramos um tipo de conhecimento científico, nem mesmo um tipo de conhecimento que nos permita “saber melhor para a próxima vez” quando deparamos com uma situação semelhante; antes quer dizer que, por meio do sofrimento, conhecemos as fronteiras da própria existência humana.³⁹

Portanto, somente a experiência negativa fornece uma visão e abre novos horizontes⁴⁰. O desconhecido, portanto, concerne ao caráter apaixonado e ocasional da experiência. Assim é a experiência hermenêutica como jogo que rouba nossa conscientização de segurança e nos confronta com a finitude. Na experiência, encontramos horizontes distintos ao do *ser-aí*, e ao das coisas em seu factual, horizontes que, nesse movimento, mantêm uma relação de aceitação ou negação. Assim, o que nos é próximo, se colocado em contraponto com outro horizonte distinto, pode ser confirmado ou não, mas é no contexto do estranhamento e do distinto que podemos ampliar nosso horizonte de compreensão com ênfase no sentido e, de fato, nos reinventarmos. Nesse caso, na experiência do jogo, precisamos de um dar-se conta do que já nos é próprio, bem como sermos prudentes, para deixarmos que o acontecer das coisas se mostre enquanto tal.

A negatividade da experiência invoca um sentido produtivo particular. É um conhecimento abrangente de conscientização da própria finitude, uma consciência da essência da condição humana, uma sabedoria que também faz chegar a um horizonte⁴¹. O homem experiente é aquele que conhece os limites de toda a anteci-

38 NIETZSCHE, Friedrich. *Aurora*. Trad. Carlos Antonio Braga. 2ª ed. São Paulo: Escala: 2007. p.163.

39 PALMER, Richard E. *Hermenêutica*. Tradução de Maria Luísa Ribeiro Ferreira. Lisboa: Edições 70, 2006. p. 199.

40 GRONDIN, Jean. *Introducción a Gadamer*. Traducción: Constantino Ruiz-Garrido 2003, Herder Editorial S. L. 186

41 *Ibid.* 183

pação e reconhece a insegurança de todos os planos humanos⁴². Assim, é somente em um dar-se conta do que somos, do que queremos ser e do que se apresenta a nós enquanto tal que se estabelece a direção de uma experiência referente ao jogo como mediação na busca de um sentido. O homem experiente não tem um método para dirigir a diversidade e o curso das coisas, mas conhece a imprevisibilidade da experiência, que o faz se reinventar em cada acontecer e criar em cada momento que lhe é próprio; além disso, instiga o senso criativo do ser humano.

Gadamer⁴³, quando se refere a *Ésquilo*, expressa que o melhor que podemos esperar de uma experiência não é o conhecimento, mas, sim, o *insight*, o qual nada mais é do que falibilidade das possibilidades humanas e suas limitações essenciais. A experiência e *insight* fazem parte de uma sabedoria genuína. Segundo ele, em *Verdade e método*, “o que o homem tem que aprender através do sofrimento não é, especificamente, esta ou aquela coisa, mas um *insight* nas limitações da humanidade”⁴⁴.

Na vivência, somos convocados a sentir a vida em sua essência poética, que decorre de um sentir na pele. No entanto, a experiência perpassa tal propósito e se reporta à necessidade de uma instauração de sentido, fazendo chamamento direto para o pensar sobre em condição de razoabilidade. Portanto, ela carrega a pretensão de transformar algo e começa esse movimento na desconstrução do que já se instaurou nos hábitos costumeiros da tradição; portanto, ela é sempre um colocar-se em xeque.

O próprio Gadamer refere-se ao conceito de vivência e compreensão como metáfora de aventura, deixando claro, com isso, a aproximação do movimento de vivência e a compreensão como antecedentes da experiência e da interpretação. Nesse ínterim, o filósofo refere-se ao conceito de experiência e interpretação como festa, como um gozo, uma condição de sentido. Nosso objetivo não é aprofundar os conceitos de compreensão e interpretação, os quais são importantes e complexos no contexto da filosofia, mas, ao mesmo tempo, não podemos deixar de expressar tal elemento observado em nossos estudos.

Em decorrência disso, a dimensão da experiência hermenêutica é o desejo de entender o novo, tendo como referência aquilo que já foi experienciado,

42 PALMER, Richard E. *Hermenêutica*. Tradução de Maria Luísa Ribeiro Ferreira. Lisboa: Edições 70, 2006. p. 199.

43 GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método I*. Tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2014. p. 174.

44 GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método I*. Tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2014. p. 357.

vivenciado. Em última análise, não importa quantas vezes estamos jogados à experiência de uma mesma coisa, mas, sim, as possibilidades infinitas que se estabelecem no movimento da experiência do jogar e de se reinventar. Assim como a vivência, a experiência carrega consigo o todo da vida, e a tarefa da compreensão e da interpretação é o que desvela o particular de cada experiência.

Observamos que Gadamer escolhe a metáfora de festa para experiência do jogo por entender que esta carrega o caráter de celebração, pois, para ele, “a celebração da festa é claramente uma realização específica de nosso comportamento”⁴⁵. Com base nisso, compreendemos que a festa possui suas limitações, ou seja, seu tempo e espaço. Quem vai celebrar uma festa, vai porque quer ir, e a festa está lá sempre presente. Além disso, celebrar uma festa é também estar lá o tempo todo, e uma festa sempre se dá no coletivo.

Temos alguns pontos essenciais para pensar o movimento da experiência como jogo, assim como referido por Gadamer. A experiência possui limitação temporal e espacial, não basta estarmos lançados a uma experiência, pois é preciso querer participar dela, visto que o acontecimento factual da experiência é fundamental, bem como não se faz experiência sozinho. Com isso, seu movimento requer um esforço para com o acontecer das coisas, sem abandonar a nós mesmos. A experiência tem sua objetividade numa estrutura temporal, em que possui características claras da finitude e da facticidade das coisas aí. Quem faz a experiência sabe, de antemão, o que ela propõe, desacomoda, desconstrói, podendo até mesmo ser a causa da morte de projetos de sentido já instituídos. Em outras palavras, pela objetividade que o conceito de experiência carrega, sabemos que, ao entramos nele, sairemos modificados. Nisso, uma vivência é diferente, pois se reporta, em primeira instância, a um sentir na pele, passando disso apenas ao se comprometer com o movimento da experiência.

A experiência como festa apresenta, em certa medida, um estado de gozo e tranquilidade. Nesse sentido, pode-se observar que uma das exigências do caráter do jogo como experiência é um dar-se conta do que nos constitui *a priori* até o factual, para se obter a instauração de sentido. Com efeito, isso sugere o afastamento de uma tensão inicial, que percorre a vivência como aventura pelo fato de que a experiência já é um meditar e requer um pensar sobre, o qual se envolve em uma certa harmonia de um espírito tranquilo diante de si e das coisas distintas.

Por fim, a compreensão constitui o ponto central da interpretação, que consiste num jogo de experiência possibilitado pelo movimento da construção e descons-

45 GADAMER, Hans-Georg. *A atualidade do belo: A arte como jogo, símbolo e festa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985. p. 67.

trução, que nunca é acabado. Esse movimento pode ser compreendido como “círculo hermenêutico”, ou jogo da vida, que não é algo fechado, mas, sim, aberto como uma espiral. Ele envolve tudo que pode ser compreendido, visto que, nele, fundem-se os horizontes do ser com a vivência, que direciona um impulso para o movimento da experiência significativa e obriga à revisão incessante dos pressupostos iniciais, além de aprofundar o diálogo com a coisa a ser compreendida.

Seguindo essa linha de pensamento, é necessário pensar a experiência hermenêutica como um modelo estrutural de jogo, aproximando-a dos fundamentos do pensamento de Gadamer diante do círculo hermenêutico. Palmer afirma que, “nos trabalhos de Gadamer, após *Verdade e método*, o conceito do jogo adota um significado maior; ele descreve melhor a natureza do relacionamento entre a linguagem e os usuários da linguagem”⁴⁶. Entendemos que somente diante do movimento estrutural de jogo implicado à noção de círculo hermenêutico é que podemos visualizar o caráter indissociável entre o nexos instaurado pelos vividos e o esforço da experiência.

⁴⁶*Ibid.*, p. 122.

Recebido em: 21.07.2017 Aprovado em: 31.08.2017

Referência Bibliográfica

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método I*. Tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2014.

_____. *A atualidade do belo: A arte como jogo, símbolo e festa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro. 1985.

GRONDIN, Jean. *Introducción a Gadamer*. Tradução: Constantino Ruiz-Garrido. Herder Editorial S. L. 2003.

HEIDEGGER, Martin. *Ser e Tempo*. Tradução de Fausto Castilho. Campinas, SP. Editora da Unicamp; Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2012.

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

NIETZSCHE, Friedrich. *Aurora*. Trad. Carlos Antonio Braga. 2^a ed. São Paulo: Escala: 2007.

OLIVEIRA, Manfredo A. de, *Reviravolta Linguística-Pragmática na Filosofia Contemporânea*. Ed. Loyola São Paulo. 3 ed. 2006

PALMER, Richard. *Hermenêutica*. Tradução de Maria Luísa Ribeiro Ferreira. Lisboa: Ed. 70, 2006

PEGORARO, Evandro. *Que é Compreender?* Estudo a partir de Hans-Georg Gadamer. Dissertação Mestrado pelo Programa de Pós-graduação da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Orientador: Prof. Dr. Nythamar Fernandes de Oliveira Júnior Porto Alegre. 2010.

RICOEUR, Paul *Hermenêutica e ideologias* . Tradução Hilton Japiassu, Petrópolis: Vozes, 2008.

ROHDEN, Luiz. *Hermenêutica filosófica; Entre a linguagem da experiência e a experiência da linguagem*. EDITORA UNISINOS Coleção Idéias. 2002.

_____. *Interfaces da hermenêutica: método, ética e literatura*. Caxias do Sul: EducS, 2008.

SILVA, Maria Luíza Portocarreiro Ferreira da. *O Preconceito em H. G. Gadamer: Sentido de uma Reabilitação*. Coimbra: Fundação Calouste Gulbenkian, 1995.