

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS  
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM FILOSOFIA  
NÍVEL DOUTORADO

JOSÉ FERNANDO SCHUCK

**O jogo como modelo onto-cosmológico de compreensão filosófica**

São Leopoldo - RS

2021

JOSÉ FERNANDO SCHUCK

**O jogo como modelo onto-cosmológico de compreensão filosófica**

Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Filosofia, pelo Programa de Pós-Graduação em Filosofia da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Área de concentração: Filosofia

Orientador: Prof. Dr. Luiz Rohden.

São Leopoldo - RS

2021

S384j Schuck, José Fernando.  
O jogo como modelo onto-cosmológico de compreensão  
filosófica / José Fernando Schuck. – 2021.  
215 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos,  
Programa de Pós-Graduação em Filosofia, 2021.  
“Orientador: Prof. Dr. Luiz Rohden.”

1. Jogo. 2. Filosofia. 3. Compreensão. 4. Onto-  
cosmologia. I. Título.

CDU 113/119

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Bibliotecária: Amanda Schuster – CRB 10/2517)

José Fernando Schuck

**O jogo como modelo onto-cosmológico de compreensão filosófica**

Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Filosofia, pelo Programa de Pós-Graduação em Filosofia da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Área de concentração: Filosofia

Orientador: Prof. Dr. Luiz Rohden.

Aprovada em 24 de setembro de 2021.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Luiz Rohden – UNISINOS

---

Prof. Dr. Castor M. M. Bartolomé Ruiz – UNISINOS

---

Prof. Dr. Nicola Claudio Salvatore – UNISINOS

---

Prof. Dr. Roberto Wu – UFSC

---

Prof. Dr. Giovanni Jan Giubilato – UFLA

## AGRADECIMENTOS

Ao apoio, paciência e inspiração provindos de Josiane, Athos, Gyan Theo e Tales Brandielli Schuck.

À Lauro Schuck (*In memoriam*) pelos diálogos, exemplo, arte e sensibilidade que me inspiraram nos caminhos da vida.

Ao meu orientador Luiz Rohden pelas orientações, aconselhamentos, e questionamentos que cooperaram decisivamente para o desenvolvimento e conclusão desta tese.

À Anna Luiza Andrade Coli e Giovanni Jan Giubilato pelos preciosos apontamentos filosóficos.

Aos membros externos da banca, Prof. Dr. Giovanni Jan Giubilato e Prof. Dr. Roberto Wu, pela pronta disponibilidade e pelo interesse na apreciação desta tese, e também ao Prof. Dr. Castor M. M. Bartolomé Ruiz, que fez preciosos apontamentos sobre esta tese por ocasião do exame de qualificação, e ao Prof. Nicola Claudio Salvatore, pela disponibilidade e interesse na apreciação desta tese.

## RESUMO

SCHUCK, J. F. **O jogo como modelo onto-cosmológico de compreensão filosófica**. Tese (Doutorado). Escola de Humanidades. Departamento de Filosofia. Pós-Graduação em Filosofia, Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, São Leopoldo, 2021.

A investigação ora aventada visa defender a noção de *jogo* como um modelo e termo medial da compreensão filosófica entendida não apenas como decorrente de uma "interpretação racional", mas de uma "experiência vivencial" adquirida em meio ao *mundo da vida*. Nessa inquirição do jogo, a questão de fundo que permanece é a de saber se a autoconstituição e autorregulação – dinâmicas próprias do fenômeno lúdico –, podem ser compreendidas em "correspondência" com um originário e prevalente jogo *onto-cosmológico*. Nesse percurso investigativo, as principais referências teóricas serão as filosofias de Heráclito, Friedrich Nietzsche e Eugen Fink, numa via preponderantemente cosmológica; e as abordagens de Martin Heidegger e Hans-Georg Gadamer, numa via preponderantemente ontológica. Como caminho preparatório, apresentamos no primeiro capítulo o lugar do jogo no mundo grego através do *agon* e da *mimesis*, lembrando que estas concepções primevas acabaram por determinar o modo de recepção do jogo ao longo da tradição filosófica. Ainda no primeiro capítulo introduzimos a interpretação "antropológica" de Immanuel Kant que aponta o humano como um "co-jogador do mundo", concepção que orientou Friedrich Schiller e sua interpretação da subjetividade estética e lúdica como fundamental à formação (*Bildung*) de nossa humanidade. No segundo capítulo introduzimos a perspectiva *lúdico/agonística* presente no pensamento de Nietzsche, a qual reposicionou o *ludus* como refletindo um impulsivo e irracional "jogo do mundo" (*Weltspiel*), no qual o *ser* encontra-se em correspondência com o *dever*. Ainda no segundo capítulo apontamos para duas vias que se consolidaram no pensamento pós-nietzschiano: uma que retoma, a partir de Nietzsche e Heráclito, a perspectiva cosmológica de um "jogo do mundo", e outra que privilegia a ideia do *ludus* como refletindo um "jogo do *ser*". O terceiro capítulo apresenta inicialmente a interpretação heideggeriana do existente humano (*Dasein*) como aquele que, "sendo lançado" (*geworfen*) pelo *ser*, encontra-se movido por uma "tonalidade afetiva" (*Stimmung*) de jogo que o capacita à compreensão (*Verstehen*) e "formação de mundo" (*Weltbildung*). Tal perspectiva refletiu-se na proposta hermenêutica desenvolvida por Gadamer, que apontou o "jogo da arte" como modelo de "compreensão hermenêutica" estruturado pela relação com o "mundo da vida" (*Lebenswelt*) e a temporalidade histórica. Este último capítulo será concluído com a abordagem onto-cosmológica de Fink, para quem o jogar constitui um símbolo e "metáfora cósmica" capaz de mediar a compreensão da emergência e desaparecimento dos entes – e do próprio humano – no espaço e tempo do mundo. Para Fink, o filosofar promove um "sair de si" pelo qual efetuamos a autocompreensão de nossos papéis (*Rollen*) em meio ao espaço de jogo (*Spielraum*) finito e intramundano.

Palavras Chave: jogo, filosofia, compreensão, onto-cosmologia.

## ABSTRACT

SCHUCK, J.F. **The play as a onto-cosmological model of philosophical understanding.** Thesis (Doctorate). College of Humanities. Philosophy Department. Postgraduate Program in Philosophy. University of Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, São Leopoldo, 2021.

The investigation discussed herein aims to defend the notion of play as a model and medial term of philosophical understanding, which is understood not only as a result of a “rational interpretation”, but of an “living experience”, acquired in the midst of the *life-world*. In this inquiry into play, the basic remaining question is whether self-constitution and self-regulation – dynamics of the phenomenon of play – can be understood in “correspondence” with an original and prevalent onto-cosmological play. In this investigative path, the main theoretical references will be, in a predominantly cosmological way, the philosophies of Heraclitus, Friedrich Nietzsche and Eugen Fink; and, in a predominantly ontological way, the approaches of Martin Heidegger and Hans-Georg Gadamer. As a preparatory path, we present in the first chapter the place of the play in the Greek world through *agon* and *mimesis*, remembering that these early conceptions ended up determining the way in which the game was received throughout the philosophical tradition. Also in the first chapter, we introduce Immanuel Kant’s “anthropological” interpretation that points out the human as a “co-player of the world”, a conception that guided Friedrich Schiller and his interpretation of aesthetic and ludic subjectivity as fundamental to the formation (*Bildung*) of our humanity. In the second chapter, we introduce the ludic/agonistic perspective present in Nietzsche’s thought, which repositioned *ludus* as reflecting an impulsive and irrational “world play” (*Weltspiel*), in which *being* is in correspondence to *becoming*. Also in the second chapter, we point to two paths that were consolidated in post-Nietzschean thought: one that resumes, from Nietzsche and Heraclitus, the cosmological perspective of a “world play”, and another that privileges the idea of *ludus* as reflecting a “play of *being*”. The third chapter initially introduces the Heideggerian interpretation of human existence (*Dasein*) that, in a condition of “being played” (*geworfen*) by *Being*, finds itself moved by a “disposition” (*Stimmung*) of play that enables it to understanding (*Verstehen*) and to “world formation” (*Weltbildung*). Such perspective reflects the hermeneutic proposal developed by Gadamer, who pointed out the “art of play” as a model for the “hermeneutic understanding” structured in its relation to “life-world” (*Lebenswelt*) and historical temporality. This last chapter is concluded with Fink’s onto-cosmological approach, for whom playing constitutes a symbol and “cosmic metaphor” able to mediate the understanding of the emergence and disappearance of beings – and of the human itself – in the space and time of the world. For Fink, philosophizing enables us to “come out of ourselves” through which we self-understand our roles (*Rollen*) in the midst of the finite and intramundane space of play (*Spielraum*).

Keywords: play, philosophy, understanding, onto-cosmology.

## SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS	8
1 EM DIREÇÃO A UM "PENSAMENTO DO JOGO"	19
<b>1.1 Considerações sobre o jogo na cultura e pensamento gregos</b>	23
<b>1.2 A questão do jogo na modernidade</b>	34
1.2.1 O humano como co-jogador do jogo da vida ( <i>Spiel des Lebens</i> ) em Kant	40
1.2.2 O impulso lúdico "humanizador" em Schiller	50
2 A RETOMADA CONTEMPORÂNEA DO JOGO A PARTIR DE PERSPECTIVAS COSMOLÓGICAS E ONTOLÓGICAS	59
<b>2.1 Sobre a dignidade temática do jogo no pensamento contemporâneo: uma reflexão a partir de Eugen Fink</b>	60
<b>2.2 O jogo do mundo em Nietzsche</b>	70
2.2.1 Jogar a <i>si mesmo</i> num mundo "não cindido"	81
2.2.2 <i>Vontade de potência</i> e a afirmação da Terra como jogo do <i>devenir</i>	89
<b>2.3 O jogo como modelo de compreensão cosmológica</b>	95
<b>2.4 O jogo como "modelo" ontológico em Heidegger e Gadamer</b>	106
3 O JOGO COMO "TERMO MEDIAL" DA COMPREENSÃO FILOSÓFICA	116
<b>3.1 O jogo como modo compreensivo de <i>ser-no-mundo</i> em Heidegger</b>	117
3.1.1 Jogo como <i>tonalidade afetiva</i> ( <i>Stimmung</i> ) e <i>vínculo</i> ( <i>Bindung</i> ) com o mundo	125
3.1.2 Considerações sobre o jogo após a <i>viragem filosófica</i> ( <i>Die Kehre</i> ) de Heidegger	131
<b>3.2 O jogo como modelo estrutural da compreensão filosófica em Gadamer</b>	141
3.2.1 O jogo da arte como experiência da verdade	151
3.2.2 Tradição e jogo dialógico da compreensão	162
<b>3.3 Uma onto-cosmologia do jogo em Fink</b>	171
3.3.1 Jogo e filosofia	181
3.3.2 O jogo como apresentação simbólica do mundo	188
CONSIDERAÇÕES FINAIS	201
REFERÊNCIAS	207



## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A presente tese se propõe a investigar o fenômeno do jogo, aventando que a estrutura autoconstituente e autorreferente das vivências lúdicas pode ser um importante termo medial da compreensão filosófica. Isso significa especular se o fenômeno *extático* do jogo é capaz de ultrapassar o simples papel metafórico que lhe tem sido atribuído e, assim, constituir um modelo simbólico da capacidade humana de instituir circuitos autorreferentes e atribuidores de papéis e sentidos. Isso porque um sentido onto-cosmológico para o jogar está na instituição de um “mundo lúdico”, o qual abre um espaço e um tempo no qual podemos simplesmente “ser”. Um símbolo não se restringe a uma apresentação ou imagem de algo, pois antes indica a participação naquilo que apresenta, de maneira que uma realidade lúdica deve ser compreendida enquanto “fragmento” de uma realidade total. Assim, considerar o jogo como um símbolo do *devir mundano* significa dizer que, para além da imagem e da metáfora, o próprio jogo deve ser compreendido enquanto devir, i.e., enquanto um fenômeno que se funda pelo automovimento e autorregulação de si, tal como o próprio mundo.

Enquanto constituição de um "mundo lúdico", o jogar humano atribui um espaço/tempo (*Spielraum*) no qual um movimento relacional e dinâmico institui papéis e sentidos. Essa capacidade prévia de "abertura" das condições espaço/temporais para a execução de uma dinâmica relacional e movimento de si, apontaria para o caráter ontológico que precede cada jogo fático na autoconfiguração de um fluxo que se dá no interior de um circuito regado. O modelo do "circuito lúdico", tal como num microcosmo, apresentaria assim a dinâmica relacional de emergência, permanência, e desaparecimento dos seres no fluxo da temporalidade finita. Em outras palavras, o que se busca na presente tese, é apresentar o modelo do “circuito lúdico” – através de vias interpretativas ontológicas e cosmológicas – como capaz de oferecer uma estrutura arquetípica e simbólica de mediação para a compreensão filosófica. Isto porque pela mediação do jogo enquanto modelo estrutural, podemos melhor compreender os ordenamentos e sentidos instaurados pelo humano no âmbito do *mundo da vida*, espaço e tempo no qual toda a existência se desenvolve de modo fático.

Tais inquições certamente podem ser associadas a um horizonte de reflexões metafísicas, condição que pode suscitar um questionamento sobre sua pertinência investigativa em pleno século XXI. De qualquer modo, entendemos que o *pathos* mobilizador do filosofar nunca abandona o interesse por tudo que se relaciona à "origem" (*Ursprung*) e ao significado

de nossa existência<sup>1</sup>. A compreensão do caráter originário e constitutivo da complexa realidade na qual se desenvolve a existência humana em meio ao *mundo da vida* (*Lebenswelt*)<sup>2</sup> – poderia ser suprida apenas por explicações lógicas ou científicas? Entendemos que a compreensão filosófica, para além de um processo simplesmente lógico, ou restrito à busca de evidências científicas, se dá como um processo vivencial. Compreender significa estar numa relação de "proximidade" com o compreendido, relação esta que se dá em meio aos vínculos intramundanos a partir dos quais “colocamos em jogo” nossa própria existência. Deste modo, compreender aponta para um modo fundamental de participação do humano no "mundo" assumindo-se como "co-jogador do grande *jogo da vida*" (*Mitspieler im großen Spiel des Lebens*), para usar uma expressão de Kant<sup>3</sup>. Diferentemente de Kant, porém, a inquirição de um “jogo da compreensão” aqui empreendida não interpreta o exercício lúdico como tendo seu fundamento numa imaginação estético/subjetiva, e sim, onto-cosmológica. Pois jogar implica, primeiramente, o movimento prévio de "ser lançado" (*geworfen*) pelo caráter prevalente do *modo de ser do mundo*. É importante lembrar que as noções de *ser* e *mundo* estão relacionadas à especulação de âmbitos “originários” que não podem ser diretamente “apresentados”, de modo que sua inquirição filosófica somente pode ser efetuada pela via de uma “mediação”. Originariamente, o mundo não pode desviar-se de “jogar a si mesmo”. O *jogar humano*, por sua vez, deve ser interpretado como um fenômeno fundamental que representa o poder articulador e estruturador da existência, sendo um acontecimento existencial incontornável. Eugen Fink, uma das principais referências de nossa hipótese, especula que esse “poder

---

<sup>1</sup> No decorrer desta investigação, é importante ter em mente que *existência* e *existencial*, em seu significado etimológico a partir do latim “*ex(s)istentia*”, e do verbo *ex(s)istere*, significa literalmente “pôr-se fora da cisterna”, “elevar-se para fora”; “emergir”; “ser”. *Existir*, portanto, remete a “sair de, elevar-se acima de”, e ainda “surgir, aparecer, apresentar-se, mostrar-se” (Cf. FERREIRA, Antônio G. **Dicionário Latim – Português**. Porto, Portugal: Porto Editora, 1966, p. 463). Deste modo, “*ex sistere*” significa literalmente, “pôr-se para fora do detido”, “sair do estado de inércia”, “pôr-se em movimento”.

<sup>2</sup> A expressão *Lebenswelt* (mundo da vida) remete à fenomenologia de Edmund Husserl, estando associada à sua proposta de um “voltar às coisas mesmas” (*Zu den Sachen selbst*), enquanto um “retorno” ao “mundo originário” e às “experiências originárias” da consciência. Para Husserl, não convinha que o filosofar surgisse da própria filosofia, mas dos problemas suscitados em nossa relação com um “mundo da vida”. Essa expressão foi utilizada posteriormente por Hans-Georg Gadamer para indicar o “mundo” enquanto solo prévio de toda experiência vivencial e de toda compreensão filosófica. É o mundo que “não se torna a cada vez objetivo”, porque “se encontra num movimento de constante relativização e validade” (GADAMER, *Verdade e método I*, 375). É este mundo que se re-estrutura a cada vez, histórica e temporalmente, e que pode ser interpretado pela mediação do jogo enquanto modelo ontológico da compreensão. Eugen Fink, por sua vez, interpreta que a proximidade com o “mundo da vida” nos desafia a interpretar, filosoficamente, os fenômenos fundamentais da existência humana (*Grundphänomene des menschlichen Daseins*). É em meio a um *Lebenswelt* que os fenômenos do jogo, do trabalho, do domínio [*Herrschaft*], do amor (*Eros*) e da morte se manifestam, nos envolvendo e determinando o “curso” de nossa existência.

<sup>3</sup> Cf. KANT, I. **Antropologia de um ponto de vista pragmático**. Trad. Clélia A. Martins. São Paulo: Iluminuras, 2006, p. 22.

cósmico” reflete-se no humano tal como uma centelha da mundanidade instituinte e originária, atribuidora de tempo e espaço para os seres. O existir humano, portanto, – à semelhança do devir instituinte dos seres num espaço e tempo do mundo – consiste em poder instituir ordem, papéis e sentidos, através dos quais se estrutura o caráter dinâmico e relacional de sua vida em meio aos demais seres. O jogo humano, de acordo com a interpretação de Fink, pode "ser uma 'metáfora cósmica' para a aparência total e o desaparecimento das coisas existentes no espaço e tempo do mundo"<sup>4</sup>. Há, nessa perspectiva, uma clara influência de Nietzsche, o qual teria resgatado a perspectiva heraclitiana de um "jogo do mundo", um jogo que o *aion* (αἰὼν) jogaria consigo mesmo, e que se apresenta como eterno fluxo infundado e sem finalidade constituinte do *devir mundano*.

A fim de manter um fio condutor da inquirição do jogo como termo medial filosófico, fez-se necessária a escolha de determinados autores, os quais, coincidentemente – ou não –, pertencem à tradição filosófica alemã<sup>5</sup>, em especial, Friedrich Nietzsche e Eugen Fink, numa perspectiva preponderantemente cosmológica; e Martin Heidegger e Hans-Georg Gadamer, numa perspectiva ontológica.

M. Spariosu (1989)<sup>6</sup> lembra que a facilidade com que o termo é empregado como metáfora, símbolo, ou modelo configurador, especialmente na tradição alemã, talvez se deva à característica do jogo de se situar na esfera daqueles fenômenos próximos e familiares que, em alemão, correspondem à expressão “*das stumme Wissen*” (o conhecimento silencioso). Essa expressão designa os fenômenos que oferecem um conhecimento tácito e imediato, mais intuitivo do que racional, proveniente da capacidade implícita da situação lúdica de nos permitir compreender a pluralidade de sentidos envolvida numa determinada circunstância sem que, para isso, seja necessário apresentar uma especificidade conceitual objetiva. Desta maneira, o

---

<sup>4</sup> Cf. FINK, Eugen. **Play as Symbol of the World and Other Writings**. Trad. Alexander Moore and Christopher Turner. Bloomington: Indiana University Press, 2016, p. 77.

<sup>5</sup> É possível interpretar que um dos motivos principais que levou a reflexão sobre o jogo a obter uma ampla recepção entre pensadores de língua alemã, esteja na especificidade etimológica e polissêmica que o termo exerce naquela tradição linguística. O uso do termo alemão *Spiel* (jogo) é bastante amplo, possibilitando uma amplitude metafórica, arquetípica e simbólica que encontra poucos paralelos em outras línguas. *Spiel* (jogo) deriva dos radicais *spil* ou *spel*, que se mantêm como a raiz de diversas construções terminológicas, como jogar (*spielen*), brinquedo (*Spielzeug*), e até espelho (*Spiegel*). A língua alemã, por comportar esse sentido mais amplo que associa o *Spil* tanto à dança, como à encenação, pode ter influenciado no uso constante da noção de jogo como elemento multívoco de mediação naquela tradição do pensamento.

<sup>6</sup> Spariosu considera que o caráter de "mobilidade" presente no jogo, acabou transformando-o numa espécie de recurso recorrente para a solução filosófica de muitos problemas práticos e metafísicos, isso porque o jogo é, em última análise, "impensável" em termos de nossas categorias lógicas ou ilógicas. Essa qualidade utópica, ou melhor, atópica [porque estranha], de jogo como o Outro da metafísica ocidental, não pode ser abordada com ferramentas críticas ou analíticas, visto que implica um modo de ser que permanece inacessível a pensamentos ou instituições racionais"(Cf. SPARIOSU, Mihai. **Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse**. Ithaca: Cornell University Press, 1989, p. 3).

termo é constantemente utilizado para se referir ao saber disponibilizado a partir da própria situação e circunstância que imediatamente habitamos, de um saber anterior a toda determinação conceitual e que independe de um manejo de conceitos para se estabelecer. Sabemos de modo quase misterioso daquilo que se trata, mesmo que não saibamos conceituar adequadamente isso de que sabemos. Tal caráter, observa Spariosu, é o que transformou o jogo ao mesmo tempo em um termo conveniente e aplicável à crítica da tradição metafísica e do sujeito moderno, e em índice das relações agonísticas que buscam expressar poderes “potentes”, capazes de estabelecer ordem e hierarquias sem um fundamento universal, tal como tematizado na transição entre modernidade e contemporaneidade por Nietzsche. A delimitação conceitual “móbil e plástica” do jogo, acabaria servindo para evidenciar um traço elementar defendido por Spariosu em forma de tese: o jogo seria um fenômeno essencialmente dominado pela impulsividade e pela irracionalidade, não podendo, em rigor, ser satisfatoriamente captado pela razão. É por isso que a retomada do jogo no âmbito filosófico contemporâneo estaria relacionada às limitações apresentadas pelo *logos* da racionalidade e subjetividade moderna, podendo ainda significar uma volta ao “irracional”, ideia que remete ao título da obra de Spariosu: o “Renascimento do Dioniso”.

As críticas à metafísica e a indicação das limitações da racionalidade abriram espaço para novos modos de interpretação do estético, da linguagem, e do papel do sujeito no conhecimento. Esse movimento é especialmente perceptível a partir da segunda metade do século XX, principalmente entre pensadores alemães de filiação fenomenológica, sendo relevante também destacar o debate iniciado por Ludwig Wittgenstein em torno da noção de *jogos de linguagem*. O modelo interpretativo do jogo, porém, não pode ser simplesmente compreendido como fruto de uma impulsividade irracional, e nem de categorias puramente racionais ou lógicas. A ludicidade abriga a mediação tensa e produtiva entre uma impulsividade criativa e um *logos* ordenador.

Fink especula se o papel que desempenhou o *fogo* em Heráclito, a *água* em Tales, a *luz* em Platão, e o *espírito* em Hegel, poderia ser desempenhado pelo *jogo* ao interpretá-lo como termo medial e fenômeno-chave na apresentação simbólica do modelo “*cósmico*” de constituição intramundana<sup>7</sup>. Poderia a vivacidade transbordante, móbil e criativa do jogo, a qual contempla também as tensões e expectativas próprias das disputas agonística e dialéticas, oferecer recursos mediais mais amplos que o fogo, a água, a luz e o espírito? Afinal, quais

---

<sup>7</sup> Cf. FINK, Eugen. **Oase des Glücks** in: *Eugen Fink Gesamtausgabe 7: Spiel als Weltsymbol*. Herausgegeben von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp. Freiburg in Breisgau: Verlag Karl Alber, p. 28. Trad.: Felipe Maia da Silva. Revisão: Giovanni J. Giubilato e Anna L. Coli. (*No prelo*)

seriam os ganhos filosóficos se as "estruturas pertencentes a uma encenação (*Darstellung*) específica da vida humana", fossem transferidas "para o todo mundano de todos os seres", expondo assim "a questão de uma *meta-esfera*, uma metáfora" capaz de atribuir uma correspondência entre "um ser do mundo interior", limitado e finito, e a estrutura do *ser* e do *cosmos*?<sup>8</sup>, especula Fink.

Num sentido amplo, pode-se identificar uma confluência entre Fink, Heidegger e Gadamer, no sentido de entender a filosofia como um "exercício" que "retira" a vida de seu "auto encobrimento" (*Selbstverdeckung*), pois que promove a compreensão da "abertura" das possibilidades humanas a partir de um "ser-para-si-mesmo" (*Für-sich-Sein*). Em termos heideggerianos – que em determinados momentos se replicam nas abordagens de Gadamer e Fink – as possibilidades humanas podem ser iluminadas a partir de uma interpretação do existente humano enquanto "jogador do ser" (*Seinsspieler*) e "jogador do mundo" (*Weltspieler*). Entre esses autores, e seus respectivos caminhos inquiridores da "função medial" do jogo, podem ser apontadas algumas nuances que os aproximam, mas também significativas contraposições que resultam em diferenças fundamentais que serão explicitadas ao longo do texto.

O primeiro capítulo apresenta algumas considerações sobre o modo como os gregos se relacionavam com o jogo, o que repercutiu não somente em sua cultura, mas no curso de toda a tradição filosófica. A visão de que tanto os mais simples humanos como os "heróis" míticos eram "jogados" pelas forças cósmicas e pelo "destino" traçado pelos deuses, ajudava a compor a compreensão que os gregos tinham de si. Antes dos esportes e das disputas agonísticas permearem toda a vida sócio/cultural dos gregos, o jogo já era um forte componente de interpretação mítica e cosmológica. As competições esportivas, a *mímese* artística, e o *agon* exercitado nos ginásios e espaços públicos como a *ágora*, promoviam uma visão da vida e do mundo que se refletiu de diversas maneiras no modo de compreensão filosófica. Quando Heráclito elegeu a ludicidade do *aion* (temporalidade do mundo) e o caráter conflitivo do *pólemos* como "pai de todas as coisas", ele simplesmente projetou para o *cosmos* uma condição que permeava a vida sociocultural dos gregos. O movimento de "transferência" de componentes lúdicos presentes nas estruturas relacionais humanas para a compreensão da totalidade cósmica não parecia estranho ao mito, ao culto e à arte gregas.

Ainda no primeiro capítulo introduzimos algumas interpretações do jogo como elemento de mediação filosófica presentes na Filosofia Moderna. Na modernidade, referências

---

<sup>8</sup> Cf. FINK, *Play as Symbol of the World*, 42.

ao jogo foram introduzidas por pensadores como Blaise Pascal e David Hume. Interessa destacar, porém, a introdução por Immanuel Kant de uma “antropologia pragmática” que apresenta o humano como um "co-jogador" no jogo da vida (*Spiel des Lebens*), exposição que pode ser considerada um marco na recepção do lúdico pelo pensamento moderno. Foi a abordagem kantiana desenvolvida na obra *Antropologia de um ponto de vista pragmático* que inspirou Heidegger a desenvolver uma noção de jogo associada à compreensão e “configuração de mundo” (*Weltbildung*) pelo *Dasein*. Além da associação do jogo a um caráter poético essencial do *anthropos*, há também em Kant a ideia de jogo como processo condutor da imaginação subjetiva que resulta na experiência compreensiva do *belo*. Para Kant, o "sentimento" suscitado pelo *belo* seria o indicativo da conformidade de nosso juízo a uma universalidade manifesta na natureza<sup>9</sup>. Tal perspectiva especulativa, a princípio "tímida" dentro do projeto *crítico* kantiano, foi acolhida e expandida por Friedrich Schiller, o qual buscou enfatizar suas potencialidades para uma formação (*Bildung*) humanista conduzida por uma "educação estética". Deste modo, introduzimos ainda no primeiro capítulo o modo como Schiller interpreta as experiências imaginativas, lúdicas e estéticas como indicadoras de um “impulso lúdico” (*Spieltrieb*) capaz de equilibrar o humano entre “dois estados” que o dominam: a passionalidade do “impulso sensível” (*Sinnliche Triebe*) e a frieza racional do “impulso formal” (*Formtrieb*). Em sua *Educação Estética do Homem* (1794), Schiller associa uma “humanidade essencial” ao desenvolvimento de nossas capacidades lúdico/criativas, uma vez que nos tornamos “plenamente humanos” apenas na medida em que “jogamos”<sup>10</sup>.

Mesmo reconhecendo o pioneirismo de Kant em "abrir as portas" para um "pensamento do jogo" – o qual recebeu o significativo acréscimo e divulgação de Schiller –, pensadores como Heidegger, Gadamer e Fink consideram problemática a interpretação do jogo como atividade que tem seu estatuto na *imaginação* subjetiva. Isso porque interpretam que a própria subjetividade resulta do desdobramento do caráter originário de “ser lançado” (*geworfen*) no jogo da existência. É no interior de um “jogo da vida”, i.e., já em meio a um jogo, que a própria subjetividade toma “forma” pela assunção de “papéis” nos quais pode se reconhecer enquanto tal. Uma crítica ao subjetivismo estético já havia sido principiada pelo *Romantismo Alemão*, mas sua radicalidade só seria alcançada no pensamento de Nietzsche.

---

<sup>9</sup> Cf. KANT, Immanuel. **Crítica da faculdade do juízo**. Trad. Valerio Rohden e Antônio Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993, p. 25.

<sup>10</sup> Cf. SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem**: numa série de cartas. Trad. Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2017, p. 76.



O segundo capítulo possui uma função preparatória para a temática da abordagem do jogo sob um viés cosmológico e ontológico. E, inicialmente, optamos por apresentar uma justificativa – através da defesa enfática de Eugen Fink – da pertinência temática do jogo para o pensamento contemporâneo, a qual de fato só se torna relevante a partir da perspectiva lúdico/agonística presente em toda a filosofia de Nietzsche. Tal “visão dionisíaca de mundo” inspirada tanto no pensamento de Heráclito, quanto na arte trágica grega, foi o que de fato resgatou a ideia de um "jogo do mundo" (*Weltspiel*), apresentado inicialmente pela complementaridade recíproca dos impulsos estéticos “apolíneos e dionisíacos”, e aprofundada posteriormente com a noção de *vontade de potência*. Em Nietzsche o jogo serve para destacar que a compreensão filosófica da existência humana exige uma mediação em consonância com a transitoriedade do devir, de modo que nossas interpretações não podem ser limitadas ou capturadas por categorias lógico/racionais. Na medida em que levamos em consideração os afetos implicados na composição dos valores e dos sentidos estéticos que acompanham a existência, as conexões relacionais mobilizadoras do agir e do pensar humano não podem ser compreendidas como derivadas de tais categorias. Foi Nietzsche quem primeiro acusou a tradição filosófica platônica de relegar o jogo e a arte a um lugar marginal nas questões do pensamento ao tentar banir a incontornável dimensão dos afetos e da *aisthesis*. O paradigma lúdico/estético assumido por Nietzsche constitui, portanto, parte de seus esforços para a superação das dicotomias que "opõem" sensível e inteligível, sujeito e objeto, jogo e seriedade, aparência e realidade. Na filosofia de Nietzsche, a ideia de um jogo essencialmente "mundano", impulsivo e relacional, busca expor um poder autoconstituente e autorregulador compatível com a *physis* (Φύσις) pré-socrática, a *arché* (ἀρχή) do pensamento primevo e primeira mediadora de uma "compreensão filosófica de mundo". A retomada de tal perspectiva – principalmente em termos heraclitianos – constitui um dos principais contrapontos ao fundamento metafísico transmundano que Nietzsche associou ao platonismo. Para Nietzsche, a expressão “jogo do mundo” (*Weltspiel*) aponta, sobretudo, para a intransponível co-dependência entre *physis* e *devir*.

Ainda no segundo capítulo buscamos introduzir as duas perspectivas interpretativas mais significativas do jogo no pensamento alemão contemporâneo: a primeira, que se conduz por uma preponderância cosmológica que, tendo sido proposta por Heráclito, foi retomada pelas filosofias de Nietzsche e Fink; e a segunda que introduz uma noção de jogo resultante do caráter ontológico e compreensivo que emerge da relação entre o existente humano (*Dasein*) e o *ser*, a qual se encontra expressa nas filosofias de Heidegger e de Gadamer.

O terceiro e último capítulo é marcado, inicialmente, pela investigação de um sentido ontológico do jogo presente em Heidegger, o qual é levado adiante por Gadamer quando toma o jogo como um termo basilar para a estruturação de uma hermenêutica filosófica. Em Heidegger, a temática do jogo é introduzida com mais propriedade no final dos anos de 1920, quando, ao aprofundar questões lançadas em *Ser e Tempo*, e visando desenvolver uma "metafísica do *Dasein*", ele associa o jogo a uma *tonalidade afetiva* (*Stimmung*) promotora do vínculo (*Bindung*) entre o existente humano (*Dasein*) e o mundo. Na obra *Introdução à Filosofia* (*Einleitung in die Philosophie*)<sup>11</sup>, Heidegger interpreta o movimento de transcendência do *Dasein* em direção à "formação de mundo" (*Weltbildung*)<sup>12</sup>, como sendo um modo de *jogar* o *ser-no-mundo* (*In-der-Welt-sein*). Nesse jogo o existente humano estaria dominado por uma "tonalidade afetiva" que o sintoniza ao originário "jogo do ser", sintonização esta que torna possível a "ultrapassagem" dos entes pelo *Dasein* para a "figuração de mundo". Através dessa participação na "emergência de mundo", se apresenta para o *Dasein* a possibilidade originária de criar "para si mesmo, a cada vez, o espaço (*Spielraum*) no interior do qual o próprio jogo pode se formar", produzindo sua própria ordem e sentido. E isso "é tudo, menos uma brincadeira", pois não se opõe à realidade, mas a "cria", a ordena<sup>13</sup>.

Como já apontamos, o caminho aberto por Heidegger foi parcialmente retomado por Gadamer no desenvolvimento de uma *hermenêutica filosófica* que tem no *jogo da arte* um modelo estrutural da compreensão. Para Gadamer, o automovimento do jogo, manifesto como modelo dinâmico e configurador da obra de arte, possibilita "apresentar" a experiência hermenêutica da compreensão, de modo que o conhecimento resultante dessa experiência não constitui algo puramente objetivo nem teórico, porque se configura como uma experiência vivencial capaz de "transformar" aquele que dela participa. A compreensão hermenêutica não se dá, portanto, como a relação de um sujeito alheio ao seu objeto, mas emerge do entrecimento entre o *Dasein* e o *mundo da vida* (*Lebenswelt*), de modo que, seguindo a estrutura de um jogo, deve ser entendida como "uma teoria da experiência real que é o

---

<sup>11</sup> Obra baseada em preleções ministradas por Heidegger na Universidade de Freiburg entre os anos de 1928 e 1929 e que compõe o volume 27 de suas obras completas (*Gesamtausgabe*).

<sup>12</sup> Essa perspectiva heideggeriana é exposta num momento ligeiramente posterior a *Ser e Tempo* (1927), mais especificamente em sua preleção *Introdução à Filosofia* apresentada em Freiburg entre os anos de 1928-29. Nesta obra, Heidegger interpreta que uma das "disposições" (*Stimmungen*) fundamentais do existente humano (*Dasein*), ao *ser-no-mundo* (*In-der-Welt-sein*), está relacionada ao jogar o jogo "originário" da transcendência, através do qual o *Dasein* "ultrapassa" os entes e realiza a "formação de mundo" (*Weltbildung*). É por meio desse jogar que se daria a instituição de "regras" que regem as relações factuais do *Dasein*, o que incluiria a linguagem cotidiana. É "jogando" em um mundo, que o *Dasein* poderia assumir um comportamento para com os entes, para com os demais humanos, e para com o ente que ele mesmo é.

<sup>13</sup> Cf. HEIDEGGER, Martin. **Introdução à filosofia**. Trad. Marco Antônio Casanova, São Paulo: Martins Fontes, 2009, § 33.



pensamento"<sup>14</sup>. Para Gadamer, este também constitui o modelo da experiência estética, porque a arte, enquanto apresentação (*Darstellung*) de si, nos coloca em contato com a alteridade, inserindo-nos em sua “abertura” compreensiva e transformadora. A experiência real do pensamento não pode permanecer circunscrita a uma subjetividade solipsista, porque, enquanto experiência dialógica, nos domina e mobiliza pelo exercício compartilhado da linguagem. É nesse sentido que a experiência da compreensão, tal como é proporcionada pelo jogo da arte e do diálogo, ultrapassa a simples aquisição de um saber (*sophia*) para promover a aquisição de uma sabedoria prática e prudencial (*phronesis*)<sup>15</sup>.

O terceiro capítulo é concluído com as perspectivas onto-cosmológicas especuladas por Fink, as quais estão em sintonia com as principais posições que defendemos em forma de tese: a indicação do jogo como fenômeno próximo e incontornável, capaz de oferecer uma peculiar compreensão de nossa vinculação ao “mundo da vida” (*Lebenswelt*); a compreensão do jogo como modelo de abertura de um espaço (*Raumgebende*) e tempo (*Zeitlassende*) para constituição dos entes, de papéis, de ordem e de sentido; a interpretação de que a compreensão filosófica diz respeito a uma instância fundamentalmente intramundana na qual essência e aparência jamais podem ser dissociados; o reconhecimento de que só podemos pensar o *ser* em correspondência com a transitoriedade e finitude que emergem do *devenir*, não havendo nenhum *ser* prévio, universal e estático, tal como aquele que, identificado com a Ideia, tornou-se o fundamento prevalente da tradição metafísica; a ideia de que a mesma “força” lúdica que governa o *cosmos* é aquela que pode ser representada pelo *ser* da criança e do artista, porque “assim como eles jogam, joga também o *Aion*”, revelando que o “modelo ôntico do jogo infantil-artístico serve [...] como ‘indicação formal’ da natureza ontológica do jogo”<sup>16</sup>; e por fim, deixar evidente que o jogo enquanto termo medial da compreensão deve ser entendido como assumindo uma função simbólica, como algo que, enquanto símbolo, mantém sua correspondência com o “ser do mundo”, entendido aqui como abertura de espaço e tempo para as múltiplas e lúdicas possibilidades intramundanas.

---

<sup>14</sup> Cf. GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método**: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Vol. I. Trad. Flávio P. Meurer. Petrópolis: Vozes, 1999, p. 25.

<sup>15</sup> A *phronesis* se refere a uma "virtude espiritual" proposta inicialmente por Aristóteles, e que pode ser desenvolvida individual ou coletivamente. Tal virtude não se dá simplesmente como “uma capacidade (*dynamis*), mas uma determinação do ser moral, que não pode existir sem o conjunto das ‘virtudes éticas’ [...]. Embora essa virtude, ao ser exercida, faça com que se diferencie o factível do infactível, ela não é simplesmente uma inteligência prática e uma engenhosidade universal”, mas um “exercício” que permite diferenciar entre o conveniente e o inconveniente e, assim, “pressupõe uma atitude moral” que pode ser constantemente aperfeiçoada (Cf. GADAMER, *Verdade e método I*, p. 64-65).

<sup>16</sup> FINK, “A metafísica nietzscheana do jogo”, 522.

Eugen Fink ainda não é um nome muito conhecido no meio filosófico brasileiro, de modo que é importante lembrar que ele foi o último e mais importante assistente de Edmund Husserl, assim como foi aluno e colega de docência de Heidegger. Entre 1966 e 1967, ministrou na Universidade de Freiburg um Seminário de Inverno sobre Heráclito de modo compartilhado com Heidegger. Este seminário constitui a última participação de Heidegger em um curso na Universidade de Freiburg, e seu conteúdo, em forma de diálogo travado entre ele Fink sobre a doutrina de Heráclito, foi publicado em 1970.

Para Fink, o filosofar constitui um modo pelo qual o humano "sai de si" tomando certa "distância" para autocompreender-se em seus papéis (*Rollen*), e enquanto um ser-para-si (*Für-sich-Sein*) que tem como fundo a própria constituição mundana. Essa postura "extática" possibilitaria a distância necessária para nos voltarmos reflexivamente sobre o mundo através da mediação do modelo de constituição presente no fenômeno lúdico. Tal mediação seria necessária porque o próprio "jogo do mundo não aparece em lugar algum e em nenhum momento entre as coisas"<sup>17</sup>. Como o *aion* heraclitiano<sup>18</sup>, ele não se manifesta nas coisas "dadas" porque é, antes, aquilo que concede um "lugar e duração" no qual os seres individuados *vêm a ser*. Seria essa antiga "metáfora cósmica" do jogo tomada como um modelo constitutivo e relacional apenas porque é um termo "dinâmico" e hermeneuticamente conveniente? "Ou já existe no jogo humano, tomado como um fenômeno, uma referência peculiar a todo o mundo?"<sup>19</sup>, questiona Fink. Essa "intuição filosófica", posta em jogo por Heráclito, foi obscurecida pela tradição metafísica que avaliou o modelo lúdico/estético da constituição como simples *mimesis* e expressão de um "não-ser" impermanente e finito. Essa mesma tradição metafísica não desconsiderou apenas o "modelo" mimético, e sim o próprio *mundo* quando o rejeitou enquanto o "fundo criador do qual surgem e brotam todas as coisas", e que revelaria a *physis* como seu "ente mais autêntico". Esse "mundo soberano que atribui espaço e tempo, o ser que acolhe em si o 'devir'"<sup>20</sup>, poderia ser "compreendido" como manifesto no poder autoconstituente e autorregulador do jogo humano?

Em sua inquirição da relação jogo/mundo, Fink mantém um diálogo bastante produtivo com Heidegger, especulando que a condição humana de "ser lançado" (*geworfen*) e "ser-no-

---

<sup>17</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 51.

<sup>18</sup> Fink, que se dedicou a estudar a influência de Heráclito sobre a interpretação nietzschiana do jogo, costuma traduzir *aion* por *Weltlauf* (percurso do mundo), um percurso fluido e movente também associado ao "fogo divino", que representa o poder cosmológico e constituinte da *physis*, e que traz à luz todos os seres individuados (Cf. ELDEN, Stuart. Eugen Fink and the Question of the World. In: **Parrhesia**, n. 5, 2008, p. 49).

<sup>19</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 51.

<sup>20</sup> FINK, Eugen. **La filosofía de Nietzsche**. Trad. Andrés Sánchez Pascual. Madrid: Alianza Editorial, 1985, p. 171.

mundo" (*In-der-Welt-sein*) possui um caráter originário que não pode ser expresso apenas ontologicamente, mas cosmologicamente. Para Fink, o *mundo* não é um ponto de chegada para a "transcendência", pois não consiste – tal como Heidegger defendeu ao esboçar uma "metafísica do *Dasein*" – numa “conquista” da transcendência do existente humano em sua relação com os entes. O *mundo* é antes o ponto de partida para qualquer ultrapassamento ulterior, sendo aquilo que, num "curso" espaço/temporal, permite que tudo venha a ser. Isso posto, pode-se dizer que aquilo que significou a "pergunta pelo ser" – que orientou os diversos caminhos empreendidos por Heidegger –, no âmbito do pensamento finkeano se transforma numa “pergunta pelo *mundo*”. A implicação direta desta questão resulta na seguinte posição: não pertence ao “ser do humano” uma correspondência com o mundo, e sim, aquilo que corresponde ao mundo deve ser o próprio *devoir* enquanto atribuidor de tempo e espaço para a emergência e atuação dos entes. A peculiaridade do humano não está em “ser mundo”, mas em ser aquele que pode compreender e “reproduzir” o caráter onto-cosmológico do *devoir* através das experiências lúdicas. E nesse sentido, "a fim de entender o jogo, devemos nos familiarizar com o mundo e, a fim de entender o mundo, com o jogo"<sup>21</sup>, propõe Fink.

Diante das considerações expostas até aqui, chamamos a atenção para o caráter geral da ludicidade como “abertura originária de possibilidades”, a qual somente num momento posterior pode ser compreendida como um “projeto” capaz de comportar propósitos ou sentidos. A existência como projeto só pode ser compreendida pela articulação que se processa no interior de um “jogo da vida” que comporta papéis e conexões através das quais podem ser atribuídos valores e sentidos, sempre referenciados internamente. Esse jogo, portanto, não possui qualquer determinação prévia, sendo, na origem, sem sentido e sem *telos*. Sua imagem mais perfeita é a da criança na livre relação com seu mundo lúdico, com seus brinquedos, sendo dominada completamente pelo espaço/tempo que se conforma em seu livre brincar. O ser do jogo é sempre, originariamente, “sem projeto” e sem finalidade tal como definiu magistralmente Heráclito ao afirmar que o tempo do mundo (*aion*) transcorre como uma criança brincando<sup>22</sup>. Um infundado jogar antecede a relação funcional do humano para com seu mundo, e antes de estabelecermos qualquer sentido ou elaboração de uma *práxis* já estamos nos relacionando ludicamente com o mundo. É por isso que Johan Huizinga, em sua influente obra de antropologia filosófica, sustenta que um *homo ludens* pode ser tão ou mais justificável

---

<sup>21</sup> Cf. FINK, *Play as Symbol of the World*, 77.

<sup>22</sup> Cf. HERÁCLITO. Fragmentos. In: **Os pré-socráticos**. Trad. Anna Lia Amaral de Almeida Prado. São Paulo: Nova Cultural, 1999, p. 93.

que uma designação *homo sapiens* ou *homo faber*, já que as grandes atividades arquetípicas definidoras das sociedades humanas podem ser compreendidas sob a forma do jogo<sup>23</sup>.

## 1 EM DIREÇÃO A UM "PENSAMENTO DO JOGO"

*Talvez a contemplação do jogo seja um fio condutor que,  
na verdade, não nos levará para fora do labirinto  
das questões, mas para dentro delas.  
Eugen Fink – O Jogo como Símbolo do Mundo*

Dentre os fenômenos fundamentais da existência humana, talvez o jogo seja aquele que melhor expressa o modo de ser "extático" e compreensivo de nossas relações com os entes, com os demais humanos, e com o próprio *mundo*. O jogo possui a capacidade de nos retirar do curso da "vida ordinária" nos lançando numa espécie de "microcosmo" autoconfigurador e autorreferente, no interior do qual "cultivamos" papéis, ordenamentos e sentidos. Enquanto impulso vital, o jogo é portador de uma criativa plasticidade capaz de estabelecer uma realidade independente e extraordinária, ainda que compartilhe da mesma realidade espaço/temporal que estrutura e sustenta os demais fenômenos. Estando num campo material ou imaginário, o "circuito lúdico" possui a capacidade de nos envolver de modo tenso e divertido, nutrindo expectativas que somente podem ser satisfeitas se observados os ordenamentos e "metas" que o próprio jogo determinou para si. Um jogo, portanto, no sentido que buscamos destacar, constitui um fenômeno que, estando no curso vital, se "retira" para um espaço e tempo próprios, a fim de fundar sua própria ordem e seus "fins". Como bem lembra Johan Huizinga<sup>24</sup> em sua obra *Homo Ludens*: o jogo "cria ordem e é ordem", de modo que introduz em meio à vida, e no interior do fluxo do mundo, um campo de domínio que se processa como "uma perfeição temporária e limitada"<sup>25</sup>. Para Huizinga, um espírito de jogo constitui um traço geral do comportamento humano, o qual poderia ser constatado em todas as comunidades humanas, sendo

---

<sup>23</sup> Cf. HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2004, p.7.

<sup>24</sup> O pensador holandês Johan Huizinga (1872 – 1945) pode ser considerado aquele que popularizou no meio acadêmico contemporâneo as discussões em torno da noção de jogo, adotando uma perspectiva antropológica que considera a cultura humana, mais do que algo proveniente de um *homo sapiens*, mas como resultante do predomínio do caráter *ludens* sobre o espírito humano. Como bem observou Roger Caillois em *Os jogos e os homens*: Huizinga conseguiu demonstrar a importância do jogo onde "ninguém soube reconhecer a sua presença ou influência" (CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Trad. José Garcez Palha. São Paulo: Ensaio, 1999, p. 23).

<sup>25</sup> HUIZINGA, *Homo Ludens*, 13.

ainda condição prévia de todo "desenvolvimento civilizacional", já que seria "no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve"<sup>26</sup>. A abordagem de Huizinga não tenta encontrar um lugar para o jogo em meio a cultura, mas logrou, ao contrário, encontrar no jogo o elemento precursor e originário da cultura, já que em todas as fases históricas, a cultura surge "sob a forma de jogo" e se desenvolve "como que sendo jogada", de modo que "a vida social revestese de formas suprabiológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo"<sup>27</sup>.

Para Huizinga, uma das principais características do jogo estaria em sua capacidade de apresentar uma "independência" em relação às necessidades biológicas, pois o jogar não se submeteria simplesmente aos instintos vitais, visto não se tratar de um ato submetido à simples manutenção da vida. Se as comunidades primevas o praticavam como dinâmica fundamental de sua organização social e cultura, isso não significa que elas estivessem seguindo um *telos* natural<sup>28</sup>. O jogo, portanto, é reafirmado por Huizinga como um espaço de livre criação e autodeterminação, através do qual emergiria toda a cultura sem nenhuma orientação de qualquer ordem racional ou "absoluta". O que distingue um caráter essencialmente *ludens*, portanto, diz respeito à abertura de um tempo e espaço de livre criação, i.e., "o fato de [o jogo] ser livre, de ser ele próprio liberdade"<sup>29</sup>. Essa ludicidade originária indissociável da liberdade para a determinação de regras e sentidos, seria sempre a condição inicial para a constituição de um jogo. Só podemos falar em jogo da vida ou jogo da existência, ou mesmo da filosofia enquanto um jogo da compreensão, quando há a concessão de que os sentidos não são prévios, mas emergem do próprio devir lúdico. Isso porque num jogo algo sempre estará em jogo, havendo nele espaço de manobra e definição, inclusive para suas regras, as quais não são determinações prévias, mas livremente constituídas ou revistas durante a ordenação de seu próprio fluxo.

Em *Oásis da Felicidade* (1957), Eugen Fink – que também foi leitor de Huizinga e certamente recebeu alguma influência deste –, observa que o jogo, ao mesmo tempo em que nos "retira" do "fluxo unitário da vida [...] se refere [*bezieht*] a ele justamente de uma maneira

---

<sup>26</sup> HUIZINGA, *Homo Ludens*, Prefácio.

<sup>27</sup> HUIZINGA, *Homo Ludens*, 53.

<sup>28</sup> Huizinga rejeita a ideia de que exista uma finalidade específica ou uma teleologia condutora do jogo, ou mesmo de que haja uma finalidade condutora dos "impulsos" que nos conduzem à participação nele. Ele também não compartilha da tendência de "explicar todo progresso cultural em termos de uma 'finalidade especial', de um 'porquê' ou um 'por que razão', como critério para julgar a capacidade criadora de cultura de uma comunidade" (HUIZINGA, *Homo Ludens*, 19). Huizinga pensa que tal forma de pensar desembocaria facilmente em uma espécie de "tirania da causalidade".

<sup>29</sup> HUIZINGA, *Homo Ludens*, 11.

dotada de sentido, a saber, no modo da representação [*Darstellung*]"<sup>30</sup>. Isso significa interpretar que o fenômeno lúdico humano "representa" uma "realidade artificial" e delimitada, na qual são atribuídos papéis, significados e valores, que, mesmo que adquiram significado no interior de um "mundo lúdico", ainda encontram uma correspondência simbólica com uma "realidade total". "Coisas artificiais e coisas naturais podem se diferenciar, mas ambas são [e se relacionam,] no espaço de uma realidade total, comum e abrangente"<sup>31</sup>. Deste modo, o fenômeno lúdico deve sempre ser interpretado como portador de "realidade", mesmo que essa realidade seja considerada "outra", "extática", e "artificialmente" constituída. "Desdobrar com exatidão o modo como, no jogo humano, realidade e irrealidade penetram-se mutuamente, é um problema de grande profundidade e da mais rigorosa dificuldade para o pensamento"<sup>32</sup>, observa Fink.

Ao jogar, o jogador necessita de "brinquedos", imaginários ou físicos, do mesmo modo que necessita de instrumentos para realizar as atividades essenciais à vida corrente. E nisso, "cada jogo é uma tentativa de vida, um experimento vital" que nos coloca sempre em relação com determinados brinquedos, tal como nos colocamos sempre em relação com determinados entes no curso da vida ordinária. "Todo jogar é produção mágica de um mundo lúdico. *Nele* repousam o papel do jogador, os respectivos papéis de uma comunidade de jogo, o caráter vinculativo da regra do jogo, e o significado do brinquedo"<sup>33</sup>. De qualquer modo, Fink lembra que essas conexões estão relacionadas a contextos existenciais ou antropológicos, e mesmo que se admita que o jogo, em toda sua extensão criativa e lúdica, seja um fenômeno essencialmente humano, ainda assim restaria uma importante questão, digna de ser filosoficamente especulada: enquanto jogador e instituinte dessa "realidade lúdica", estaria o existente humano desenvolvendo um modo de ser peculiar, modo este através do qual poderia "corresponder" à totalidade prevalente e essencial do mundo? "Se a essência do mundo é pensada como jogo, então disso se segue, para o humano, que ele é o único ente no vasto universo capaz de corresponder ao todo imperante". Se assim for, ao compreender filosoficamente essa "correspondência" onto-cosmológica, o humano poderia avançar em direção de sua "essência mais íntima [*einheimisches Wesen*]"<sup>34</sup>, ou seja, de seu caráter portador de uma ludicidade constituinte e autorreferente.

A relação compreensiva que estabelecemos com a multiplicidade dinâmica e finita do

---

<sup>30</sup> Cf. FINK, *Oase des Glücks*, 19.

<sup>31</sup> FINK, *Oase des Glücks*, 21.

<sup>32</sup> FINK, *Oase des Glücks*, 27.

<sup>33</sup> FINK, *Oase des Glücks*, 22.

<sup>34</sup> Cf. FINK, *Oase des Glücks*, 29.



mundo sempre se desenvolve por meio de uma “mediação”, o que evidencia-se não somente pelo papel decisivo da linguagem, mas por toda as demais ações que necessitam ser "cultivadas" e instrumentalizadas. Nossas relações com os entes intramundanos costumam ser estruturadas por meio dessas mediações, de modo que especulamos o jogo como constituindo uma noção de potencial único para o exercício de compreensão filosófica, uma compreensão que busca colocar em evidência o mais originário e “essencial”. Num circuito lúdico pode ser colocada em evidência a dinâmica que envolve os papéis assumidos na existência, através dos quais buscamos adquirir pra ela um sentido. Voltando-se extática e reflexivamente sobre a existência, percebemos que podemos “jogar o trabalho”, “jogar o amor”, jogar nosso processo formativo e nossas relações sociais, podendo também, em meio a todos esses “jogos sérios”, jogar também um ou outro jogo. Ao mesmo tempo em que nos "retira" momentaneamente da soberania da vida corrente, o jogo pode nos apresentar um cenário privilegiado de sua compreensão.

Não conseguimos captar as múltiplas conexões que compõe a torrente vital e incidem em nossa existência. Seus infindos elementos constituintes se estendem deste um "aqui e agora" factual, prático e visível, até a imensidão insondável do *cosmos*. Na tentativa de sua compreensão jamais levamos em consideração todas as múltiplas conexões e suas variáveis. É nesse sentido que, limitando o exercício compreensivo a um circuito de jogo, podemos representar simbólica e ludicamente o caráter geral de um todo relacional constitutivo, de modo a nos oferecer algum sentido finito daquilo que não poderia ser captado na infinitude cósmica. Um “mundo lúdico” apresenta um âmbito circunscrito de sentidos captáveis, próximos e íntimos, que compõem o "microcosmo" estabelecido por uma "comunidade de jogo". No interior desse “círculo mágico”, se dá o compartilhamento de um tempo e espaço nos quais o “brincar” se desenvolve segundo uma ordem e um fluxo repleto de significados.

É no interior de tal circuito que se processa uma peculiar “abertura” possibilitadora da experiência do “ser outro”, uma possibilidade bastante restrita enquanto estamos submetidos aos vínculos e necessidades ordinárias. Pela experiência lúdica a existência é transmutada, momentaneamente, em “brinquedo”, e a “irrealidade” do jogo nos apresenta outras possibilidades de ser que estavam inacessíveis em nossa condição de imersão no cotidiano. As nuances da "constituição de si”, assim como a estrutura das relações vinculativas, antes "naturalizadas", podem nos oferecer novas possibilidades de compreensão quando iluminadas pelo circuito dinâmico da ludicidade.

Para uma interpretação mais aprofundada do lugar do jogo na filosofia é necessário sempre retornar ao ambiente cultural grego, aquele que “projetou” o modo ocidental de pensar

e avaliar a existência. Sua estrutura social e política era permeada e impulsionada pelos mais diversos jogos físicos, artísticos e intelectuais, sendo possível afirmar que jogar era a vida dos gregos e um meio de autocompreensão de sua existência. Foi a partir dessa proximidade e vivências que os poetas e pensadores primevos olharam para o *cosmos* e sua ordem, atribuindo a ele o caráter daquilo que consideravam fundamental em sua própria experiência existencial: a constituição de mundo e a emergência da multiplicidade como derivando de rivalidades entre forças cósmicas, que a narrativa mitológica apresentou como um caprichoso jogo dos deuses sobre o mundo. E mesmo quando a *physis* substituiu as atribuições explicativas do mito, o elemento simbólico do jogo se fez marcante, tendo sua maior expressão na filosofia de Heráclito como poderosa metáfora cosmológica, a qual será devidamente retomada ao tratarmos do jogo enquanto modelo cosmológico da compreensão. Esse caráter fluido de impermanência e disputa apontado por Heráclito como apresentação espelhada entre existência e *cosmos*, foi justamente o traço fundamental rejeitado por Platão, que estabeleceu toda uma filosofia para contrapor-se à concepção do fundamento como assentado numa realidade em contínuo devir. A negação platônica da *physis* como princípio do devir serviu ao mesmo tempo para negar elementos fundamentais de constituição e identificação da sociedade helênica: o jogo e a arte.

### **1.1 Considerações sobre o jogo na cultura e pensamento gregos**

O recurso filosófico ao jogo ainda ecoa aquilo que na tradição grega entendia-se por *paidiá* (παίδιά), *agon* (ἄγων) e *mimesis* (μίμησις), termos associados ao “modo de vida” dos gregos e que foram interpretados a partir da modernidade como pertencentes ao âmbito mais amplo da esfera lúdica. As disputas agonísticas e as representações miméticas eram modos fundamentais pelos quais os gregos expressavam sua cultura e compreensão de mundo, o que na filosofia primeva se deu pelo recurso à *physis* (a natureza autoconstituente e autorreguladora) e a *aisthesis* (a experiência do mundo através dos sentidos) como meios suficientes para uma interpretação da realidade. Tal realidade era compreendida como derivada de disputas cósmicas fundamentais que resultavam no *devir* e na multiplicidade intramundana. Essa visão do *cosmos* como um fluxo contínuo de mudança e produção de aparências foi vista como problemática a partir das filosofias de Parmênides e Platão, a ponto deste último orientar todo seu pensamento para a busca de fundamentos estáveis, ideais, e não sujeitos à impermanência da *physis* e aos “enganos” da *aisthesis*. Para Platão, o discurso do *logos* deveria corresponder a um fundamento



metafísico capaz de representar a "ordem eterna" das Ideias, verdadeiro conhecimento filosófico que deveria ser contraposto à inconstância do *agon* e da *mimesis*, do jogo e da arte. Há certo consenso em interpretar que a estigmatização do jogo e das artes poéticas, avaliadas por Platão como identificadas a um “não-ser”, foi um fator determinante para toda a recepção da arte e do jogo na tradição filosófica ocidental.

A primeira palavra grega que costumava ser associada a um jogar/brincar é o termo *paidiá*, derivado da raiz “país” (παῖς), a qual fazia referência aos jogos e brincadeiras com uma “rubrica” essencialmente “infantil”. Quando Platão afirma que “o brincar é a vida das crianças” (παίζοντά ἐστιν διαβιωτέον τινὰς δὴ παιδιάς)<sup>35</sup>, ele reforçou a associação da *paidiá* aos jogos essencialmente infantis, visão que pode ter cooperado para a estigmatização do jogo como atividade "não séria" e identificada a uma mera aparência e *mimesis*, consideradas por ele como um "não-ser". De qualquer modo, a censura de Platão ao caráter lúdico não diria respeito propriamente à infância, mas à permanência desse traço na formação dos cidadãos da *polis*. Uma verdadeira formação deveria levar os jovens a ultrapassar a esfera das “aparências”, para que pudessem acessar o verdadeiro Bem. Essa associação da *paidiá* ao âmbito essencialmente infantil e contra-formativo é colocada em questão por Johan Huizinga, que avalia que “o uso de παιδιά [*paidiá*] de modo algum está limitado aos jogos infantis. [Pois] com seus derivados παίζειν (brincar), [*paigma*] παίγμα e [*paignion*] παίγνιον (brinquedo), serve para indicar toda espécie de formas lúdicas, incluindo as mais elevadas e sagradas”<sup>36</sup>. Além disso, haveria um termo grego derivado da raiz “país” [παῖς], a “paidéia” [παιδεία] (formação ou cultura), que revela que tanto a brincadeira, como aquilo que promove a formação, provinham de uma mesma raiz etimológica. Essa associação entre *paidiá* a *paidéia* aponta para a principal "chave" interpretativa daquilo que Huizinga defendeu em forma de tese em *Homo Ludens*: a de que toda cultura e toda ação resultante de um cultivo do espírito está em relação ontogenética com o jogo, originando-se e permanecendo “como sendo jogada”, pois sua origem se daria através de expressões mais explicitamente lúdicas, evoluindo até as expressões mais sérias da cultura.

Se a *paidiá* grega era predominantemente associada a uma rubrica essencialmente infantil, por outro lado o *agon*<sup>37</sup> era encarado com a maior seriedade. Os próprios gregos não

---

<sup>35</sup> PLATÃO, *As Leis*, Livro VII, 803e.

<sup>36</sup> HUIZINGA, *Hom Ludens*, 35.

<sup>37</sup> O *agon* (ἄγων) grego primeiramente diria respeito “às lutas e amplas rivalidades competitivas que permeiam a vida grega na luta por sucesso ou sobrevivência, especialmente os debates filosóficos, legais e públicos”, e um segundo significado refere-se a reuniões de pessoas para concursos formais, tais como jogos e outros festivais realizados em homenagem aos deuses (Cf. HORNBLOWER, S. **Oxford Classical Dictionary**. Oxford: Oxford University Press, 2003, p. 40). Uma das referências mais antigas ao *agon* aparece na noção de boa e má *éris*, exposta por Hesíodo em *Os Trabalhos e os Dias*. Por meio dessa noção ele contrasta valores heroicos e

se referiam ao *agon* – competições regradas praticadas pelos adultos –, como uma forma de jogo. Segundo Huizinga, apesar de os gregos não interpretarem o *agon* como sendo da mesma natureza da *paidiá*, “o fato de a maior parte das competições dos gregos serem realizadas com uma seriedade mortal não é razão para separar o *agon* do jogo”<sup>38</sup>. Os aspectos lúdicos estão entrelaçados em tais competições porque o impulso lúdico e a competitividade não constituem impulsos opostos, mas complementares. “Em resumo, quanto a saber se temos o direito de incluir a competição [agonística] na categoria jogo, podemos sem hesitações responder afirmativamente”<sup>39</sup>, diz Huizinga, que associa ainda o caráter agonal às mais diversas práticas culturais, que vão desde a arte, passando pela política e o direito, até a ciência e a filosofia.

Toda forma de conhecimento, incluindo evidentemente, a filosofia, é por natureza profundamente polêmica, e é impossível compreender qualquer polêmica a não ser em termos agonísticos. As épocas em que a humanidade fez as descobertas culturais mais importantes foram geralmente marcadas pelas mais violentas controvérsias<sup>40</sup>.

A filosofia ocidental nasceu e se desenvolveu em um ambiente agonístico, e esse traço pode ser notado claramente em suas representações míticas e poéticas, pois o próprio *cosmos* era representado poeticamente como fruto de um *agon* divino. Ao mesmo tempo, o caráter agonal dominava desde as disputas olímpicas até as disputas verbais e intelectuais realizadas na *ágora*. Huizinga menciona que o sentido original de *agon* parece ter sido o de “reunião”, e chama atenção para a semelhança etimológica entre *agon* (*άγων*) e *ágora* (*άγορά*), a praça do mercado onde as questões de interesse público eram discutidas<sup>41</sup>. A própria origem da filosofia entre os gregos emergiu em meio a práticas essencialmente agonais, de modo que esse modelo acabou por conceder um espaço privilegiado às correntes filosóficas que estivessem dispostas a frequentar a *ágora* e participar do diálogo público. Esta parece ter sido a receita do sucesso

---

aristocráticos, medidos pelo *agon*, com os valores próprios de um extrato social mais amplo, medidos pelo *ergon* (trabalho). Hesíodo exaltou uma forma de rivalidade benéfica relacionada às atividades produtivas, referindo-se a ela como “boa *Éris*”. Esta consistia em um saudável instinto de disputa entre os humanos que buscavam, pela comparação com os demais, um contínuo aprimoramento pessoal, o que resultava em uma abundância benéfica à coletividade. Essa forma de rivalidade também era comum nos escritos sobre os deuses olímpicos, revelando que esse era um traço marcante da cultura grega. Hesíodo foi um dos primeiros a apontar essa separação operada na cultura grega entre o jogo pré-racional, arbitrário e violento da guerra, e o jogo mediado por uma “racionalidade” não violenta, fundada em valores produtivos e estimulados pela competição. Essa transformação, que gradualmente repele a competição arbitrária e violenta, também é reforçada posteriormente pelas exposições de Platão e Aristóteles. Em *Os Trabalhos e os Dias*, Hesíodo faz a distinção entre duas formas de rivalidade agonística (a boa e a má *éris*) em um poema intitulado *As duas lutas* (Cf. HESÍODO, *Os Trabalhos e os Dias*. Trad. Mary de Camargo N. Lafer. São Paulo: Iluminuras, 1996, p. 23-25).

<sup>38</sup> HUIZINGA, *Homo Ludens*, 56.

<sup>39</sup> HUIZINGA, *Homo Ludens*, 56.

<sup>40</sup> HUIZINGA, *Homo Ludens*, 174.

<sup>41</sup> Cf. HUIZINGA, *Homo Ludens*, 56.

do predomínio da sofística por um certo período, já que esta corrente de pensamento promovia a formação de habilidosos contendores agonistas<sup>42</sup>.

O espírito agonal teria penetrado gradativamente em todos os aspectos da vida social dos gregos, migrando de uma esfera atlética, externa e física, para uma esfera mental e intelectual. Essa internalização do espírito agonal consubstancia-se principalmente no debate filosófico, ação judicial, discurso político, e concursos de teatro. As disputas baseadas em competências e rivalidades, eram mediadas por regras impessoais e estavam imbuídas da mais profunda seriedade competitiva, por meio da qual os competidores almejavam um ideal de perfeição humana através da imitação de modelos divinos. Participar de um *agon* significava, naquele contexto, inserir-se num “círculo mágico” vinculado a poderes e forças “reinantes” entre “terra e céu”, com as quais se poderia tensionar a própria natureza mortal na tentativa de aproximar-se dos modelos de perfeição, força, habilidade, e sabedoria dos mitos olímpicos. O *agon* era, assim, um “exercício de elevação” acessível apenas à aristocracia, pois somente um extrato elitizado dispunha de tempo e recursos para se dedicarem às competições esportivas, intelectuais e artísticas<sup>43</sup>. A conquista no esporte, na arte e no conhecimento representava um modelo de “transcendência”, uma participação simbólica em capacidades franqueadas aos deuses<sup>44</sup>. As divindades gregas mantinham uma relação de identificação com os poderes da

---

<sup>42</sup> A vida cultural grega era profundamente agonal e estruturou-se, assim, por dois domínios principais, dos quais, como observa Daqing (2010), “um é físico, incluindo jogos esportivos, treinamento militar e guerra, e o outro é intelectual, incluindo o debate político ou filosófico, a ação judicial, e o concurso de teatro” (DAQING, Wang. On the Ancient Greek *ἀγων* (*agon*). **Beijing Forum of Social and Behavioral Sciences 2**. Pequim: Elsevier Ltd., p. 6805-6812, 2010, p. 6087). O *agon* teria atraído irresistivelmente os gregos para uma série de festivais e disputas públicas. Nelas, a “violência arcaica” foi cedendo lugar a um refinamento da cultura com relações sociais mediadas e regradas. As disputas esportivas, concursos de enigmas, retórica, poesia, e teatro, cultivadas no *agon*, inspiravam-se nas rivalidades míticas e trágicas da literatura grega, geralmente voltadas à encenação teatral. O ápice de tais encenações se dava na apresentação da tensão conflitiva (agonia) entre papéis que representavam os lados “antagonistas” em disputa.

<sup>43</sup> Cf. JAEGER, Werner. **Paidéia: a formação do homem grego**. Trad. Artur M. Parreira. São Paulo: Martins Fontes, 1995, p. 250-253.

<sup>44</sup> As disputas agonísticas ocorriam na forma de competições e concursos formais ou informais, em jogos locais realizados ao redor de santuários e templos. Tais competições já faziam parte da cultura helênica mesmo antes que o grande evento quadrienal se tornasse uma tradição em Olympia. Surgidos em 776 a.C., os *Jogos Olímpicos* atraíam competidores de diversas regiões para a realização de um grande festival esportivo e cultural pan-helênico, evento que certamente ajudou a consolidar o espírito agonal e conferir aos gregos algo como uma “identidade nacional” entre *polis* que eram política e socialmente independentes. Os que se destacavam nesses jogos não somente honravam os deuses, mas “tomavam parte” na imortalidade divina, atraindo assim as “bênçãos” para a *polis* a que pertenciam. No esforço pela vitória, o atleta ambicionava um enaltecimento e destaque para sua *polis*, a qual reconheceria sua glória pessoal e o recompensaria por seu “heroísmo”. Os *jogos olímpicos* eram, sobretudo, mais do que um meio de afirmação pessoal dos atletas ou de celebração desportiva/religiosa dedicada aos deuses: eram uma maneira de afirmação do vigor e poder da própria *polis*. “O elemento agonal, presente de modo emblemático no espírito grego, não só expressa a vontade de ganhar prestígio, honra ou poder, mas também evidencia o instinto gregário pela identificação do jogador com o grupo a que pertencia” (AMBROSINI, Cristina. **La noción de “juego” en el**

*physis* – o que fica evidente no fato de que nunca foram entendidas como seres dessensualizados e imunes aos apelos do corpo. O *agon* arcaico, portanto, mediava a compreensão grega do mundo através de um elo indissociável com a *aisthesis*. As regras de um *agon* não eram pré-estabelecidas, mas se constituíam no próprio jogar. Não é a regra que dá forma ao *agon*, mas o próprio espírito agonístico que dá início a um fluxo que se constitui e toma forma como jogo regrado.

Esse caráter fixou raízes profundas e não foi perturbado pelo declínio do mundo grego, tendo sido transmitido a outros povos do ocidente e, em especial, desempenhando claramente um papel fundamental na cultura romana. Os *agónes* (jogos helênicos) uma vez assimilados pela cultura romana, foram referidos por meio da expressão *ludi*, associada às mais diversas formas de competição. Esse modelo de competição pela glória e pelo reconhecimento foi replicado nos *ludi gladiatorii* (combates de gladiadores), nos *ludi scaenici* (teatro), e principalmente nos *ludi circenses*<sup>45</sup>, um conjunto mais amplo de jogos que se assemelhavam aos Jogos Olímpicos. Ao ser assimilado pelos romanos, esse traço da cultura grega projetou-se sobre toda a cultura ocidental. A estrutura básica dos mais diversos festivais e competições, assim como o desenvolvimento da política, da filosofia e do direito, não podem ser devidamente compreendidos sem que esses traços ontogenéticos da constituição cultural do ocidente sejam levados em consideração.

O historiador e helenista Jacob Burckhardt<sup>46</sup>, que foi colega de Nietzsche na universidade da Basileia – sendo uma das principais influências na interpretação nietzschiana da cultura grega – expõe o seguinte em sua obra *História da Cultura Grega (Griechische Kulturgeschichte)*:

Toda a vida superior entre os gregos, tanto ativa, como espiritual, assumiu o caráter de *agon*. Aqui a excelência (*arete*) e a superioridade natural exibidas, e a vitória no *agon*, que é uma vitória nobre e sem inimizade, toda a vida superior entre os gregos, tanto ativa, como espiritual, assumiu o caráter de *agon*. Aqui a excelência (*arete*) e a superioridade natural exibidas, e a vitória no *agon*, que é uma vitória nobre e sem inimizade, parece ter sido a expressão antiga da vitória pacífica de um indivíduo. Muitos aspectos diferentes da vida passaram

---

**pensamiento contemporáneo.** Tese (Doutorado em Filosofia) – Universidad de Buenos Aires, Argentina, 2003, 20).

<sup>45</sup> Os *ludi circenses* ocorriam como espetáculo, espécie de circo em que eram apresentadas corridas de cavalo, de carruagem, lutas, duelos, e até batalhas navais.

<sup>46</sup> Jacob Burckhardt (1818-1897) era um estudioso da cultura helênica que lecionou na Basileia no mesmo período de Nietzsche, o qual assistiu algumas de suas preleções e teve acesso a transcrição de conferências proferidas por ele, postumamente publicadas sob o título *Griechische Kulturgeschichte (História da Cultura Grega)*. Em uma carta dirigida a Burckhardt em 1889, antes de sua “debilitação”, Nietzsche teria se referido a ele da seguinte maneira: “Agora o senhor é – tu és – o maior entre nossos maiores mestres” (LARGE, Duncan. Nosso Maior Mestre: Nietzsche, Burckhardt e o conceito de cultura. In: **Cadernos Nietzsche**. São Paulo, vol. 9, p. 3-39, 2000, p. 4).

a ter as marcas dessa forma de competitividade. Vemos isso nas conversas e canções cantadas pelos convidados no simpósio, na filosofia e nos procedimentos legais [...]<sup>47</sup>.

O crescimento da importância das competições agonais coincidiu com o declínio das monarquias e a ascensão das *polis*, fato ocorrido entre os séculos 8 e 6 a.C., época em que se estruturaram os Jogos Olímpicos. A este período Burckhardt atribuiu o epíteto de “idade agonal”, uma vez que, antes desse período, “o *agon* era ainda uma ocorrência ocasional e não uma ocorrência regular, e somente depois que toda a vida foi direcionada por essa atividade, que os vencedores se transformaram em celebridades”<sup>48</sup>. Ao tornar-se um modelo mediador da vida cultural grega, o *agon* torna-se ainda um modelo de compreensão do *cosmos*, sendo atribuído a ele uma correspondência simbólica entre mundo e humano: assim como jogam as forças *cósmicas* ordenadoras, jogam também os humanos, os quais talvez pudessem em algum momento constituir uma *cosmopolis* (κοσμόπολη), a cidade que reflete a ordem e multiplicidade cósmica, na qual as rivalidades são forças de constituição, já que se dariam sob uma ordem regrada e não como as rivalidades desintegradoras do *pólemos* (Πόλεμος), i.e., da guerra.

Para além da *paidiá* e do *agon*, há também a *mímesis* constantemente referida como expressão de uma “atitude lúdica por excelência”. O termo *mímesis* (μίμησις) – derivado do grego *mimesthai* (μιμῆσθαι) e traduzido comumente por “imitar” –, adquiriu relevância no debate filosófico através de Platão e Aristóteles. Antes deles, esta noção parece ter sido empregada em contextos ritualísticos ou de expressões dramáticas, nos quais era referido ao ato de performar, representar, simular, ou até “presentificar” (chamar ou invocar alguma coisa)<sup>49</sup>. Na filosofia, portanto, antes de adquirir uma relevância para o debate estético, a *mímesis* já estava relacionada a um caráter pedagógico e ético<sup>50</sup>. A crítica de Platão a partir da qual a *mímesis* foi colocada sob suspeita, revela uma preocupação justamente com a articulação entre esse “imitar” estético e sua repercussão pedagógica e ética<sup>51</sup>.

---

<sup>47</sup> BURCKHARDT, Jacob. **The Greeks and Greek Civilization**. Trad. Sheila Stern. Nova York: St. Martin's, 1999, p. 165-166.

<sup>48</sup> BURCKHARDT, *The Greeks and Greek Civilization*, 165.

<sup>49</sup> Cf. SPARIOSU, *Dionysus Reborn*, 17.

<sup>50</sup> O filósofo Demócrito expressou uma aplicação pedagógica e ética para a *mímesis* quando afirmou que “é preciso ou ser bom ou imitar [*mimesthai*] quem o é”. Em outro fragmento, lamenta a resistência dos jovens em seguir bons exemplos: “É triste imitar os maus e não querer imitar os bons”. PRÉ-SOCRÁTICOS. **Os pré-socráticos**. Trad. Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: Nova Cultural, 1989, Demócrito, frag. 39 e frag. 79, p. 274.

<sup>51</sup> A interpretação de que, entre os gregos, antes de estar associada a performances artísticas, a *mímesis* estaria primeiramente referida à pedagogia, à ética, e à habilidade retórica, é compartilhada por G. Sörbom, que também adverte que não há uma palavra exata para abarcar por completo o sentido que a *mímesis* possuía naquele contexto. Ele está atento para o fato de que sua tradução comum, que leva a compreendê-la enquanto “teoria da imitação”, restringe demasiadamente seu significado e sua aplicação. Não haveria, portanto, uma teoria articulada da

Castor Ruiz (2016) observa que há mais complexidade em tal comportamento “imitativo” do que se costuma reconhecer, pois “estamos diante de uma realidade humana que excede definições conceituais simples, e que não se deixa estreitar em discursos conclusivos e totalitários”<sup>52</sup>. A ação mimética, portanto, não se limita a um mero copiar, porque se desenvolve como “ação criativa que imita”, que busca uma aproximação e identificação com o outro, com os demais entes, e também com as forças constitutivas da natureza. Devemos lembrar que “em sua gênese, a *mimesis* é uma *práxis* com um alto componente cosmológico”, observa Castor, e um “exemplo disso é o mito que imita o *cosmos* incompreensível, mas que o faz através de uma criação de sentido, ou a arte que desde as suas origens não se limita a reproduzir o *cosmos*, e sim, a recriá-lo com novos sentidos”<sup>53</sup>. Jogo e *mimesis* são elementos mais facilmente perceptíveis em sua atuação simbólica quando se leva em consideração sua capacidade imagética presente nas culturas primevas, ainda não dominadas pela racionalidade do *logos* ocidental. Quando o *logos* se desenvolve, avançando sobre a cultura filosófica, a ciência e a técnica, há uma nítida transformação da perspectiva mimética, identificada com as forças “naturais” próprias de uma visão cosmológica, em modos de expressão mais identificados com um discurso do *logos*, mais abstrato e, portanto, mais distante da *physis*. “Com ele [o *logos* ocidental], a civilização constrói uma segunda forma de *mimesis* que reproduz ‘civilizadamente’ a *mimesis* natural. Esta segunda *mimesis* se constrói em cima do recalque da primeira”, observa Ruiz<sup>54</sup>.

A tentativa de suprimir e recalcar as expressões miméticas, promovida por Platão em sua crítica à *mimesis*, aplica-se principalmente à crítica do processo formativo (*paidéia*). Platão sabia da impossibilidade de prescindir totalmente da *mimesis*, de modo que não sustentou apenas uma visão depreciativa do termo, tal como apresentada na *República*. No diálogo *O Sofista*, por exemplo, Platão propõe uma diferenciação entre duas formas principais de produção imitativa: uma que produz “cópias”, e outra que produz “simulacros”; uma que conhece o objeto que imita e busca representá-lo “autenticamente”, e outra que cria imagens ilusórias, simulacros que conduzem ao engano; “Eis, pois, dois imitadores que é necessário

---

*mimesis*, mas um uso do termo em contextos artísticos, filosóficos e educacionais, sendo que “[...] várias palavras foram usadas mais ou menos de forma sinônima, por exemplo, *mimema* (imitação), *eikon* (imagem), *homoïoma* (semelhança)”. Se se pode aproximar a *mimesis* de alguma teoria, esta seria muito mais próxima a “uma teoria da apreensão e representação pictóricas” (Cf. SÖRBOM, *The classical concept of mimesis*, 19), que tenta “retratar a realidade”, observa Sörbom.

<sup>52</sup> RUIZ, Castor M. M. B. **La mimesis humana: la condición paradójica de la acción imitativa**. Saarbrücken: Omniscryptum, 2016, p. 5.

<sup>53</sup> RUIZ, *La mimesis humana*, 21.

<sup>54</sup> RUIZ, *La mimesis humana*, 34.



considerar diferentes um do outro: aquele que não sabe e aquele que sabe”. E, a partir disso: “à imitação que se apoia na opinião daremos o nome de doxo-mimética; e a que se apoia na ciência, o nome de mimética sábia”, expõe Platão<sup>55</sup>. Sua real preocupação em relação à mimesis é exposta na sequência: “– Ora, é da primeira que nos devemos ocupar, pois o sofista não pertence ao número daqueles que sabem, mas daqueles que se limitam a imitar”<sup>56</sup>. Platão reconhece que as práticas miméticas exercem uma influência pedagógica bastante grande sobre os mais jovens, e que seria demasiadamente livre para imaginar, criar e transmitir visões e valores. Tal “liberdade” reprodutiva/imaginativa da *mimesis* poderia “desvirtuar” o processo educativo. Esta questão da mimesis, que define a tônica da relação de Platão com a arte e o jogo, pode ser considerada como uma questão "derivada" das acirradas disputas no campo político e intelectual grego. Ao acusar a *mimesis* de ser pouco seletiva em sua aplicação para a formação moral – e, por isso, produzir tanto o bem quanto o mal – o seu alvo, nem sempre explicitado, são os recursos retóricos sofistas. Platão só poderia fazer frente aos sofistas, caso conduzisse a questão para o seu “campo de jogo”, para uma via argumentativa que associasse os recursos miméticos como contrários ao caminho ascendente da *areté*, tão necessária a uma *polis* ideal. Ao atrelar o recurso mimético sofisticado à injustiça e ao vício, Platão busca, principalmente, restringir a influência política e social dos sofistas na sociedade grega.

De modo distinto, Aristóteles, em sua *Poética*, concebeu a *mimesis* sob a orientação de outra nuance, como aquilo que possibilita ao humano produzir ou reproduzir algo criativamente. A mimesis, diz Aristóteles, é “congénita no homem (e nisso difere dos outros viventes, pois, de todos, ele é o mais imitador, e, por imitação, aprende as primeiras noções), e os homens se comprazem no imitado”<sup>57</sup>. Essa potencialidade congênita é a da criação, formação e deleite. “O importante da *mimesis*, para Aristóteles, não é o modelo, mas a potência (*dynamis*) mimética e sua capacidade de produzir e reproduzir”<sup>58</sup>. Deste modo, Aristóteles vê a mimesis como condição indispensável para a assimilação, produção e renovação da cultura, de modo que, “se para Platão a mimesis é sinônimo de sombras na caverna, para Aristóteles a mimesis é a faculdade de produzir o diferente na imitação”<sup>59</sup>. Esse aspecto é fundamental para a compreensão do modelo dinâmico do *ludus*, pois seu movimento configurador e relacional

---

<sup>55</sup> Cf. PLATÃO. Sofista. In: PLATÃO, **Diálogos**. Trad. José C. de Souza, Jorge Paleikat e João C. da Costa. São Paulo: Nova Cultural, 1991, p. 328.

<sup>56</sup> PLATÃO, *Sofista*, 328.

<sup>57</sup> ARISTÓTELES. *Poética*. In: ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco. Poética**. Vol. II. Trad. Eudoro de Souza. São Paulo: Nova Cultural, 1991, IV, §13.

<sup>58</sup> RUIZ, *La mimesis humana*, 22.

<sup>59</sup> RUIZ, *La mimesis humana*, 20.

somente se constitui pela assimilação mimética. Não há inserção num jogo, sem que se assimile, mimeticamente, os movimentos, as relações e regras presentes em seu circuito.

Pertinente observar que, desde os gregos, a própria filosofia se conduz como um processo que se move “mimeticamente” através de sua dialogicidade filosofante. A *mimesis*, é como uma *dynamis* do filosofar, pois a "reprodução" de discursos da tradição costuma preceder a “produção” de conceitos e sentidos filosóficos que buscam tensionar com aqueles, reformulando-os e extraindo deles novos sentidos. O elemento mimético no processo filosofante, portanto, não leva simplesmente à reprodutividade do discurso enquanto sua mera “cópia”, mas à reformulação dialógica e hermenêutica que promove uma renovação do pensar. Além disso, a *mimesis* pode ser identificada ao movimento pelo qual o processo do filosofar cria uma “identidade” e a reproduz. Adentrar em uma "escola" filosófica significava, necessariamente, passar por um processo de assimilação mimética de determinado *logos*. Se o filosofar é um jogo da compreensão que se nutre da tradição, ingressar nesse jogo significa, inicialmente, mimetizar.

Em *Verdade e método*, Gadamer observa que as objeções ao jogo e à arte decorrentes da tradição platônica, têm sua origem na interpretação segundo a qual a representação mimética conduziria ao engano. Na arte, porém, imitar não se reduz a um simples ato de "copiar", porque “quem imita alguma coisa deixa isso ser aí o que ele conhece e como o conhece. É imitando que a criança começa a brincar, fazendo o que conhece e confirmando assim a si mesma”<sup>60</sup>. A criança não imita ou reproduz fielmente, mas ela transforma aquilo do qual se apropria ao imitar. Gadamer lembra que, se Platão rejeitou a *mimesis*, acabou exaltando a *anamnesis*, que consiste numa experiência bastante similar ao que ocorre pela *mimesis* da arte, já que a reminiscência implica o reconhecimento da essência, como revelação de uma "verdade do ser". “O conhecido alcança o seu ser verdadeiro e mostra-se como o que ele é, apenas através do reconhecimento. Enquanto reconhecido, é aquilo que se mantém firme na sua essência, liberto da causalidade de seus aspectos”<sup>61</sup>. Gadamer reforça a ideia de que o sentido do conhecimento da *mimesis* na arte é o reconhecimento do "mais universal", i.e. o reconhecimento daquilo que é essencial no *ser* que se apresenta pela arte. A “alegria do reconhecimento” é encontrarmos ali mais do que somente aquilo que nos é conhecido.

Da mesma maneira, quem consegue ver o conjunto da realidade como um círculo de sentido fechado, no qual tudo se plenifica, falará propriamente da comédia e tragédia da vida. Nesses casos em que a realidade é entendida como

---

<sup>60</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 191.

<sup>61</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 192.



jogo, sobressai o que é a realidade do jogo, que caracterizamos como jogo da arte<sup>62</sup>.

Para os gregos, o “jogo da arte” foi um legítimo modelo de exercício de autocompreensão, sem o qual – principalmente aquele apresentado nos espetáculos trágicos –, os gregos não teriam alcançado uma profunda experiência de "reconhecimento" e compreensão das condições de sua existência.

Quando no Livro X da República, Platão acusa a arte poética de ser apenas uma “espécie de jogo infantil” e *mimesis*, promotora de obstáculos à compreensão da verdade, ele contrapõe à arte as ações calculadas e comedidas, afirmando que “por certo, o elemento que confia na medida e no cálculo é o melhor da alma”<sup>63</sup>. As artes miméticas, sem a ponderação do cálculo, seriam movidas pela irracionalidade e pela irreflexão, o que resultaria apenas em “frutos medíocres”. Platão parece declarar guerra a toda uma tradição de artistas, desde os poetas até os artistas miméticos (*mímoi*). Estes últimos, principalmente nas artes teatrais, eram valorizados por sua capacidade de criar semelhança e de imitar com perfeição.

O que está em jogo na avaliação platônica da poesia e da *mimesis*, é menos uma “teoria da arte” do que a necessidade de conter o poder de influência dos poetas, os quais deveriam "submeter-se" à ordem de interesses mais “elevados”. Caso resistissem em "servir" aos propósitos "superiores" da *polis*, se deveria simplesmente expulsá-los. A poesia, uma vez submetida aos ideais de virtude, estaria justificada não apenas como atividade agradável, mas como igualmente útil ao “governo dos Estados e à vida humana. [...] visto que será proveitoso para nós se ela se revelar tão útil como agradável”<sup>64</sup>, afirma Platão. A questão remete a uma problemática política e ética, mais do que estética, ainda que o problema da representação e da apresentação do mundo, pela arte, surja como tema subjacente e relevante a todas essas disciplinas. O que se mostra determinante para a tomada de posição de Platão, portanto, é a preocupação com as consequências que o acesso às artes miméticas poderiam acarretar à juventude: uma influência não bem determinável ou controlável, e que facilmente poderia conduzir ao engano, à injustiça e à intemperança. Para Platão, a liberdade criativa e mimética da arte seria "imprevisível", o que ofereceria riscos à virtude na medida em que poderia desviar os jovens do caminho da *areté* (ἀρετή), necessária à consolidação de uma *polis* justa. Uma independência da atividade lúdica ou estética, portanto, perigosa. A livre ludicidade

---

<sup>62</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 191.

<sup>63</sup> PLATÃO. **A República**. Trad. Enrico Corvisieri. São Paulo: Nova Cultural, 1997, p. 331.

<sup>64</sup> PLATÃO, *A República*, 337.

representada na figura da criança é associada a um caráter pejorativo e desviante, devendo, portanto, ser coibida.

Mas aquilo que é coibido aos humanos foi admitido por Platão como possibilidade de ser um deleite dos deuses. Em *As Leis*<sup>65</sup>, por exemplo, há uma interpretação peculiar que associa a ludicidade à atuação dos deuses em sua relação com os humanos, ao fazer de todas as “criaturas” seus brinquedos, como “um engenhoso marionete dos deuses, ou inventado para ser um brinquedo deles [...]”<sup>66</sup>. Há ainda uma figura divina referida por Platão no diálogo *Timeu*, a saber, o Demiurgo, o qual, todavia, não é apresentado como um *deus ludens* mas como um *deus faber*, i.e., um deus que ordena a matéria original atribuindo forma a ela e a tudo que existe. O Demiurgo é o “grande artesão” que não se compraz com as formas temporárias, estando sempre em busca de reproduzir o mais fidedignamente possível as formas eternas. Esse “deus platônico” pode ser contrastado com o *aion*, a representação heraclitiana do poder lúdico do *cosmos* que move-se tão arbitrária e inocentemente como uma criança em relação a seus brinquedos. Muito do embate interpretativo de toda a filosofia poderia ser realizado a partir do contraste entre essas duas representações: o *Demiurgo* de Platão *versus* o *aion* de Heráclito. Como veremos adiante, antes de Platão realizar a crítica das artes miméticas, Heráclito havia promovido uma visão do *cosmos* que identificava a “essência” do *ser* com o *dever*, expressando metaforicamente a temporalidade mundana como resultante de uma constituição lúdica.

Ainda que seja considerado um dos principais detratores do jogo e da arte, Platão pode ser apontado como um dos mais lúdicos pensadores da tradição, um verdadeiro “filósofo *poiético*”, autor de diálogos bastante imaginativos e alegóricos, que expõem uma série de rivalidades agonísticas. E malgrado essa inventividade de seus diálogos, Platão buscou

---

<sup>65</sup> Em *As Leis* de Platão, há também a indicação do jogo como uma ocupação à qual os jovens tendem naturalmente pois, “quase sem exceção, todos os indivíduos jovens são incapazes de conservar seja o corpo seja a língua imóveis, estando tais jovens sempre procurando incessantemente se moverem e gritarem, saltando, pulando e se deliciando com danças e jogos, além de produzirem ruídos de todo naipe” (PLATÃO. *As leis*. Trad. Edson Bini. Bauru: Edipro, 1999, p. 74). Toda essa energia, porém, deveria ser direcionada por meio da *educação*, quando se pretende submeter a *paidiá* (passatempo, jogo) à *paidéia* (formação, cultura) por meio de processos educativos. “O que afirmo é que todo homem que pretenda ser bom em qualquer atividade precisa dedicar-se à prática dessa atividade em especial desde a infância utilizando todos os recursos relacionados a sua atividade, seja em seu entretenimento, seja no trabalho. Por exemplo, o homem que pretende ser um bom construtor necessita (quando menino) entreter-se brincando de construir casas, bem como aquele que deseja ser agricultor deverá (enquanto menino) brincar de lavrar a terra. Caberá aos educadores dessas crianças supri-las com ferramentas de brinquedo moldadas segundo as reais. Além disso, dever-se-á ministrar a essas crianças instrução básica em todas as matérias necessárias; sendo, por exemplo, ensinado ao aprendiz de carpinteiro sob forma de brinquedo o manejo da régua e da trena, àquele que será um soldado como montar e demais coisas pertinentes. E assim, por meio de seus brinquedos e jogos, nos esforçaríamos por dirigir os gostos e desejos das crianças para a direção do objeto que constitui seu objetivo principal relativamente à idade adulta” (PLATÃO, *As leis*, 91-92). Nessa perspectiva, ainda presente em muitas teorias pedagógicas, o jogo estaria submetido a uma função utilitária a serviço de um estado ideal habitado por cidadãos ideais, que mobilizam a ludicidade a serviço da razão.

<sup>66</sup> Cf. PLATÃO, *As leis*, 94.

cautelosamente distinguir o trabalho do filósofo daquele executado pelo artesão ou pelo poeta, tratando de elevar o trabalho filosófico como obra do verdadeiro cidadão, o qual se pautaria pelas obrigações para com a *polis* em detrimento dos deleites encontrados no jogo, na arte e na poesia. Essa depreciação do caráter lúdico e mimético parece corresponder à divisão hierárquica que Platão efetuou entre as duas vertentes do conhecimento: de um lado o “conhecimento sério”, relacionado à alma e às ideias essenciais; de outro, o conhecimento relacionado ao corpo, sujeito à sensibilidade produtora de enganos e vícios. A dialética proposta por Platão visava transcender a *aisthesis* em direção ao campo inteligível (*noesis*), considerando que o “verdadeiro conhecimento” estaria para além da “caverna da sensibilidade”. A orientação platônica visava uma separação dos conhecimentos intramundanos (operados pela sensibilidade e suas noções pré-judicativas e enganosas – cópias), do conhecimento dialético (aquele que, “desvinculando-se” do sensível, ascenderia ao “verdadeiro mundo”). O jogo mimético, portanto, seria um obstáculo na ascensão do espírito em direção ao que seria essencial e identificado com o Bem.

## 1.2 A questão do jogo na modernidade

Nossa exposição não tem por objetivo seguir uma linha cronológica dedicada à investigação do jogo enquanto modelo de compreensão filosófica, nem possui o intento de apresentar um panorama completo dessa temática na filosofia. O curso de nossa exposição é fruto de uma escolha especulativa que busca evidenciar alguns entendimentos e nuances específicos do *ludus* enquanto modelo de compreensão filosófica, buscando enfatizar as possibilidades que um pensamento do jogo pode oferecer a partir de perspectivas cosmológicas e ontológicas. Nesse percurso, abordagens antropológicas e estudos culturais foram levados em consideração, pois a filosofia não seria capaz de tematizar adequadamente este fenômeno se ignorasse suas transformações históricas. Se falamos do jogo em termos metafísicos ou ontocosmológicos, é porque o experimentamos, antes, como um fenômeno próximo e familiar, sobre o qual já temos, uma relação prévia e hermenêutica fundada tanto em nossas próprias vivências, quanto em relação ao que a tradição histórica nos legou.

Após a exposição daquilo que a tradição grega "projetou" sobre a ludicidade, podemos constatar que o jogo, acabou sendo estigmatizado pela tradição platônica que o associou à impermanência e ao engano proveniente de seu fundamento na *aisthesis*. Na modernidade, porém, ele parece ser gradualmente reabilitado como termo de mediação filosófica através de pensadores como Hume, Kant e Schiller. Dentre estes, Schiller pode ser considerado aquele

que mais trabalhou por um resgate da dignidade filosófica do jogo ao elegê-lo como mediador da tensa relação entre racionalidade e impulsividade.

Ainda que o termo “jogo” possa ser bastante polissêmico em sua presença nas abordagens modernas, toda referência a ele resgata a ideia de mobilidade e conexão “sensível” com mundo. Ao ser incorporado à filosofia como uma noção medial, o jogo, mais do que qualquer outro fenômeno, é capaz de apresentar o movimento relacional de estruturação das elaborações do “espírito”, ou seja, da inventividade e da imaginação humana. No contexto da história do pensamento moderno há consenso de que Kant e Schiller, mesmo mantendo-se sob o limite de uma subjetividade estética orientada pela faculdade do juízo, foram os grandes responsáveis por atribuírem ao jogo um papel de relevância filosófica.

Antes de Kant, porém, algumas referências filosóficas ao jogo já estavam presentes, isso porque, a inserção cada vez maior dos jogos de azar nos círculos sociais, transformaram-no em fenômeno digno de ser estudado, principalmente por seu potencial valor para os raciocínios matemáticos e probabilísticos. Neste contexto, não soa tão estranho ao ambiente filosófico que uma *explicatio mundi* busque “leis” e “princípios eternos” em modelos traduzidos matematicamente ou geometricamente<sup>67</sup>. Dentre estes “pensamentos do jogo” que emergiram na modernidade, não podemos esquecer da emblemática “aposta” de Blaise Pascal, que em seu *Pensées* antecipa uma crítica ao racionalismo por meio de uma reflexão “existencial” sobre o valor da vida terrena em sua transitoriedade e finitude<sup>68</sup>. Pascal reluta em atribuir algum valor para uma existência que percorre uma trajetória de afazeres e prazeres sem deixar para trás qualquer sentido estável, perdendo-se para sempre na imensidão do nada. “Quando penso na pequena duração da minha vida, absorvida na eternidade anterior e na eternidade posterior, no pequeno espaço que ocupo, e mesmo que vejo, fundido na imensidade de espaços que ignoro e me ignoram, aterro-me e assombro-me [...]”<sup>69</sup>.

---

<sup>67</sup> É importante pontuar que, num contexto geral, a partir do Iluminismo o jogo deixa de ser considerado apenas como produto das paixões, guiado pela irracionalidade e propenso ao vício, de modo que passa a ter um lugar menos periférico dentre as atividades que conduzem a vida social. O interesse pelo jogo cresceu juntamente à ascensão das cidades e à evolução do modo de vida urbano. Apesar de Pascal ser um crítico do racionalismo, ele compartilhava de práticas que alimentadas pelo espírito de seu tempo. Entre os racionalistas do século XVII, eram comuns as mais diversas especulações matemáticas e probabilísticas, e talvez os próprios jogos de azar tenham ajudado a impulsionar exercícios desafiadores ao raciocínio filosófico. A aposta de Pascal não deixa de ser um raciocínio de cálculo probabilístico.

<sup>68</sup> Os jogos, propriamente, enquanto entretenimento (*divertissement*), são apontados por Pascal como exercendo um efeito “alienante” que nos desvia do enfrentamento do abismo que ronda toda e qualquer existência, provocando *tédio* e *angústia* [*ennui*] (Cf. PASCAL, Blaise. **Pensamentos**. Trad. Olívia Bauduh. São Paulo: Nova Cultural, 2005. § 131). Essa condição existencial faz lembrar aquilo que Heidegger, em sua ontologia fundamental, caracterizou como as “tonalidades afetivas” [*Stimmung*] do *tédio* e da *angústia*, as quais nos remetem e nos sintonizam com um “pensamento da finitude”.

<sup>69</sup> PASCAL, *Pensamentos*, § 205.

Absorvido entre duas eternidades, incapacitado de acessar a longínqua origem e impotente em suprimir as incertezas do porvir, o que conferiria ao humano a esperança de poder alguma vez conhecer e ultrapassar esses obstáculos que o delimitam? A aposta de Pascal é, sobretudo, um "passo de fé" decorrente da avaliação de que o humano estaria situado entre dois extremos "impenetráveis", o tudo e o nada. A *grosso modo*, a aposta constitui uma negação de qualquer valor significativo para a vida terrena, sendo um verdadeiro "contra jogo" da existência, pois não admite ser possível a justificação da existência por si mesma. A ideia de um *amor fati*, tal como foi pensado por Nietzsche, por exemplo, parece ser a antítese perfeita da aposta pascaliana, e mesmo assim o filósofo de *Zarathustra* expressava nutrir uma admiração por Pascal<sup>70</sup>. Isso porque há uma convergência fundamental entre ambos: tanto Nietzsche como Pascal colocam a razão sob suspeita, o que destoava do contexto de otimismo característico do "Século das Luzes" vivenciado por Pascal. Suas especulações podem ser consideradas uma das primeiras críticas ao racionalismo e à solução da subjetividade presunçosa do *cogito*. Afinal, como um ser finito poderia ser o ponto de partida para um conhecimento universal da natureza?

Que é o homem dentro da natureza, afinal? Nada em relação ao infinito; tudo em relação ao nada; um ponto intermediário entre tudo e nada. Infinitamente incapaz de compreender os extremos; tanto o fim das coisas como seu princípio se mantém ocultos num segredo impenetrável, e é-lhe igualmente impossível ver o nada de onde saiu e o infinito que o envolve<sup>71</sup>.

É significativo notar que a questão do jogo emerge na modernidade aliada à uma desconfiança em relação à racionalidade como instância capaz de orientar plenamente tanto a ação, como o conhecimento humano. Essa perspectiva bem destacada no pensamento de Pascal, seria posteriormente aprofundada por Schiller, pois a desconfiança com relação às capacidades racionais como meio de solução dos problemas humanos, seria também uma ideia cara ao *Romantismo Alemão*. No mesmo sentido, a avaliação de que a razão não pode ser considerada a única mediadora de nossa "compreensão" da existência parece ter sido um fator chave para um resgate de um pensamento do jogo e da arte.

---

<sup>70</sup> As externada desconfiança de Pascal em relação às pretensas capacidades cognitivas cultivadas pelo pensamento moderno parece ter sido um dos fatores que despertou em Nietzsche uma admiração filosófica por ele. A recepção das ideias de Pascal por Nietzsche, no entanto, apresenta traços paradoxais, considerando que, em *Aurora*, elencou Pascal dentre os "adversários perfeitos", pois teria sido "o primeiro de todos os cristãos na reunião de fervor, espírito e probidade" (NIETZSCHE, Friedrich. *Aurora: reflexões sobre os preconceitos morais*. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia de Bolso, 2016, § 192).

<sup>71</sup> PASCAL, *Pensamentos*, § 72.

Ainda num período anterior a Kant, David Hume, ao posicionar-se ceticamente em relação à razão, comparou a existência, e a própria filosofia – que presumidamente seria uma atividade "essencialmente racional" –, a um jogo, i.e., um "passatempo". Em um ensaio intitulado *O Cético*, Hume escreve: “A vida humana é, numa palavra, mais governada pela sorte do que pela razão; deve ser considerada mais um passatempo tolo do que uma ocupação séria, e é mais influenciada pelo humor particular do que por princípios gerais”<sup>72</sup>. Hume admitia que humores e disposições particulares conduziram grande parte de nossa compreensão e modo de ser no mundo. Nisso, a filosofia não estaria entre as atividades mais sérias e rígidas da existência, pelo contrário, penderia mais para uma atividade um tanto quanto divertida, para a qual alguns apresentam maior propensão. Essa consideração, porém, não conferiria à filosofia uma gratuidade ou significância menor, porque o valor de uma atividade desconectada de um fim estritamente utilitário, e aparentemente “não sério”, não teria um papel apenas secundário no conjunto da existência. Hume entende que a vida humana, e todas as atividades que lhe são fundamentais deveriam encontrar seu equilíbrio em algum ponto situado entre a maior seriedade e o puro jogo.

O jogo, interpreta Hume, estaria no campo do artifício (*artifice*), fruto da inventividade humana, que concilia razão e imaginação quando mobilizada pelas paixões. "Nada é mais vigilante e inventivo que nossas paixões". A própria natureza nos teria confiado essa inventividade e capacidade de criar regras, não pondo em nossa mente "nenhum princípio original peculiar que nos determinasse a realizar um conjunto de ações"<sup>73</sup>. Para Hume, o humano seria portador de uma capacidade poética configuradora, de modo que o mesmo processo de criação e formalização de regras numa atividade lúdica se assemelharia àquele que nos leva a criar leis para a convivência social. A inventividade, interpreta Hume, busca continuamente maneiras de solucionar tudo aquilo que na vida possa vir a incomodar e, apesar da "artificialidade" dessas soluções, como no caso das normas culturais que restringem nossas ações, esta saída ainda seria o meio mais seguro e cômodo de evitar as dificuldades da vida social, além de gerar novas satisfações<sup>74</sup>. Na falta de regularidades naturais capazes de determinar leis para a razão, a inventividade as criaria pelo hábito. A vida não comportaria uma rigidez de conduta estabelecida por regras fixas, pois a vida exige, antes, uma capacidade constante de adaptação ao nos colocar diante de diferentes e variadas experiências, as quais

---

<sup>72</sup> HUME, David. *O Cético*. In: *A arte de escrever ensaio e outros ensaios* (morais, políticos e literários). Trad. Márcio Suzuki e Pedro Pimenta. São Paulo: Iluminuras, 2011, p. 145.

<sup>73</sup> Cf. HUME, David. *Tratado da natureza humana*. Trad. Déborah Danowski. São Paulo: UNESP, 2009, p. 565.

<sup>74</sup> Cf. SUZUKI, Márcio. A aposta na filosofia. In: *Kriterion*, Belo Horizonte, nº 124, 2011, p. 320.



resultam em posturas e temperamentos humanos os mais diversos. Deste modo, “o problema dos sistemas filosóficos está menos neles mesmos do que em sua conversão numa obsessão monomaníaca, quando querem instaurar um estilo de vida pautado por um único padrão”<sup>75</sup>. A uniformização da conduta e dos modelos filosóficos, e a conseqüente rigidez do discurso filosófico, impediria que se contemplasse neles a multiplicidade dos modos de se conduzir e pensar.

A filosofia, desencantada e destronada de sua soberba superior, deveria reconhecer o poder da imaginação como o poder que nos livraria de um ceticismo absoluto por meio dessa propriedade sutil e lúdica. Reconhecendo as limitações da razão – o que certamente pode ter influenciado parcialmente o projeto crítico de Kant –, Hume aponta para a necessidade de se colocar em questão as certezas, sem que com isso se aniquile a filosofia. O jogo aparece no horizonte do pensamento humeano no contexto de validação da experiência como um contraponto aos fundamentos dogmáticos, pois o modelo lúdico apresenta a experiência e a inventividade como capazes de "criar de ordem" e suprir as "necessidades" humanas.

De certo modo, as posições humeanas antecipam temas que serão desenvolvidos por Wittgenstein em sua abordagem dos *jogos de linguagem*, pois já estava subentendido em Hume a ideia de que a filosofia – tal como os jogos de linguagem – compõe uma "forma de vida", consistindo numa atividade inventiva que possibilita estruturar nossas relações no mundo. Curiosamente, Wittgenstein parece não ter se interessado muito pela leitura de Hume, mesmo adotando uma postura cética bastante similar.

Mesmo sem aprofundar o tema, Hume teria sido um dos primeiros filósofos da Modernidade a considerar a filosofia como atividade que se apresenta sob o modelo dinâmico de um "jogo", ao mesmo tempo que questiona, antecipando Kant, o dogmatismo da razão, o que não significaria aniquilar uma "filosofia racional". O que Hume propõe seria uma liberação da razão que, recuperando sua "sanidade", poderia se reconhecer como a verdadeira produtora de regras num jogo tão prazeroso quanto útil. Nesta perspectiva, o filósofo é, antes de tudo, um "criador" de princípios, que podem resultar em criação de regras e determinação de limites. Como os humanos apresentam propensões e gostos variados, tais soluções nunca seriam aplicáveis a todos os humanos, de modo que somente por meio de raciocínios "violentos" e absurdos se poderia restringir tudo a um único princípio aplicável a todos os casos.

De modo razoavelmente simplista, Hume afirma em seu *Tratado da natureza humana*, que “o principal motor ou princípio de ação da mente humana é o prazer e a dor; e quando essas

---

<sup>75</sup> SUZUKI, *A aposta na filosofia*, 308.

sensações são retiradas de nosso pensamento e sentimento [*feeling*], ficamos em grande medida, incapazes de paixão ou ação, de desejo ou volição”<sup>76</sup>. Para Hume, qualquer atividade vital seria impulsionada por um mecanismo que se desenvolve na relação entre inventividade e prazer, ambos se retroalimentando pelo mobilizador da paixão. No filosofar não seria diferente, sendo impossível uma dedicação à filosofia que não estivesse ao mesmo tempo acometida por um *pathos*, um impulso especulativo capaz de cativar o sábio pelo prazer ao conhecimento<sup>77</sup>. Antes de querer obter um resultado, o *pathos* do jogador quer o jogo, mas enquanto joga, ele busca iludir-se sobre o prazer que a conquista do "prêmio" lhe proporcionará. Na filosofia, a coroação do êxito recebe o nome de "verdade", que não somente mobilizaria, mas justificaria o esforço empreendido. A verdade, neste caso, seria uma forma de autolegitimação da filosofia.

Quando Hume aponta o sentimento de prazer como o grande mobilizador de nossas atividades, inclusive da filosofia, ele antecipa parte daquilo que Kant desenvolveria como "livre jogo da imaginação", capaz de promover em nós, pelo prazer, a experiência estética do gosto. Experiência esta que promoveria nosso *animus* e sentimento de vida (*Lebensgefühl*). Kant, que foi leitor de Hume, sabia que não se pode ignorar esse caráter “rebelde” e menos afeito à uma “razão legisladora”, e que faz tensionar “leis da natureza” e “leis da liberdade”, ou seja, que "contrapõe" a uma universalidade natural, a liberdade subjetiva da imaginação. Diante deste problema, Kant reconhece a necessidade de uma "mediação" operada enquanto jogo das faculdades, o qual, depois dele, Schiller exaltarão como o verdadeiro caráter equilibrador e distintivo de nossa "humanidade".

---

<sup>76</sup> HUME, *Tratado da natureza humana*, 613.

<sup>77</sup> No *Tratado da Natureza Humana* fica subentendida a ideia de que o filosofar participa de um "jogo da vida", no qual o sábio, movido por curiosidade e amor à verdade, se apoderaria do conhecimento, como seu objeto, encontrando nele cada vez mais satisfação, e, conseqüentemente, valor e sentido. Sua paixão, como todas as demais, saberia inventar valores não necessariamente detectáveis em termos frios e objetivos, pois nada poderia ser tomado em termos absolutos (Cf. SUZUKI, *A aposta na filosofia*, 325). De modo similar a uma caçada, o prazer no "jogo filosófico" estaria relacionado ao desafio, à dificuldade da trajetória, e à incerteza de saber qual seria o desfecho de sua "caça" à verdade. Mesmo quando o filósofo não é mobilizado por um desejo de se dedicar ao bem da humanidade, conseguiria justificar melhor sua trajetória ao alinhar suas reflexões a um alvo que pudesse ser traduzido como um conhecimento “útil” à humanidade. Filosofar e caçar, guardadas as devidas proporções, seriam atividades muito similares, avalia Hume. Mesmo que a caça não seja de utilidade direta para a alimentação daquele que a pratica, ela ainda assim mobiliza e satisfaz a imaginação do caçador. Se fracassa a busca pelo alvo a ser abatido, isso pode causar muito desapontamento, mesmo que o insucesso não faça nenhuma falta aos recursos já abundantes do caçador. Como em qualquer forma de jogo, é o envolvimento passional que inventa e determina valores que não são detectáveis em termos objetivos. É por isso que o "jogo filosófico" também não poderia ser avaliado a partir de valores absolutos, mas apenas no contentamento que ele proporciona. Mais do que trazer a caça ou ganhar o prêmio, o que importa é a participação e "satisfação na caçada".



### 1.2.1 O humano como co-jogador do jogo da vida (*Spiel des Lebens*) em Kant

Kant foi um leitor de Hume, e parece ter herdado dele o espírito crítico e inquiridor sobre os limites da razão e da experiência; a origem do conhecimento; e o posicionamento filosófico com bases no dogmatismo. Quanto à abordagem do jogo, temática na qual Kant é reconhecido como um dos grandes expoentes modernos, parece que muito pouco pode ser associado entre a perspectiva humeana e a kantiana. Até é possível encontrar em Kant a associação do jogo a uma capacidade *poiética* similar ao poder do "artifício" e inventividade apontado por Hume. Em Kant, porém, tal operação seria decorrente de um jogo da faculdade da imaginação submetido a uma "universalidade racional" mediada pelos juízos estéticos.

A tematização kantiana do jogo está inserida, principalmente, na *Crítica da Faculdade de Juízo* (1790) – a *terceira Crítica* escrita por Kant –, e tem como questão basilar o “jogo das faculdades” presente na experiência estética do belo, promotora do “gosto” e do sentimento de vida (*Lebensgefühl*). Antes da *Crítica do Juízo*, porém, Kant já havia especulado sobre uma noção de “jogo estético” em sua *Antropologia de um Ponto de Vista Pragmático* (*Anthropologie in pragmatischer Hinsicht*) de 1798. Apesar de ser a última obra publicada em vida por Kant, sua *Antropologia* pode ser considerada uma obra “pré-crítica”, uma vez que está baseada em um curso ministrado entre os anos de 1772 e 1773.

A *Antropologia* antecipa muitas das questões que serão desenvolvidas posteriormente na *terceira Crítica*, apresentando um “jogo da natureza” paralelamente à inquirição do jogo humano. Ambos se expressariam a partir de suas possibilidades orientadas misteriosamente por uma racionalidade emanada de leis eternas e universais. O jogar humano seria partícipe de uma capacidade *poiética*<sup>78</sup> da própria natureza, capacidade esta que se manifesta na organização e na constituição de si mesma, ao mesmo tempo em que promove e possibilita o próprio “jogo da vida” (*Spiel des Lebens*). Caberia ao humano tomar parte nesse jogo da vida ao desenvolver potencialidades análogas àquela da “natureza jogadora”<sup>79</sup>. Seria por meio de sua capacidade

---

<sup>78</sup> Os gregos se referiam à *poiésis* (ποίησις) como um processo criativo pelo qual a *physis* (Φύσις – natureza em sentido amplo), faz irromper os entes naturais. A *poiésis* pode ser compreendida como um modo de realizar ou consumir aquilo que estava oculto e latente, de modo a fazê-lo aparecer e se manifestar. Assim, o “produzir” *poiético* representa esta passagem do “não-ser” ao “ser”. Uma das referências mais célebres à *poiésis* na filosofia, porém, a interpreta enquanto “produção de arte” pelo humano, e encontra-se no diálogo *O Banquete* de Platão, expressa da seguinte maneira: “toda causa de qualquer coisa do não ser ao ser é ‘poesia’, de modo que as confecções de todas as artes são ‘poesias’, e todos os seus artesãos são poetas” (PLATÃO, *O Banquete*. In: PLATÃO, *Diálogos*. Trad. José C. de Souza, Jorge Paleikat e João C. da Costa. São Paulo: Nova Cultural, 1991b, p. 79). É importante entender que “ποίησι [poesia] é no grego ação de ποιεῖν = fazer, isto é, confecção, produção e num sentido mais limitado, poesia” (PLATÃO, “O banquete”, N. do T.).

<sup>79</sup> O conceito de natureza em Kant é complexo e polissêmico, e por isso deve ser lido com grande atenção. Frequentemente ele dá a entender que a natureza, considerada como “totalidade vital”, é impenetrável e persegue

criativa e constitutiva, portanto, que a natureza teria criado a multiplicidade natural, produzindo ainda as “diferentes raças”, observa Kant<sup>80</sup>.

Um dos focos do texto da *Antropologia*, é tecer análises sobre o modo de vida do ser humano no mundo, tanto em suas relações práticas, como epistemológicas. O conhecimento do mundo, interpreta Kant, não seria resultado de uma contemplação passiva, mas de uma experiência do “mundo” como “espaço” em que a existência humana é possível, e no qual o humano investe a si mesmo enquanto “construtor ativo”, tanto das questões de ordem prática, como nas questões do conhecimento. Nesse sentido, em relação à perspectiva assumida por Kant na *Antropologia*, Oliveira (1978) observa:

Toda filosofia de Kant é uma tentativa de mostrar que a experiência não é um dado inabalável, a partir de onde todo conhecimento e ação humanos encontram não só seu princípio, mas sua justificação. Sem dúvida, a experiência é o “lugar” do homem, como aquele chão fundamental ao qual tudo tem referência. [...] Pois, para Kant, experiência não é, acima de tudo, nem somente a recepção de dados, mas a transformação destes dados em objeto para o homem. Com isto, afirma-se que a experiência do mundo é medida por uma atividade prévia da subjetividade humana <sup>81</sup>.

De acordo com essa perspectiva, o mundo “existiria” como a estrutura da subjetividade finita humana, a qual realiza a passagem de um “mundo em si”, para um mundo “para o homem”, pois o “mundo só existe para o homem em virtude da atividade do homem”, que “constitui” o mundo, subjetivamente, como seu “objeto”<sup>82</sup>. No geral, a filosofia de Kant não comporta o sentido cosmológico de um mundo “existente por si”, e sim, como algo que resulta do processo “constitutivo” de nossa experiência cognitiva. “A filosofia de Kant tematiza, com toda clareza, aquilo que era a tendência oculta da filosofia moderna: a função construtiva da subjetividade no conhecimento”<sup>83</sup>. Em tal perspectiva, Kant entende o humano como um ser de pensamento e ação, mas também como o mais legítimo “habitante do mundo”, já que

---

objetivos que não podem ser explicitados por nosso saber. Na *Crítica do Juízo*, num entendimento que parece estar em sintonia com o exposto na *Antropologia*, a natureza é apresentada como relacionada à compreensão de organismo, i.e., como perseguindo um fim em si mesmo, não se deixando, portanto, abordar a partir de uma perspectiva mecanicista. Na *terceira Crítica*, no § 65, a natureza é apresentada como totalidade orgânica que, “organiza a si própria e em cada espécie dos seus produtos organizados, na verdade segundo um único modelo no todo, mas porém de igual modo com modificações bem urdidadas que a autopreservação, segundo as circunstâncias, exige. Talvez adquiramos uma perspectiva mais correta desta propriedade impenetrável se a designarmos como um *analogon* da vida” (KANT, *Crítica da faculdade do juízo*, § 65, 217).

<sup>80</sup> KANT, Immanuel. **Antropologia de um ponto de vista pragmático**. Trad. Clélia A. Martins. São Paulo: Iluminuras, 2006, p. 22.

<sup>81</sup> OLIVEIRA, Manfredo A. de. A antropologia na filosofia de Kant. In: **Revista de Ciências Sociais**, Fortaleza, Vol. IX, n. 1 e 2, 1978, p. 128-129.

<sup>82</sup> Cf. OLIVEIRA, *A antropologia na filosofia de Kant*, p. 129.

<sup>83</sup> OLIVEIRA, *A antropologia na filosofia de Kant*, p. 129.

somente ele pode conhecer e atuar como um "jogador do mundo". Este "jogo", porém, teria seu estatuto na própria subjetividade humana, e não no mundo.

Kant pode ser considerado um precursor da ideia de que além do âmbito da experiência do conhecimento subjetivo, o mundo é o horizonte fático da vida humana, “palco” e "espaço de jogo" de sua existência. Em sua *Antropologia*, Kant expõe que seria facultado ao humano ser simples espectador, ou tomar parte ativa no processo como "co-jogador do grande *jogo da vida*" (*Mitspieler im großen Spiel des Lebens*)<sup>84</sup>. Nisso, o humano é entendido a partir da capacidade *poiética* que o caracteriza como um co-jogador no jogo da vida. Kant expõe: “‘Conhecer mundo’ e ‘possuir mundo’ diferem bastante um do outro em sua significação, pois enquanto um indivíduo só entende o jogo a que assistiu, o outro tomou parte dele”<sup>85</sup>.

No desenvolvimento de uma *metafísica do Dasein*, Heidegger estabelece um longo diálogo com a interpretação kantiana de que o humano é um "co-jogador" no jogo da vida, e que, enquanto tal, busca aprofundar um "conhecimento do mundo". Heidegger observa que, na *Antropologia* de Kant, a acepção de mundo oscilaria entre uma interpretação cosmológica e outra "existenciária" (*existenziell*), sendo esta última, aquela que prevalece na maioria das vezes. Heidegger busca contrastar essa perspectiva "existenciária" – pois que ainda estaria atrelada a uma faceta ôntica do mundo –, a uma perspectiva *existencial* (*existenzial*) e ontológica que ele se dedica a aprofundar. Em sua preleção *Introdução à Filosofia* (1928/29)<sup>86</sup>, ao buscar apresentar qual seria o caráter do "conhecimento" que a filosofia deveria visar, Heidegger se apropria de alguns termos da exposição kantiana, tais como aquele que interpreta o mundo como um "jogo da vida" (*Spiel des Lebens*). Assim, comentando o texto antropológico de Kant, Heidegger expõe: "conhecimento do mundo é aqui conhecimento do homem, em vista do modo como ele se acha e se comporta no mundo. [...] Mundo é um termo que designa *habitador mundi*, que designa o homem em vista de sua existência" fática<sup>87</sup>. Um pouco mais à frente, Heidegger observa que Kant teria deixado subentendido o seguinte esquema: "Mundo = o grande jogo da vida = experiência de vida, o [existente] humano como tal. Conhecimento do mundo = conhecimento do homem (antropologia). Antes *habitadores mundi*, agora participantes ativos no jogo"<sup>88</sup>. Esse conhecimento, enfatiza Heidegger, se distingue de um

---

<sup>84</sup> KANT, *Antropologia de um ponto de vista pragmático*, 22.

<sup>85</sup> KANT, *Antropologia de um ponto de vista pragmático*, 22.

<sup>86</sup> As reflexões antropológicas de Kant servirão como ponto de partida para a abordagem ontológica de Heidegger sobre o jogo, exposta em sua *Introdução à Filosofia* (*Einleitung in die Philosophie*) em um subcapítulo intitulado *Mundo como jogo da vida*, obra baseada em preleções ministradas na Universidade de Freiburg entre os anos de 1928 e 1929.

<sup>87</sup> HEIDEGGER, *Introdução à Filosofia*, § 34.

<sup>88</sup> HEIDEGGER, *Introdução à Filosofia*, § 34.

conhecimento puramente escolar (*Schulkenntnis*) ou erudito, porque consiste numa "experiência de vida" (*Lebenserfahrung*), i.e., um conhecimento que revela o modo como o existente humano é, e se comporta, em um mundo. É esse caráter comportamental do humano abordado por Kant que faz com que sua antropologia seja classificada como "pragmática", o que se diferencia de uma antropologia que leva em consideração a formação fisiológica, ou os "degraus ônticos" e sobrepostos que a natureza "galgou" até a constituição do humano. Sobre esta interpretação de Kant, F. Rodrigues (2014) observa que, para Heidegger:

O sujeito-pesquisador na *Antropologia de um ponto de vista pragmático*, todavia, não é um mero espectador de fenômenos naturais ele está envolvido no fenômeno investigado. A antropologia de um ponto de vista pragmático, então, somente se desenvolve desde a perspectiva do *co-jogador* ou do *participante ativo* (*Mitspieler*) de um jogo que é, em última instância, o próprio mundo do homem (*Menschenwelt*), o grande jogo da vida (*Spiel des Lebens*)<sup>89</sup>.

E isso parece claro quando Heidegger enfatiza que esse co-jogador não visaria um conhecimento do humano enquanto um "organismo" da natureza no "interior" de um mundo, e sim, diria respeito ao conhecimento do significado que atribui para si no "jogo do ser-um-com-outras dos homens em sua relação com o ente". Nesse sentido, "conhecer mundo" não significa um conhecimento do *cosmos*, mas o conhecimento dos humanos em "suas relações históricas e existenciais"<sup>90</sup>. Ainda dialogando com Kant, Heidegger lembra que na *Crítica da Razão Pura* Kant teria apontado a diferença de um conhecimento filosófico do mundo "que só é procurado como ciência", o qual é realizado pelos estudiosos da natureza e pelos lógicos, e, por mais que resulte em avanços, não passaria de um resultado oferecido por "artesãos da razão", o que contrastaria com o trabalho de um verdadeiro "mestre" filosófico, o qual seria capaz de impor sua tarefa utilizando-se de toda a lógica e ciência como parte de seus "instrumentos"<sup>91</sup>. Partindo dessa constatação distintiva oferecida por Kant, Heidegger aponta para aquilo que entende como a "tarefa da filosofia": um conhecimento filosófico da correlação humano/mundo, capaz de oferecer uma "sabedoria do mundo" reveladora daquilo "que faz de nós homens divinos", i.e., que apresenta o "que é essencial para todo homem como um ser existente, como ser que age. A filosofia nesse sentido, isto é, a filosofia que visa ao [*Dasein*] como tal, é a filosofia segundo o conceito de mundo"<sup>92</sup>. Uma questão de fundo presente no

---

<sup>89</sup> RODRIGUES, F. **Heidegger e a metafísica do Dasein (1927-1930):** uma interpretação à luz dos conceitos de liberdade, vínculo e jogo da vida. Tese (Doutorado em Filosofia) – Departamento de Filosofia, UNICAMP, São Paulo, 2014, p. 159-160.

<sup>90</sup> Cf. HEIDEGGER, *Introdução à Filosofia*, § 34.

<sup>91</sup> Cf. KANT, *Crítica da Razão Pura*, 496.

<sup>92</sup> Cf. HEIDEGGER, *Introdução à Filosofia*, § 34.

diálogo que Heidegger estabelece com Kant em *Introdução à filosofia*, diz respeito ao entendimento de que o conhecimento visado pelo *Dasein* deve adquirir um significado existencial e compreensivo. Compreender aponta para uma relação de co-pertencimento e entrelaçamento entre aquele que conhece e aquilo que visa conhecer. Este "conhecimento do mundo" consiste em trazer à tona as possibilidades presentes no existente humano enquanto um *homem do mundo* (*Weltmann*), i.e., enquanto aquele que articula e transforma as circunstâncias nas quais foi "lançado", ultrapassando de antemão a natureza e os entes, e estabelecendo um vínculo significativo de "ser junto ao mundo". "Assim articulado, o homem é um fim para si mesmo (*Zweck seiner Selbst*), e esse é certamente o ponto que mais interessa a Heidegger". "Ser um fim para si mesmo", traço presente em qualquer jogo, remete à condição lúdica que se aplica à "formação de mundo".

Heidegger se apropriou de parte da terminologia e da interpretação apresentada por Kant em sua *Antropologia*. A diferença fundamental que perpassa todo esse "retorno a Kant", porém, está na interpretação heideggeriana de que a potencialidade lúdica de um "homem do mundo" não estaria fundada numa capacidade subjetiva de jogar com os entes. Um "jogo da existência" nunca estaria facultado simplesmente a um sujeito e sua "faculdade de julgar", mas ao caráter originário de "ser lançado" (*geworfen*) em meio ao entes. Tal condição originária teria seu fundamento num jogo do *ser* que, pela mediação do *Dasein*, institui um vínculo mundano ao *ser-no-mundo*. O mundo, enquanto "espaço de jogo" (*Spielraum*) do *Dasein*, se estruturaria a partir de um "jogo ontológico da transcendência" que "lança" o existente humano em direção da "formação de mundo". Daremos continuidade a essa importante questão no subcapítulo dedicado à noção de jogo em Heidegger.

De modo geral, há em Kant um sentido de jogo bastante metafórico e polissêmico presente em expressões como "jogo da natureza", "jogo das sensações", "jogo das representações", ou "livre jogo da imaginação". Mas se o termo desempenha uma função metafórica, por que optar pelo termo "jogo" e não outro? Sobre isso, C. Duflo (1999) observa que "não poderíamos compreender plenamente o emprego metafórico de um termo se não tivéssemos inicialmente compreendido tudo o que ele significa em seu sentido próprio"<sup>93</sup>. Kant, nessa perspectiva, privilegiaria o sentido metafórico justamente porque já havia demonstrado uma compreensão do fenômeno do jogo, seja como mero divertimento, seja como atividade cujas "finalidades" se determinam em seu próprio acontecer.

---

<sup>93</sup> DUFLO, Colas. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Trad. Francisco Settineri e Patrícia C. Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999, p. 55.

Devemos justificar que Kant tenha escolhido essa palavra e não uma outra, e só podemos fazê-lo por meio deste desvio, que permite compreender, enfim, que a quase totalidade dos predicados aplicáveis ao jogo no sentido próprio, segundo Kant, também pode sê-lo ao “jogo das faculdades”<sup>94</sup>.

Em sentido estrito, as “artes recreativas” agitam prazerosamente o corpo e o espírito enquanto o tempo simplesmente transcorre sem finalidades utilitárias, o que se aplicaria também ao jogo da imaginação que promove o juízo do belo, e que tem como fim o sentimento de prazer. Enquanto o *jogo das sensações* (*Spiel der Empfindungen*) pode ser diretamente relacionado às formas mais estritas de jogo, ou seja, às modalidades recreativas e ligadas aos movimentos e sensações corporais, o *jogo das faculdades* diz respeito ao jogo “da imaginação e do entendimento na experiência do belo, [e] da imaginação e da razão naquela [experiência] do sublime”<sup>95</sup>. O livre jogo das faculdades seria prazeroso por si só, pois nele haveria um sentimento subjetivo, intersubjetivamente comunicável, que denota harmonia e equilíbrio entre as funções cognitivas, o que seria “atestado” pela experiência estética<sup>96</sup> do belo. Tais juízos estéticos resultariam de um harmonioso jogo das faculdades subjetivas, e sua validade é igualmente subjetiva e estética, e não lógica, pois não se encontra fundada no objeto<sup>97</sup>. O “jogo estético” suscitaria em nós um *sentimento de vida* (*Lebensgefühl*), um *animus* integrador da conformidade dos juízos estéticos em relação a “unidades” naturais de caráter universal. O que o juízo busca, dessa maneira, é refletir sobre a “conformidade a fins da natureza na sua multiplicidade”<sup>98</sup>. O prazer que conduz os juízos estéticos, muitas vezes está relacionado com a “descoberta da possibilidade de união de duas ou de várias leis da natureza empíricas, sob um princípio que integre ambas”, o que é “razão para um prazer digno de nota, muitas vezes até uma admiração sem fim, ainda que o objeto deste nos seja bastante familiar”. Isto decorre de um “admirar-se” com o desvelamento de princípios empíricos, que ao serem unificados, balizariam qualquer experiência possível no mundo<sup>99</sup>. O jogo em Kant, quando referido ao

---

<sup>94</sup> DUFLO, *O jogo: de Pascal a Schiller*, 59.

<sup>95</sup> DUFLO, *O jogo: de Pascal a Schiller*, 60.

<sup>96</sup> Estética aqui representa tudo o que pode ser objeto para nossos juízos por intermédio da sensibilidade: “Aquilo que a representação de um objeto é meramente subjetivo, isso é, aquilo que constitui a sua relação com o sujeito e não com o objeto é a natureza estética dessa representação” (KANT, *Crítica da faculdade do juízo*, 23-33).

<sup>97</sup> Kant expõe: “Ora, aqui se deve notar, antes de tudo, que uma universalidade que não se baseia em conceitos de objetos (ainda que somente empíricos) não é absolutamente lógica, mas estética, isto é, não contém nenhuma quantidade objetiva do juízo, mas somente uma subjetiva, para a qual também utilizo a expressão *validade comum* (*Gemeingültigkeit*), a qual designa a validade não da referência de uma representação à faculdade de conhecimento, mas ao sentimento de prazer e desprazer para cada sujeito” (KANT, *Crítica da faculdade do juízo*, 59).

<sup>98</sup> Cf. KANT, *Crítica da faculdade do juízo*, 25.

<sup>99</sup> Cf. KANT, *Crítica da faculdade do juízo*, 31.



meio de apresentação do caráter dinâmico presente na faculdade do juízo estético, encontra-se ainda "capturado" pela razão. Trata-se de um jogo que opera, a rigor, a partir de uma universalidade condutora das "leis naturais". É esta a interpretação do fenômeno lúdico como ocorrendo sob um "domínio" racional e subjetivo, que será rejeitada por muitos dos intérpretes pós nietzschianos que inquiriram sobre o fenômeno lúdico, incluindo Heidegger, Gadamer e Fink.

Na *Crítica do Juízo*, Kant expande a acepção de jogo desenvolvida anteriormente em sua *Antropologia* ao usar o termo para a interpretação dos juízos estéticos em seu caráter "reflexionante"<sup>100</sup>. Para ele, os juízos estéticos estariam relacionados à faculdade da imaginação e, não podendo resultar em "conceitos puros", se comprazem no jogo indefinido entre a sensibilidade e o entendimento. Há nesse jogo, um prazer decorrente tanto da liberdade que caracteriza o jogo das faculdades, como da percepção de que há uma afinidade entre a conformidade a fins da natureza e das próprias faculdades de conhecimentos universalizáveis, na medida em que sua representação pode harmonizar-se com faculdade do juízo que alcança o "belo". "Chama-se então belo e a faculdade de julgar mediante tal prazer (por conseguinte também universalmente válido) chama-se gosto"<sup>101</sup>. O belo e o gosto, valem por si mesmos e são desinteressados, porque não visam qualquer interesse para além do prazer que provém da percepção refletida que apreende e representa o objeto<sup>102</sup>.

Kant aponta que se há de fato uma "finalidade última" na forma do objeto belo, isso permanece um mistério que não somos capazes de captar. O elemento comunicável universalmente, portanto, estaria atrelado a um estado de ânimo, decorrente do juízo estético, e que pode ser demonstrado "empírica e psicologicamente". Este "sentimento do belo" sustenta o assentimento que esperamos poder reconhecer em outrem, diante da sua relação com o mesmo objeto.

O prazer que sentimos nós o imputamos a todo outro, no juízo de gosto, como necessário, como se, quando denominamos uma coisa bela, se tratasse de uma

---

<sup>100</sup> Juízos reflexionantes são aqueles que, impossibilitados de determinar um objeto segundo um conceito do entendimento, voltam-se sobre si mesmos, comprazendo-se desse livre jogo entre as faculdades, normalmente submetidas ao imperativo do conhecimento.

<sup>101</sup> KANT, *Crítica da faculdade do juízo*, 34.

<sup>102</sup> Kant fará uma distinção entre a experiência estética do *belo*, sempre relacionada a um objeto sensível, e a experiência do *sublime*, a qual pode ser encontrada num objeto privado de forma, pois diz respeito à experiência do "ilimitado". Enquanto o objeto belo desperta, pelo livre jogo da imaginação com as faculdades do conhecimento, um prazer harmonioso relacionado às representações de qualidades inerentes aos objetos em sua relação com a vida, o sublime pode despertar admiração, espanto, e até mesmo medo, decorrente de uma relação do espírito com o "grandioso", com o incomensurável, com aquilo que não pode caber em nenhuma forma sensível. Para nossos propósitos, tomamos em consideração apenas o ajuizamento do belo, uma vez que é nele que o conceito de 'jogo' pode ser explorado em sua significação na *terceira Crítica* de Kant.



qualidade do objeto, que é determinada nele segundo conceitos; pois beleza, sem referência ao sentimento do sujeito, por si, não é nada<sup>103</sup>.

Tal experiência possui o caráter de “jogo” porque imaginativamente produz representações pela relação com outras faculdades, promovendo, no ânimo, um prazer externado através da representação do belo no objeto, o que, por conseguinte promove a sociabilidade e a intersubjetividade, revigoradas pela experiência compartilhada da complacência na beleza. Esse processo é similar àquilo que cada vez mais é referido como a dinâmica do jogo fundante de toda comunicabilidade: a linguagem. É por isso também que Kant vê a *retórica* e a *poesia* como artes derivadas de um *livre jogo da imaginação*.

Como a imaginação não só esquematiza e reflete, mas também cria, suas produções originais indicam a presença do *gênio*, criador original, que “produz, de si mesmo, aquilo que habitualmente precisa ser aprendido sob a direção alheia”<sup>104</sup>. O gênio surge, portanto, como um *medium* de “forças criativas” que – se considerássemos sua atuação como distinta de uma subjetividade estética –, poderia expressar-se como fruto de um âmbito ontológico ou cosmológico. O gênio é, assim, detentor de um dom natural, e seu poder de produzir “modelos” pertenceria à natureza como faculdade produtiva inata. “*Gênio* é o talento (dom natural) que dá a regra à arte. Já que o próprio talento enquanto faculdade produtiva inata do artista pertence à natureza, também se poderia expressar assim: *Gênio* é a inata disposição do ânimo (*ingenium*) *pela qual* a natureza dá a regra à arte”<sup>105</sup>.

Em *Verdade e método I*, Gadamer interpreta que no gênio verifica-se esse processo criativo de “ideias estéticas” na medida em que, de seu impulso inventivo, emerge uma “originalidade criadora de modelos”. Deste modo, a figura do gênio conferiria mobilidade, originalidade e liberdade criativa à filosofia transcendental de Kant.

Mesmo sem entrar numa interpretação mais acurada dessa “capacidade para a representação de ideias estéticas”, pode-se indicar que Kant não se vê aqui desviado de seu questionamento filosófico transcendental, nem forçado a tomar o caminho falso de uma psicologia do criar artístico. A irracionalidade do gênio, antes, torna apreensível um momento da criação produtiva de regras, que se mostra da mesma forma tanto a quem cria como a quem desfruta<sup>106</sup>.

---

<sup>103</sup> KANT, *Crítica da faculdade do juízo*, 63.

<sup>104</sup> KANT, *Antropologia de um ponto de vista pragmático*, 38.

<sup>105</sup> KANT, *Crítica da faculdade do juízo*, 53.

<sup>106</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 107.

Esses elementos tonificadores da criação, tão fundamentais aos jogos e às artes, revelam mais claramente como ocorre um livre jogo de forças produtor não somente de "regras" para a arte, mas também de "ideias estéticas"<sup>107</sup>. Gadamer interpreta que “a arte é justamente, também segundo Kant, mais do que uma ‘bela representação de uma coisa’: Ela é representação de *ideias estéticas*, isto é, de algo que vai além de todo conceito”<sup>108</sup> e que nos conecta ao modo de ser do jogo de criação.

Por toda parte onde a gente tem de “chegar a alguma coisa” que não se pode descobrir somente através do aprendizado e do trabalho metódico; por toda parte, portanto, onde há *inventio*, onde se há de agradecer à inspiração e não ao cálculo metódico o que se passa a importar é o *ingenium*, isto é, o gênio<sup>109</sup>.

Gadamer interpreta que a virtude do juízo de reflexão, ao contrário da característica gnosiológica do juízo determinante, revela-se não mediante a apresentação de conceitos puros, mas na evidenciação de um “estado de ânimo” orientado pelo gosto, o qual remete a modalidades das faculdades de conhecimento que acessamos apenas pela intermediação da arte, a qual alcança sua maior expressão no *gênio*. Há por parte de Gadamer, porém, uma visão crítica da perspectiva kantiana quanto ao seu fundamento numa “consciência estética” atrelada à uma “pura razão”, i.e., ainda vinculada a uma espécie de "racionalismo silogístico". Apesar disso, Gadamer entende que a inserção dos juízos estéticos por Kant, indica o reconhecimento de que há uma outra maneira de se relacionar com os objetos do mundo, mais "compreensiva" e distinta de uma submissão imperativa a um conhecimento "lógico", mas tampouco a ele oposto, uma vez que mobilizam as mesmas estruturas e faculdades do conhecimento, muito embora alcancem resultados distintos.

Gadamer, dialogando com Kant, soube bem explorar esse caráter ao demonstrar que o exercício hermenêutico não pode prescindir dos elementos presentes na arte, i.e., dos processos criativos intermediadores e promotores da reflexão. O processo filosófico – e essa é uma posição de Gadamer – não pode ficar circunscrito à busca por “conceitos puros”, pois enquanto processo dialógico e retórico, o pensamento se desenvolve como um jogo intersubjetivo de configuração da verdade. Mesmo que o propósito seja metafísico, ou seja, não seja direta ou exclusivamente sensível, a via de compreensão que se encaminha à inquirição das “essências” – uma vez assumindo uma dinâmica aos moldes da arte e do jogo – não pode prescindir da *aisthesis* e nem da historicidade na qual a linguagem e o pensamento sempre se encontram

---

<sup>107</sup> Cf. GADAMER, *Verdade e método I*, 107.

<sup>108</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 106.

<sup>109</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 108.

entretécidos. Deste modo, Gadamer interpreta que, em Kant, a relevância do jogo estético conduzido pelo “gosto” está no fato de que o jogo concorre para a expressão de um “sentido da verdade” – um sentido que não pode ser capturado somente por regras do método e tampouco dominado integralmente por uma “razão conceitual”, já que é mobilizado por uma conformidade expressa pelo sentimento de prazer ou desprazer no ânimo (*Gemüt*)<sup>110</sup>. Tal conformidade teria um efeito unificador sobre as diversas faculdades em sua relação recíproca, adquirindo tanto um sentido transcendental e cognitivo como também estético e vivificante das faculdades de conhecimento.

É preciso ter em mente que Kant considera uma vivacidade que, em suas diferentes conexões com os sentidos, impulsiona múltiplas formas de jogos responsáveis por acentuar em nós um *sentimento de vida (Lebensgefühl)*. O *Gemüt*, enquanto *animus* vivificador<sup>111</sup> da saúde física e mental, estaria presente em toda a multiplicidade possível de modalidades de jogos, sendo promovido pelo *jogo das faculdades* e *jogo da imaginação*. Na própria experiência estética haveria, assim, um *espírito vivificante do ânimo (Gemüthe)*, proporcionado pelo prazer da contemplação “desinteressada” do belo.

Leitores atentos de Kant perceberam que a *Crítica do Juízo* vai muito além da perspectiva estética que especula sobre o gosto, o belo e o sublime, pois já nas questões introdutórias parece visar uma ampliação da compreensão e apresentação do mundo, acessando-as por uma via estética. É por isso que se pode dizer que Kant foi o grande responsável por inspirar o pensamento moderno e contemporâneo quanto à adoção de modelos interpretativos lúdicos e estéticos.

Outro aspecto a ser notado na exposição dos juízos estéticos por Kant, diz respeito ao recurso ao “sentimento”, o qual conduziria da particularidade à universalidade pela experiência subjetiva do prazer no belo. A função do sentimento, além de impulsionar um filosofar à maneira de um *modus aestheticus*, teria como medida um sentimento de “unidade na

---

<sup>110</sup> Valério Rohden (1993) observa que a conformidade promovida pelos juízos estéticos atua no ânimo (*Gemüt*) como um “sentido interno” mediador das leis da natureza e da liberdade. O ânimo é despertado pelo livre jogo das faculdades da imaginação, e está em conformidade com o próprio “princípio da vida” (Cf. ROHDEN, “O sentido do termo *Gemüt* em Kant”, 69-70). *Gemüt*, lembra Rohden, também pode significar uma forma de vinculação (*Bindung*) fomentadora do co-pertencimento recíproco e relacional dos humanos. “O aspecto a meu ver positivo que neste conceito se manteve de Kant é que o *Gemüt* constitui uma vinculação [*Bindung*] que leva a pessoa mais além dela mesma: aos outros e ao mundo” (ROHDEN, “O sentido do termo *Gemüt* em Kant”, 66).

<sup>111</sup> O *Gemüt*, tal abordado por Kant, assemelha-se àquilo que Heidegger designou como tonalidades afetivas (*Stimmung*), o *animus* que move o existente humano (*Dasein*) ao ser-no-mundo (*In-der-Welt-sein*). Essa semelhança ganha um significado especial quando lembramos que Heidegger, em sua preleção de 1928/29, ao identificar o “jogo” como uma “tonalidade afetiva” (*Stimmung*), o faz através de um diálogo justamente com aquilo que a filosofia de Kant entendeu como elementos mobilizadores de um “jogo da vida”. Voltaremos a esta questão no subcapítulo dedicado especificamente ao “jogo em Heidegger”.

apresentação” tal como na experiência da arte. Aqui as “sensações” jogam com nosso juízo, o qual não possui autonomia diante delas. Tal condição remete ao papel dos afetos, tanto na reflexão, tanto no assentimento de juízos passíveis de serem compartilhados intersubjetivamente. A constatação da impossibilidade de encontrar, para todos os casos, um conceito que determinasse o material da sensibilidade, no entanto, fez com que Kant reconhecesse outra maneira de se relacionar com os objetos do mundo, distinta daquela pautada pelo conhecimento racional, mas que de modo algum a entendeu como contrária a ele.

O debate em torno da via estética como um "caminho" para compreensão ainda está em curso na contemporaneidade, ganhando uma atenção bastante significativa na hermenêutica de Gadamer, por exemplo. Devemos lembrar também que a recepção da *Crítica do Juízo* talvez tivesse um impacto mais discreto se não fosse por sua divulgação indireta através das *Cartas Sobre a Educação Estética do Homem* de Friedrich Schiller. A peculiar interpretação schilleriana da *terceira Crítica* adaptou os juízos estéticos às vivências, apresentado o “jogo” das faculdades da imaginação como termo equilibrador de um humano não cindido entre o esclarecimento racional e a sensibilidade estética. Tal equilíbrio deveria ser promovido por uma “educação estética” voltada ao resgate de uma “unidade” entre humano e natureza. A leitura de Schiller rendeu desdobramentos diversos, indo desde o Romantismo Alemão até a estética de Hegel. Após estes, parece também haver evidências de que uma *justificação estética da existência* presente no pensamento de Nietzsche, pode ser considerada uma radicalização de um sentido estético cujos princípios remontam à abordagem kantiana da *Crítica do Juízo*. Isto, porém, não teria ocorrido sem as mediações de Schiller e da estética schopenhaueriana, cujos efeitos podem ser constatados na visão estética que o jovem Nietzsche apresentou em *O nascimento da tragédia*. De qualquer modo, é quase um consenso entre os estudiosos das repercussões estéticas geradas a partir da *terceira Crítica* de Kant, que as questões em torno do *belo* e do jogo da imaginação, teriam uma relevância filosófica menor se Schiller não tivesse se ocupado de sintetizá-las em um projeto próprio.

### **1.2.2 O impulso lúdico "humanizador" em Schiller**

Friedrich Schiller, poeta, dramaturgo e pensador alemão, buscou dar continuidade à tematização kantiana dos juízos estéticos apoiada na relação entre "leis da razão" e o mundo dos sentidos. Schiller pensa que essa mediação do jogo das faculdades orientada pelo sentimento de vida suscitado pelo prazer no "belo", poderia promover um impulso lúdico equilibrador do agir humano, servindo à tarefa de formação (*Bildung*). Safranski (2010) aponta

que as perspectivas estéticas daquele período, principalmente no âmbito do *Romantismo Alemão*, foram impulsionadas pela “teoria schilleriana do jogo, de 1794, o prelúdio da revolução literária romântica em torno de 1800”<sup>112</sup>. A Revolução Francesa, bem como alguns de seus desdobramentos sanguinários, teriam demonstrado a Schiller que as conquistas iluministas não foram suficientes para evitar que o homem europeu superasse sua condição de “bárbaro por dentro”. Desta constatação, adviria a necessidade de uma “revolução do espírito”, capaz de proporcionar uma “liberdade interior”. Nesse sentido, Schiller entende que é “através da beleza que se chega à liberdade”, uma vez que “a bela arte educa e aprimora os sentimentos”, e que o campo estético seria a principal via de desenvolvimento da natureza lúdica do humano como termo mediador entre sua impulsividade selvagem e sua racionalidade bárbara<sup>113</sup>.

C. Duflo (1999) enfatiza que a filosofia de Kant forneceu não apenas o ponto de partida para as questões propostas na *Educação Estética do Homem*, mas também todo o seu pano de fundo. Como argumenta, Schiller não pretendeu desvincular-se da perspectiva kantiana e tampouco propor-lhe uma solução antagônica, mas aprofundá-la, de modo que, partindo dela, pudesse propor uma solução original para as questões decorrentes tanto dos *escritos antropológicos* quanto das exposições da *Crítica da Faculdade do Juízo* de Kant. Duflo chama a atenção para o fato de que Schiller manteve o tema do jogo sempre numa perspectiva não somente filosófica, mas também antropológica.

Com efeito, não há nada de contingente no fato de que a temática do jogo se dê sobre o fundo de uma antropologia. Ao contrário, parece que o vínculo que une o tema do jogo e a questão antropológica seja, além mesmo da obra de Schiller, um vínculo necessário visto que o que é questionado não é somente o sistema de regras e das estratégias, mas a significação propriamente dita do fenômeno e do comportamento lúdico<sup>114</sup>.

O tema do jogo acaba por remeter à questão antropológica basilar “o que é o humano” de modo que, ao ser inquirido, o humano torna-se o “lugar onde a Filosofia é instada a desvelar sua antropologia. Mais ainda, vemos bem que, se ela acreditasse poder passar sem ter, de uma maneira ou de outra, uma concepção do ser humano, aqui ela é sempre responsável por *produzi-la*”<sup>115</sup>. Toda inquirição pelo “modo de ser do humano” remete também a uma consideração antropológica, e Kant dá exemplo disso quando inicia a tematização da ludicidade em sua *antropologia*. Em nossa interpretação, não há como inserir a questão do comportamento lúdico

---

<sup>112</sup> SAFRANSKI, Rüdiger. **Romantismo**: uma questão alemã. Trad. Rita Rios. São Paulo: Estação Liberdade, 2010, p. 41.

<sup>113</sup> Cf. SAFRANSKI, *Romantismo*, 42-43.

<sup>114</sup> DUFLO, *O jogo: de Pascal a Schiller*, 67.

<sup>115</sup> DUFLO, *O jogo: de Pascal a Schiller*, 67.

no debate filosófico, sem que isso esteja relacionado a uma perspectiva antropológica, pois se o jogo é colocado em questão, isso somente se dá porque ele é identificado, primariamente, como um traço do comportamento humano. Schiller, reconhecendo o caráter *ludens* como um traço essencial, tentou reforçá-lo enquanto *medium* formativo.

Pedro Sússekind (2005) lembra que a proposta de Schiller – que vê no jogo o elemento unificador e promotor de uma educação equilibrada entre a natureza sensível e racional –, tem sua origem não somente no diálogo com a *Crítica da Faculdade do Juízo* de Kant, mas também no exame do modelo cultural da Grécia antiga, considerando que a ideia de uma educação que privilegia o equilíbrio entre essas “duas naturezas” surgiu aí em primeiro lugar. Schiller desenvolveu seu pensamento numa Alemanha culturalmente influenciada pelo classicismo do helenista Johan J. Winckelmann (1717-1768), embora não tenha aderido integralmente a esta perspectiva, e tampouco compartilhado da veneração pelos gregos, comum entre os classicistas tradicionais. Schiller acreditava que os modernos poderiam não somente inspirar-se na matriz grega, mas deveriam, sim, superá-la. É certo que Schiller reconhecia o modelo grego como a grande fonte de inspiração, mas isso não significava, do seu ponto de vista, que ele deveria ser fielmente imitado. O texto intitulado “‘Sobre a arte trágica’ (1792) contém uma crítica da tragédia grega por sua ‘cega sujeição ao destino’, considerada ‘humilhante e ofensiva’ para a liberdade humana”<sup>116</sup>. Deste modo, Schiller eleva o conceito de liberdade, tal como apresentado pela “esclarecida filosofia kantiana”, a contraponto essencial ao determinismo trágico dos gregos.

Nas *Cartas sobre a educação estética do homem*, porém, essa visão crítica não teria sido explicitada, e Schiller opta por apresentar uma visão mais alinhada ao classicismo de Winckelmann, reconhecendo nos gregos a realização máxima da cultura humana, contrastando-a com a cultura moderna.

Identifica-se, então, uma decadência da modernidade no que diz respeito à relação entre natureza e cultura, decadência exposta pela comparação com a civilização grega. Enquanto o indivíduo moderno se afasta da natureza e se torna fragmentário, governado pela arbitrariedade do Estado, exacerbadamente cultural, frio, mecânico, destituído de uma noção de totalidade, o grego aparece como estágio máximo da realização humana, no qual a natureza e a cultura se encontravam em harmonia. A crítica de Schiller não se baseia numa visão nostálgica da Antiguidade, mas visa justamente a uma reflexão do *ideal* de harmonia entre o mundo da natureza e o da cultura, a ser buscado na modernidade. Nesse caso, a “educação estética” teria a possibilidade de orientar o homem moderno na direção desse ideal de algo que, na Grécia, existia como uma perfeição<sup>117</sup>.

---

<sup>116</sup> SÜSSEKIND, Pedro. Schiller e os Gregos. In: **Kriterion**. Belo Horizonte, n. 112, p. 243-259, 2005, p. 246.

<sup>117</sup> SÜSSEKIND, “Schiller e os Gregos”, 246-247.

Para Süsserkind, os gregos representam a principal referência para a descrição do “impulso lúdico” nas *Cartas*, porque somente a ludicidade seria capaz de unificar o impulso sensível e natural ao impulso formal e moral, presentes no humano. “Schiller liga a noção de belo à noção de liberdade por meio dessa reflexão em que o impulso lúdico, ligado à criação artística, escapa tanto do constrangimento da natureza, quanto do constrangimento da razão”<sup>118</sup>. Partindo de sua leitura do *ludus* grego e do “livre jogo das faculdades” kantiano, Schiller teria definido a beleza como a expressão plena da humanidade, pois apenas nela matéria e espírito se deixariam conciliar mediante a unificação entre forma (ideia) e natureza (vida), dando origem ao que pode ser chamado de “forma viva”.

Schiller não apresenta um conceito de jogo, e nem determina quais seriam suas características formais. Seu interesse está centrado em apresentar o espírito e comportamento lúdico como um modelo formativo que serviria como bom contraponto ao racionalismo moderno. Em sua interpretação, tal modelo já haveria sido experimentado com sucesso no desenvolvimento da formação cultural grega. Na sexta *Carta*, Schiller argumenta que o modelo grego se mostrava, a um só tempo, rico “de forma e de plenitude, filosofando e formando, delicados e enérgicos, unindo a juventude da fantasia à virilidade da razão em magnífica humanidade”<sup>119</sup>. Os gregos teriam desenvolvido forças espirituais que não separavam o impulso formal do material, e sua racionalidade, ao elevar-se, não se abstinha de trazer consigo o cuidado com as realizações materiais. A postura espiritual grega provinha das “forças da natureza que tudo une, enquanto [a modernidade] as recebe do entendimento que tudo separa”<sup>120</sup>. Tal fragmentação seria uma chaga aberta pela cultura moderna, responsável por acorrentar o humano a um mero fragmento do todo, condicionando-o a fins utilitaristas pelo exercício de uma ocupação profissional específica. A marca desse modelo formativo moderno seria uma razão fria e calculista, com o predomínio do treino e do automatismo mecânico sobre as manifestações espontâneas e criativas. “O predomínio da faculdade analítica rouba necessariamente a força e o fogo à fantasia [...] Por isso o pensador abstrato tem, frequentemente, um coração *frio*, pois desmembra as impressões que só como um todo comovem a alma”<sup>121</sup>. Num ambiente cultural em que cada humano seria reduzido a uma função específica determinada pela profissão, a vida concreta e individual seria inibida e, com ela, toda

---

<sup>118</sup> SÜSSEKIND, “Schiller e os Gregos”, 247.

<sup>119</sup> SCHILLER, *A educação estética do homem*, 35.

<sup>120</sup> SCHILLER, *A educação estética do homem*, 36.

<sup>121</sup> SCHILLER, *A educação estética do homem*, 39.



a riqueza imaginativa perderia seu espaço e sua importância, sendo fragmentada e condicionada a uma função meramente utilitária. Schiller reconhece que não é sem dificuldades que tal cultura pôde se firmar, pois há quem exalte as vantagens de uma formação unilateral, cujo objetivo se resume ao exercício de um caráter específico em detrimento dos outros. Nisto, porém, o humano é levado a negligenciar sua “totalidade”, que comportaria outras potencialidades naturais então ameaçadas pela artificialidade da cultura. Como contraproposta, Schiller evoca a necessidade de um modelo que cultive o “homem inteiro” pelo estímulo ao “jogo livre”, promotor de equilíbrio entre corpo e espírito. A receita para tal equilíbrio poderia provir de duas fontes principais: o modelo grego, associado à promoção das potencialidades integrais do humano, e a perspectiva kantiana de promoção do exercício vivificador do belo e do gênio como decorrentes de um livre jogo imaginativo. É preciso ter em mente que o pano de fundo de toda problematização desenvolvida por Schiller nas cartas diz respeito ao problema da formação (*Bildung*) e à possibilidade de que formação contemple a liberdade própria à ação “integral” cujo sentido é dado em si mesma, tal como acontece na arte e no jogo. Gadamer bem lembra que essa não era só uma questão secundária para Schiller, pois “o conceito de formação, que naqueles tempos elevou-se a um valor dominante, foi, sem dúvida, o mais alto pensamento do século XVIII”, elemento que repercutiu no desenvolvimento das ciências do espírito no século XIX<sup>122</sup>.

Nas meditações de *A educação estética do homem: numa série de cartas* – escritas entre 1794 e 1795 e publicadas na revista *Les Heures*, fundada por Schiller e Goethe –, deve ser destacada a interpretação de que o humano seria portador de uma peculiar “natureza mista”, situada num meio termo entre a figura do “selvagem” e do “bárbaro”. Seriam dois extremos de “decadência humana”: “O selvagem despreza a arte e reconhece a natureza como sua soberana irrestrita; o bárbaro escarnece e desonra a natureza, mas continua sendo escravo por um modo frequentemente mais desprezível que o do selvagem”<sup>123</sup>. A primeira natureza seria marcada por “impulsos grosseiros”, libertos de compromissos civis, e que busca “com furor indomável, sua satisfação animal” e a simples defesa da existência<sup>124</sup>. A segunda natureza é aquela que se origina na cultura, e cujo principal traço seria a “depravação do caráter” que, se por um lado dotou o humano de uma fria e refinada ilustração, por outro se expressa como orgulhosa autossuficiência. Diante dessa questão, o jogo ganha relevância no pensamento de Schiller ao

---

<sup>122</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 47.

<sup>123</sup> SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem: numa série de cartas**. Trad. Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2017, p. 31.

<sup>124</sup> Cf. SCHILLER, *A educação estética do homem*, 33.

ser apontado como *medium* educativo e equilibrador do humano cindido por esses “dois estados”<sup>125</sup>.

O homem físico, fruto da fisiologia e de inclinações naturais, enquanto ser passivo que reage por meio de inclinações previamente conduzidas pela força natural, estaria sob o domínio do impulso sensível (*Sinnliche Triebe*). Este impulso ditaria um modo reativo de agir uma vez confrontados com determinadas condições materiais não estáveis, pois estão sempre em transformação. Sob tal domínio, o humano nada mais é que uma “unidade quantitativa, um movimento de tempo preenchido”, de personalidade suprimida, além de finito<sup>126</sup>. Tal impulso “acorrenta ao mundo sensível o espírito que se empenha pelo mais alto, e faz voltar aos limites do presente a abstração que marcha livremente para o infinito”<sup>127</sup>.

“O segundo impulso, que pode ser chamado de impulso formal [*Formtrieb*], parte da existência absoluta do homem ou de sua natureza racional, e está empenhado em pô-lo em liberdade [...] e afirmar sua pessoa em detrimento de toda a alternância do estado”<sup>128</sup>. Este impulso está na base do humano moral, porque é livre e se manifesta a um “eu” que pode determinar a si mesmo. Sob o domínio desse segundo impulso, o objeto puro (formal) age de modo a nos elevar a “uma *unidade de Ideias*, que compreende sob si todo o reino dos fenômenos”. Ele nos leva a extrapolar o tempo presente, assim como nos impele a colocar a totalidade da espécie acima do indivíduo particular. Enquanto o primeiro impulso constitui casos particulares, o segundo institui “leis”. O predomínio da sensibilidade seria uma característica das sociedades primitivas, e o predomínio da racionalidade estaria associado às sociedades modernas, com suas formas de organização e inserção dos conhecimentos científicos. “Porém, uma racionalização excessiva da sociedade está longe de constituir um progresso positivo, pois, ao negar o impulso sensível genuíno, o homem tende a afastar-se da natureza”<sup>129</sup>. A crescente sistematização da vida moderna teria criado uma tendência alienadora

---

<sup>125</sup> A compreensão que Schiller tem do humano é principalmente tributária da perspectiva antropológica kantiana, e entende o humano primariamente como um ser de natureza, moldado por ela, e dela recebendo suas faculdades básicas. O que diferencia o humano dos animais, contudo, é o fato de ele não estar simplesmente submetido às determinações naturais mas essencialmente dividido entre sua determinação natural e sua liberdade. Em cada humano habitariam um ser físico e um ser moral, já que a natureza o dotou de uma razão prática, condição de sua liberdade e possibilidade de impor a si mesmo leis e imperativos ao fazer de si mesmo seu próprio fim. Aquele que simplesmente segue suas inclinações físicas e suas necessidades “naturais” tende, nessa perspectiva, à violência e ao egoísmo. Já aquele que segue a lei que ele mesmo instituiu para si é livre, pois age em função de seu próprio princípio moral e, assim, sobre o fundamento de sua liberdade.

<sup>126</sup> Cf. SCHILLER, *A educação estética do homem*, 59-60.

<sup>127</sup> SCHILLER, *A educação estética do homem*, 60.

<sup>128</sup> SCHILLER, *A educação estética do homem*, 60.

<sup>129</sup> CECCHINATO, Giorgia. O impulso lúdico e o espaço político em F. Schiller. In: **Revista Ipseitas**. Vol. 1, n. 1, p. 159-165, 2015, p. 160.

e enfraquecedora da energia vital Ademais, Schiller crê que os excessos unilaterais, que privilegiam apenas um dos estados da alma em detrimento da interação entre eles, podem enfraquecer a cultura. A própria cultura deveria desenvolver meios de mediar essas manifestações a fim de bem conciliar os impulsos e assegurar que cada um se mantenha em limites adequados, estimulando a mútua vinculação transformadora dessa “oposição originária e radical” em processo construtivo.

Em sua XIV *Carta*, Schiller insere um terceiro impulso, o “impulso lúdico” (*Spieltrieb*), que teria como tarefa conciliar e harmonizar os dois estados humanos, sensibilizando o impulso racional, por um lado, e racionalizando o impulso sensível, por outro. “O impulso sensível quer ser determinado, quer receber o seu objeto; o impulso formal quer determinar, quer engendrar o seu objeto”; o impulso lúdico, portanto, empenha-se nessa intermediação<sup>130</sup>. O jogar, por conseguinte, só é possível na interseção entre sensibilidade e formalidade e mediante a constituição de um movimento independente e auto-orientado, que busca unir forma e matéria ao criar objetos que existem em um tempo e espaço próprios como expressão formal e sensível.

Se a ideia de transcendentalidade parece estar associada ao absoluto formal, por um lado, por outro lado, é a sensibilidade que está associada à realidade material do mundo. A forma pura quer determinar a matéria e, ao mesmo tempo, libertar-se dela: esta é a tensão que necessita ser equilibrada e harmonizada a fim tanto de proteger a sensibilidade em relação à crescente sistematização e racionalização aplicada a toda matéria, quanto de proteger o impulso racional frente aos desejos e à energia sem direção, presente nos impulsos sensíveis. A solução do problema da divisão antropológica entre dois impulsos estaria na constituição do “homem total”, viabilizado mediante a conciliação e a convergência entre o sensível e o inteligível pelo impulso lúdico. Schiller observa que “o objeto do impulso lúdico, representado num esquema geral, poderá ser chamado de *forma viva*”<sup>131</sup>.

É sob o domínio do “impulso de jogo” que o humano revela suas potencialidades e adquire seu modo peculiar de viver e de se determinar, ou, “para dizer tudo de uma vez, o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e *somente é homem pleno quando joga*”<sup>132</sup>, diz Schiller. O jogar suspende a coerção racional, por um lado, e a passividade sensível, por outro, criando um estado estético, um estado de livre desenvolvimento da educação estética do homem. “A realização do jogo na aparência não ensina nada, não nos

---

<sup>130</sup> Cf. SCHILLER, *A educação estética do homem*, 70.

<sup>131</sup> SCHILLER, *A educação estética do homem*, 73.

<sup>132</sup> SCHILLER, *A educação estética do homem*, 76.

muda, nem nos torna melhores, simplesmente nos torna conscientes da possibilidade de realizar a nossa natureza e desenvolver as nossas capacidades”<sup>133</sup>. É nesta condição que o humano revela sua natureza mais própria e pode tomar consciência de sua força e capacidade de determinar a si mesmo, percebendo a existência de um espaço “conflitante” no qual dois estados podem ser mediados, como acontece num jogo, a fim de transformar o conflito em uma atividade “produtiva”, “criativa”. Schiller observa: “No estado estético, pois, o homem é zero, se se atenta num resultado isolado, não na capacidade toda, e se se considera a ausência de toda determinação particular nele”<sup>134</sup>. Esse “zero” é o espaço da determinação, daquilo que ainda não é “nada”, mas que pode ser “tudo”. A constituição de um espaço de manobra, um *Spielraum*, é talvez a função mais recorrente delegada ao jogo a partir da modernidade, e que já é destacada por Schiller. É o espaço da “livre formação” e configuração da relação humana com o mundo, que Schiller acredita ser conduzida pelo sujeito estético.

“Nas *Cartas sobre a Educação Estética* ele [Schiller] leva a cabo a análise das clivagens que inauguram a modernidade e que a filosofia crítica tinha expresso pela primeira vez de forma rigorosa na distinção entre os domínios *teórico*, *prático* e *estético* da razão”<sup>135</sup>. Com o “equilíbrio” proporcionado por esse *medium* formativo, o humano teria mais condições de superar os “conflitos que habitam tanto a razão teórica (que revela os constrangimentos naturais da condição humana), como a razão prática (onde se instaura o vínculo à esfera de obrigação moral)”<sup>136</sup>.

Spariosu (1989) lembra que, para Schiller, no entanto, o “como se”, próprio da constituição lúdica, não ocorre livremente, mas opera correspondendo a uma condição prévia e transcendental da razão. “Mas enquanto em Kant esses dois domínios [da razão e da sensibilidade] permanecem heterogêneos, em Schiller eles podem se reconciliar esteticamente” quando conduzidos pelo impulso lúdico<sup>137</sup>. “A arte pode realizar a tarefa da razão justamente por sua dupla natureza de aparência e realidade, jogo e seriedade, entretenimento e moralidade”<sup>138</sup>.

A proclamação da “liberdade estética” por Schiller serviu como contraponto à “mecanização da sociedade”, assim como antecipou a “revolta” da juventude contra o modelo

---

<sup>133</sup> CECCHINATO, “O impulso lúdico e o espaço político em F. Schiller”, 162.

<sup>134</sup> SCHILLER, *A educação estética do homem*, 101.

<sup>135</sup> NABAIS, Nuno. **Metafísica do trágico**: estudos sobre Nietzsche. Lisboa: Relógio d’água, 1997, p. 21.

<sup>136</sup> NABAIS, *Metafísica do trágico*, 22.

<sup>137</sup> Cf. SPARIOSU, *Dionysus Reborn*, 55-56.

<sup>138</sup> SPARIOSU, *Dionysus Reborn*, 58.

burguês que vigorou na sociedade industrial, resistência essa que foi bem acolhida no *Romantismo Alemão*. Essa rejeição à mecanização da vida encontrou certamente ecos na filosofia de Nietzsche, de modo que a obra inicial de Nietzsche reflete justamente uma preocupação com a *Bildung*, e oferece, como modelo, uma mediação realizada por impulsos estéticos dionisíacos e apolíneos, interpretados como a fórmula que teria moldado o “homem trágico” grego, um tipo humano que teria aprendido como equilibrar, através de uma vivência estética, a impulsividade natural dionisíaca e a contenção apolínea. Em comum com Schiller, Nietzsche vê nos gregos um modelo formativo capaz de conferir uma “unidade cultural” pela mediação vivificadora da arte e do jogo. Enquanto Schiller, por sua vez, permanece alinhado à tradição filológica alemã, que via nos gregos o predomínio de uma sereno jovialidade apolínea, Nietzsche, desafiando essa tradição, afirma progressivamente o dionisíaco como impulso prevalente e dominante. A impulsividade “irracional” dionisíaca, por fim, pode ser considerada a “pedra de toque” que separa Nietzsche da “racionalidade” estética que orienta as leituras de Kant e Schiller.

## 2 A RETOMADA CONTEMPORÂNEA DO JOGO A PARTIR DE PERSPECTIVAS COSMOLÓGICAS E ONTOLÓGICAS

O jogo como termo simbólico capaz de mediar nossa compreensão do mundo, estando presente na tradição do pensamento ocidental desde os pré-socráticos, foi claramente preterido e desacreditado como um fenômeno digno de ser inquirido filosoficamente. Isto se deu principalmente após o platonismo, enquanto orientação metafísica dominante, denunciar os sentidos, a arte e o *ludus* como experiências circunscritas às aparências e desprovidos de imutabilidade e eternidade, pretensos predicados de uma ordem absoluta capaz de fundamentar o *ser*. Embora na modernidade o jogo tenha readquirido alguma dignidade como termo mediador da compreensão filosófica, principalmente com as filosofias de Kant e Schiller, constituía ainda um fenômeno visto sob a orientação de uma pretensa ordem racional universal, que Kant acreditava ser manifesta na experiência do *belo*, que promoveria em nós um sentimento de vida (*Lebensgefühl*). Para Kant, a imaginação lúdica manifestaria no sujeito uma “misteriosa” capacidade *poiética*, um poder criador de harmonia e beleza compartilhado com uma ordem natural universal. Enquanto partícipes desse poder, o sujeito capaz de criar e ajuizar esteticamente, atestaria seu papel de “co-jogador do grande *jogo da vida* (*Mitspieler im großen Spiel des Lebens*)”<sup>139</sup>. A *grosso modo*, o pensamento kantiano como um todo busca encontrar um fundamento capaz de entrelaçar *bem, beleza e racionalidade*, e nesse sentido o sentimento do *belo* daria provas de uma *conformidade a fins* do sujeito para com uma ordem universal da natureza. Embora este seja o ponto de resgate e exaltação do jogo, que na modernidade é introduzido pela via de um pensamento estético em concomitância com uma reflexão gnosiológica e axiológica, tal modo de consideração dos fenômenos lúdicos também constitui um ponto de tensão que eclodirá na consideração nietzschiana da arte e do jogo. A apresentação da impulsividade irracional como elemento prévio e dominante do *cosmos* em seu devir, constituiria o principal contraponto nietzschiano a uma ludicidade ainda orientada pela racionalidade iluminista expressa por Kant.

Entre Kant e Nietzsche, porém, não podemos esquecer que foram desenvolvidas várias reflexões que pavimentaram a possibilidade dessa “viragem”, dentre as quais se destacam: a exaltação pelos românticos da impulsividade natural como impulsionadora da arte e do jogo; a consideração schopenhaueriana da natureza como fruto de um jogo que a *Vontade* joga consigo

---

<sup>139</sup> Cf. KANT, I. **Antropologia de um ponto de vista pragmático**. Trad. Clélia A. Martins. São Paulo: Iluminuras, 2006, p. 22.

mesma sem finalidade ou razão; e a retomada filológica do mundo grego como apresentando, para além do *apolíneo*, um caráter marcadamente *dionisíaco*. A retomada do jogo na modernidade, assim como o espaço ocupado pelo jogo no pensamento contemporâneo, deve ser reconhecido como decorrente daquilo que foi desenvolvido pelo caldeirão filosófico e artístico que estruturou a cultura alemã desde o século XVIII até o presente. Em parte, porque a amplitude do radical alemão *Spil*, e suas variações que deram origem aos verbos jogar, dançar, encenar ou tocar um instrumento, possibilitam uma expressão simbólica e metafórica pouco encontrada em outras línguas ocidentais. Neste contexto, o nome de Nietzsche é a marca da viragem de uma filosofia que resgata os tipos artista e criança como símbolos de um novo pensamento capaz de expressar o devir em oposição à fixidez do conhecimento e dos valores estabelecidos pela matriz platônica, os quais, *em rigor*, deram as coordenadas para uma defesa intransigente de uma necessária racionalidade universal e ideal. É contra o imobilismo platônico e a racionalidade iluminista que Nietzsche empreende seu *agon* filosófico, lançando mão do jogo, da arte e da prevalência impulsiva dionisíaca. É nesse contexto ainda que Nietzsche resgata a ideia de *jogo do mundo* (*Weltspiel*) como poderosa “metáfora cósmica” para a aparência total e o desaparecimento das coisas existentes no espaço e tempo, tal como o devir identificado por Heráclito ao jogo do *aion*. Se há um lugar e dignidade para o jogo no pensamento filosófico contemporâneo – o que pode ser constatada no pensamento ontocosmológico de Eugen Fink, e na perspectiva ontológica do jogo desenvolvida por Martin Heidegger e Hans-Georg Gadamer – isso deve ser reconhecido como tributário da ousadia nietzschiana em pensar o estético e o lúdico como partícipes do *ser* de um mundo “não cindido” entre essência e aparência.

## **2.1 Sobre a dignidade temática do jogo no pensamento contemporâneo: uma reflexão a partir de Eugen Fink**

No pensamento contemporâneo o jogo parece ter se transformado num termo conveniente e "útil" enquanto modelo capaz de apresentar os aspectos dinâmicos e estruturais da linguagem, da arte e da própria filosofia. Numa via antropológica, por exemplo, é possível dizer que ele tem funcionado como um dos principais arquétipos explicativos do surgimento e desenvolvimento das culturas, perspectiva que obteve grande influência através de Johan Huizinga e a obra *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*<sup>140</sup>, texto que determinou

---

<sup>140</sup> É relevante citar que a investigação de antropologia filosófica desenvolvida por Huizinga, a qual tornou-se um referencial, tanto para a filosofia, como para outros campos do conhecimento, foi precedida por pelas



definitivamente um lugar para o jogo nos meios acadêmicos a partir da segunda metade do século XX. Para Huizinga, um *homo ludens* pode ser discutido com a mesma propriedade dispensada à ideia de *homo sapiens*, pois “com o passar do tempo, acabamos por compreender que afinal de contas não somos tão racionais quanto a ingenuidade e o culto da razão do século XVIII nos fizeram supor”<sup>141</sup>. Na filosofia, porém, esse caráter *ludens* foi constantemente visto com desconfiança, assim como as referências ao jogo permanece bastante vaga e polissêmica, necessitando, a cada vez, ser novamente explicitada e justificada.

Antes de adentrarmos nos autores que de fato conduzem a nossa proposta especulativa, é relevante lembrar que na contemporaneidade o termo “jogo” remete frequentemente ao pensamento de Ludwig Wittgenstein, quando este transformou os jogos de linguagem (*Sprachspiele*) num modelo "convencional" e eficiente de descrever a dinâmica e "forma de vida" (*Lebensform*) da linguagem. Em sua proposta, Wittgenstein buscou conscientemente desviar-se de qualquer nuance ontológica ou metafísica, tanto para o jogo como para a linguagem, pois avaliava que tais perspectivas seriam as verdadeiras fontes de dificuldades para se levar a cabo uma tarefa do pensamento como fonte de compreensão e clarificação pela mediação da linguagem. Realizar uma terapia e “depuração” do uso linguístico, tal como pretendida Wittgenstein, significava ao mesmo tempo restringir as possibilidades de criação lúdica e formas mais *poiéticas* de linguagem. A noção de jogo defendida por Wittgenstein, não é aquela da livre criação enquanto “abertura lúdica”, mas o das regras que seguem um fluxo claro e previamente determinado em suas possibilidades, tal como representadas pelo jogo de xadrez. “Depurar a linguagem” significaria submetê-la ao crivo das aplicações cotidianas, o que, avaliamos aqui, destituiria a linguagem de boa parte de seu poder extático, i.e., aquele que nos projeta para um verdadeiro tempo e espaço de jogo no qual ultrapassamos os vínculos funcionais e ordinários da existência. Na perspectiva de Wittgenstein, algo como uma linguagem poética, longe de ampliar o circuito de significados, nos afastaria do verdadeiro sentido da linguagem: o de nos conectar à práxis e suas necessidades comunicacionais. Para Wittgenstein, a linguagem é a representação de um contexto vivencial, de modo que ela adquira significado apenas no contexto social no qual se institui e é praticada. "O termo '*jogo de linguagem*', portanto, "deve salientar que o falar da linguagem é uma parte de uma atividade

---

investigações de seu contrterrâneo Frederik J. J. Buytendijk, que em 1933 publicou a obra *Essência e Sentido do Jogo: o Jogo nos Homens e nos Animais como Manifestação dos Impulsos Vitais (Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb)*. Neste texto Buytendijk se dedica a investigar a relação entre a ludicidade humana e o jogo presente nos animais, tecendo uma análise comparativa que será retomada por Huizinga ao desenvolver a tese de que o jogo é o modelo configurador da cultura, sendo, portanto, uma forma de comportamento pré-cultural e pré-civilizado.

<sup>141</sup> HUIZINGA, *Homo Ludens*, prefácio.

ou de uma forma de vida"<sup>142</sup>, um modo de expressar apenas um contexto relacional, e funcional do âmbito vivencial humano. Quanto mais esse jogo estiver atrelado a um linguajar metafísico, ou expressões caprichosas da linguagem poética, menor seria a contribuição da linguagem para uma compreensão verdadeiramente filosófica. Em rigor, Wittgenstein entende que o papel da filosofia estaria em ser “uma luta contra o enfeitiçamento do nosso entendimento pelos meios da nossa linguagem”<sup>143</sup>.

Heidegger, por sua vez, assumindo uma perspectiva praticamente oposta à de Wittgenstein, atribui uma dignidade ao jogo ao interpretá-lo sob o sentido de sua “abertura” ontológica, i.e., como um modelo capaz de expor o caráter originário e constitutivo de "mundo" pelo existente humano (*Dasein*), ao jogar sua existência. Heidegger interpreta que o "jogar" praticamente cria para si mesmo, a cada vez, o espaço no interior do qual ele pode se formar, o que significa, ao mesmo tempo, transformar-se"<sup>144</sup>. Neste sentido, inquirir sobre condições prévias e genéticas que preparam a emergência dos jogos de linguagem, não soaria como um "caminhar no vazio", mas como uma consideração daquilo que antecede o "andar presente", e que é capaz de abrir os caminhos vindouros de possibilidades para a existência humana. Heidegger interpreta que é somente quando a linguagem sai de seu trilho funcional e cotidiano, quando passa a “rodar no vazio”, que ela pode revelar-se em seu caráter essencialmente ontológico, i.e., como elemento fundador do “mundo humano”. O jogar, portanto, e a própria linguagem, assinalam o caráter peculiar do *Dasein* na medida em que este, sendo lançado (*geworfen*) pela "transcendência", atuaria como um “figurador de mundo” (*Weltbildung*) movendo-se “livremente” nessa figuração vinculativa a um "jogo da vida" (*Spiel des Lebens*). Nesse jogo de “ultrapassamento” dos entes em direção de mundo, estariam contidas as possibilidades de “livre criação” e assunção espontânea de “papéis” através dos quais o humano coloca sua própria existência em jogo. “Entregar a existência humana a um jogo? Colocar o homem no jogo da existência? De fato!” e isso porque, num sentido amplo, “esse jogo é tudo, menos uma ‘brincadeira’, tudo, menos um mero jogo em oposição à realidade – na transcendência não há absolutamente essa diferença entre jogo e realidade”,<sup>145</sup> afirma Heidegger.

A atribuição heideggeriana de um sentido ontológico para o jogar, o que foi precedido pelas referências marcantes do *ludus* e do *agon* no pensamento de Nietzsche, somados à

---

<sup>142</sup> WITTGENSTEIN, L. **Investigações Filosóficas**. Trad. José Carlos Bruni. São Paulo: Nova Cultural, 1999, § 23. Os Pensadores

<sup>143</sup> WITTGENSTEIN, *Investigações filosóficas*, § 109.

<sup>144</sup> HEIDEGGER, *Introdução à Filosofia*, § 36.

<sup>145</sup> HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 36.

abordagem realizada por Huizinga, ajudaram a conferir uma "dignidade temática" à inquirição do jogo na filosofia contemporânea. Somam-se a estas exposições, as contribuições de Gadamer e Fink, através dos quais a "ideia" de jogo parece ocupar um papel relevante como modelo de compreensão filosófica, principalmente em textos que vem a público após a década de 1950<sup>146</sup>.

Eugen Fink, tendo assistido as preleções heideggerianas nas quais uma concepção de um jogar ontológico foi apresentada no final dos anos de 1920, aprofundou-se no tema através de uma interpretação peculiar da filosofia de Nietzsche, o que o levou a desenvolver uma metafísica do jogo como fundamento e compreensão do devir. Para Fink, a visão predominante sobre o jogo o considera como um fenômeno marginal da existência, como um intervalo na vida ordinária que é preenchido pelo relaxamento e agitação proporcionados pela brincadeira e o esporte. O jogo, portanto, só ganharia destaque na medida em que não nos dedicamos às “atividades sérias” da existência. Tal visão não atentaria para o fato de que o fenômeno lúdico constituiria um dos *fenômenos fundamentais da existência humana*, o qual se dá de modo vívido e mobilizador, numa familiaridade “habitual” que envolve o todo da existência. Quando tentamos expressá-lo conceitualmente, porém, “o que é tão leve e iluminado, e fácil de participar, torna-se difícil e recalcitrante de conceituar”<sup>147</sup>.

Como fenômeno antropológico, o jogo é considerado algo que pode ser verificado, mesmo que a controvérsia possa reinar sobre suas interpretações “fenomenológicas”. O fenômeno indiscutível do jogo não se apresenta de maneira alguma evidente e transparente; pelo contrário: esse fenômeno, que está mais ou menos à margem da vida, oferece uma surpreendente oposição à penetração conceitual assim que alguém se compromete a analisar sua estrutura<sup>148</sup>.

Quanto à resistência, entre os filósofos, em reconhecer no jogo um tema digno de ser inquirido, Fink afirma: “Aqui há uma pseudo-radicalidade barata que se esconde por trás da

---

<sup>146</sup> Além destes nomes, no ambiente filosófico francês foram desenvolvidas abordagens de inspiração marcadamente nietzschiana que atribuíram ao jogo um papel de relevância filosófica. Georges Bataille foi o responsável por inaugurar as reflexões sobre o jogo na filosofia francesa com a obra *Sobre Nietzsche: vontade de chance* (1945), na qual aborda o jogo como um modo de lidar com o "acaso" e as "chances" de "irmos a ser" na relação com ele. Para Bataille, jogar significa “roçar o limite, ir o mais longe possível e viver na beira de um abismo!” pois “um espírito livre, e que se quer livre, escolhe entre a ascese e o jogo” (BATAILLE, *Sobre Nietzsche*, 1708). Já Gilles Deleuze, além de especular sobre o tema do jogo em sua obra sobre Nietzsche, desenvolveu na *Lógica do Sentido* (1969) a ideia de uma "filosofia das superfícies" inspirada nos estoicos, e que trata de um "puro jogar" e de um "jogo entre os corpos", como uma interpretação alternativa ao que chamou de "filosofia das profundezas" (pré-socrática) e "filosofia das alturas" (platônica). Jacques Derrida foi outro francês que continuou a explorar a herança nietzschiana que relaciona jogo e devir, porém, sob alguma mediação e influência de Heidegger, vendo o jogo mais como um evento de efeitos linguísticos do que um evento de efeito entre corpos.

<sup>147</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 42.

<sup>148</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 42.

capa do filósofo, mas que é sempre direcionada a determinadas coisas e relações, a fim de praticar e exercer seu ceticismo obsessivo sobre elas”<sup>149</sup>. Buscando negar tudo que se apresenta como existente e imediato, como se fosse apenas fruto de uma “crença ingênua”, por vezes o filosofar se afirma em um “ego vazio” que recusa ou nega continuamente todo “material do mundo”, perdendo a capacidade de conectar pensamento, mundo, e multiplicidade fenomênica. “No entanto, esse Ego que se considera grande em seu poder de negação precisa continuamente do material do mundo para poder se manter em negação contínua, e que só é transmitido a si mesmo através daquilo que nega”<sup>150</sup>. Para Fink, tais atitudes transformam-se frequentemente em um “dogmatismo da negação”, por meio do qual elas se abstêm de mergulhar na vida das próprias coisas. Encontramo-nos, desde a origem – interpreta Fink –, inseridos no “ser do mundo” como compreensão, existindo na circunvizinhança das coisas, da natureza, e da vida. Esse “mundo da vida” (*Lebenswelt*), familiar e presente, faria brilhar em seu ser aquela totalidade abrangente e ontológica, da qual participamos simbolicamente quando jogamos. Essa proximidade e seu modo de vinculação com a totalidade abrangente, pela qual o mundo da vida vem a ser, é algo que ainda resta ser tematizado pela filosofia.

A expressão "mundo da vida" remete à fenomenologia de Edmund Husserl – do qual Fink foi assistente por 10 anos – e está associada à proposta de um "voltar às coisas mesmas" (*Zu den Sachen selbst*), enquanto um "retorno" ao "mundo originário" e às "experiências originárias" da consciência. Para Husserl, não convinha que o filosofar surgisse da própria filosofia, mas dos problemas suscitados em nossa relação com um *Lebenswelt*. Fink, a seu modo, interpreta que uma aproximação filosófica com esse âmbito implicaria em voltar-se para a abordagem dos fenômenos fundamentais da existência humana (*Grundphänomene des menschlichen Daseins*), dentre os quais, destaca-se o jogo<sup>151</sup> por possuir a potencialidade de oferecer a função "medial" entre o mundo e sua compreensão pelo pensamento. Além de fenômeno fundamental da existência, o jogo se refletiria como um modo fundamental de emergência e constituição do mundo, portanto, possuiria uma profunda correspondência cosmológica.

A perspectiva que aproxima filosofia e "mundo da vida", também foi explorada por Gadamer em *Verdade e Método I*<sup>152</sup>. Atento ao fato de que o termo *Lebenswelt* possui um

---

<sup>149</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 35.

<sup>150</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 35.

<sup>151</sup> Para Fink, o jogo é um dos fenômenos fundamentais que "orientam" a existência humana, juntamente com o trabalho, o domínio [*Herrschaft*], o amor (*Eros*) e a morte (Cf. FINK, Eugen. **Grundphänomene des menschlichen Daseins**. Freiburg/München: Karl Alber, 1979).

<sup>152</sup> Curiosamente *Verdade e método I* (1960), obra basilar de Gadamer, foi publicada no mesmo ano de *O jogo como símbolo do mundo*, principal obra de Fink dedicada à investigação da relação jogo/mundo.

sentido amplo em sua derivação do pensamento husserliano, Gadamer interpreta que “mundo da vida”, pode indicar o "mundo em que nos introduzimos por mero viver nossa atitude natural, que, como tal, não se torna cada vez objetivo, mas que representa o solo prévio de toda a experiência". É o mundo que "se encontra num movimento de constante relativização e validade"<sup>153</sup>. É esse mundo que se opõe a todo objetivismo científico, e que se re-estrutura a cada vez historicamente, e que poderia ser compreendido pela mediação do jogo, o modelo ontológico e "medial" da compreensão, segundo Gadamer. A filosofia, portanto, deveria voltar-se para esse “horizonte vivencial”, num exercício de autorreflexão que interpreta que o mundo da vida "não pode ser entendido como um dado em si", mas como aquilo que é "desvelado no acontecer das vivências", pois é ali que o "*eidos* da própria existência" oferece uma "abertura" em que se deixa apreender<sup>154</sup>. Para Gadamer, através da dinâmica estrutural do jogo nos deslocamos do imediatamente vivido e da herança histórica da tradição para uma “esfera” na qual horizontes diferentes podem se “encontrar”, formando uma “esfera” de compreensão, um vaivém (*Hin und Her*) dialógico e intersubjetivo capaz de "transformar" seus partícipes. A experiência real do pensamento se daria tal como num jogo dinâmico e comunicacional no qual emerge a compreensão.

A relação entre pensamento e “mundo da vida” é, sobretudo, uma vinculação viva da qual emerge o filosofar, não como um sistema de conceitos opacos desenvolvidos em uma “suspensão da existência, mas como exercício dinâmico que se estrutura através de nossa relação com o circuito vital. Isso não significa falta de rigor ou ausência de qualquer "sistema", pois em seu "jogar", cada empreendimento filosófico busca estruturar seu discurso sistematicamente, i.e., buscando relacionar múltiplos conceitos a uma visão de conjunto. Cada conceito filosófico só adquire um sentido quando posto em relação com a trama conceitual mais ampla a qual pertence. O filosofar, contudo, permanece um sistema “aberto” na medida em que se comunica com os demais conhecimentos, sem deixar de acolher o "material" das experiências vivenciais e da historicidade experienciada coletivamente. A experiência hermenêutica<sup>155</sup> – segundo a orientação gadameriana – necessita desenvolver-se por uma

---

<sup>153</sup> Cf. GADAMER, *Verdade e Método I*, p. 375.

<sup>154</sup> Cf. NEUBAUER, Vanessa. **A noção de experiência vivencial significativa na hermenêutica de Hans-Georg Gadamer**. 2015. Tese (Doutorado em Filosofia) – Programa de Pós-Graduação em Filosofia, UNISINOS, São Leopoldo, Rio Grande do Sul, 2015, p. 34.

<sup>155</sup> Um significado primevo de hermenêutica deriva da palavra grega *hermeneuein* (ἑρμηνεύειν), traduzida usualmente por "interpretar". É um termo derivado do deus grego Hermes (o deus mensageiro alado). Palmer (1986) observa que, desde a antiguidade, as referências à hermenêutica sugerem-na como "o processo de trazer uma situação ou uma coisa, da inteligibilidade à compreensão. Os gregos atribuíam a Hermes a descoberta da linguagem e da escrita – as ferramentas que a compreensão humana utiliza para chegar ao significado das coisas e para o transmitir aos outros" (PALMER, Richard. **Hermenêutica**. Trad. Maria Luísa R. Ferreira. Lisboa:

dialogicidade que não se desvincula do "mundo da vida", e se processa em conexão com as sensações corporais, vontade e sentimentos, por um lado, e, por outro, na relação com o horizonte da temporalidade histórica e os significados ali instituídos.

Retornando à perspectiva de Fink, há, em sua obra referencial sobre o jogo, *O Jogo como Símbolo do Mundo*, a ênfase de que "mundo da vida" diz respeito a uma instância intramundana, que não é passível de seer determinada previamente por um estatuto transcendental, extraterreno e *a priori*. E diante disso, uma dignidade filosófica não necessita ser medida a partir de uma pretensa relação de um “puro ser” ou âmbito transcendental, e sim, qualquer fenômeno, mesmo as “pequenas coisas”, pode encontrar dignidade no pensamento, porque “tudo o que é, já é maravilhoso e enigmático por ser um ser”<sup>156</sup>. Nossa relação sensível com os entes no espaço e tempo do mundo, marcada pelo movimento e transitoriedade de um devir que tudo cria e tudo destrói, foi continuamente considerada uma ameaça à universalidade, unidade e imutabilidade do ser. Para Fink, é necessária uma reserva crítica e cautelosa em relação à imparcialidade de nossas incursões no pensamento, porque os filósofos, mesmo contra sua vontade, podem acabar prisioneiros de uma avaliação estimativa pré e extra-filosófica, que determina uma gradação hierárquica para os seres. “Talvez seja um preconceito se apegar a um status igual de todas as coisas como princípio para a perspectiva do pensamento, assim como, inversamente, também pode ser um preconceito insistir apenas em uma hierarquia graduada das coisas”<sup>157</sup>. Fink interpreta que essa perspectiva hierárquica, proveniente da tradição platônica, acabou resultando numa “visão de mundo” que o divide entre os céus elevados, fundamento das instâncias eternas e divinas, e sua reprodução terrena, finita e transitória. É nessa mesma perspectiva que opera uma associação, nem sempre explícita, entre Deus e Absoluto através da ideia de eternidade na qual “o *status* de todas as coisas é medido em relação ao poder divino”<sup>158</sup>. Tal poder tem sido associado à “permanência no tempo”, de modo que aquilo

que sempre é e sempre se comporta da mesma maneira, que não surge, não passa e não muda, imutável e imóvel e permanente, conta como o Ser mais forte. Aquilo que, embora seja presente, no entanto outrora não era e deixará

---

Edições 70, 1986, p. 24). Na modernidade, o termo foi associado à "teoria da exegese bíblica", à "metodologia filológica", e à "ciência da compreensão linguística". Interessa-nos, em especial, o sentido que Gadamer atribui ao termo, o qual foi influenciado pela interpretação da hermenêutica como ciência da compreensão linguística (Schleiermacher), como base das ciências humanas (Dilthey), e como fenomenologia da compreensão do *Dasein* (Heidegger). O sentido de "hermenêutica" desenvolvido por Gadamer em *Verdade e Método I*, buscou reunir o papel da linguagem, da história e da arte na experiência da interpretação, de modo que a meta de seu trabalho hermenêutico é promover a dialogicidade capaz de apresentar o "ser" como passível de ser compreendido e dito por intermédio da linguagem.

<sup>156</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 40.

<sup>157</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 41.

<sup>158</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 37.



de ser um dia, o que está constantemente sujeito a alterações e esgota seu poder de Ser no tempo, tem um status inferior de Ser. Permanência ou impermanência no fluxo do tempo, portanto, é o que forma uma base para uma avaliação dos seres em seu “status ontológico”. Não mais o grau de um “poder” miticamente entendido, mas o grau de uma “força de Ser”, interpretada em relação à “permanência”, decide sobre a hierarquia de todas as coisas mundanas que são pensadas filosoficamente<sup>159</sup>.

O problema, para Fink, é que essa relação de “permanência” que define o status ontológico de cada coisa, não se sustenta em si mesma, mas atua, antes, como uma determinação hierárquica prévia, eleita pelo pensamento de modo a estabelecer uma “pré-projeção” orientadora da investigação da essência do Ser. Tal projeção certamente poderia ser posta em questão. Se o pensamento filosófico sempre necessita da concomitância entre o “permanente” e o transitório, entre o Ser e o nada, o privilégio dado ao primeiro permanece, ainda assim, cativo do segundo, podendo, portanto, ser igualmente questionado. É sempre problemático quando o pensamento fornece uma orientação hierárquica sem demonstrar o estatuto de sua doação prévia.

Isso significa, entre outras coisas, que a filosofia deve estabelecer uma hierarquia de coisas mundanas e também, uma e outra vez, destruí-la; deve investigar os seres mais valiosos e mais elevados e, ao mesmo tempo, também deve lançar uma dúvida radical sobre a medida pré-projetada, segundo a qual avalia a mais alta posição do Ser. Isto não chega a um conhecimento conclusivo; o trabalho da sabedoria se assemelha à atividade de Sísifo<sup>160</sup>.

Diante de tal dificuldade, a tradição tem indicado o “mais alto” em termos ainda míticos, como algo divino, o que frequentemente conduz a uma confusão entre teologia e ontologia. Desde Platão, a determinação prévia dos valores, e do caráter de permanência como o “mais elevado”, se consolidou como indicação de conceitos eternos “cristalizadores” do ser. Contra esta perspectiva, Fink interpreta que a mais alta posição do ser continua em jogo, podendo sempre colocar-se como questão e, tal como no “trabalho de Sísifo”, a permanência da “pedra” referencial do ser no “alto do monte” nunca pode ser definitivamente conquistada.

Torna-se ainda problemático que a “mais alta posição do ser” seja referendada por instâncias que “operariam por trás” do mundo, conduzindo, de lá, a finitude e a historicidade, sem as quais, porém, essas instâncias permanecem um completo vazio. A filosofia deveria se desenvolver como uma autocompreensão da existência humana em meio à finitude mundana, e deixar os influxos e tematizações extra-terrenas para o campo religioso. O propósito de uma

---

<sup>159</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 38.

<sup>160</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 39.



hierarquia sólida e estável não deveria recorrer a uma estrutura de pré-doação que ainda requer boa dose de fé para se sustentar, interpreta Fink.

Para aproximar-se de fato de uma concretude do mundo da vida, a filosofia necessitaria contestar essas hierarquias previamente instituídas pelo pensamento, libertando-se ainda de tudo aquilo que insiste na separação entre ser e mundo. E é nesse sentido que o jogo pode conter um valor filosófico, pois constitui um fenômeno que explicita a co-dependência entre ser e aparência, o que, em rigor, corresponde à própria relação necessária para a emergência dos seres no mundo, como uma realidade em devir que flui pelas contradições e atualizações de seu jogo. Um “jogo do ser”, nesse sentido, deveria comportar transitoriedade e finitude a ponto de representar de fato uma ontologia do devir. Uma das principais contribuições de Fink desenvolvida sob inspiração dos pensamentos de Nietzsche e Heráclito, consiste numa especulação onto-cosmológica – pois que pretende uma compreensão capaz de unir ser e mundo – orientada por uma radical reaproximação entre pensamento e concretude mundana.

Portanto, a filosofia também está próxima das grandes paixões, das tempestades do coração e do espírito, da piedade elementar que liga o vivo aos mortos, as delícias sensuais com que nos sentimos locais e terrenos. Ela está próxima do brilho do belo que encobre todas as coisas mundanas. É em si um espanto único e maravilhoso sobre a maravilha que são os seres, e em seu espanto uma admiração pelo mundo ressoa também. [...] Isso constitui a tensão do pensamento filosófico, que deve ao mesmo tempo estar na mais remota e na mais íntima proximidade do Ser, ter a vigilância crítica e o *élan* vital elementar, reflexão e primordialidade na unidade. Assim considerada, a interrogação filosófica do jogo aparece para ser completamente possível e significativa<sup>161</sup>.

Para dirigir-se novamente ao mundo da vida, cabe à filosofia, primeiramente, duvidar de suas próprias determinações hierárquicas, e jogar novamente luz sobre o que foi obscurecido e esquecido por ela. A hierarquia metafísica que determinou o curso do pensamento ocidental a partir da matriz parmenídea/platônica, classificou tudo o que era do âmbito do devir como indigno do reino do ser. O mundo foi identificado com a esfera da *doxa*, da ilusão e da corrupção, e o “ser” foi resguardado do devir e de todo movimento. Assim é que, segundo Fink, certa tradição ontológica permaneceu projetando o esquecimento do mundo, resguardando no humano, eleito como portador de uma centelha de racionalidade eterna e universal, como único guardião e verdadeiro partícipe do ser.

Na consideração finkeana, todo ponto de partida reflexivo numa “via do pensamento”, assim como todas as “estruturas” e configurações nas quais as coisas são posicionadas, e se relacionam umas com as outras, sempre “são avaliadas de maneira intramundana e

---

<sup>161</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 36.

permanecem fundamentalmente intramundanas”; neste âmbito, a posição de um ser não ocupa apenas um lugar espacial, mas também uma posição hierárquica pela qual cada ser é afirmado, pré-filosoficamente, de acordo com seu poder e beleza e, filosoficamente, em relação à sua “constância no tempo, força de ser e racionalidade”<sup>162</sup>. A projeção filosófica empreendida pela tradição avaliou a força de ser como correlativa à constância no tempo, e isto estava em acordo com determinado *logos* estabelecedor de um “sistema de posições”. Fenômenos como o jogo e a arte, que adquirem um sentido apenas através de nossa relação com o mundano mediada pela ordem da *aisthesis*, foram posicionados como hierarquicamente inferiores numa “escala” de relevância filosófica baseada na imutabilidade e permanência.

Segundo Fink, a atitude filosófica sempre tem seu início a partir de uma determinada “posição no mundo” [*Weltstellung*], da qual nos “abstraímos” a fim de obter uma distância necessária à sua tematização e problematização, nunca justificou adequadamente essa “escolha” pelo imutável e pelo permanente. A “posição inicial” certamente possui um sentido prévio não-filosófico, e a orientação do pensamento não deveria simplesmente ignorá-lo, assim como não deveria “desconectar-se” do “mundo circundante” (*Umwelt*) e dos fenômenos fundamentais que determinam nossa existência nele, sem inquiri-los, ainda que em sua obviedade. Quando o *logos* dominante exclui do campo reflexivo determinados fenômenos, ele também pode ser posto em questão, pois, como observa Fink: “É tarefa do pensamento contemporâneo - como de todo pensamento oportuno - questionar a tradição que esculpiu nossa predeterminação por meio de uma herança tradicional que assumimos mais ou menos de modo irrefletido”<sup>163</sup>. Fink entende que a tradição do pensamento não deve deixar de ser frequentemente posta em questão quanto às suas orientações básicas e fundamentos, principalmente deve expor as razões que a levaram a contornar o “mundo da vida”, âmbito no qual toda existência, e possibilidade de sua compreensão, pode se constituir de fato.

Resta-nos ainda especular se esta realidade mais simples e óbvia, na qual assentamos nossa confiança nativa e que comporta uma “realidade lúdica”, estaria em correspondência com o movimento constituinte da “totalidade mundana”. Esta é de fato uma das especulações filosóficas mais antigas, a qual Nietzsche busca resgatar em sua análise do período grego pré-socrático. Já em seus primeiros escritos sobre o jogo, Fink levanta a hipótese de que o pensamento nietzschiano, ao resgatar a visão cosmológica de Heráclito, apresenta-se como uma

---

<sup>162</sup> Cf. FINK, *Play as symbol of the world*, 56.

<sup>163</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 118.

"metafísica do jogo"<sup>164</sup>, que não somente rejeita o sujeito como portador de uma "identidade fixa", mas que também identifica o ser com o devir<sup>165</sup>.

O jogo, em Nietzsche, já se apresentaria como um símbolo do devir, que em sua efemeridade faria brilhar o movimento do todo, proporcionando, assim, um novo fundo "mundano" e metafísico, não mais ontológico (aos moldes tradicionais), mas cosmológico e estético. Após Nietzsche, a ideia de jogo atrelada a um *Weltspiel*, portanto, conferiria uma dinamicidade difícil de ser encontrada em outro conceito.

Mas a desconcertante interpretação do mundo que deixa imperar [*Walten*] o ente na totalidade como um jogo pode, talvez, suscitar a ideia de que o jogo não é um assunto inofensivo, periférico ou mesmo "infantil" – a ideia de que nós, seres humanos mortais, em meio à força criadora e no esplendor de nossa produção mágica, estamos "em jogo, em risco" [*aufs Spiel gesetzt*], num sentido profundo. Se a essência do mundo é pensada como jogo, então disso se segue, para o humano, que ele é o único ente no vasto universo capaz de *corresponder* ao todo imperante. Somente na correspondência ao sobre-humano pode o humano alcançar, então, sua essência mais íntima [*einheimisches Wesen*]<sup>166</sup>.

Foi Nietzsche quem levou esta ideia adiante na contemporaneidade, tendo como fundo o pensamento de Heráclito e o resgate da função do *dionisiaco* na arte e cultura gregas. Para Nietzsche, as forças implicadas no fluxo de criação e destruição são inerentemente agonísticas e tem como seu fundamento a *physis*, que em Heráclito era representada simbolicamente pelo fogo, princípio que a tudo consome e a tudo transforma, renovando o devir mundano perpetuamente.

## 2.2 O jogo do mundo em Nietzsche

“Não conheço nenhuma outra maneira de lidar com grandes tarefas além do *jogo*: eis, como sinal da grandeza, um pressuposto essencial”<sup>167</sup>.

O nome de Friedrich Nietzsche, mais do que qualquer outro, pode ser associado a uma retomada da questão do jogo no pensamento contemporâneo. Jogo e arte são elementos que perpassam todo o pensamento nietzschiano na tentativa de expressar uma realidade múltipla e “não cindida” entre essência e aparência, ser e devir. A estruturação de tal perspectiva tem

---

<sup>164</sup> *A Metafísica Nietzscheana do Jogo*, texto apresentado por Fink ao candidatar-se à livre docência em Freiburg em 1946, representa o marco inicial da exposição pública das teses fínkeanas sobre o jogo.

<sup>165</sup> “Nietzsche não parte de uma investigação crítica da faculdade cognitiva, chegando assim a uma recusa das formas categoriais do pensar com as quais se pensa a coisidade das coisas como substância, segundo o modelo do eu. Nietzsche parte da intuição primordial de sua filosofia aos moldes de Heráclito, que toma o devir como o único real” (FINK, *La filosofia de Nietzsche*, 196).

<sup>166</sup> FINK, *Oase des Glücks*, 29.

<sup>167</sup> NIETZSCHE, *Ecce Homo*, 48.

como fundo a ideia de que toda realidade tematizável pela filosofia tem seu fundamento no entretencimento de forças impulsivas que compõem um “jogo do mundo” (*Weltspiel*) passível de ser afirmado tragicamente em toda sua transitoriedade e finitude. Tal visão já se faz presente na filosofia do jovem Nietzsche através do jogo apolíneo e dionisíaco, um modo estético de abordar o "jogo de forças" (*Spiel der Kräfte*) que estrutura toda a existência e sua dinâmica intramundana.

Para uma apresentação filosófica do mundo mediada por jogo e arte, Nietzsche se vale constantemente das figuras da criança e do artista, os quais representam os criadores por excelência, aqueles que são capazes de dotar de sentido suas criações sem a necessidade de uma teleologia ou verdades universais. Arte e jogo engendram verdades e sentidos no interior de seu próprio circuito, perspectiva que Nietzsche acreditava já estar presente na arte trágica grega e na filosofia pré-socrática. Na cultura grega deste período, as formas reveladas na aparência não eram apontadas como cópias fraudulentas, mas como uma realidade própria do devir mundano, enquanto força avassaladora de criação e destruição representada esteticamente na arte trágica. Tal tensão constitutiva refletiria uma unidade primordial – ainda metafísica para o jovem Nietzsche – na qual um “jogo do mundo” (*Weltspiel*) imanente entretenceria a essência dionisíaca à aparência apolínea. Sob cada aparência, interpreta Nietzsche, o devir impulsivo do mundo se esconde e se mostra em seu "jogo de máscaras" dionisíaco, sendo a afirmação de tal jogo um importante contraponto à metafísica platônica e sua realidade "cindida" entre um domínio inferior, terreno e aparente, e outro universal, supra-sensível e eterno.

A consideração do mundo como uma "grande obra de arte" não estaria fundada numa subjetividade estética mediadora de uma universalidade passível de ser "sentida" na experiência do belo, tal como nas exposições de Kant e Schiller, i.e., o mundo como grande jogo ou obra de arte não seria apenas fruto de uma “realidade subjetiva”, mas a própria realidade dinâmica do devir. Para Nietzsche, uma "inteligibilidade do belo" revelada a um espectador ideal, tal como foi proposta por Kant, faria referência a uma experiência que encontra paralelo apenas no impulso *apolíneo*, deixando de lado todo aspecto impulsivo e dinâmico do qual emerge a aparência. Isso porque a experiência do *belo* estaria atrelada ao *principium individuationis*<sup>168</sup>, que ao produzir as múltiplas formas na aparência encobriria o jogo constitutivo e impulsivo do devir, o qual foi identificado por Nietzsche ao *dionisíaco*. Em

---

<sup>168</sup> *Principium individuationis* é um termo proveniente da escolástica para designar aquilo que possibilita que todo qualquer ente possa se situar no tempo e no espaço. Nietzsche usa esse termo para reforçar a oposição entre apolíneo e dionisíaco, pois enquanto o primeiro busca evidenciar e “fazer brilhar” as formas individuais, o segundo atua para romper com essas distinções e realizar misticamente uma comunhão com a unidade natural, da qual todos os entes derivam.

*O Nascimento da Tragédia* uma visão dionisíaca do mundo expressaria uma "dissolução" da regularidade [e regulação mediadora] apontada por Schiller como presente na ideia kantiana do belo e do gosto. Deste modo, Nietzsche interpreta que o sentido do *belo* não seria universal, mas derivado da própria relação de forças em seu jogo de constituição da multiplicidade. O belo, assim como a verdade, portanto, sendo um devir, está sempre em jogo.

A interpretação nietzschiana do dionisíaco certamente passa pela noção de "vontade"<sup>169</sup> desenvolvida por Schopenhauer, o qual interpretava a emergência dos entes individuados como decorrentes de “um jogo que a Vontade joga consigo mesma”. É ainda esta visão da vida como um “jogo da finitude” que contribui para a avaliação pessimista e niilista da existência por Schopenhauer. “Não conhecemos maior jogo de dados que o jogo do nascimento e da morte; preocupados, interessados, ansiosos pelo último ponto, assistimos a cada partida, porque aos nossos olhos tudo se resume a isso”<sup>170</sup>. Schopenhauer avalia que a vontade, e sua expressão como natureza, seria indiferente a tal ciclo, não se importando com nosso sofrimento ou o de qualquer outro ser, abandonando suas individuações ao acaso e à avidez do mais forte. “Portanto, quando essa mãe soberana, universal, expõe sem escrúpulo algum dos filhos a mil perigos iminentes, sabe que, quando sucumbem, é para voltarem ao seu seio onde os conserva ocultos; a sua morte não passa de uma brincadeira”<sup>171</sup>. Diante de nossa trágica condição, compartilhada com todos os seres individuados, restaria-nos apenas a aceitação resignada e o alívio terapêutico da arte que, pela contemplação desinteressada, estaria apta a nos libertar momentaneamente da afirmação do querer viver, fonte de todo sofrimento. Assim, Schopenhauer interpreta que pela experiência estética “a roda do tempo para. As relações

---

<sup>169</sup> Numa interpretação bastante singular, Schopenhauer identificou a *coisa em si* kantiana com a Vontade, força una e soberana que prevaleceria tanto sobre as manifestações fenomênicas quanto sobre o âmbito racional. Segundo Schopenhauer, enquanto a Vontade seria a força motriz e produtora de todos os fenômenos em suas formas individuadas, a razão seria basicamente um esquematismo estrutural, capaz apenas de expressar o mundo fenomênico enquanto representação. Vontade e representação seriam as duas facetas do mundo: a Vontade, como essência imanente, determinaria a representação enquanto sua “máscara” transitória, que apresenta as individuações diante do intelecto. Foi Schopenhauer quem levou o jovem Nietzsche a inquirir sobre as forças pré-racionais, inconscientes e subterrâneas e, assim, inaugurar a possibilidade de uma metafísica imanente cujo centro seria a noção de Vontade.

<sup>170</sup> SCHOPENHAUER, *As dores do mundo*, 97.

<sup>171</sup> SCHOPENHAUER, *As dores do mundo* 97-98.

desaparecem [porque] apenas o essencial, a Ideia<sup>172</sup>, é objeto da arte”<sup>173</sup>. Este "remédio quietivo" apaziguaria o desejo e nos elevaria à apreensão da própria Ideia que, alheia a qualquer relação fáctica, nos conduziria a uma libertação do império dos desejos, causa de nosso sofrimento. Avaliando a interpretação schopenhaueriana, e já apontando para a diferença fundamental de sua posição em relação a seu mestre, Nietzsche responde: “Quão diversamente falava Dioniso comigo!, quão longe de mim se achava justamente então todo esse resignacionismo!”<sup>174</sup>.

Essa força avassaladora e impulsiva apresentada por Schopenhauer repercute na filosofia de Nietzsche significativamente. E arriscamos afirmar que o princípio metafísico designado por Schopenhauer como Vontade foi em grande medida transmutado em termos estéticos por Nietzsche, de modo que aponta, em seu lugar, o dionisíaco como assumindo o papel de instância mais profunda das criações estéticas e da própria natureza<sup>175</sup>. Mas as diferenças logo se acentuam e isso pode ser exemplarmente verificado na consideração da arte trágica: para Schopenhauer a tragédia seria a arte poética expositora do lado terrível da vida, do sofrimento e da miséria humana, sucumbindo ao triunfo do mal e do acaso e, assim, prejudicando inevitavelmente o “justo e o inocente”<sup>176</sup>. Nisso, o conhecimento adquirido pelo espectador trágico o conduziria a uma postura resignada, na qual a vontade é inibida pela identificação do acréscimo de sofrimento quando de sua afirmação. Nietzsche, por sua vez,

---

<sup>172</sup> Para Schopenhauer, o gênio artístico é aquele que intuitivamente acessa as Ideias, i.e., o que há de mais universal no mundo e que intermedeia a relação entre Vontade e sua objetividade fenomênica. “A obra de arte é simplesmente um meio de facilitação do conhecimento da Ideia, no qual repousa aquela satisfação. Que a Ideia se nos apresenta mais facilmente a partir da obra de arte do que imediatamente a partir da natureza ou da efetividade, isso se deve ao fato de o artista, que conheceu só a Ideia e não mais a efetividade, também ter reproduzido puramente em sua obra a Ideia separada da realidade efetiva com todas suas contingências perturbadoras” (SCHOPENHAUER, Arthur. **O mundo como vontade e como representação**. Trad. Jair Barboza. São Paulo: UNESP, 2005, § 37).

<sup>173</sup> SCHOPENHAUER, *O mundo como vontade e como representação*, § 36.

<sup>174</sup> NIETZSCHE, *O nascimento da tragédia, tentativa de autocrítica*, § 6.

<sup>175</sup> O biógrafo Rüdiger Safranski (2010) e o comentador Nuno Nabais (1997) sustentam que a interpretação que Nietzsche faz da arte no pensamento de Schopenhauer foi mediada pelos escritos de Richard Wagner, o que teria resultado em pontuais e importantes diferenças. Uma delas diz respeito à visão do jogo entre dois tipos de impulsos estéticos, em que um é puramente plástico, aparente e fenomenal, sendo o outro composto por uma força em que todas as formas se esvanecem. Esta posição seria, nessa interpretação, decorrente da operação, realizada por Wagner, de dividir conceitualmente a arte em dois universos: um primeiro referido às artes dos fenômenos (aparência), e um segundo à arte da coisa em si (a música). Essa distinção entre dois “universos” da arte não está presente em Schopenhauer, porque a própria divisão entre Vontade e representação (fenômenos) representaria, para ele, apenas dois “pontos de vista” de uma única e mesma realidade. É apenas para o sujeito do conhecimento que a Vontade pode ser distintamente considerada, ora como representação, ora como Vontade, ambas podendo ser experimentadas na imanência corpórea (Cf. SCHOPENHAUER, *O mundo como vontade e como representação*, § 18).

<sup>176</sup> Diz Schopenhauer: “E em tudo isso se encontra uma indicação significativa da índole do mundo e da existência. É o conflito da Vontade consigo mesma, que aqui, desdobrado plenamente no grau mais elevado de sua objetividade, entra em cena de maneira aterrorizante” (SCHOPENHAUER, *O mundo como vontade e como representação*, § 51).



dará à experiência trágica um significado muito distinto: a tragédia, interpreta ele, proporcionaria uma experiência estética das forças de criação e destruição que constituem o devir cósmico, e seu efeito entre os gregos não teria promovido uma postura "quietiva", e sim, uma afirmação da existência. A vida, em meio ao sofrimento e à finitude, poderia, assim, ser afirmada esteticamente. Nietzsche observa que “uma questão fundamental é a relação dos gregos com a dor, seu grau de sensibilidade [...], aquela questão de se o cada vez mais forte *anseio de beleza*, de festas, de divertimentos, de novos cultos brotou da carência, da privação, da melancolia, da dor”<sup>177</sup>. De fato, a primeira obra de Nietzsche já pretendia assumir-se como um “pessimismo da força”, fórmula cuja intenção era a de se contrapor à ascensão do pessimismo presente na cultura alemã da segunda metade do século XIX. Quando da segunda publicação de *O Nascimento da Tragédia*, essa contraposição fica ainda mais evidente diante do subtítulo “*Helenismo e Pessimismo*”, o qual poderia tranquilamente ser substituído por “*Helenismo versus Pessimismo*”. “‘Helenismo e Pessimismo’: este seria um título nem um pouco ambíguo: ou seja, a primeira lição a mostrar como os gregos deram conta do pessimismo – com que eles o *superaram*...”<sup>178</sup>, expõe Nietzsche em *Ecce Homo*, ao analisar criticamente sua obra. A perspectiva trágica/afirmativa apresentada por Nietzsche em sua obra inicial, já se contrapõe a Schopenhauer enquanto uma “metafísica de artista” (*Artisten-Metaphysik*) que extrapola o âmbito estético para expor os impulsos que “irrompem da própria natureza”<sup>179</sup> como forças constitutivas que não devem ser “julgadas moralmente”, mas afirmadas.

Posteriormente, em *Ecce Homo*, Nietzsche tenta “minimizar” a influência do “filósofo da Vontade” ao afirmar que sua obra “cheira escandalosamente hegeliana”, certamente ciente de que Hegel era expressamente rejeitado e combatido por Schopenhauer. “É uma ‘ideia’ – a antítese dionisíaco e apolíneo – traduzida ao metafísico; a própria história na condição de desenvolvimento dessa ‘ideia’; a antítese elevada à categoria de unidade na tragédia”<sup>180</sup>. Certamente se pode olhar para o jogo entre impulsos apolíneos e dionisíacos atribuindo a ele traços de uma relação dialética. É necessário observar, no entanto, que Nietzsche nunca atribuiu uma perspectiva teleológica à relação apolíneo/dionisíaco, tal como se encontra na condução dialética do Absoluto por Hegel<sup>181</sup>. As duas forças são concebidas em interação na constituição

---

<sup>177</sup> NIETZSCHE, *O nascimento da tragédia, tentativa de autocrítica*, §.

<sup>178</sup> NIETZSCHE, *Ecce Homo*, 82.

<sup>179</sup> NIETZSCHE, Friedrich. **O nascimento da tragédia**: ou helenismo e pessimismo. Trad. Jacó Guinsburg. São Paulo: Cia. das Letras, 2003, § 2.

<sup>180</sup> NIETZSCHE, *Ecce Homo*, (Sobre *O Nascimento da tragédia*), § 1.

<sup>181</sup> Em rigor, quando Hegel se refere a um jogo de forças (*Spiel der Kräfte*), tal como exposto na *Fenomenologia do Espírito*, ele está se referindo à efetivação de “um jogo de amor [de Deus] consigo mesmo” (HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Fenomenologia do espírito**. Partes 1-2. Trad. Paulo Meneses. Petrópolis: Vozes, 1992, § 19,



estética, afirmando-se a si mesmas, de modo que a tensão entre os impulsos é permanentemente mantida tanto na atuação de impulsos na natureza quanto na relação apolíneo/dionisíaca, constituinte da obra de arte. Não há em Nietzsche, portanto, uma ideia de síntese, etapa fundamental à dialética hegeliana.

Para Fink, o que teria levado Nietzsche a considerar *O Nascimento da Tragédia* como uma obra que “cheira desagradavelmente a hegelianismo”, seria justamente a compreensão de que a arte trágica levaria a um “autoconhecimento do verdadeiramente existente”, uma vez que no “jogo trágico, tem lugar a autorrepresentação do jogo cósmico do ser”<sup>182</sup>. O autoconhecimento, de qualquer modo, acaba representando um empreendimento dos “espíritos livres”, sendo necessário para que o humano se compreenda enquanto verdadeiro inventor de modelos, e se reconheça em sua capacidade criadora. Um “espírito livre”, entende Fink, é a autoconsciência de si enquanto “artista, santo e filósofo metafísico”, de modo que resgata a si mesmo desses papéis – nos quais “a verdade da vida encontra-se alienada e esquecida de si mesma” –, para unificá-lo sob uma frágil e dinâmica unidade. “Em outras palavras, o espírito livre é a libertação do homem para alcançar a auto soberania, o apoderar-se de si mesmo”<sup>183</sup>. Essa libertação representaria ao mesmo tempo uma ruptura com as tendências transcendentais que resultaram nos ideais universais do bem, do belo e do sagrado, para reconhecê-los como mero resultado de uma “transcendência aparente, uma transcendência projetada pelo homem, mas esquecida como tal”<sup>184</sup>. A inversão de perspectiva promovida por Nietzsche teria a intenção de recuperar essas tendências transcendentais para a própria vida. Fink vê neste movimento uma similaridade com um primeiro nível do conceito hegeliano de “consciência de si”. “Hegel chama de primeira autoconsciência aquele grau de pensamento dialético do conceito de ser em que o eu é conhecido na coisa, o sujeito no objeto, no qual a estranheza entre as duas esferas desaparece”<sup>185</sup>. Já em Nietzsche, essa autoconsciência operaria no “espírito livre”, que reconhece a si mesmo nesse processo, vendo “nascer” assim a possibilidade de um livre agir, i.e., “a aquisição para si da projeção criativa, que não se perde mais no

---

p. 30). Deste modo, o “em si” divino atualiza-se constantemente em sua essência, e em sua expressão na forma. O movimento de um jogo dialético de forças reúne os momentos constituintes pelos quais o Absoluto efetiva sua eterna “duplicação” de si. Toda a multiplicidade, representada na figura de si e do “outro”, se dá como produção da diferença de si, mas que num momento seguinte resulta em uma síntese operada *pelo e no* Absoluto.

<sup>182</sup> FINK, *La filosofía de Nietzsche*, 37.

<sup>183</sup> FINK, *La filosofía de Nietzsche*, 68.

<sup>184</sup> Cf. FINK, *La filosofía de Nietzsche*, 69.

<sup>185</sup> FINK, *La filosofía de Nietzsche*, 69.

projetado. [...] O 'espírito livre' se descobre a si mesmo como aquele que dita valores, e com este conhecimento adquire a possibilidade de projetar novos valores"<sup>186</sup>.

É preciso entender que aqui há uma diferença fundamental: em Hegel a autoconsciência que descobre a si mesma, torna-se “livre” quando afirma a si mesma como um momento de uma “realidade absoluta”, que se eleva à consciência como autoconsciência do absoluto. Isso significa estar também sob o domínio de uma projeção absoluta já em curso, como um “ovo primordial” a conter de antemão os momentos de sua realização futura. Em Nietzsche, a autoconsciência que emerge no “espírito livre” vê a si mesma como diferença, como um libertar-se de uma realidade ideal absoluta. Isto porque, esta realidade nada mais seria do que uma grande ficção do intelecto, que projeta para si um *telos* moral ancorado numa perspectiva teológica.

O movimento de tensões constitutivas, tal como o entende Nietzsche, apresenta-se sempre desespiritualizado e não se encaminha para sucessivas evoluções (sínteses) em direção ao espírito racional, e Absoluto. Para Nietzsche, diferentemente de Hegel, o fluxo de transformações é a força que promove a conformação tanto quanto, e principalmente, almeja sua superação e sua conseqüente dissolução, de modo a fazer com que tudo retorne ao seio “dionisíaco” de onde todas as forças em jogo provêm. Numa perspectiva dionisíaca não há espírito e nem destino histórico a ser realizado. A compreensão nietzschiana do jogo de forças, bem como sua autoconsciência, mantém um traço agonístico do início ao fim, de modo que o movimento gerado pela tensão dos impulsos não produz nenhuma síntese ou “reconciliação” com um Absoluto.

Deleuze, atento a estas diferenças, observa que o jogo de forças é constituinte da pluralidade e da afirmação da diferença, o que, a seu ver, serviria por si só como um antídoto ao hegelianismo. Não haveria, portanto, um “ovo primordial” a conter os desdobramentos na história pela condução de um espírito absoluto, de modo que o sentido de cada coisa é plural e está sempre “sendo jogado”, pois aquilo que se toma por “essência” sempre poderia ser avaliado e “pesado” de outro modo.

Interpretar, e mesmo avaliar, é pesar. A noção de essência não se perde aí, mas ganha uma nova significação: pois nem todos os sentidos se equivalem. Uma coisa tem tantos sentidos quantas forem as forças capazes de se apoderar dela. Mas a própria coisa não é neutra e se acha mais ou menos em afinidade com a força que se apodera dela atualmente. Há forças que só podem se apoderar de alguma coisa dando-lhe um sentido restritivo e um valor negativo. Ao contrário,

---

<sup>186</sup> FINK, *La filosofia de Nietzsche*, 69.

chamar-se-á essência, entre todos os sentidos de uma coisa, aquele que lhe dá a força que apresenta mais afinidade com ela<sup>187</sup>.

O “jogo de forças”, tal como Nietzsche o compreende, expressaria continuamente esse fluxo de emergência não somente da multiplicidade, mas do sentido que ela adquire diante daquele que, munido de determinada “força”, a interpreta. O devir, portanto, não pode ser compreendido como a realização de uma vontade una e absoluta, mas como um conjunto de “vontades” que se relacionam agonisticamente em busca de afirmação de potência que, também expressam determinados sentidos ou “essências”. Esses sentidos seriam, à maneira da arte, configurados e apresentados esteticamente, tal como na linguagem metafórica empregada por Heráclito ao apresentar o cosmos como um “jogo dialético” do *aion*. Um jogo que se ocupa continuamente com seu próprio brincar, sem se fixar definitivamente em nenhuma de suas obras, as quais emergem, podem “expressar sentido”, e voltar a se dissolver no fluxo de transitoriedade e fragmentação do ser. Em rigor, Nietzsche entende o *aion* como equivalente ao dionisíaco, interpretando haver uma sintonia entre a visão cosmológica de Heráclito e a divindade trágica por excelência, a qual é capaz de representar o fundo impulsivo e inocente do qual pode emergir toda a criação: Dioniso.

Em *A visão dionisíaca de mundo*, texto preparatório ao *Nascimento da Tragédia*, Nietzsche apresenta Dioniso como divindade proveniente da Ásia, que chegou até os helenos a partir de “um culto à natureza”, o “que entre os asiáticos significaria o mais cru desencadeamento dos impulsos (*Triebe*) mais baixos”<sup>188</sup>. Dioniso, divindade estrangeira, teria tensionado com o culto apolíneo já estabelecido, irrompendo como seu contraponto e, nesse sentido, inaugurando o campo simbólico no qual as festas e força orgiástica de “libertação do mundo” reconciliavam homem e natureza ao promover um sentimento que eliminaria temporariamente todos os vínculos e diferenças sociais. Seu advento deu início a um produtivo *agon* entre impulsos geradores da cultura grega. “Nunca, todavia, a helenidade esteve em maior perigo do que na tempestuosa irrupção do novo deus. Nunca, por sua vez, a sabedoria do Apolo délfico se mostrou numa luz mais bela”<sup>189</sup>. Nesse jogo de complementaridade criativa, “Apolo e Dioniso, ambos os deuses saíram vencedores da disputa [...]”<sup>190</sup>. Tal rivalidade consistia numa “boa Éris” fortalecedora de ambos, pois enquanto Apolo iluminava as belas formas da

---

<sup>187</sup> DELEUZE, *Nietzsche e a filosofia*, 3-4.

<sup>188</sup> NIETZSCHE, NIETZSCHE, Friedrich. **A visão dionisíaca do mundo**. Trad. Marcos S. P. Fernandes e Maria Cristina S. de Souza. São Paulo: Martins Fontes, 2005b, p. 10.

<sup>189</sup> NIETZSCHE, *A visão dionisíaca do mundo*, 10.

<sup>190</sup> NIETZSCHE, *A visão dionisíaca do mundo*, 11.

plasticidade escultural, Dioniso expressava seu movimento impetuoso por meio da música ditirâmbica das representações trágicas.

Quanto mais forte medrava o espírito da arte apolínea, mais livre se desenvolvia o deus irmão Dioniso: ao mesmo tempo que o primeiro chegava ao completo aspecto imóvel da beleza, no tempo de Fídias, o outro interpretava na tragédia o enigma e o horror do mundo, exprimindo na música trágica o mais íntimo pensamento da natureza, o tecer da Vontade em e para além de todos os fenômenos<sup>191</sup>.

Essa “simbiose” entre impulsos estéticos arrebatou os gregos para uma vivência de máscaras e de espelhos na arte, tecendo, em suas representações e movimentos, um retrato dinâmico do mundo fenomênico resultando num sentido estético transfigurador. No jogo da arte, as mais belas formas apolíneas inspiravam o “artista humano”, o “imitador”, a “ultrapassar” as formas fenomenais existentes, assim como as mais dolorosas mortes poderiam, pela mediação estética, ser “experimentadas” dionisiacamente, de modo que a dor e a finitude da existência pudessem ser “vivenciadas” de um ponto de vista distanciado, sem que sua vivência implicasse maiores consequências como aquelas presentes nas vivências reais da morte e da dor.

O jogo apolíneo/dionisiaco representaria as tensões próprias de uma "natureza artista" que joga produzindo os mais diversos seres. Esta visão já possuía raízes na cultura filosófica alemã, podendo ser associada tanto ao romantismo, como também a Kant, o qual interpretou na *Antropologia* que a produção dos seres decorria de um “jogo da natureza”<sup>192</sup>. É preciso também assinalar que dionisiaco e apolíneo não são concepções provenientes de uma leitura direta que Nietzsche faz da tradição helênica. Ambos já estavam presentes na tradição filológica que tentava amalgamar a cultura alemã a certos elementos culturais provenientes da Grécia Antiga. Nietzsche entra em sintonia com tais tentativas, num engajamento em grande medida compartilhado com Richard Wagner. A maioria dos atributos dionisiacos identificados

---

<sup>191</sup> NIETZSCHE, *A visão dionisiaca do mundo*, 11.

<sup>192</sup> Cf. KANT, *Antropologia de um ponto de vista pragmático*, 22.

com a natureza, parecem terem se desdobrado a partir do Romantismo Alemão<sup>193</sup> acrescido pelo fundamento metafísico da Vontade desenvolvido por Schopenhauer. Nietzsche parecia estar ciente de sua vinculação às perspectivas romântica e schopenhaueriana, mesmo que ele pretendesse com isso – como dirá posteriormente, referindo-se à sua primeira obra –, apresentar algo mais original: “Quanto lamento agora que não tivesse então a coragem (ou a imodéstia?) de permitir-me, em todos os sentidos, também uma *linguagem* própria para intuições e atrevimentos tão próprios [...]”<sup>194</sup>. O dionisiaco visaria aprofundar um pensamento do “irracional”, e, conseqüentemente, da natureza, o que já era um dos motes das investigações românticas, que já afirmavam que “a luz do nosso entendimento não pode abranger todo o nosso ser, de que nós estamos ligados mais intimamente ao processo vital do que nossa razão quer acreditar”<sup>195</sup>. O jovem Nietzsche mesclou elementos românticos e schopenhauerianos à arte trágica e cosmologia grega, na elaboração de uma perspectiva metafísica capaz de apresentar o fundo impulsivo e irracional como origem de tudo que existe, cabendo à arte e ao jogo exercer a mediação de tal visão. Essa primeira visão do dionisiaco pode ser considerada essencialmente metafísica, uma metafísica de artista que ainda deve muito aos elementos presentes nas abordagens românticas e schopenhauerianas.

Parte da novidade da abordagem nietzschiana em relação aos românticos e também aos filólogos alemães, está na ênfase da expressão artística dionisiaca em detrimento do apolíneo. Ao apontar o dionisiaco como representando esteticamente o fundo sob o qual pode emergir toda a expressão da arte, Nietzsche o dota de um sentido metafísico que antes não possuía. A bela aparência do mundo onírico proveniente de Apolo<sup>196</sup>, que é pré-condição de todas as artes

---

<sup>193</sup> Friedrich Schelling, por exemplo, um pensador da *Naturphilosophie* (Filosofia da Natureza) e pertencente ao movimento romântico, entendia que a arte poderia ser um meio de conciliar polaridades pelo reconhecimento de uma recíproca dependência entre humano e natureza. “É na abordagem do *absoluto*, eixo aglutinador de sua metafísica, que Schelling introduz perspectivas que podem ser facilmente remetidas às posteriores leituras que Schopenhauer fará dos impulsos da arte, podendo ser apontado como precursor de Schopenhauer e, em certa medida, da filosofia do jovem Nietzsche. Em Schelling, o *absoluto* constitui o fundamento da existência e princípio metafísico que concilia dois polos fundamentais: de um lado há a existência de um polo natural (objetivo e material), e do outro um polo espiritual (subjetivo e livre). Estes dois polos compõem o próprio absoluto e ao mesmo tempo constituem os modos de sua compreensão. A experiência da conciliação entre estes dois polos não seria tarefa da filosofia nem da ciência, e sim da arte” (SCHUCK, José Fernando. Vontade e dionisiaco em *O nascimento da tragédia* de Nietzsche. 2010. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Departamento de Filosofia, Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Toledo, Paraná, 2010, p.36). Sobre essa conciliação, C. Helferich observa: “No ‘milagre da arte’, Schelling encontra então o lugar em que esse absoluto aparece concretamente na aparência e se torna passível de experiência. Ele define a obra de arte como ‘infinitude inconsciente’, [...] ‘identidade de consciência e inconsciência’” (HELFERICH, Christoph. **História da filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2006, p. 267).

<sup>194</sup> NIETZSCHE, *O nascimento da tragédia, tentativa de autocrítica*, § 6.

<sup>195</sup> SAFRANSKI, *Romantismo: uma questão alemã*, 247.

<sup>196</sup> A referência apolínea apresentada por Nietzsche, é derivada do helenista Johan J. Winckelmann, que expôs Apolo como dotado dessas qualificações. Tais interpretações chegaram até Nietzsche, por sua vez, por intermédio da leitura dos textos de Goethe e Schiller, que assimilaram a interpretação de Winckelmann ao atribuírem à cultura

plásticas e da poesia, sendo uma força plasmadora das formas, do contorno nítido e da individualidade que se configura como *principium individuationis*<sup>197</sup>, só poderia emergir através de uma tensão com Dioniso. Na interpretação de Nietzsche, o alcance e efeito da arte trágica sobre os gregos deriva justamente da introdução da divindade bárbara, representante das forças naturais mais profundas, impulsivas e irracionais.

Esta inovação, que marca a filosofia do jovem Nietzsche como uma “metafísica de artista”, supriria as expectativas românticas de conciliar uma metafísica das forças naturais às expressões estéticas. Para além disso, numa comparação com a doutrina de Schopenhauer, pode-se dizer a *grosso modo*, que o apolíneo estaria para as *representações* assim como o dionisíaco para a *Vontade* – e, no entanto, tanto a *Vontade* quanto o dionisíaco seriam as forças prevalentes e dominantes. A experiência da unidade da *Vontade*, preconizada por Schopenhauer, seria agora suprida pelo sentimento de embriaguez e arrebatamento dionisíaco, impulso capaz de desfazer temporariamente o *principium individuationis* ao promover uma “união mística” do artista com a totalidade natural. É deste modo que a noção de Uno Primordial como totalidade natural e representação da própria *Vontade* traduziria, na filosofia do jovem Nietzsche, a ideia provinda da cosmologia grega segundo a qual “tudo é um”.

À medida que Nietzsche avança em sua filosofia, a visão do dionisíaco como representando o fundo essencial de uma “unidade metafísica” vai sendo substituída pela visão de Dioniso como assumindo o papel de um deus essencialmente “*Ludens*, o deus que joga, o deus amorfo que joga com suas máscaras, [...] a máscara é o jogo do *vir a ser* e do jogo, que sempre vem-a-ser”<sup>198</sup>. Nietzsche interpreta que o humano, enquanto um conjunto de forças coadunadas em um si-mesmo (*Selbst*), estaria submetido a este mesmo devir, necessitando de máscaras e de aparência para viver, e se manter. Da *vontade* concatenada no conjunto corporal humano, emerge a “máscara da racionalidade” representada sob a figura do sujeito, a qual seria expressão dos esforços do corpo por unidade, ordem e constância. Antes de qualquer sujeito, portanto, há um *devir* originário, fruto de um jogo de forças dionisíacas que antecedem qualquer racionalidade, assim como antecede qualquer expressão formal e apolínea. O dionisíaco, portanto, pode ser interpretado como símbolo de uma ludicidade originária possibilitadora de todos os jogos que se desdobram na existência. É somente no interior de um

---

grega o caráter de uma sereno-jovialidade cultivada pelo culto à bela aparência. A intelectualidade alemã já interpretava a arte apolínea como expressão de tranquilidade, comedimento e grandeza, um modelo de beleza cuja intenção era promover uma postura contemplativa. Nietzsche incorpora algumas destas ideais, mas rejeita a interpretação segundo a qual a postura estética grega seria essencialmente contemplativa.

<sup>197</sup> Cf. NIETZSCHE, *O nascimento da tragédia*, § 1.

<sup>198</sup> GUERVÓS, “A dimensão estética do jogo na filosofia de F. Nietzsche”, 55.



jogo, e de acordo com as máscaras que assumimos, que se pode atribuir algum sentido para a tragédia e comédia da vida.

### 2.2.1 Jogar a *si mesmo* num mundo "não cindido"

Desde seus primeiros escritos, Nietzsche busca reestabelecer a *aisthesis* como um elemento imprescindível à compreensão de mundo, exaltando a corporeidade e rejeitando qualquer fundamento espiritual capaz de remeter a um absoluto, ou a uma racionalidade totalizadora, que, a rigor, sempre acabaria recorrendo a um fundamento teológico. É nesse sentido que ele também afirma uma comunhão indissociável entre humano e natureza, entre o *si mesmo* e a *physis*. Se é possível pensar em alguma metafísica em Nietzsche, ela deve ser necessariamente imanente, i.e., sem a possibilidade de princípios metafísicos que transcendam os vínculos naturais e mundanos. Do mesmo modo, a visão que Nietzsche tem do humano não permite concebê-lo como transcendendo o âmbito natural, perspectiva que fica mais clara pela mediação da noção de *vontade de potência*, a qual será explorada no próximo tópico.

O humano, em Nietzsche, é filho da *physis* e seu jogo de forças, de modo que o caráter ôntico da natureza, e do humano, nunca é desprezado como fundamento concreto de todo jogo da constituição do *devir*, e do humano que existe em meio às múltiplas manifestações desse *devir*. Para Nietzsche, o mundo e o humano encontram-se atrelados aos mesmos princípios constituintes e dissolventes, no qual não cabe nenhuma separação entre âmbito corpóreo e ideal, do mesmo modo que não faria sentido qualquer separação entre instâncias ônticas e ontológicas, tal como defende Heidegger. Nietzsche não entra nessa seara, mas podemos especular que o dionisíaco, por exemplo, como força impulsiva e informe, poderia ser considerado uma instância pré-ôntica, mas nunca de fato ontológica. Isso porque o ser, em termos dionisíacos, é puro devir, é onticidade em contínua transformação.

A desconfiança em relação à corporeidade – e "quanto mais desconfiança, mais filosofia", lembra Nietzsche – seria uma estratégia de impulsos fracos na tentativa de transmutar a vida para o campo do ideal e puramente conceitual. Somente neste âmbito haveria alguma chance de inverter o jogo através da *inventio* de valores capazes de "exceder o valor do mundo real"<sup>199</sup> e corpóreo, reafirmando o humano, e não a *physis* ou a própria vida, como fonte de medida de toda a realidade. O humano não pode ser concebido em separado do mundo – e o sentido de mundo em Nietzsche sempre remete a um fundo cosmológico –, assim como não pode exercer o papel de juiz e fonte de medida.

---

<sup>199</sup> Cf. NIETZSCHE, F. *A Gaia Ciência*. Trad. Paulo C. de Souza. São Paulo: Cia. das Letras, 2005, § 346.



Toda atitude "homem *contra* mundo", homem como princípio "negador do mundo", homem como medida das coisas, como juiz do mundo, que afinal põe a existência mesma em sua balança e acha que lhe falta peso – a monstruosa falta de gosto dessa atitude nos veio à consciência e nos repugna –, já rimos, ao ver "homem *e* mundo" colocados um ao lado do outro, separados tão-só pela sublime presunção da palavrinha "e"!<sup>200</sup>

Este apontamento na *Gaia Ciência* (o conhecimento "alegre") expõe o tom da orientação de Nietzsche como contraponto a toda metafísica que entende o humano como um "ser espiritual" ancorado num "além mundo". Tal tradição semearia a desconfiança em relação a tudo que possa ser considerado mundano, corpóreo, estético e lúdico. Através de uma inquirição genealógica, Nietzsche determina que essa postura niilista – pois que nega o valor da existência terrena –, teria origem na conjunção entre platonismo e cristianismo e seu amplo domínio sobre a cultura ocidental. Na modernidade, a ideia de um intelecto estável, capaz de colocar-se "acima" do mundo para tê-lo como seu objeto, ao ser afirmado pela noção moderna de sujeito, teria cooperado para aprofundar esta avaliação niilista da existência.

Sobre isso, A. M. Onate (2003) comenta: "A vontade exacerbada de tornar pensável tudo o que se manifesta seria resultado da consideração do homem enquanto o que é posto-na-base (*sub-jectum*), única sede na qual pode se apresentar o que é posto-diante (*ob-jectum*)"<sup>201</sup>. Por meio desse "instituto", a modernidade estaria aprofundando uma "concepção fetichista" do humano instrumentalizando para ele ficções reguladoras a fim de encobrir complexidades insondáveis e inconscientes. Pois aquilo que chamamos de "consciência" também estaria sob o domínio de

fluxos e refluxos do dinamismo vital presente em cada formação humana de domínio, ou seja, à dimensão muito mais radical em que se efetua o jogo dos instintos, sagazes formadores de máscaras, de ficções que se considera, *a posteriori* e de maneira superficial, como sendo os eus, as personalidades, os espíritos<sup>202</sup>.

Nietzsche entende que o pensamento opera como um externar de forças imanentes, fisiológicas e psíquicas, constituintes de um *si mesmo* (*Selbst*) que não é imparcial ou desinteressado, e tampouco visa ascender às "ideias puras". O "si mesmo" é antes um afirmador do corpo e das constantes transformações que assume em seu "jogo de máscaras". "Da pluralidade instintiva estritamente relacional e, portanto, formal, emergem os fios unificadores daquilo que se atribui às faculdades sensitivas, intelectivas, volitivas, encarando-as enquanto

---

<sup>200</sup> NIETZSCHE, *A Gaia Ciência*, § 346.

<sup>201</sup> ONATE, Alberto M. **Entre eu e si**, ou a questão do humano na filosofia de Nietzsche. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2003, p. 17.

<sup>202</sup> ONATE, *Entre eu e si*, 17.

blocos de estruturação da identidade que singulariza e simultaneamente diferencia o humano de toda alteridade”<sup>203</sup>. Esses impulsos resultam na formação de um “si”, e “organizam-se” segundo uma orientação comum.

O que permite reunir a dispersão instintual num horizonte circunstanciável ou, utilizando-se um termo expressivo, o que possibilita a *incorporação* é a partilha da diretriz intrínseca de superação, de contínua intensificação, que leva à concatenação temporária dos vários esforços expansionistas aglutinados em formações transitórias de domínio [...]. Feixes de relações impulsivas se integram para engendrar, enquanto resíduos de suas dinâmicas avassaladoras, células, tecidos, órgãos, aparelhos e por fim corpos altamente especializados<sup>204</sup>.

Onate observa ainda que esse “feixe” unificado de impulsos contraditórios no indivíduo possui uma “direção intrínseca de superação”, a qual, no caso dos impulsos “fortes”, se manifestariam enquanto busca pelo “ultrapassamento” de si, realizado no âmbito da própria corporeidade imanente. Por outro lado, no caso de um feixe de impulsos “frágeis”, estes se orientariam pela ideia de alma pretensamente ancorada num “além mundo”, que supera-se apenas por meio da negação da corporeidade. Avaliamos que este impulso à superação parece ser a própria *dynamis* mobilizadora dos processos lúdico/agonísticos.

A afirmação do jogo como uma atitude contra-ascética por excelência? De fato a ascese foi capturada por uma "espiritualização" crescente que acabou por atrofiar sua dimensão física, que comportava exercícios corporais, e não somente "mentais". Em grego clássico o termo *askesis* (ἄσκησις) significava simplesmente "exercício" ou "treinamento", e a ascese estaria diretamente relacionada também ao desenvolvimento do corpo para além das práticas espirituais e filosóficas. Nietzsche costuma denunciar os ideais ascéticos como “negadores da vida”, associando-os, em especial, ao quietismo e renúncia das vontades encontrados em Schopenhauer<sup>205</sup> e no cristianismo. Tais asceses seriam promotoras de “um desafio de si mesmo” que, na falta de objetos a serem dominados ou diante do fracasso de sua ânsia de

---

<sup>203</sup> ONATE, *Entre eu e si*, 147.

<sup>204</sup> ONATE, *Entre eu e si*, 147.

<sup>205</sup> A relação formativa (*Bildung*) que Nietzsche a princípio mantivera com Schopenhauer se transformou gradualmente em uma relação agonística. Quando escolhe figuras como Schopenhauer, ou mesmo Sócrates, para estabelecer com eles um “duelo intelectual”, é sinal de que os considera “grandes”. É bom lembrar que Nietzsche tinha em Schopenhauer um mestre, reservando a ele um lugar entre os grandes pensadores, concessão esta que jamais lhe foi retirada, mesmo quando lhe dirigiu corrosivas críticas. Em sua terceira *Consideração Extemporânea*, intitulada “Schopenhauer como Educador” (1874), referiu-se ao Filósofo da Vontade como “o guia que conduz, da caverna do desânimo cético ou da abstinência crítica à altura da consideração trágica, [...]. Essa é sua grandeza: ter-se colocado em face da imagem da vida como um todo, para interpretá-la como todo”. (NIETZSCHE, Friedrich. Schopenhauer como Educador. In NIETZSCHE, Friedrich. **Obras Incompletas**. Tradução e notas de Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: Nova Cultural, 1999b, p. 290.). Schopenhauer o havia ensinado a considerar o mundo a partir de uma visão de totalidade, de conjunto, que se afasta da perspectiva fragmentária comum à abordagem científica.

domínio, levariam os praticantes a renunciarem às suas vontades, “jogando” contra seus próprios corpos, exercitando a penitência e a “tiranização” de si como processo de “elevação”<sup>206</sup>. Estes ideais definiram não somente o papel do místico e do religioso, mas também do sábio e do filósofo na cultura, primeiro no oriente, depois no ocidente.

Peter Sloterdijk (2012), refletindo a partir de um diálogo com a abordagem nietzschiana, chama a atenção para a presença da ascese como uma grande mobilizadora de práticas que perpassam toda a civilização ocidental. Haveriam “tensões verticais” impulsionadoras de diversos tipos de “exercícios de si”<sup>207</sup>. Para Sloterdijk, a ascese alcançou um papel duradouro e significativo na história ocidental impulsionando o fluxo das culturas desde a antiguidade, práticas estas que demarcariam diferenças valorativas entre *perfeição* e *imperfeição*, *nobre* e *vil*, *saber* e *ignorância*, *iluminação* e *cegueira*, *virtude* e *vício*. Em geral, as ascetes elegeram como desejáveis os “atratores” do primeiro grupo ao entender que eles nos conduziram a um grau maior de “perfeição”. Os ideais filosóficos compartilham desse desejo ascético por perfeição, nobreza, sabedoria, iluminação e virtude. A questão que movia Nietzsche em sua acusação das ascetologias dessensualizadas, não era simplesmente promover a destruição de toda e qualquer ascese, mas demonstrar que elas poderiam ser dispostas por novas forças de atração. Tais forças poderiam promover tendências ascendentes de acordo com seus próprios influxos, e não a partir de um presumido “além mundo”. Para Sloterdijk, Nietzsche se deu conta das aspirações ascéticas relacionadas à busca por renovação da cultura de seu tempo, movimento que apontava para um renascimento de “*ascetologias modernas*” menos espiritualizadas, as quais se realizam através de performances estéticas, intelectuais e físicas. Tensionado por ascetes menos espiritualizadas, o humano contemporâneo tem se tornado cada vez mais um “atleta de si mesmo”, um competidor em busca de performances<sup>208</sup>.

A noção de sujeito que vigorou na modernidade ainda estaria sob orientação de ascetes “negativas”, as quais manteriam a crença de que um estatuto racional para o “eu” o resguardaria

---

<sup>206</sup> Cf. NIETZSCHE, Friedrich. **Humano, demasiado humano**: um livro para espíritos livres. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Cia. das Letras, 2004, § 137.

<sup>207</sup> Sobre a relação de Nietzsche com a ascese, Sloterdijk expõe: Em sua condição de ator e *médium* de uma Antiguidade concebida de outro modo, Nietzsche se converteria em um descobridor das culturas *ascéticas*, em toda sua incomensurável extensão histórica. [...] Em consequência de sua nova separação dos distintos espíritos ascéticos, Nietzsche topa não somente com o significado, fundamental para a formação dos estilos de ser das “culturas”, da vida que se exercita, mas nos adverte da ramificação – segundo ele decisiva para todas as morais – entre as formas de exercitar a vida nas *ascetes* dos sãos e nas *ascetes* dos enfermos, não tendo escrúpulos em apresentar a antítese desses dois ascetismos com uma nitidez que beira a caricatura. Os sãos – uma expressão sujeita há muito tempo a numerosas desconstruções – seriam aquelas pessoas que, ao estarem sãs, querem crescer mediante boas *ascetes*; as pessoas enfermas, ao contrário, dado que estão enfermas, não pensam senão em vingar-se por meio das piores *ascetes* (SLOTERDIJK, Peter. **Has de Cambiar tu Vida**: sobre antropotécnica. Trad. Pedro Madrigal. Valencia: Pre-Textos, 2012, 52-53).

<sup>208</sup> Cf. SLOTERDIJK, *Has de Cambiar tu Vida*, 47-52.

da realidade impulsiva e dinâmica do *Selbst*. Ao propor um “si mesmo” (*Selbst*) fundado no corpo em contraposição ao sujeito moderno, Nietzsche não realiza uma negação do sujeito em geral, mas recusa a ideia do “eu” enquanto subjetividade essencial representada por um “espírito” imutável e permanente. Para Nietzsche, as “identidades” nada mais são do que papéis assumidos num “jogo de máscaras” que emerge das necessidades relacionais dos impulsos. Tal “ficção” seria útil para a unificação de passado, presente e futuro sob a máscara de um “eu” permanente. Nietzsche refere-se ao “eu” como uma “ficção gramatical” que busca imprimir uma autoidentidade impossível. A própria noção de humano não permanece, de modo que não se pode dizer: “assim e assim *deveria* ser o homem!”, porque “a realidade nos mostra uma fascinante riqueza de tipos, a opulência de um prodígio jogo e alternância de formas”<sup>209</sup> que, no humano, nunca permanece idêntica a si.

Gadamer bem lembra que o desenvolvimento de uma perspectiva crítica à noção moderna de sujeito não pode ser atribuída a outro nome senão ao de Nietzsche<sup>210</sup>, uma vez que foi ele quem lançou as bases para que a filosofia subsequente – como a do próprio Gadamer, e a de Heidegger antes dele –, pudesse se desenvolver sem o fundamento de um sujeito egóico. A crítica do sujeito operada por Nietzsche acaba por assentar o problema do jogo sobre novos alicerces, isso se comparado a predecessores como Kant, Schiller e Hegel. Enquanto estes buscaram “capturar” o fenômeno lúdico racionalmente, Nietzsche busca “libertar” a dinamicidade lúdica dos limites de uma racionalidade universal e essencialmente não-mundana, transcendental, em favor do jogo como manifestação impulsiva e irracional<sup>211</sup>. Assim, o sujeito do jogo não corresponde ao jogador individual, mas ao próprio movimento autoconstituente e “distributivo” de papéis. São os papéis que, submetidos ao fluxo de “forças” operantes no corpo, dão expressão ao jogar. Individualmente, o processo de diferenciação do *Selbst* “fica a cargo da atuação proteiforme dos instintos e dos afetos, no plano global ou cósmico ele compete à partilha tanto das infinitas estruturas vitais de efetivação quanto dos inumeráveis eventos constitutivos da história”<sup>212</sup>. Os “papéis” assumidos pelo humano, seriam configurados a partir de um “território” misto, que tem de um lado o protagonismo da pluralidade corporal, com seus instintos e afetos, e de outro, a carga de atribuições coletivas,

---

<sup>209</sup> NIETZSCHE, *Crepúsculo dos ídolos*, V, §6.

<sup>210</sup> Cf. GADAMER, *Verdade e método I*, 390.

<sup>211</sup> Convém lembrar, porém, que os traços gerais da proposição de uma condução impulsiva e irracional para o mundo já estavam presentes na noção de Vontade de Arthur Schopenhauer, tal como apresentada na obra *Mundo como Vontade e Representação*, cuja leitura teve uma influência decisiva sobre Nietzsche.

<sup>212</sup> ONATE, *Entre eu e si*, 35.

que fazem da constituição de "si", um entrelaçamento entre o social e o individual, de modo que muitas vezes se confundem.

Num "jogo de si" o corpo possui um protagonismo a partir do qual a própria racionalidade emergiria enquanto ordenamento de um "fluxo" constituinte e relacional. Zaratustra, porta-voz nietzschiano, salienta que o "homem desperto" diz: "Eu sou todo corpo e nada além disso", instância na qual operaria uma "grande razão" enquanto conjunto de forças que se articulam de modo concatenado com vistas à manutenção de si e ao exercício de superação de forças externas<sup>213</sup>.

O corpo é uma grande razão, uma multiplicidade com um único sentido, uma guerra e uma paz, um rebanho e um pastor.

Instrumento de teu corpo é, também, a tua pequena razão, meu irmão, à qual chamas "espírito", pequeno instrumento e brinquedo de tua grande razão. [...]

Instrumentos e brinquedos, são os sentidos e o espírito; atrás deles acha-se ainda o ser próprio [*Selbst*].<sup>214</sup>.

O si mesmo "cria" modos de conquista e domínio "brincando" de ser um "eu" ao assumir máscaras e papéis. "Não existem pessoas, eus, egos; existem apenas máscaras e máscaras de máscaras. Pois, para ser uma máscara, a máscara deve mascarar sua própria natureza de máscara, sem que haja qualquer pessoa, qualquer eu, qualquer ego autoidêntico por detrás"<sup>215</sup>. Deste modo, aquilo que denominamos por "eu" corresponde a uma máscara de si próprio [*Selbst*] que possui um caráter ficcional e utilitário.

Atrás de teus pensamentos e sentimentos, meu irmão, acha-se um soberano poderoso, um sábio desconhecido – e chama-se o [si] próprio [*Selbst*]. Mora no teu corpo, é o teu corpo.

Há mais razão no teu corpo do que na tua melhor sabedoria<sup>216</sup>.

O pensamento e a racionalidade seriam, assim, derivações de uma sabedoria encarnada capaz de criar "apeço ou desprezo", expresso por meio de valores que servem de atratores tanto aos impulsos ascendentes quanto aos decadentes, a depender da capacidade desses impulsos de exercer sua "potência" e sua autoconfiguração. A criação de valores revela, sintomaticamente, o tipo de impulsos que atuam nesta configuração. Quando o corpo sente o fracasso de sua vontade, cria para si o espírito como aquele que pode "ausentar-se" de seu fracasso e buscar refúgio num "além mundo", já que "não consegue mais o que quer acima de tudo: – criar para além de si"<sup>217</sup>. Para Nietzsche, jogar poderia ser um ato afirmativo do humano

---

<sup>213</sup> Cf. NIETZSCHE, *Assim falou Zaratustra*, 60.

<sup>214</sup> NIETZSCHE, *Assim falou Zaratustra*, 60.

<sup>215</sup> LINGIS, A. A vontade de Potência. In: **Educação & Realidade**. Porto Alegre: Vol. 28 (1), 2003, p. 16.

<sup>216</sup> NIETZSCHE, *Assim falou Zaratustra*, 60.

<sup>217</sup> NIETZSCHE, *Assim falou Zaratustra*, 61.

encarnado, natural e psicofísico, em contraposição à tradição platônica e seu “reino das ideias” como dispositivo ficcional de domínio sobre a corporeidade. Fink observa que, contra Platão, Nietzsche ainda permanece sob uma inspiração grega de culto e afirmação do corpo<sup>218</sup>, porque “a glorificação grega do corpo foi um modo magnífico da relação humana com o corpo; o outro modo foi a hostilidade ascética e fugitiva do corpo da era espiritual”<sup>219</sup>. Nenhuma criação artística e nenhuma forma de jogo podem se libertar totalmente da esfera sensual, de modo que “estamos abertos a todas as coisas sensuais porque temos um corpo. Ser sensual é o modo de existência humano”, pois “todos os momentos essenciais da existência humana estão ligados ao corpo e à sensualidade”<sup>220</sup>.

Fink aponta que a busca de sintonia entre humano e devir, enquanto possibilidades não moldadas por modelos eternos, coloca em destaque o tipo artista e o tipo criança, tipos rejeitados pela tradição platônica e que instituem suas relações no mundo pela mediação sensível e estética. Em seu *agon* contra a tradição, Nietzsche opõe a Platão, Heráclito, e ao Demiurgo, o “Zeus criança”. Mesmo que Nietzsche tenha recorrido a uma interpretação simplificadora do platonismo<sup>221</sup>, cabe a ele o mérito da detecção de um problema fundamental: ideias como “mundo verdadeiro”, Deus, absoluto, ou tudo aquilo que conduz a uma funesta separação da realidade do mundo em nome da verdade, e o próprio instinto de verdade convertido em obsessão, é o que poderia nos conduzir “ao erro muito mais profundamente do que a confiança ingênua nos sentidos”<sup>222</sup>. A eliminação do acaso e a ficção da verdade, que busca instituir uma ordem absoluta sob o estatuto de um “mundo duplicado”, reivindicaria, portanto, um sentido moral para a existência que atenta contra o corpo e o devir. A “realidade” de um “mundo duplicado” seria estendida ao humano, agora cindido entre corpo e espírito,

---

<sup>218</sup> Fink observa que mesmo em Platão é possível encontrar “declarações ambíguas e contraditórias a respeito do corpo”, pois há aí uma consideração do corpo como “elevado” quando belo, podendo ser ainda um índice do bom (*agathon*). “A forma do belo corpo é considerada um sinal que aponta para uma forma pura do pensamento”, sendo que tal predicado de beleza só pode ser aplicado a partir de uma referência corpórea. Em outros momentos, Platão dá a entender que o corpo é, antes, uma “prisão”, responsável por atormentar o espírito – prisão da qual Sócrates, por exemplo, estaria liberto ao aceitar sua condenação à morte (Cf. FINK, *The World-Significance of Play*, 245).

<sup>219</sup> FINK, *The World-Significance of Play*, 245.

<sup>220</sup> FINK, *The World-Significance of Play*, 246.

<sup>221</sup> Fink entende que a filosofia de Platão não pode ser resumida a um esquema baseado em dois domínios, que ignora haver no pensamento grego uma prevalência da “diferença entre o ente autêntico e o inautêntico ainda na dimensão das coisas, isto é, como intramundanos”. A tradição platônica que chegou até Nietzsche, portanto, já teria assumido a medida de todas as coisas como absoluta, um *theion* que estaria na origem de um “segundo mundo”, metafísico e divino. “A diferença originariamente ontológica entre o ente autêntico e o inautêntico passa a ser a “diferença teológica”, a diferença entre o relativo e o absoluto, entre as coisas criadas e o Deus criador. O que a princípio se concebia como “mundo” se transforma agora em um ente, em Deus, ao qual atribuem as características de infinitude, onipotência, etc., com as quais se expressava antes originariamente o ser do mundo” (Cf. FINK, *La filosofía de Nietzsche*, 172-173).

<sup>222</sup> FINK, *La filosofía de Nietzsche*, 174.



constrangido a repartir-se em uma existência fragmentária na qual o "espírito" imperaria sobre a vontade.

Para Nietzsche, um jogo do mundo (*Weltspiel*) equivaleria a uma totalidade abrangente, tensionada e múltipla, sendo ainda uma resposta às interpretações derivadas da associação entre metafísica e a ideia teológica do absoluto. Segundo Fink, Nietzsche quer “sair da loucura metafísica, rechaçando seu erro fundamental da duplicação do existente [...] em um mundo autêntico e um mundo inautêntico. Não existe outro mundo senão este nosso, o mundo terreno, o mundo que aparece no espaço e no tempo”<sup>223</sup>. A diferença entre autêntico e inautêntico diria respeito apenas ao modelo e ao critério de determinação dos traços ontológicos presentes na multiplicidade. O problema está em converter um mero ente da razão, em uma ficção metafísico/teológica, responsável por hipostasiar o âmbito ideal, tanto quanto Deus, numa instância “transmundana”, imóvel e intemporal, capaz de “medir” toda a existência. Quando propõe uma inversão, que passa pela exposição do caráter enganoso e niilista de um “além mundo”, Nietzsche necessita recorrer à diferença entre autêntico e aparente, ou seja, à mesma diferença que buscava suprimir<sup>224</sup>. Na inversão, porém, talvez a supressão não receba nenhum acréscimo significativo, uma vez que as “aparências” apresentadas aos sentidos acabam ocupando um caráter de realidade, de existência autêntica. “As razões que fizeram ‘este’ mundo ser designado como aparente justificam, isto sim, a sua realidade – uma *outra* espécie de realidade é absolutamente indemonstrável”<sup>225</sup>. Um outro mundo, fruto de uma cisão entre *physis*, e *meta physis*, seria completamente indemonstrável. A aparência, diz Nietzsche, aquela que pode ser retratada e “transformada” pela arte, significa “*novamente* a realidade, mas numa seleção, correção, reforço... O artista trágico *não* é um pessimista – ele diz justamente *Sim* a tudo questionável e mesmo terrível, ele é *dionisiaco*...”<sup>226</sup>. A aparência, na perspectiva da arte, destaca-se na medida em que busca ser “mais real” que a aparência do pensar puro e conceitual. “Na aparência da arte, a vida mesma se transfigura”<sup>227</sup>. O jogo da arte, enquanto capacidade transfiguradora da vida, teria encontrado pouco espaço numa modernidade cuja arte

---

<sup>223</sup> FINK, *La filosofía de Nietzsche*, 170.

<sup>224</sup> Para Nietzsche a inversão é, de fato, mais uma inversão do que a supressão efetiva da diferença entre autêntico e inautêntico, verdadeiro e aparente. “– Vamos contrapor a isso, [...] o problema do erro e da aparência. Antes se tomava a mudança, a transformação, o vir-a-ser como prova da aparência, como sinal de que aí deve haver algo que nos induz ao erro. Hoje, ao contrário, e justamente na medida em que o preconceito da razão nos obriga a estipular unidade, identidade, duração, substância, causa, materialidade, ser, vemo-nos enredados de certo modo no erro, *forçados* ao erro” (NIETZSCHE, Friedrich. **Crepúsculo dos ídolos**: ou como se filosofa com o martelo. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Cia. das Letras, 2006a, III, §5).

<sup>225</sup> NIETZSCHE, *Crepúsculo dos ídolos*, III, §6.

<sup>226</sup> NIETZSCHE, *Crepúsculo dos ídolos*, III, §6.

<sup>227</sup> Cf. FINK, *La filosofía de Nietzsche*, 176.



permaneceu cativa do idealismo e propensa à repetição e conservação. Uma arte trágica, tal como Nietzsche a compreende, se moveria sob o movimento cósmico de criação e transformação, encontrando sua alegria no ultrapassamento, no desafio às idealidades e ao destino, porque entende a continuidade do devir e suas transformações como única necessidade.

### 2.2.2 *Vontade de potência e a afirmação da Terra como jogo do devir*

Em suas obras da maturidade Nietzsche acrescenta a noção de *vontade de potência* (*Wille zur Macht*) ao escopo das reflexões estéticas e cosmológicas que predominaram na juventude. Esta noção pode ser interpretada como um modelo interpretativo que tem a função de colocar em evidência que a relação tensa e agonística que se dá entre a multiplicidade de impulsos, ocorre visando a superação, e não a permanência. Tal como um jogo, a *vontade de potência* não visa ser útil à manutenção, ela é expressão de "força" que sempre visa "transbordar" e "ultrapassar" a si mesma. "Não poderia ter havido um momento ideal de origem em que a força tenha existido em autoidentidade, em que ela fosse uma consigo mesma"<sup>228</sup>.

Um *quantum* de força equivale a um mesmo *quantum* de impulso, vontade, atividade – melhor, nada mais é senão este mesmo impulso, este mesmo querer e atuar, e apenas sob a sedução da linguagem (e dos erros fundamentais da razão que nela se petrificam), a qual entende ou mal-entende que todo atuar é determinado por um atuante, um "sujeito", é que pode parecer diferente<sup>229</sup>.

No texto da *Genealogia da Moral*, parece ficar bastante clara a posição de Nietzsche de que não há separação entre “essência e aparência”, ou, em outras palavras, entre força e expressão de força, "como se por trás do forte houvesse um substrato indiferente que fosse livre para expressar ou não a força. Mas não existe um tal substrato; não existe 'ser' por trás do fazer, do atuar, do devir, o 'agente' é uma ficção acrescentado à ação – a ação é tudo"<sup>230</sup>. Fica também claro que a concepção de *ser* rejeitada por Nietzsche é aquela que o identifica com uma essência, mesmo uma essência entendida como um princípio de “força” por trás de toda aparência. *Vontade de potência*, portanto, não pode ser compreendida como um princípio metafísico, separado de sua expressão. "A vontade de potência ordena, mas não como uma ação demiúrgica ou hilomórfica, que pressupõe uma passividade primal. Para Nietzsche, o que é informado não é a matéria, mas a força"<sup>231</sup>. É em meio à tensão travada num "*pólemos* de

---

<sup>228</sup> LINGIS, *A vontade de potência*, 15.

<sup>229</sup> NIETZSCHE, *Genealogia da Moral*, 36.

<sup>230</sup> NIETZSCHE, *Genealogia da Moral*, 36.

<sup>231</sup> LINGIS, *A vontade de potência*, 16.

forças", que as próprias forças se estruturam e tomam forma quando uma vontade atua sobre outra e a domina. Este "jogo de forças" seria o modelo do devir enquanto movimento contínuo de determinação a partir da primazia de impulsos que "lutam" entre si por mais potência.

Na avaliação de Heidegger, o recurso nietzschiano à noção de vontade – desenvolvido posteriormente como *vontade de potência* –, atestaria sua filiação à tradição metafísica de seu tempo, o que o teria levado a interpretar o ser enquanto *ente na totalidade* (*Seiendes im Ganzen*). Heidegger entende por metafísica o obscurecimento da questão do *ser*, do esquecimento do problema do *ser* em favor de um pensamento do ente, o que resulta numa insistente “entificação” metafísica do *ser*. Quando “o *ser* recebe a marca da presença e da constância no sentido de perduração (οὐσία) [...] começa a metafísica propriamente dita”<sup>232</sup>, observa Heidegger em sua obra sobre Nietzsche. Na avaliação de Heidegger, a tradição teria assumido a perspectiva segundo a qual o *ser* é interrogado pela questão do que um ente é (sua *essentia*), e como ele é ao se tornar uma presença de fato (sua *existentia*). É neste sentido que o caráter metafísico teria persistido na filosofia de Nietzsche enquanto *vontade de potência* (*Wille zur Macht*), uma noção que acaba por tratar a essência do ente e sua entidade como um modo de “permanência”. “A filosofia de Nietzsche é o fim da metafísica, uma vez que retorna ao início do pensamento grego assume esse início à sua maneira e assim fecha o anel formado pelo curso do questionamento sobre o ente como tal na totalidade”<sup>233</sup>. Mas vontade teria permanecido atuante como um querer direcionado ao ente, e mesmo que Nietzsche tenha empreendido uma “inversão” do Platonismo, a Vontade persiste enquanto categoria que exerce um domínio incondicionado sobre os entes. Não se trata, todavia, de um domínio egóico, i.e., de um domínio exercido pelo sujeito, mas de um domínio da própria “vontade” sobre si, sem nenhuma finalidade para além de si mesma. A vontade jogaria consigo mesma em seu “circuito eterno”, permanecendo como exercício dinâmico de si, ou remeteria ainda à noção nietzschiana de “eterno retorno do mesmo”. Segundo o diagnóstico de Heidegger, portanto, em Nietzsche haveria ainda um plano unificado entre a *essentia* (vontade de potência) que retorna sobre si mesma, e a *existentia* (eterno retorno). Tal circuito, aprisionado ao caráter relacional dos entes, explicaria o ente na totalidade como um permanecer em sua essência impulsiva, o qual coincidiria, por sua vez, com o fundamento do mundo tal como afirmado em *Além do bem e*

---

<sup>232</sup> HEIDEGGER, Martin. **Nietzsche II**. Trad. Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007b, p. 310.

<sup>233</sup> HEIDEGGER, Martin. **Nietzsche I**. Trad. Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007a, p. 362.

*do mal*: “o mundo visto de dentro, o mundo definido e designado conforme seu ‘caráter inteligível’ – seria justamente [vontade de potência], e nada mais”<sup>234</sup>.

Para Nietzsche, porém, a *vontade de potência* não deveria ser entendida como uma essência ou substrato, e sim, uma "última instância" a que podemos recorrer, e na qual podemos identificar a forma geral do movimento dinâmico, impulsivo e relacional que está na base da emergência dos entes, sejam eles físicos ou "espirituais". *Vontade de potência* não é simplesmente a potência ou força dos entes, é vontade de acréscimo, de ultrapassamento, sem direção específica, sem *telos*, mas que em meio à tensão entre impulsos conflitantes, acaba por tornar possível a produção de significados e valores. A rigor, ela, assim como o jogo, seria uma expressão identificável ao *devenir*.

Quando Nietzsche busca fundamentar a noção de *vontade de potência*, a princípio pretende orientar-se por um “retorno à natureza”, um retorno “à elevada, livre, até mesmo terrível natureza e naturalidade, uma tal que joga, *pode* jogar com grandes tarefas...”<sup>235</sup>, porque esta é a natureza que demonstra que “pode”, e que é afirmativa. Nietzsche acreditava que tal noção não deveria depender de noções exclusivamente filosóficas, de modo que buscou ancorar sua "novidade" na ciência e em fundamentos psicofisiológicos<sup>236</sup>, acreditando que a *vontade de potência* poderia ser identificada em manifestações naturais e imanentes capazes de oferecer uma contraposição à perspectiva teológica, “antinatural” e negadora do *devenir*. A incursão de Nietzsche na ciência de seu tempo ainda rende muitos debates. E, no entanto, visto que diversas concepções vigentes no final do século XIX já estão superadas em termos de sua validade epistemológica, esse debate tornou-se datado e, em grande medida, obsoleto. Aquilo que fez de Nietzsche um verdadeiro “extemporâneo” está, antes, em seu alcance especulativo, provocativo, crítico, poético e aforismático, ou seja: é seu caráter estético aliado a uma crítica afiada, que foi, e continua sendo, o grande propulsor de suas ideias em diversos meios culturais, mas com pouca repercussão nos meios científicos. Essa “mobilidade especulativa” e o caráter pouco sistemático, aliada a um tom poético/literário – o que parece cooperar para sua recepção na atualidade –, criou, inicialmente, dificuldades e empecilhos ao reconhecimento de seu potencial filosófico, já que o próprio Nietzsche parece ter relutado em ser reconhecido como um "jogador" essencialmente filosófico.

---

<sup>234</sup> NIETZSCHE, *Além do bem e do mal*, § 36.

<sup>235</sup> NIETZSCHE, *Crepúsculo dos ídolos*, IX, § 48.

<sup>236</sup> Várias exposições dão testemunho de que o interesse de Nietzsche pelos conhecimentos “naturais” se manteve até o fim de seu período produtivo, sendo ainda particularmente sintomático o fato de que, em sua última obra, *Ecce Homo*, Nietzsche tenha se referido mais vezes a si mesmo como psicólogo do que como filósofo. “Quem, entre os filósofos, foi *psicólogo* antes de mim, e não o seu oposto, o ‘embusteiro superior’, o ‘idealista’? Antes de mim não havia sequer psicologia” (NIETZSCHE, *Ecce Homo*, 150-151).

Foi a via da arte e da análise cultural, e não a da biologia ou psicologia, que levou Nietzsche a obter êxito na exposição da noção de *vontade de potência*. As expressões estéticas e culturais, com seus sentidos e símbolos, com suas criações de valores, também seriam capazes de expor a natureza dos impulsos que atuam em nós. A rigor, Nietzsche não legitima a posição que parte de uma separação estrita entre expressões naturais e culturais, porque a existência humana seria resultado do entrelaçamento fluido entre natureza e cultura. O que vem à tona como linguagem e valor, emerge como expressão de “forças naturais” constituintes, que reivindicam seu valor em função de sua potência de criar todas as coisas e de tudo destruir, de colocá-las em interação, de fundi-las ou de separá-las irremediavelmente, numa dinâmica poética que assume traços “ficcionalis”, à semelhança da arte.

O verdadeiro passo adiante efetuado por Nietzsche, estaria relacionado à transmutação da "unidade metafísica" da Vontade, proposta por Schopenhauer, em uma multiplicidade de forças dionisiacas capazes de expressarem modelos cosmológicos e estéticos. Esse modelo, portanto, não era novo, mas o mais antigo pensamento metafórico utilizado por Heráclito em sua interpretação do devir. Nietzsche vê nessa perspectiva – que soma-se ao trágico e à noção de *vontade de potência* –, um potente antídoto contra pessimismo metafísico schopenhaueriano.

Mas essa "destruição" dos fundamentos metafísicos por Nietzsche, abandonaria o humano a um ateísmo radical? A crítica nietzschiana apresentada em Zarathustra tenta dar solução apresentando um sentido positivo capaz de suprir o vazio de uma humanidade "orfã" de Deus. Zarathustra, o “filósofo” artista e “menino”, estava ciente de que o humano necessita de criações capazes de oferecerem uma autocompreensão da existência, assim como orientação e sentido. É por isso que seu martelo somente se volta contra os mitos que inspiram a renúncia aos ideais terrenos. Quando Zarathustra resolve descer da montanha para dirigir-se aos humanos reunidos na praça, antes de anunciar a "morte de Deus", oferece uma "nova meta" capaz de preencher o vazio da deidade. Como "todos os seres, até agora, criaram algo acima de si mesmos", Zarathustra lhes oferece o ensinamento do *além do homem*. E em seu ensinamento prescreve: "Fazei vossa vontade dizer: 'Que o [*além do homem*] seja o sentido da terra!"<sup>237</sup> Nunca fica claro, porém, se o *além do homem* representa realmente um anseio que visa "concretizar-se", ou se apenas é um novo mito capaz de preencher o vazio sem Deus e inspirar o humano em seu movimento de superação de si.

---

<sup>237</sup> NIETZSCHE, *Assim falou Zarathustra*, Prólogo, IV, 36.

Sobre essa “reconfiguração” da transcendência, em termos terrenos, Fink comenta em sua obra sobre Nietzsche:

O homem, esse ser que transcende a si mesmo, sempre transcendeu até agora em direção a Deus. Mas Deus significa, para Nietzsche, a síntese de toda idealidade transcendente; o homem usou e abusou da terra para adornar a imagem do além mundo. Ele tirou da terra suas cores, o ardor, as imagens com as quais adornou o reino transcendente luminoso das ideias eternas imperecíveis. Ao renunciar à terra, ele abusou dela. *O além do homem*, que conhece a morte de Deus, ou seja, o fim do idealismo perdido no além mundo, vê nele tão somente um reflexo utópico da terra, e devolve à terra o que ela emprestou e o que dela foi roubado, ele renuncia a todos os sonhos ultramundanos e se volta para a terra com a mesma paixão que antes dedicava ao mundo dos sonhos. O cume supremo da liberdade humana volta-se para a Grande Mãe, para a terra de grandes seios; nela tem o limite, o contrapeso que equilibra todas as projeções para fora. Ao reinstalar a existência humana na terra, ao fundar nela sua liberdade, [...] seio do qual surge tudo que nasce e ocupa lugar no tempo, ao fazer isso, a existência humana adquire, apesar de todos os riscos, uma estabilidade última. Onde antes estava Deus para o homem prisioneiro de sua autoalienação, se encontra agora a terra<sup>238</sup>.

Fink, como veremos em outro capítulo, parte de Nietzsche ao propor a terra como horizonte último de possibilidades e sentidos. A ideia de “jogo do mundo” (*Weltspiel*) busca restituir um protagonismo terreno, mundano, tal como anunciado por Zaratustra: “Meus irmãos, *permaneçei fiéis à terra* e não acrediteis nos que vos falam de esperanças ultraterrenas!” E Zaratustra complementa: “O mais terrível, agora, é delinquir contra a terra e atribuir mais valor às entranhas do imperscrutável do que ao sentido da terra”<sup>239</sup>. No “mundo” de Zaratustra só o jogo é soberano, pois pode justificar e santificar a vida terrena, confrontando-a com a servidão dos deveres e dos valores negadores do corpo.

De um ponto de vista ontológico, Nietzsche considera que a verdade do ente não se encontra no ser, mas no próprio devir terreno. Em *A Metafísica Nietzscheana do Jogo* (1946) Fink argumenta que Nietzsche contesta a tradição metafísica no próprio gesto de considerar o Ser como uma entidade, e não como sendo essencialmente “devir”. E acompanhamos Fink quando este entende que pode ser identificado no pensamento nietzschiano uma “ontologia do devir” subentendida em sua noção de jogo. O jogo, tal como Nietzsche o pensou, equivaleria a uma manifestação ôntica e apresentação concreta da dinâmica do ser na existência, não se reduzindo a um fenômeno da imaginação ou aparência, mas a um acontecimento mundano que, enquanto tal, ocupa tempo e espaço, além de introduzir ordenamentos próprios para a realidade. Não há, no jogo, um movimento por trás do fenômeno da aparência, mas um movimento que

---

<sup>238</sup> FINK, *La filosofía de Nietzsche*, 81.

<sup>239</sup> NIETZSCHE, *Assim falou Zaratustra*, Prólogo, III, 36.

se dá simultaneamente como impulsividade e aparecer fenomênico. O próprio dionisíaco expresso pelo jovem Nietzsche já se caracteriza como pulsão pelo devir, enquanto o impulso apolíneo institui as individualizações delimitadas que visam resistir à força transformadora do tempo. A essência da arte corresponderia à tensão e efeitos desse encontro conflitivo entre os impulsos contrários que expressam, esteticamente, a essência do mundo como alternância entre criação e destruição, o que, na filosofia madura de Nietzsche, corresponderia, por sua vez, à ideia de *vontade de potência*. Vontade de potência é o nome do movimento soberano e criador das coisas, um jogo do mundo (*Weltspiel*) que suprime toda diferenciação categorial apriorística, suprimindo também a cisão entre mundo sensível e inteligível.

A proposta nietzschiana que pode ser conduzida pela ideia de um *Weltspiel* seria de fato uma anti-metafísica ou uma metafísica que se apresenta renovada e reconfigurada? Fink avalia que o *agon* travado pelo pensamento nietzschiano em relação à metafísica tradicional, “não realiza uma destruição conceitual da metafísica, não a desmonta com os mesmos meios de um pensar conceitual do ser, e sim, repudia o conceito, luta contra o racionalismo, se opõe à violação da realidade pelo pensamento”<sup>240</sup>. Por meio de sua “declaração de guerra”, Nietzsche estaria em busca de um “novo começo”, operando intuitivamente e se expressando literariamente, o que, por si só, já contrastaria com a sistematização conceitual própria da tradição.

De qualquer modo, é possível afirmar que foi Nietzsche quem definitivamente realiza uma retomada do jogo no âmbito do pensamento contemporâneo sob uma rubrica cosmológica e heraclitiana. Uma noção de jogo em Nietzsche deve ser sempre pensada a partir de um jogo de forças que compõe o mundo, o qual se revela ao pensamento sob a mediação da *aisthesis*, e não a partir de uma racionalidade universal manifesta a um sujeito estético, tal como defendida pela filosofia kantiana. E mesmo a apresentação de um modelo ontológico que identifica os fenômenos lúdicos como decorrentes de um jogo originário do *ser*, movimento originário que antecede qualquer noção de sujeito, só parece ter sido possível a partir de uma orientação nietzschiana.

A rigor, o jogo do mundo presente na filosofia de Nietzsche consiste numa defesa enfática do caráter dinâmico e fluido de devir, de modo que uma ideia de ser somente pode encontrar algum significado no pensamento nietzschiano, quando em profunda sintonia, ou mesmo subordinação, ao jogo de forças constitutivo do devir mundano. Devir este que não necessita adquirir validade ou prestar contas a qualquer instância metafísica transmundana.

---

<sup>240</sup> FINK, *La filosofía de Nietzsche*, 10.



Nietzsche imagina os “filósofos do futuro” como aqueles que não permanecerão mais sob uma orientação metafísica ou “transcendental” baseada num “pensamento de dois mundos”, pois estes “espíritos livres” estariam dispostos a destruir as “velhas tábuas”, inaugurando para si novos espaços de criação em um mundo não cindido. Tal postura condiz com o dito de Zaratustra: “Para o jogo da criação é preciso dizer um sagrado ‘sim’: o espírito, agora, quer a *sua* vontade, aquele que está perdido para o mundo conquista o *seu* mundo”<sup>241</sup>. Que mundo é este que ainda estaria por ser conquistado? É aquele mundo que deve libertar-se dos ordenamentos “eternos” para poder fundar a si mesmo, segundo sua própria dinâmica e regras, e em sintonia com a ordem cósmica de criação e destruição. Este mundo “terreno”, o mundo do devir, seria aquele que de fato foi esquecido pela tradição do pensamento.

### 2.3 O jogo como modelo de compreensão cosmológica

“Neste mundo, só o jogo do artista e da criança tem um vir à existência e um perecer, um construir e um destruir sem qualquer imputação moral em inocência eternamente igual. E, assim o fogo eternamente ativo, constroem e destroem com inocência, e esse jogo joga-o o [*aion*] consigo mesmo” F. Nietzsche – *A filosofia na época trágica dos gregos*<sup>242</sup>

O potencial do jogo como termo mediador da compreensão filosófica talvez jamais tenha superado aquilo que foi expresso por Heráclito no emblemático fragmento 52, a mais antiga intuição filosófica a oferecer uma compreensão lúdica do devir. Nesse fragmento, Heráclito expõe que “tempo [*aion*] é criança brincando, jogando: de criança o reinado”<sup>243</sup> (αἰὼν παῖς ἐστὶ παίζων, πεττεύων· παιδὸς ἢ βασιληΐης). De modo geral, o termo *aion* tem originalmente o sentido de “força vital”, referindo-se também a uma imagem móvel da eternidade<sup>244</sup>, representação da amplitude do tempo aberto às determinações. A figura de uma criança em seu jogar/brincar pode ser interpretada de muitas maneiras – como bem observa Fink, no seminário que ministrou sobre Heráclito e junto a Heidegger –, porque a escrita heraclitiana “possui uma polissemia interna e uma polidimensionalidade tal que não podemos ordená-la univocamente em um sistema de referências qualquer. É uma linguagem que oscila

---

<sup>241</sup> NIETZSCHE, Friedrich. **Assim falou Zaratustra**. Trad. De Mário da Silva. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007b, p. 53.

<sup>242</sup> NIETZSCHE, Friedrich. *A filosofia na época trágica dos gregos*. In: **Os pré-socráticos**. Trad. Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: Nova Cultural, 1989, p. 49.

<sup>243</sup> HERÁCLITO, *Fragmentos*, p. 93.

<sup>244</sup> José Cavalcante de Souza, em anexo à sua tradução do aforismo 52 em *Os pensadores*, observa que no grego *aion* é “um nome próprio, de uma entidade alegórica, filho de Cronos e ‘Filira’” e seu primeiro sentido seria “tempo sem idade, eternidade”. HERÁCLITO, *Fragmentos*, p. 93.



entre termos poéticos, sentenciosos e de sonoridade ambígua, com atrevimento extremo de pensamento<sup>245</sup>. Tais "atrevimentos" metafóricos e enigmáticos de Heráclito também se apresentam em outros fragmentos que apontam uma compreensão do *cosmos* também em termos agonísticos, i.e., enquanto fruto de uma "disputa" originária promotora do fluxo de criação de destruição.

A perspectiva heraclitiana de compreensão cosmológica estava em sintonia com as narrativas cosmogônicas e teogônicas gregas, provindas de uma tradição pré-filosófica que associava o *cosmos* à ludicidade e às disputas (*pólemos*) entre diferentes forças atuantes sob as máscaras das divindades<sup>246</sup>. Tais narrativas expunham um jogo de forças entre as divindades, visando uma supremacia sobre os elementos da *physis*. Humanos e deuses estariam submetidos a esse mesmo caráter relacional cósmico, sendo Zeus, não apenas a mais poderosa e arbitrária das divindades, mas também aquela que mais joga. M. Spariosu (1989) observa que, de modo geral, os helenos do período arcaico acreditavam que

Zeus espalha destinos ou sorteia o bem e o mal entre os homens, não de acordo com qualquer princípio de jogo limpo, longe de uma justiça divina, mas de acordo com seus próprios caprichos. Essa crença também explica por que sortear ou lançar dados é uma maneira comum de administrar a justiça nas sociedades arcaicas. A queda de dados tem pouco a ver com o acaso no nosso sentido da palavra: ela simplesmente revela a vontade arbitrária dos deuses aos quais os homens devem se submeter por causa de seu poder inferior. A necessidade e o acaso arcaicos são, portanto, intercambiáveis, sendo formas humanas de experimentar o jogo do poder cósmico, no qual os homens têm um papel subordinado e limitado<sup>247</sup>.

Os fragmentos de Heráclito refletiam a historicidade das relações experimentadas na vida dos gregos. Nesta perspectiva, o caráter livre e arbitrário – tal como aquela da criança ao lidar com seus brinquedos –, não era estranho ao modo de condução da própria vida, o que se refletia ainda nos conflitos pré-rationais (*éris*) e nas guerras (*pólemos*). “É necessário saber que a guerra é comum ou um direito compartilhado [*dike*] de estar em contenda, e que todas as coisas acontecem por contenda e necessidade [*ananke*]”<sup>248</sup>. Estes traços de suas relações são responsáveis pelas mudanças ou pela estabilidade da ordem física. Somente mais tarde é que

---

<sup>245</sup> HEIDEGGER, Martin; FINK, Eugen. **Heráclito**. Trad. Raúl T. Martinez. Ciudad de México: FCE, 2017, p. 10.

<sup>246</sup> A gratuidade e arbitrariedade das ações e disputas – expressas em textos do período arcaico – parecem reger todas as relações entre humanos e deuses. Os heróis homéricos desafiam limites e nunca está claro se podem ou não removê-los, pois as hierarquias que se formam abaixo de Zeus, nunca estão verdadeiramente solidificadas. Humanos e deuses arriscam-se tentando melhorar seu “destino” em competições e rivalidades que expressam força física, astúcia, impetuosidade e violência, ou seja, as mesmas competências exigidas na guerra. Numa convivência instável, tanto o valor como o destino poderiam ser de algum modo postos “à prova” sem regras que pudessem salvaguardar o processo e sem garantias de que não haveria a interferência arbitrária das divindades.

<sup>247</sup> SPARIOSU, *Dionysus Reborn*, 15.

<sup>248</sup> SPARIOSU, *Dionysus Reborn*, 13.

“a noção do mundo físico como uma rede de poderes [*dunameis*] em jogo é cada vez mais separada de seu contexto antropomórfico e se transforma em abstração. Conseqüentemente, o jogo agonístico das forças físicas se torna cada vez mais abstrato, impessoal e objetivo”<sup>249</sup>, observa Spariosu (1989). Nesse contexto de relações instáveis e perigosas, a ideia de disputas conduzidas por meio de ordenamentos regrados e finalidades acordadas, tal como ocorre no substituto do *pólemos*, o *agon*, parece ter sido recebida com alento.

O caráter agonístico que Heráclito atribuiu ao devir, apresenta-se de modo mais explícito nos fragmentos de número 8 que diz: "o contrário é convergente e dos divergentes nasce a mais bela harmonia, e tudo segundo a discórdia"<sup>250</sup> (Τὸ ἀντίξουν συμφέρον καὶ ἐκ τῶν διαφερόντων καλλίστην ἄρμονίαν καὶ πάντα κατ' ἔριν γίνεσθαι). A mesma perspectiva é complementada pelo fragmento 53: “o combate é de todas as coisas pai, de todas rei; e uns ele revelou deuses, outros, homens; de uns fez escravos, de outros livres” a uns revelou deuses, outros, homens, a alguns livres, outros escravos”<sup>251</sup> (Πόλεμος πάντων μὲν πατήρ ἐστι, πάντων δὲ βασιλεύς, καὶ τοὺς μὲν θεοὺς ἔδειξε τοὺς δὲ ἀνθρώπους, τοὺς μὲν δούλους ἐποίησε τοὺς δὲ ἐλευθέρους). Tais fragmentos não atribuem um *telos* específico para esse "agon cósmico", dando a entender que essa relação constitutiva era completamente arbitrária e amoral. De modo similar, esse “jogo de contrários” já estava presente na ideia de *ápeiron* de Anaximandro, que interpretou a “massa cósmica”, indefinida e indestrutível, como a unificação tensa de elementos “contrários” como o frio e o calor, o úmido e o seco que, ao tensionar e combater entre si, constituíam todos os seres finitos.

O caráter agonal da cultura grega foi progressivamente assimilando uma perspectiva menos arbitrária e de menor embate "físico", para constituir disputas mediadas pelo *logos* (λόγος). Tal movimento acabou por imprimir um traço "intelectual" numa sociedade que era essencialmente guerreira. O jogo foi, desta forma, associado mais comumente à *paidiá* – talvez pelo fato de que nela caberia a impetuosidade e arbitrariedade pré-lógicas, compatíveis com o domínio infantil, mas não com o crescente predomínio do *logos*. A emergência de uma dialogicidade mais abstrata, que se consolidou mais fortemente a partir da influência socrático-platônica, coincidiu com uma progressiva “racionalização” do *agon* e com o surgimento de um pensamento orientado para a dialogicidade constituinte de um *ethos*. Com isso, a concepção de um *cosmos* que joga em termos da *physis* e de forças contrárias constitutivas, passa a ser substituída pela concepção de *cosmos* como uma ordem eterna e imutável do Ser.

---

<sup>249</sup> SPARIOSU, *Dionysus Reborn*, 13.

<sup>250</sup> Cf. HERÁCLITO, *Fragmentos*, 88.

<sup>251</sup> HERÁCLITO, *Fragmentos*, 93.

A associação entre o *agon* grego e o desenvolvimento de uma visão cosmológica já estava presente nos estudos de alguns helenistas alemães, coube a Nietzsche, porém, enfatizá-la como elemento fundamental à compreensão do *cosmos* desenvolvida pelos gregos do período “trágico”. Nietzsche pode ser considerado o maior promotor do pensamento heraclítico, atribuindo ao pensador de Éfeso a originalidade de uma cosmologia mediada por um *jogo do mundo* (*Weltspiel*), um “jogo de Zeus” no qual prevalece a eterna inocência do artista e da criança<sup>252</sup>. Na virada do século XVIII para o XIX, a visão de um *Weltspiel* “não capturado” por uma racionalidade universal, mas fruto de um jogo de forças que nos jogam de modo impulsivo e irracional, já constituía uma perspectiva interpretativa do pensamento *romântico*, estando também presente no pensamento de Schopenhauer.

Para Nietzsche, Heráclito foi o pensador trágico por excelência e primeiro precursor de sua “filosofia dionisíaca”, e em cuja proximidade dizia sentir-se mais “bem disposto do que em qualquer outro lugar”. A visão heraclítica de um “jogo do mundo” como devir “inocente” e “justo” do αἰὼν, parece iluminar todo o percurso filosófico de Nietzsche.

A afirmação do fluir e *do destruir*, o decisivo numa filosofia dionisíaca, o dizer Sim à oposição e à guerra, o *vir a ser*, como radical rejeição até mesmo da noção de “Ser” – nisto devo reconhecer, em todas as circunstâncias, o que me é mais aparentado entre o que até agora foi pensado<sup>253</sup>.

Heráclito seria um “aliado” do *agon* empreendido por Nietzsche contra a concepção de “Ser” assentada na imobilidade do mundo e da alma humana, a qual se mostraria incompatível com uma concepção de *mundo* e de humano como *vir a ser*. Tal “medida de *ser*” avaliaria a realidade mundana como um “jogo de aparências”, como um “não-ser” a ser redimido por meio de uma expiação moral da existência. Alguns tipos como o asceta, o religioso e o filósofo metafísico, estariam alinhados a esta perspectiva niilista negadora do *mundo* e da experiência da corporeidade mediada pela *aisthesis*. Contra estes, Nietzsche contrapõe tipos afirmativos como o espírito livre (*freie Geister*), o artista e a criança. Este último representaria o gérmen da criação presente desde o âmbito antropológico até o cosmológico, o αἰὼν heraclítico conectaria o jogar/brincar humano ao jogo autoengendrador do *cosmos*.

Sob a inspiração da cosmologia heraclítica que associou o modo de ser do *mundo* às manifestações agonísticas gregas, Nietzsche também atribui ao *cosmos* uma prevalência

---

<sup>252</sup> Cf. NIETZSCHE, *A filosofia na época trágica dos gregos*.

<sup>253</sup> NIETZSCHE, Friedrich. **Ecce Homo**: como alguém se torna o que é. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Cia das Letras, 2008, p. 62.

lúdico/agonística. Sobre essa perspectiva presente no pensamento nietzschiano, Luis Guervós (2011) observa:

O que se manifesta como traço essencial e fundamento vital do povo grego é a centralidade do *impulso agonal*, da justa (*weltkampf*), do impulso agonístico competitivo. Mas o motivo do *agon* adquire maior relevância quando Nietzsche o relaciona ao tema do *jogo*, deixando de ser um princípio puramente ético para se tornar um princípio *estético* da criação do mundo e fundamento de uma cosmodicéia que rechaça a interpretação teleológica da metafísica tradicional<sup>254</sup>.

A visão nietzschiana do mundo grego parece fundamental para qualquer consideração contemporânea de uma perspectiva cosmológica. Pois foi Nietzsche quem deu ênfase à ideia de que toda "configuração", inclusive aquele que se manifesta na arte e na filosofia, deve ser compreendida a partir da prevalência de um *jogo do mundo* (*Weltspiel*): um jogo estético e agonístico de criação que perpassa desde o *cosmos* até o criador humano, o artista, que ao livrar-se de todo *telos* moral, entraria em sintonia com um "livre jogar" atribuidor de tempo e espaço para suas criações, à semelhança daquilo que promove o *aion* (αἰὼν).

Em *A filosofia na era trágica dos gregos*, Nietzsche enfatiza o traço agonal do pensamento de Heráclito, que teria concebido o *mundo* como sendo essencialmente movimento e mudança, em perpétuo fluxo agonístico e cosmogônico.

Todo vir a ser se faz da guerra entre opostos: as qualidades definidas, que a nós parecem persistentes, expressam apenas a preponderância momentânea de um dos combatentes, mas a guerra não termina com isso; a contenda continua pela eternidade. [...] Somente um grego estaria na posição de encontrar essa representação como fundamento de uma cosmodicéia; é a boa Éris de Hesíodo, transfigurada em princípio de mundo, é o pensamento competitivo do indivíduo e do Estado gregos, dos ginásios e palestras, dos artísticos *agonai*, das disputas dos partidos políticos e das cidades entre si, generalizado ao extremo, de modo que as engrenagens do cosmo girassem nele<sup>255</sup>.

Um "agon cósmico" renovaria constantemente o *vir a ser* e o perecer, tal como a representação do fogo eterno, que aumenta e diminui sua intensidade e que reflete, assim, as disputas e suas conseqüentes flutuações desencadeadas no interior da sociedade e cultura gregas. A cosmologia heraclitiana entende os movimentos e a dinâmica sociocultural grega, suas deflagrações de conflitos e suas tréguas, seus jogos e rivalidades olímpicas, como uma espécie de reflexo, como um espelho que reflete as manifestações de um fogo eterno, como o

---

<sup>254</sup> GUERVÓS, Luis E. Santiago. A dimensão estética do jogo na filosofia de F. Nietzsche. In: **Cadernos Nietzsche**, São Paulo, n. 28, p. 49-72, 2011, p. 53-54.

<sup>255</sup> NIETZSCHE, Friedrich. **A filosofia na era trágica dos gregos**. Trad. Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre: L&PM, 2017, § V.

constante fluxo da vida e do mundo, que aumenta e diminui em intensidade, mas que nunca se apaga. O fogo e suas transformações fluem na “temporalidade” (*aion*) e são a metáfora do grande jogo cósmico de constituição, de criação e destruição. Tal imagem simbólica é privilegiada por Nietzsche numa perspectiva estética e associada mais às figuras da criança e do artista do que à proeminência dos guerreiros e atletas olímpicos. A visão nietzschiana dos gregos é certamente uma visão de artista, mais do que de filólogo ou historiador, talvez pelo fato de que, em sua perspectiva cosmológica, ele entende o *cosmos*, em seu devir, como uma grande “obra de arte”.

E, do mesmo modo que a criança ou o artista brincam, brinca também o fogo eternamente vivo, construindo e destruindo, sem culpa – e esse jogo o *aion* joga consigo mesmo. Transformando-se em água e terra, ele constrói – como uma criança que faz castelos de areia na praia –, constrói e destrói; de tempos em tempos, recomeça o jogo do início. Um instante de satisfação: então ele é novamente tomado pela necessidade, assim como a artista é forçado por necessidade a criar. Não é um impulso sacrílego, mas o sempre renovado impulso de brincar que invoca novos mundos à existência. A criança, por vezes, deixa de lado o brinquedo: mas logo recomeça a brincar inocentemente. Porém, assim que começa a construir, encaixa e monta e modela de acordo com leis e ordenações que lhe são próprias<sup>256</sup>.

Essa visão lúdica, estética e agonística, oferece uma concepção unitária, mas não uniforme, do encontro entre céu e terra, segundo a qual eles se espelham mutuamente em seu fluir, como o fogo da criação e destruição. A constatação de um predomínio do fluxo contínuo de impermanência e constante mutação não foi suficiente para abalar o mundo grego pré-socrático, visto que sua “alegria trágica” os tornou capazes de aceitar a luta e a multiplicidade “como necessidade e jogo, antagonismo e harmonia [que] devem emparelhar-se para constituição da obra de arte”<sup>257</sup>. Nietzsche reflete: se a Heráclito fosse perguntado sobre sua visão cosmológica do fogo eterno, da seguinte maneira: “Por que o fogo não é sempre fogo, por que ele é ora água, ora terra? Heráclito responderia, apenas, ‘Trata-se de um jogo; não leve tão a sério, e acima de tudo, não moralmente’”<sup>258</sup>. Essa intuição cosmológica “trágica” não possuiria verdades ou valores universais, porque para Nietzsche, a “verdade” é um discurso que está continuamente emergindo do embate, do reposicionamento de seu “jogo”.

Ao concluir as reflexões de *A Filosofia na Era Trágica dos Gregos*, Nietzsche fecha um circuito – que vai desde a afirmação inicial de Tales de que “tudo é um”, até a apresentação

---

<sup>256</sup> NIETZSCHE, *A filosofia na era trágica dos gregos*, § VII.

<sup>257</sup> NIETZSCHE, *A filosofia na era trágica dos gregos*, § VII.

<sup>258</sup> NIETZSCHE, *A filosofia na era trágica dos gregos*, § VII.

do *nous* por Anaxágoras –, de modo a reforçar a perspectiva que interpreta o *mundo* como um trágico “jogo cósmico”.

Aqui poderíamos decerto nos perguntar o que poderia ter ocorrido ao *nous*<sup>259</sup>, assim de repente, para que começasse a impulsionar um pontículo material qualquer dentre aqueles inumeráveis pontos, fazendo-o girar qual um redemoinho dançante, e por que não começou a fazê-lo antes. A isso, Anaxágoras responderia: ele tem o privilégio da arbitrariedade, ele pode começar em qualquer momento, ele depende de si, enquanto todo o resto é determinado de fora. Ele não tem nenhuma obrigação e, portanto, também nenhuma finalidade a qual esteja forçado a perseguir; se começou com esse movimento e estabeleceu para si uma finalidade, isso foi, no entanto, apenas – a resposta é difícil, completaria Heráclito – um *jogo*.

Essa parece ter sido a solução última, a saída que sempre esteve na ponta da língua dos gregos<sup>260</sup>.

A perspectiva trágica e estética, tal como desenvolvida por Nietzsche em sua análise desse período grego, conflui para a visão de que “tudo é um jogo”, e de que o humano não representa o centro desse jogo, mas aí atua apenas como aquele que compartilha da “vocação” cósmica de “criar/jogar”. Nessa primeira filosofia grega, louvada por Nietzsche, o devir cósmico ocupa o centro do “palco” na apresentação de um *Weltspiel*, e o humano é apresentado apenas como um coadjuvante que se conduz de acordo com a regência de forças cósmicas.

Eugen Fink vê na interpretação de Nietzsche do devir uma perspectiva ontocossmológica que não estaria disposta a pensar o *ser* do ente, mas, ao contrário, teria identificado o *ser* ao *devir*. Em *A Metafísica Nietzscheana do Jogo* (1946) Fink argumenta que o pensamento nietzschiano contesta a tradição metafísica no próprio gesto de considerar o Ser não como uma entidade, mas como sendo essencialmente “devir”. A sua “metafísica” seria, portanto, uma “ontologia do devir” que se deixaria expor através da noção de jogo. Nesse sentido, Nietzsche seria o anunciador de “uma nova experiência originária do ser” que entende o tempo, à semelhança de Heráclito, como fluxo de criação e destruição, e horizonte de todo *ser*. “O ser é ter-sido, estar no devir, e perecer. [...] O devir, entendido como temporalidade, é o que torna o ente possível. Mas, enquanto possibilitador do ente, aquele devir originário é também o que consome e destrói”<sup>261</sup>. Fink lembra que Nietzsche interpretou o tempo (*aion*) como a concomitância e o entrelaçamento entre *surgir* e *perecer*, i.e., “um construir e um destruir sem qualquer imputação moral”, inocente como o “fogo eternamente vivo”, um “jogo que o *aion*

---

<sup>259</sup> Anaxágoras determinou o *nous* como princípio cósmico inteligente, eterno e ilimitado, capaz de ordenar os elementos materiais que compõem o universo.

<sup>260</sup> NIETZSCHE, *A filosofia na era trágica dos gregos*, § XIX.

<sup>261</sup> FINK, Eugen. A metafísica nietzscheana do jogo. Trad. Anna Luiza Coli, Giovanni Jan Giubilato, José Fernandes Weber. In: **Phenomenology, Humanities and Sciences**. Curitiba, vol. 1, n. 3, p. 519-524, 2020b.



joga consigo mesmo”<sup>262</sup>. Nesse sentido, a atividade da criança e do artista consiste na “autêntica atividade metafísica da vida”.

Criança e artista são o modelo ôntico para o conceito ontológico nietzschiano de jogo. O que isso significa? O ser do devir que governa o mundo é definido tendo em vista o ser da criança e do artista que se encontram fenomenicamente no mundo. Assim como eles jogam, joga também o *Aion*. [...] O modelo ôntico do jogo infantil-artístico serve, para usar uma expressão de Heidegger, como “indicação formal” da natureza ontológica do jogo<sup>263</sup>.

Essa exposição prepara o caminho para uma das principais teses de Fink, qual seja, a de que o jogo, como fenômeno, guarda uma correspondência e "apresenta" o caráter geral do devir mundano. Essa “reconfiguração” metafísica poderia ser compreendida à luz de uma perspectiva cosmológica, porque Nietzsche havia concebido o ente, e o próprio ser, como submetidos à amplitude do *mundo*, i.e., como intramundanos.

Para Fink, na interpretação nietzschiana “não há mais, antes de tudo, compreensão do ente pelo ser, mas intelecção de todo ente *à luz do mundo*, à luz da amplitude cósmica, à luz do jogo onipotente pelo qual a todo ente são fixados limites, aspecto, tempo e espaço.”<sup>264</sup>. O existente humano, envolto desde sempre neste jogo cósmico, tomando nele parte a todo instante, torna-se verdadeiramente mundano à medida em que está vinculado a este “contorno dos contornos”, intimamente conectado a ele “como um filho à sua mãe”. É nesta condição que toma consciência de sua finitude, e desassossega-se, “projetando-se” para além, seguindo os anseios da alma por plenitude e transcendência. A experiência da finitude leva ao anseio pela infinitude. Mas o horizonte do ser estaria enraizado no *mundo*, no qual as possibilidades podem vir a ser, pois a Terra, muito além do simples planeta em que vivemos, é o “fundo criador do qual surgem e brotam todas as coisas”. Mas qual seria, em tudo isso, o ente mais autêntico? “É a *physis*, a unidade contraposta de iluminação e ocultamento, de céu e terra, ou, para dizer com uma palavra: o mundo soberano que outorga espaço e tempo, o ser que acolhe em si o ‘devir’?”<sup>265</sup> O *mundo* como o "ser" que acolhe em si o "devir", e que pode ser "compreendido" quando se "reflete" no jogo, um símbolo do poder configurador dos "circuitos" relacionais intramundanos. Esta é uma tese de inspiração nietzschiana proposta por Fink, a qual entendemos como uma fórmula modelar cosmológica capaz de apresentar a amplitude dinâmica do devir. Esta "fórmula" já estava presente na filosofia desde Heráclito, porém, foi

---

<sup>262</sup> NIETZSCHE, *A filosofia na época trágica dos gregos*, 49.

<sup>263</sup> FINK, “A metafísica nietzscheana do jogo”, 522.

<sup>264</sup> FINK, *La filosofia de Nietzsche*, 126-127.

<sup>265</sup> FINK, *La filosofia de Nietzsche*, 171.



suplantada pela recusa em aceitar a impermanência do devir como um fundamento que pode guardar uma correspondência com o *ser*.

Seria possível que toda a realidade estivesse assentada no estatuto da impermanência, ou o ente autêntico estaria num além-mundo, num âmbito de coisas eternas, das quais as coisas terrenas seriam somente cópias fraudulentas? Esta questão, observa Fink, está posta numa encruzilhada da história da filosofia que conduziu ao preterimento do pensamento do *mundo* em favor do reino inteligível, eterno e perfeito. Esse esquecimento do *mundo* acabou por converter boa parte do pensamento filosófico em teologia. “O que no princípio se concebia como *mundo*, se transforma, agora, em um ente, em Deus, ao qual designaram os traços da infinitude, da onipotência, etc., com os quais se expressava, antes, originariamente o ser do *mundo*”<sup>266</sup>. A ideia de um Absoluto ideal, estável e imperecível, desvalorizou as experiências sensíveis, assim como promoveu avaliações morais hostis ao *mundo*.

Fink lembra que Nietzsche havia nos advertido do seguinte: em nome de um “instinto de verdade” julgou-se poder contornar o âmbito dos sentidos e do *vir a ser* ancorando o conhecimento numa suposta estabilidade transmudana. Essa via, porém, “conduz ao erro muito mais profundamente do que a confiança ingênua nos sentidos”<sup>267</sup>. O maior dos erros, como Fink pôde aprender com Nietzsche, estaria nesse distanciamento ideal entre “mundo verdadeiro” (elevado, divino) e “mundo aparente” (decaído, terreno), que transformaria qualquer diferença ontológica numa diferença teológica, o que acabou por suplantando qualquer iniciativa de compreensão do *cosmos* ou da *physis*, que não fosse mediada pela divindade ou idealidade eterna. Ao propor uma inversão dessa metafísica, Nietzsche não pretendia “absolutizar” a esfera das coisas finitas e terrenas, mas conceber o seu fundamento como *devir*, como *vontade de potência* e *eterno retorno do mesmo*, os quais “não estão diretamente dados nas coisas como algo que simplesmente está ali, mas como algo que só se revela a um pensar essencial, que transpassa a aparência”<sup>268</sup>. A vontade de potência e o eterno retorno não estão “por trás do mundo”, mas implicados nele, como a força essencializadora que promove as individuações que emergem no fluir desse jogo do *mundo* (*Weltspiel*), e depois passam.

Em seu aprofundamento da especulação cosmológica, Fink questiona se a constituição do mundo lúdico pode trazer consigo a centelha dos poderes constitutivos do *mundo*. Se assim for, “Não devemos pensar para além do humano?”, de modo a questionar se o jogo não se relacionaria também com o poder constitutivo do *mundo*, sendo algo relacionado também com

---

<sup>266</sup> FINK, *La filosofía de Nietzsche*, 173.

<sup>267</sup> FINK, *La filosofía de Nietzsche*, 174.

<sup>268</sup> FINK, *La filosofía de Nietzsche*, 175.

o *sobre-humano* [*Über-menschlichen*]?<sup>269</sup>. Seria o jogo de fato um fenômeno que faz refletir, no comportamento humano, i.e., numa esfera antropológica, o movimento *mundano* da constituição? “Precisamente, como é o caso que um problema humano, o jogar humano, possa ser também mundano – e como um problema mundano pode apontar para o ser humano?”<sup>270</sup>, pergunta-se Fink. A pergunta pelo “movimento total” do espaço/tempo do *mundo*, de emergência, atualização e declínio dos seres, inclusive do ser que nós mesmos somos, poderia partir de uma abordagem do mundo lúdico?

Agora, para “interpretar [*deuten*]” o movimento total da realidade do mundo em analogia ao jogo humano, talvez se possa dizer que o conceito de “mundo lúdico” significa principalmente um símbolo especulativo. Seria uma questão de transferência de estruturas pertencentes a uma encenação específica da vida humana para o todo mundano de todos os seres, uma questão de uma meta-esfera, uma metáfora – de fato uma questão de correspondência entre um ser do mundo interior e o próprio *mundo*<sup>271</sup>.

Qualquer conceituação dos traços essenciais do jogo e da busca por uma unidade conceitual nesse fenômeno, deve partir da consideração do caráter *ludens* humano e de sua capacidade criativo-*poiética*, em um sentido simbólico. Que sentido cósmico poderia ter a dimensão do imaginário? “Ele forma um campo delimitado em meio às demais coisas? Seria, por acaso, a estranha terra do irreal o lugar de uma alta representação do tomar forma das essências de todas as coisas em geral?” Para Fink, o mágico reflexo do mundo lúdico constitui um conceito especulativo que representa a fórmula intramundana e conceitual do *mundo* para representar o sentido de seu ser através de um “modelo” mediador de nossa compreensão filosófica. Já conhecemos o que representou

A água para Tales, a luz para Platão, o Espírito para Hegel e assim sucessivamente. Mas a força iluminadora de um tal modelo não depende, porém, da escolha arbitrária de cada pensador – mas, de fato, se sujeita de maneira decisiva à possibilidade de o todo do ser refletir-se a partir de si mesmo repetidamente em um único ente. Ali onde o *cosmos* repete metaforicamente sua constituição, sua estrutura e seu plano arquitetônico em uma coisa intramundana, desponta um fenômeno-chave para a filosofia, a partir de qual é possível desenvolver uma interpretação especulativa do mundo<sup>272</sup>.

O jogo, assim, seria portador de um potencial simbólico para expressar o ser do ente na totalidade. “Por acaso torna-se o jogo o espetáculo metafórico do todo? Torna-se uma metáfora iluminadora e especulativa do *mundo*?”<sup>273</sup> Esse é o audacioso pensamento presente em

---

<sup>269</sup> Cf. FINK, *Oase des Glücks*, 24.

<sup>270</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 46.

<sup>271</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 42.

<sup>272</sup> FINK, *Oase des Glücks*, 28.

<sup>273</sup> FINK, *Oase des Glücks*, 28.

Heráclito e Nietzsche, e que Fink busca retomar em sua especulação cosmológica: o problema filosófico da totalidade do devir mundano sendo aprofundado pela mediação do jogo humano, como símbolo e “fragmento” das estruturas constitutivas da totalidade. Tais estruturas, especula Fink, poderiam replicar-se na “realidade imaginária” do jogo, de modo a articular a pergunta pelo *unum* (o ente na totalidade, o *mundo*) à pergunta pelo *ens* (a “coisidade” da coisa, o ente), como problema da relação entre o todo e suas partes dentro do circuito intramundano, o que poderia ser replicado para a compreensão filosófica de qualquer circuito relacional autoconstituente e autorregulador.

Fink entende que não há dependência alguma do *mundo* em relação ao humano, apenas o contrário é verdadeiro. A totalidade cósmica é ao mesmo tempo o todo e suas partes, i.e., o recorte espaço-temporal do agora em que o *mundo* se manifesta como o que dá espaço [*Raumgebende*] e tempo [*Zeitlassende*] à existência. Toda a possibilidade de ser está fundada no *mundo*, e nós podemos “existir” por meio de uma profunda sintonização com ele. É por isso que Fink aponta o existente humano como o “mais mundano dos seres”, sendo aquele que pode compreender-se através de um poder de constituições lúdico/poiéticas que tem sua “origem” no *mundo*. O *ser* se manifesta no ente na medida em que ele é um agora do *mundo*, ele de fato não se mostra, mas quando sua manifestação se deixa “entrever” por meio de um ente que é agora no mundo, aí emerge a “verdade”. Ela, a verdade, não tem seu estatuto no “ser humano”, “mas o ser humano tem seu ‘lugar’ notável e pensativo - que não é determinável em nenhum sistema objetivo de posicionamento - na revelação e temporalização do *mundo*”<sup>274</sup>. Seria o existente humano esse ser paradoxal que, estando submetido à corrente do *cosmos*, pode ainda “retratar” em sua existência um devir tal como aquele que “compreende” associado ao “*ser* do *mundo*”? No limite, Fink identifica o “todo do Ser”, com o próprio *mundo*, que é um Ser múltiplo e um Ser uno ao mesmo. “O mundo/totalidade é o primeiro e o último todo, que está à frente de todas as coisas individuais e também está acima de todas elas”<sup>275</sup>. Fink entende que vivemos no fluxo do *mundo*, em meio à multiplicidade, e apenas brevemente nos ocupamos de algo de modo que este algo se torne profundo para nós por meio de uma “compreensão filosófica”. Nesses casos excepcionais, ainda permanecemos em meio à multiplicidade mundana, mas voltamos nossa atenção para ela de modo especial, percebendo o modo como o “todo” ressoa no meio dela, “brilhando” no “microcosmo” que constitui cada jogo mundano.

---

<sup>274</sup> Cf. FINK, *Play as symbol of the world*, 70.

<sup>275</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 120.

“Este é o encanto mais primordial: o poder inominável da totalidade surge em meio às coisas frágeis”<sup>276</sup>.

## 2.4 O jogo como "modelo" ontológico em Heidegger e Gadamer

Um "modelo" ontológico de jogo, no sentido que pode ser encontrado nas filosofias de Heidegger e Gadamer, deve ser considerado a partir da interpretação de que os modos de ser (*Seinsmodi*) do *Dasein* se "orientam" por meio de uma peculiar abertura (*Offenheit*) e caráter extático de sua *ex-sistencia* (*Ek-sistenz*). Em seu desenvolvimento de uma *metafísica do Dasein*, Heidegger entende que o existente humano é aquele que, "saindo de si", pode transcender os entes encontrando-os no "aberto do mundo". Sua *ex-sistência*, portanto, consiste nesse movimento de vinculação (*Bindung*) de seu ser com o mundo. Ser-no-mundo consiste no caráter prévio e incontornável da *mundanidade* (*Weltlichkeit*) do *Dasein*, i.e., se daria nesse jogo de "ultrapassamento" dos entes em direção da "formação de mundo" (*Weltbildung*). O *Dasein* existe, portanto, através da conformação de "tempo e espaço" no qual pode compreender os entes (que ultrapassou), compreender-se em meio aos entes (pois "distanciando-se" ainda só pode "ser" junto a eles), e compreender o ente que ele mesmo é (pois mesmo que transcenda, ainda permanece sendo um ente, ainda que peculiar).

Neste contexto o jogo, portanto, diz respeito ao modo como pode ser "apresentado" o caráter ontológico do circuito espaço/temporal em que o *Dasein*, ao "transcender os entes", se conduz como aquele que compreende o ser (*Seinsverständnis*) e "configura mundo". Se o jogar referido na perspectiva cosmológica aponta para um "originário jogo do mundo" enquanto termo medial que pode ser aplicado à compreensão filosófica, um modelo ontológico de jogo identifica o *jogar* ao caráter prévio e vinculativo de *ser-no-mundo*, o que – tanto para Heidegger, como também para Gadamer –, não poderia ser adequadamente compreendido através de nenhuma das ciências fácticas. Se numa perspectiva cosmológica interpretou-se que um caráter "lúdico" do *mundo* pode refletir-se no comportamento humano; numa perspectiva ontológica interpreta-se que o existente humano, enquanto aquele que "compreende o ser", reflete uma "ludicidade originária" própria do *ser*.

Uma noção ontológica de jogo é apresentada por Heidegger num período ligeiramente posterior à *Ser e Tempo* com a finalidade de investigar a relação do existente humano (*Dasein*)<sup>277</sup> para com os entes, para com o mundo, e para o com o ente que ele mesmo é. Tal

---

<sup>276</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 121.

<sup>277</sup> O termo *Dasein* já era utilizado na Alemanha desde o século XVII, indicando “presença” ou “existência”, e,

abordagem tinha o propósito de investigar o *Dasein* na concreção (*Konkretion*) de sua existência, ou seja, na condição ôntico-ontológica do humano enquanto *ser-no-mundo* (*In-der-Welt-sein*). Embora referências ao jogo estejam presentes em outros "caminhos" trilhados pelo filósofo do *Dasein*, a exposição do jogo apresentada na preleção *Introdução à Filosofia* (1928-29) pode ser considerada a mais ampla abordagem dos traços ontológicos do jogo presente no pensamento heideggeriano. Tal interpretação ontológica, acrescida pela ideia de um “jogo do ser” investigado após sua *viragem* (*Kehre*) *lingüística*, repercutiu decisivamente na hermenêutica gadameriana, assim como instigou Eugen Fink em seu ulterior desenvolvimento de um "pensamento do jogo"<sup>278</sup>.

Fora do círculo de influência heideggeriana, porém, as inquições ontológicas do jogo tiveram uma repercussão bem restrita se comparada, por exemplo, àquela gerada pela obra de antropologia filosófica de Huizinga. Apesar disso, as abordagens especificamente filosóficas que trataram do tema do jogo a partir de meados do século XX – talvez com exceção de Wittgenstein –, parecem não ignorar a perspectiva heideggeriana, de modo que dialogam, tanto com a leitura ontológica, quanto com a leitura antropológica desenvolvida por Huizinga. Ambos compartilham do interesse pela origem (*Ursprung*) do jogo, e embora encaminhem a questão de modo bastante distinto, suas trajetórias parecem se tocar quando buscam respostas para a pergunta antropológica fundamental "o que é o humano?". No § 11 de *Ser e Tempo*, Heidegger destaca a diferença de seu caminho investigativo ao indicar que sua investigação do caráter originário da cotidianidade do *Dasein* afasta-se de todo empirismo antropológico que

---

coloquialmente, também designava o “ser ou a vida das pessoas”. Este uso do termo *Dasein*, fundamental em todo pensamento filosófico de Heidegger, assume, em *Ser e Tempo*, os seguintes significados: “1. O ser dos humanos, e 2. O ente ou pessoa que possui este ser. Nas preleções, muitas vezes Heidegger se refere a *das menschliche Dasein*, ‘o *Dasein* humano’, e isto também pode significar tanto o ser dos humanos quanto o ser humano” (INWOOD, Michael. **Dicionário Heidegger**. Trad. Luísa Buarque de Holanda. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002, p. 29). Em *Ser e tempo*, Heidegger assinala que a “essência” do humano reside em sua existência, ou seja, não deriva de “propriedades” simplesmente dadas, pois se constitui através de seu “existir” como modos possíveis de ser (Cf. HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Trad. Márcia Cavalcante Schuback. Petrópolis: Vozes, 2005, § 9). Nas traduções brasileiras de *Ser e Tempo*, *Dasein* foi traduzido de duas maneiras diferentes: como *ser-aí*, ou como *presença*, sendo este último o termo utilizado na edição de *Ser e Tempo* que utilizamos, traduzida por Márcia S. C. Schuback. A escolha pela tradução do *Dasein* por *ser aí* ou *presença* tem gerado muitas controvérsias, o que pouco agregaria ao nosso tema se fossem aqui apresentadas aqui. Deste modo, optamos por usar *Dasein* na grafia original, em alemão, por se tratar de um termo já consagrado pela filosofia heideggeriana.

<sup>278</sup> Enquanto exercia o papel de assistente de Edmund Husserl, Fink foi um dos alunos ilustres que assistiu as preleções de Heidegger em Freiburg nos anos de 1928/29. Posteriormente Fink desenvolveu uma abordagem do jogo sob uma perspectiva cosmológica que dialoga com Heidegger, mas que também demarca diferenças fundamentais em relação a ele, principalmente no que diz respeito à noção de mundo, considerando que a perspectiva heideggeriana operaria num horizonte ainda subjetivo ao entender o mundo como derivação de uma “abertura” do *Dasein* ao ente na totalidade. Sobre isso, A. Coli observa: “A insuficiência da analítica existencial de Heidegger, por sua vez, estaria na consideração do mundo não em si mesmo, mas apenas enquanto o existencial que o *Dasein* abre, em sua projeção, como a possibilidade ontológica dos entes em geral” (COLI, Anna. Luiza. Notas sobre o projeto da fenomenologia meôntica de Eugen Fink. In: **Phenomenology, Humanities and Sciences**, Curitiba, v. 1, n. 3, p. 423-435, 2020, p. 427).

visa identificar as “origens primitivas” do comportamento humano. Ainda assim, Heidegger reconhece que a via antropológica pode oferecer algum “significado metodológico positivo”, porque “muitas vezes, os ‘fenômenos primitivos’ são menos complexos e menos encobertos”<sup>279</sup>.

Antes da preleção em que dá atenção especial ao jogo, Heidegger havia enfatizado na ontologia fundamental de *Ser e Tempo*, que o existente humano (*Dasein*) é aquele ente que se compreende, inicialmente, através de uma relação instrumental com os demais entes. O *Dasein*, porém, não deveria ser confundido com um ente dotado da mesma “natureza” dos entes com os quais ele lida, pois o existente humano “não é apenas um ente que ocorre entre outros entes. Ao contrário, do ponto de vista ôntico, ele se distingue pelo privilégio de, em seu ser, isto é, sendo, estar em jogo seu próprio ser”<sup>280</sup>. Além disso, o *Dasein* orienta-se, originariamente, por meio de uma pré-compreensão de ser (*Seins-verständnis*), sendo esse caráter compreensivo aquilo que possibilita comportar-se de modo peculiar em relação aos entes, assim como para com o ente que ele mesmo é.

Já em *Ser e Tempo* o *Dasein* foi apresentado como um *ser-no-mundo* (*In-der-Welt-sein*), caráter ontológico e distintivo que não pode ser compreendido simplesmente como um "ser" que está "dentro" de um "outro" – no caso, o mundo –, tal como a água está dentro de um copo. Por não possuir um modo de ser tal como os "entes simplesmente dados", o *Dasein* não pode ser considerado simplesmente uma "coisa" que ocupa um determinado espaço "dentro" do mundo. Sua estrutura ontológica e existencial permite a ele "instalar" um espaço no qual institui sua "morada" junto ao que lhe é "familiar". "O ser-em [*In-Sein*] é, pois, a expressão formal e existencial do ser do [*Dasein*] que possui a constituição essencial de ser-no-mundo"<sup>281</sup>. Esta não seria uma condição facultada ao existente humano, e sim, a condição prévia e existencial na qual ele se encontra "lançado" (*geworfen*) desde o início. Sendo "jogado", o *Dasein* não permanece estático, e sim, "sai de si", porque seu modo de ser é extático ao mover-se para o "aberto" no qual encontra os entes, concedendo-lhes (*einräumen*) um espaço, que, em rigor, é sempre também o "seu espaço". Ao investigarmos sobre o caráter da relação do *Dasein* com esse espaço no qual se "move" e institui a sua *ex-sistencia* (*Ek-sistenz*), o prefixo latino "ex" (para fora) merece ser colocado em destaque, pois designa o "lançar-se para além de si" próprio do *existir* humano. O caráter extático do jogo indica uma correspondência com aquilo que nos "mobiliza" a experienciar um "além de si", de modo tenso

---

<sup>279</sup> Cf. HEIDEGGER, *Ser e tempo*, § 11.

<sup>280</sup> HEIDEGGER, *Ser e tempo*, § 4.

<sup>281</sup> Cf. HEIDEGGER, *Ser e Tempo*, § 12.



e animado, e não sem expectativas, para uma relação lúdica com os entes, com os outros, e conosco mesmo.

O caráter geral do *existir* poderia ser compreendido pela mediação do modelo extático do jogo, porque aponta para esse "projetar-se" que caracteriza o "comportamento" geral do *existente humano* para com o mundo, o qual não abrange apenas um caráter "temporal", sendo também, e sobretudo, "espacial". Muitos dos que interpretam a proposta heideggeriana costumam enfatizar o caráter da temporalidade sem perceber a fundamentalidade de uma espacialidade na qual o *ser-no-mundo* efetivamente se institui e estabelece suas "raízes". O espaço instituído pelo *Dasein* a partir desse "projetar-se para fora e para além de si", e dos entes, ou seja, em seu movimento de "transcendência"<sup>282</sup>, é identificado por Heidegger em textos ligeiramente posteriores a *Ser e Tempo*, como um *Spielraum* [espaço de jogo ou de manobra] no qual o *Dasein* se compreende e joga a sua existência. O jogo, portanto, no âmbito de uma *metafísica do Dasein*, pode ser identificado como um "espaço" no qual o *Dasein* institui sua existência relacionando-se com os entes e com o ente que ele mesmo é.

Em Heidegger, a noção de jogo pode ser relacionada a três momentos principais: o primeiro expõe o jogo no contexto de apresentação de uma *metafísica do Dasein*, como "jogo da transcendência" por meio do qual o existente humano, movido por uma *tonalidade afetiva* (*Stimmung*) de jogo, ultrapassa o ente na totalidade em direção à *formação de mundo* (*Weltbildung*), enraizando-se e vinculando-se à sua *mundanidade* (*Weltlichkeit*)<sup>283</sup>; o segundo momento coincide com o desenvolvimento das "meditações" sobre o pensamento de Nietzsche, nas quais o jogo é interpretado em termos mais agonísticos, remetendo tanto a Heráclito quanto

---

<sup>282</sup> No ensaio *Sobre a essência do fundamento* (*Vom Wesen des Grundes*) de 1928, Heidegger esclarece que a "transcendência" significa "ultrapassagem". "Transcendente (transcendendo) é aquilo que realiza a ultrapassagem, que se demora no ultrapassar. [...] [E] em cada ultrapassagem algo é transcendido. Estes momentos são tomados de um acontecer 'espacial'. Heidegger aponta que esta "ultrapassagem" se dá em relação aos entes, e ainda esclarece que a transcendência "refere-se àquilo que é próprio do [*Dasein*] e isto não, por certo, como um modo de comportamento entre outros possíveis de vez em quando posto em exercício, mas como *constituição fundamental deste ente, que acontece antes de qualquer comportamento*. Não há dúvida, o ser-aí humano, enquanto existe 'espacialmente', possui, entre outras possibilidades, também a de um 'ultrapassar' um espaço, uma barreira física ou um precipício. A transcendência, contudo, é a ultrapassagem que possibilita algo tal como existência em geral e, por conseguinte, também um movimentar-'se'-no-espaço" (HEIDEGGER, M. *Sobre a Essência do Fundamento*. In: HEIDEGGER, M. *Conferências e Escritos Filosóficos*. Trad. Ernildo Stein. São Paulo: Nova Cultural, 1996, p. 121-122).

<sup>283</sup> Fernando Rodrigues enfatiza que a proposta heideggeriana de uma *metafísica do Dasein* apresenta-se fundamentalmente como uma "hermenêutica do vínculo" entre o existente humano e o mundo, ou seja, como abordagem do *Dasein* em seu "jogo figurador de mundo", na condição da "bidimensionalidade própria da transcendência do *Dasein* – a ambivalência de existência/ser-lançado". Tal abordagem alargaria sobremaneira a investigação iniciada na analítica existencial de *Ser e Tempo* (Cf. RODRIGUES, F. **Heidegger e a metafísica do Dasein (1927-1930)**: uma interpretação à luz dos conceitos de liberdade, vínculo e jogo da vida. Tese (Doutorado em Filosofia) – Departamento de Filosofia, UNICAMP, São Paulo, 2014, p. 17).

à ideia de jogo do mundo (*Weltspiel*), expresso na noção de *vontade de potência*; o terceiro momento diz respeito ao jogo tal como relacionado à *viragem* (*Kehre*) do pensamento do próprio Heidegger, cuja conexão entre o *ser* e o *Dasein* é compreendida enquanto o *acontecimento apropriador* (*Ereignis*) no qual o *ser* se conecta ao humano, “jogando-o” por meio da linguagem.

A noção ontológica de jogo é apresentada de modo mais detido no § 36 de *Introdução à Filosofia*, no qual várias páginas são dedicadas à especulação do *jogar* como aquilo que encaminha o *Dasein* para uma "configuração de mundo" (*Weltbildung*), sendo esta uma estrutura prévia e geral que rege existencialmente a vida humana, não em seu conteúdo, mas em seu “como”, i.e., em suas indicações formais (*formalen Anzeige*) e tonalidades afetivas (*Stimmungen*) fundamentais. O jogar também poderia ser associado às condições prévias e ontológicas que possibilitam a instituição de regras articuladoras das relações e comportamentos do *Dasein* ao ser-no-mundo.

Heidegger interpreta que, antes de qualquer jogo, há o jogar, cujo caráter originário e lúdico da transcendência nos lança ao “jogo do mundo” (*Weltspiel*). A compreensão de que estamos sempre já “lançados (*geworfen*) em direção de mundo”, numa relação em que o nosso próprio ser está em jogo, está diretamente relacionada à compreensão – ou autocompreensão – da existência como um *jogo da vida* (*Spiel des Lebens*). Um dos grandes mobilizadores da existência, portanto, seria uma disposição lúdica anterior e mais primordial do que o comportar-se segundo regras. O caráter do jogo enquanto uma *tonalidade afetiva* será aprofundado no próximo capítulo de nossa investigação. De momento, interessa apontar que "regras" dizem respeito a jogos fácticos, enquanto a *tonalidade afetiva* diz respeito àquilo que nos “sintoniza” ontologicamente para a formulação de um circuito – ou espaço – no interior do qual pode emergir algo como um jogo e suas regras. Trata-se, portanto, de um estar-aí-disposto (*Sich-dabei-befinden*) sob o domínio de um estado de ânimo que impulsiona, envolve, e mantém o movimento, o qual se realiza e se constitui como jogo. Esse sentido ontológico do *jogar* é descrito em *Introdução à Filosofia* como portando as seguintes características fundamentais:

O jogar não é, portanto, (1) nenhuma sequência de processos mecânicos, mas um livre dar-se de acontecimentos que sempre estão baseados em regras. (2) Nesse processo, no suceder ou acontecer em que consiste o jogo, o essencial não é o fazer ou atuar, mas o que é decisivo no jogar é precisamente seu caráter específico de estado de ânimo, o modo peculiar de estar-aí-disposto (*Sich-dabei-befinden*). (3) E porque o essencial no jogar não é o comportamento, é que sua regulação tem um caráter distinto, a saber: as regras se formam apenas no jogar. A vinculação às regras é livre em um sentido muito especial. O jogar acontece jogando, a cada momento, enquanto execução de si, em um jogo que só então pode substituir a si mesmo como um sistema de regras. Neste

exercitar-se do jogar [neste jogar o jogo] é que primeiramente tem início o jogo, sem que seja necessário iniciar pela constituição de um sistema de regras pré-estabelecidas. Disso decorre, porém (4) que a regra do jogo não é fixa, tomada de algum lugar, mas é mutável no jogar e mediante o próprio jogar. Isto cria para si um espaço no qual ele é formado, o que significa também que, ao mesmo tempo, o jogo pode se transformar<sup>284</sup>.

O jogo não é instituído por uma simples conformação mecânica a movimentos condicionados por regras, mas ele se estrutura de forma livre, por autocomposição. É no interior do próprio jogo que surge seu sistema de regras, de modo que estas regras se modificam de acordo com seu fluxo. O *jogar* cria e “abre” o espaço de jogo que possibilita a constituição de um sistema de regras aplicáveis aos movimentos de seu circuito. É no interior de si, em seu próprio espaço, que o jogo surge, se move e se transforma. A singularidade do jogo enquanto modo estruturador da relação articulada entre *Dasein*, transcendência e compreensão de ser, pode ser resumida em quatro características que acentuam a unicidade e mobilidade desse fenômeno<sup>285</sup>:

a) estruturando-se livremente no interior de seu próprio circuito, o jogo cria para si sua própria consonância interna, como acordo e conformidade que se formam ao jogar e que conferem ao jogo ordem e sentido;

b) apesar de ser partícipe de um *livre formar*, quem joga não está inteiramente desprendido de toda regra ou compromisso, pois o jogar é precisamente o estar em uma vinculação (*Bindung*), é um estar circunscrito ao modo formador do espaço de jogo que se institui pelo circuito interno do jogar;

c) o jogar é um acontecimento originário e não uma maneira de se comportar em relação a um objeto, uma vez que *estar em jogo* é anterior ao próprio e, nesse sentido, é o que confere ao *Dasein* a possibilidade de comportar-se em relação a algo;

d) o jogar foi determinado como a *ultrapassagem do ente* porque “o ser-no-mundo já sempre se lançou para além do ente e o envolveu em seu jogo; nesse jogar, forma-se pela primeiríssima vez o espaço – e espaço, mesmo no sentido real – no interior do qual encontramos o ente”<sup>286</sup>.

*Estar em jogo* é, portanto, a condição prevalente e própria da existência que configura a relação do *Dasein* com os entes e com sua própria existência ao fazê-la oscilar entre liberdade

---

<sup>284</sup> Livre tradução de HEIDEGGER, Martin. *Einleitung in die Philosophie* (GA 27). Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, 2001, § 36.

<sup>285</sup> Cf. HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 36.

<sup>286</sup> HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 36.

e normatização. Se, num primeiro momento, esse *jogar* é expressão de liberdade, num segundo momento, no entanto, o *jogar* instaura regras que delimitam a condução de seu próprio fluir. Atuar segundo regras não configura, portanto, uma relação imediata do *Dasein* com seu mundo, nem resume o modo de ser dos jogadores. O que determina ontologicamente o “jogador”, é a *afinação*, a tônica que o encaminha para a constituição do jogo, para um mover-se que conforma a si mesmo, que funda o conjunto de regras no interior de um circuito. “De acordo com o seu caráter fundamental, jogar é estar-em-uma-tonalidade-afetiva, estar afinado”<sup>287</sup>; o que pode ser entendido como uma alegria (*Freude*) mobilizadora, uma comoção, um *animus* que articula o fluxo e o modo de ser dos jogadores na estruturação dinâmica do movimento e ordenamento do jogo. Não se joga porque existem jogos, mas porque se está afinado e dominado por uma tonalidade afetiva, por uma alegria própria do “estar em jogo”, que se joga.

É importante lembrar que a questão do jogo foi inserida na preleção *Introdução à Filosofia*, i.e., o que significa entender que a questão de fundo sempre é o próprio filosofar. "Fazer filosofia" é, para Heidegger, "ocupar-se" com a questão do sentido do *ser* (*Seinsfrage*), e ele elegeu como projeto inicial de aprofundamento de sua investigação do *ser*, inquirir sobre o *ser* que "habita" o existente humano, e que se manifesta em sua temporalidade e espacialidade. Heidegger parte da premissa de que jamais nos encontramos em uma posição completamente exterior à compreensão filosófica, mas ao contrário, ele "sustenta que a filosofia é uma possibilidade finita de um ente finito, que em sua própria condição já é filosofante, mesmo que isso não implique por si a elaboração expressa da filosofia [...]”<sup>288</sup>. A filosofia, voltando-se ao "mais originário", deveria orientar-se pela investigação das estruturas ontológicas e fundamentais do *Dasein*, estruturas estas que clarificariam seu modo compreensivo de ser no "espaço de jogo" que a existência é.

Gadamer, ao atribuir um papel hermenêutico para o jogo na obra *Verdade e método I*, e também em seu ensaio *A Atualidade do Belo*, expressa claramente uma influência da abordagem ontológica de Heidegger. Para Gadamer, o caráter de "configuração" do jogo poderia mediar a apresentação da estrutura da compreensão filosófica. Pois o existente humano não apenas "forma mundo", ele também o compreende e apresenta esteticamente, de modo que esse processo dinâmico pode ser melhor explicitado pela mediação do "jogo da arte".

Primeiramente, é bom atentar para o fato de que Gadamer – como o próprio título do tópico em *Verdade e método I* indica – refere-se ao jogo como o "fio condutor da explicação

---

<sup>287</sup> HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 36.

<sup>288</sup> REIS, *Heidegger, a transcendência como jogo*, 341.

ontológica"<sup>289</sup>. Em segundo lugar, ele indica que, enquanto modelo, o jogo pode ser avaliado ontologicamente a partir de seu "modo de ser estético", isso porque sua dinâmica sempre aponta para uma experiência sensorial, tal como no modo de ser da arte. Nesse sentido, Gadamer avalia na arte, assim como no jogo, se faz presente uma "seriedade própria" que abarca em si os seus próprios fins. Seu domínio não se fundaria simplesmente numa "consciência estética" subjetiva, mas na própria constituição e "apresentação de si" como obra de arte. "O 'sujeito' da experiência da arte, o que fica e persevera, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a própria obra de arte. Encontra-se aí justamente o ponto em que o modo de ser do jogo se torna significativo"<sup>290</sup>. Em seu papel significativo, o jogo exerce a função medial de apresentar um modo de ser que não conseguiríamos acessar sem essa mediação. Como na arte, o jogo é capaz de promover uma "experiência estética", pois "a obra de arte tem, antes, o seu verdadeiro ser em se tornar uma experiência que irá transformar aquele que a experimenta"<sup>291</sup>.

Ao expor um caráter geral para o jogo, Gadamer enfatiza que a essência do "jogo é consumação do movimento como tal"<sup>292</sup>, o qual estabelece para si um tempo e espaço próprios, no qual domina seus partícipes de acordo com sua "soberania" e ordem. Seu movimento de vaivém (*Hin und Her*) nos "arrebataria" para uma "realidade" na qual são cunhadas regras e sentidos independentes daquilo que rege a "realidade ordinária". Em rigor, o jogar humano constituiria um reflexo do próprio movimento da natureza, a qual envolve todos os seres vivos, existindo "sem finalidade e intenção, inclusive sem esforço, e enquanto é um jogo que sempre se renova, pode por isso mesmo, surgir como um modelo da arte"<sup>293</sup>.

"*Todo jogar é um ser jogado*"<sup>294</sup>, afirma Gadamer, lembrando ainda que o atrativo e fascinação do jogo está em sua capacidade de assenhorar-se do jogador, de "enredá-lo" em seu movimento. Palmer (1986), ao comentar a noção de jogo em Gadamer, enfatiza que todo jogo executa seu movimento de modo soberano e fascinante, lançando sobre nós um encantamento envolvente que domina verdadeiramente o jogador<sup>295</sup>, mobilizando-o segundo sua ordem e seu fluxo. Deste modo, em sua consideração ontológica, o sujeito prevalente de todo jogo está no próprio jogo, e não em seus jogadores.

O jogo tem a sua própria dinâmica, tem as suas próprias metas, independentes da consciência que os jogadores têm desse fato. Não é um objeto contra um sujeito, é um movimento do ser que se vai autodefinindo, um movimento no

---

<sup>289</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 174.

<sup>290</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 175-176.

<sup>291</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 175.

<sup>292</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 177.

<sup>293</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 179.

<sup>294</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 181.

<sup>295</sup> Cf. PALMER, *Hermenêutica*, 176.

qual entramos. [...] A nossa participação no jogo trá-lo para uma apresentação, mas mais do que a nossa subjetividade interior, é o jogo que se apresenta: o jogo afirma-se, ocupa o seu lugar, em nós e por nosso intermédio”<sup>296</sup>.

O jogo possui “espírito próprio” e um encantamento diante do qual caberia ao jogador escolher entregar-se ou não a ele, “mas depois de o escolher entra num mundo fechado em que o jogo se processa, nos jogadores e através deles. Num certo sentido, o jogo tem uma quantidade própria de movimento e desenvolve-a”. É de acordo com esse fluxo, e ordenamento autorreferente, que o jogo deve ser jogado<sup>297</sup>.

Cada jogo coloca para aquele que joga uma tarefa a ser realizada, mas “o verdadeiro fim do jogo não é, de forma alguma, a solução dessas tarefas, mas a regulamentação e a configuração do próprio movimento do jogo”<sup>298</sup>. É em seu mover-se que ele se autorrepresenta, e é em seu interior que o jogador também alcança a autorrepresentação de si. Ao ser “preenchido” por esse “espírito” lúdico, “o jogador experimenta o jogo como uma realidade que o sobrepuja”, e isso é ainda mais forte quando “o jogo é propriamente ‘entendido’ como sendo uma tal realidade”<sup>299</sup>. Em seu ensaio *A Atualidade do Belo*, Gadamer observa:

O automovimento é a característica básica do que está vivo. [...] O que é vivo tem o impulso do movimento em si mesmo, é automovimento. O jogo aparece então como um automover-se que por seu movimento não pretende fins nem objetivos, mas o movimento como movimento, que quer dizer um fenômeno de redundância, de autorrepresentação do estar vivo<sup>300</sup>.

Esse impulso inicial, que a todos “move”, não depende de uma “vontade” individual, e estaria também presente no comportamento e no “jogo animal”. A especificidade do jogo humano, porém, está em sua capacidade de “incluir” motivos e razões para o seu jogar. Pode atribuir-se “objetivos”, determinar fins, e instaurar uma ordem segundo a qual pode tentar alcançá-los. “É essa por exemplo a qualidade humana do jogo do homem: que este, no jogo do movimento, discipline e ordene por si mesmo seus chamados movimento de jogo, como se aí existissem objetivos”<sup>301</sup>. Esta ordem, dá forma ao jogo, determina-o enquanto tal, tornando-o representável e comunicável. “O jogo, em última instância, é, portanto, a autorrepresentação do movimento do jogo”<sup>302</sup>, que dito de outra maneira, podemos considerar como a autorrepresentação do próprio movimento da vida.

---

<sup>296</sup> PALMER, *Hermenêutica*, 176.

<sup>297</sup> Cf. PALMER, *Hermenêutica*, 176.

<sup>298</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 183.

<sup>299</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 185.

<sup>300</sup> GADAMER, *A atualidade do belo*, 38.

<sup>301</sup> GADAMER, *A atualidade do belo*, 39.

<sup>302</sup> GADAMER, *A atualidade do belo*, 39.



Sinteticamente se pode dizer que o que há de mais fundamental – e em comum – no sentido ontológico de jogo apresentado tanto por Heidegger, como por Gadamer, diz respeito à interpretação do modo como nos encontramos "lançados" de um modo compreensivo no movimento originário da constituição. A compreensão não seria um modo para o qual o *Dasein* se encaminharia, mas o seu modo específico de ser. É através dela que o existente humano compreende, interpreta, e joga com suas "possibilidades", relacionando-se com os entes, e com o ente que ele mesmo é. Antes de Gadamer, Heidegger já havia associado esse caráter compreensivo à abertura do *Dasein* enquanto "ser para possibilidades", enquanto um "poder-ser" (*sein-können*)<sup>303</sup>. A compreensão é um meio de vinculação (*Bingung*) do *Dasein* ao "tempo" e "espaço" no qual ele funda um "aí" (mundo) através do qual ele realiza seu ser junto ao "mundo da vida" (*Lebenswelt*). Tal condição prévia e, portanto, ontológica, determinaria a compreensão como um modo que orienta não somente o seu existir, mas também o exercício de um "jogo da compreensão" identificado com o exercício filosófico. A exposição realizada até aqui, apenas visa ser uma introdução ao caráter ontológico e compreensivo do jogar humano que aprofundaremos no próximo capítulo da presente tese, no qual a estrutura da compreensão é apresentada sob o modelo do jogo da arte, tal como defendido por Gadamer.

---

<sup>303</sup> Cf. HEIDEGGER, *Ser e tempo*, § 32.

### 3 O JOGO COMO "TERMO MEDIAL" DA COMPREENSÃO FILOSÓFICA

Pode-se dizer que a tematização do jogo no pensamento contemporâneo tornou-se expressiva, principalmente, através das considerações sobre a ludicidade presente nas exposições de Nietzsche, Huizinga, Heidegger e Wittgenstein. Toda abordagem filosófica contemporânea que concebe o jogo como modelo arquetípico de interpretação e compreensão do mundo, dialoga com pelo menos uma, ou mais, dessas quatro abordagens. No capítulo anterior destacamos a proposta nietzschiana de liberação da ludicidade de qualquer outro fim situado para além de seu próprio circuito, pois o jogo emergiria como movimento autorreferente que se conduz como o brincar de uma criança. A "criança", apontado por Zarathustra (Nietzsche) como a "última metamorfose do espírito" conduz sua existência através de um espírito lúdico desvencilhado de qualquer *telos* ou justificação moral. A rigor, o traço lúdico presente no pensamento de Nietzsche tem como propósito levar adiante o intento expresso ainda em *O Nascimento da Tragédia*: promover uma visão e justificação estética da existência identificada com a "alegria trágica", e que posteriormente recebe o nome de *amor fati*. Além disso, vimos que em Nietzsche já estava presente uma interpretação do jogo como modelo configurador do caráter relacional dos impulsos constituintes do devir mundano, dos quais emerge toda "aparência" e as múltiplas expressões de *potência*.

Entre os filósofos contemporâneos que recorreram ao jogo enquanto modelo de compreensão, preponderou uma noção de ludicidade associada a um "circuito" configurador de "ordem" que emerge da relação do humano para com o mundo. O mundo humano é um mundo configurador de ordem e sentido, o que também pode ser entendido como fruto de um processo criativo e lúdico. Huizinga já apontava para este traço como essencial à configuração de toda cultura humana. No âmbito filosófico, porém, esse caráter configurador de ordem ganhou expressão na especulação heideggeriana de uma *metafísica do Dasein*; na abordagem da *práxis* da linguagem presente no "último Wittgenstein"; na apresentação do processo dinâmico e relacional da compreensão hermenêutica em Gadamer; e também na abordagem do jogo como um fenômeno fundamental de articulação e autocompreensão da existência em Fink. Tais filósofos, seguindo uma orientação nietzschiana, posicionam-se criticamente em relação à concepção de que os atos lúdicos têm seu estatuto na subjetividade racional dos jogadores. Para eles, o jogo não pode ser compreendido pela orientação de um *logos* universal e nem possui um papel formativo na realização de um *telos* moral.

É relevante destacar que antes da noção de jogo alcançar projeção no debate filosófico do século XX, já estavam em curso investigações sobre o fenômeno lúdico no campo da

antropologia, da biologia, da etnologia, da psicologia e da pedagogia. A inquirição filosófica do fenômeno lúdico na contemporaneidade foi, portanto, algo relativamente tardio, e foi de algum modo influenciada por todas estas iniciativas desenvolvidas em diferentes áreas do conhecimento. Fora da filosofia, porém, predominava a ideia do jogo como fruto da subjetividade, o qual poderia ser racionalmente capturado e direcionado para finalidades que extrapolam o simples exercício autorreferente da ludicidade. É deste modo que os jogos são continuamente referidos como ferramentas pedagógicas, por exemplo. A ideia de que somos previamente movidos por um "jogo de forças" impulsivo e irracional que corresponde ao fluxo da temporalidade mundana (*aion*); e que é este fluxo que estrutura circuitos relacionais que permitem configurações nas quais "sujeitos" podem emergir, assumir papéis (*Rollen*) e adquirir sentido, pode ser considerada um legado nietzschiano para o pensamento contemporâneo.

### 3.1 O jogo como modo compreensivo de *ser-no-mundo* em Heidegger

No período ligeiramente posterior a *Ser e Tempo*, Heidegger expõe algumas reflexões que podem ser apresentadas como uma "introdução à ontologia do jogo". Como já mencionamos em outro capítulo, a temática do jogo foi contemplada em preleções ministradas entre os anos de 1928 e 1929 na Universidade de Freiburg, e posteriormente publicadas sob o título de *Introdução à Filosofia (Einleitung in die Philosophie)*, compondo o volume 27 de suas obras completas (*Gesamtausgabe*). Tal especulação sobre o caráter lúdico do existente humano ao *ser-no-mundo*, deve ser considerada no contexto das exposições heideggerianas que buscavam estabelecer uma "metafísica do *Dasein*", o que significa interpretar o *Dasein* em sua concreção (*Konkretion*) e vínculo (*Bindung*) com a mundanidade (*Weltlichkeit*). Mas que mundo é este que, embora esteja desde sempre já "subentendido", não se reduz a algo simplesmente "subjetivo"? Ele não é nem "este", nem "aquele" mundo, "e sim a mundanidade do mundo em geral", que não pode ser tomada como uma totalidade ôntica, mas como aquilo que "designa o conceito existencial-ontológico da mundanidade", sendo este "um conceito ontológico [que] significa a estrutura de um momento constitutivo de ser-no-mundo"<sup>304</sup>, ou seja: para Heidegger o mundo se constitui como uma determinação existencial do *Dasein*, como sua mundanidade e como o "aí" (*Da*) no qual o *Dasein* "vive" e no qual ele experimenta a abertura pela qual os entes vêm ao seu encontro<sup>305</sup>.

---

<sup>304</sup> Cf. HEIDEGGER, *Ser e tempo*, § 14.

<sup>305</sup> Nessa perspectiva, o adjetivo "mundano" refere-se especificamente ao *Dasein*, ao passo que "intramundano" diz respeito aos entes simplesmente dados "no" mundo (Cf. HEIDEGGER, *Ser e tempo*, § 14).

A *mundanidade* se estabelece a partir da condição ontológica do *Dasein* de ser lançado (*geworfen*) em meio aos entes para "formar mundo" (*Weltbildung*). É através dessa condição que o *Dasein* pode "jogar com os entes" e participar de um jogo da vida (*Spiel des Lebens*), exercendo assim o seu "poder ser". A questão de um "jogar ontológico" que encaminha o existente humano não só para sua peculiar "abertura" (*Offenheit*), mas também para "formação de mundo", já apresenta várias nuances em *Ser e Tempo*. Como bem observa Gadamer, o problema que mobilizava Heidegger em *Ser e Tempo* era tão somente "a questão mais antiga e primeira da metafísica, a questão acerca do ser, a questão de saber como o ser-aí [*Dasein*] humano finito, débil, certo de sua morte poderia, apesar de sua própria temporalidade, se compreende em seu ser"<sup>306</sup>. Essa abertura compreensiva permitiria a ele, e a nenhum outro ente intramundano, ser como projeto e realizar-se existencialmente em meio à facticidade<sup>307</sup>, conquistando não definitivamente, mas uma vez mais, e a cada novo momento da existência, o seu próprio *poder-ser* (*sein-können*). Pela compreensão de ser (*Seinsverständnis*), o existente humano poderia se valer de um esclarecimento prévio acerca dessa determinação existencial, um prévio entendimento-de-si que lhe possibilita ser como projeto, ou seja, compreender-se como aquele que existe por meio de um "projetar-se".

Como aquele que *compreende o ser*, o *Dasein* encontra-se originariamente no movimento da existência (*Existenz*) como portador de uma abertura peculiar, a qual fornece a base do comportamento vivo e pulsante do humano em geral. Para que essa abertura (*Offenheit*) ocorra, porém, o seu *ser* não pode subsumir na funcionalidade, tal como ocorre com os entes que permanecem imersos e velados em seus "papéis funcionais". O "caminho" da funcionalidade, portanto, encontra-se diametralmente oposto a uma "abertura" e "desvelamento" do ser, isso porque a cotidianidade funcional turvaria qualquer acessibilidade (*Erschlossenheit*) do *Dasein* ao *ser*. Heidegger defende a necessidade de haver uma "ruptura" com a funcionalidade das coisas, por meio da qual o *ser* pode dar-se a perceber no "aí" (*Da*) do mundo. Após sua viragem (*Die Kehere*) linguística, essa "abertura" atende também pelo nome de "clareira do ser" (*Lichtung des Seins*), na qual o dizer poético apresenta o "ser" através de uma "correspondência" com ele.

---

<sup>306</sup> GADAMER, Hans-Georg. **Hegel, Husserl, Heidegger**. Trad. Marco Antônio Casanova. Petrópolis: Vozes, 2012, p. 245.

<sup>307</sup> O termo *facticidade* (*Faktizität*) designa a maneira como Heidegger entende a vida humana (*menschliches Leben*), na qual o *Dasein* sempre já se encontra envolvido factualmente, ou seja, na qual o *Dasein* já está, desde sempre, inserido em situações e contextos concretamente vividos, nos quais seu comportamento e sua compreensão de mundo se movem e se determinam.

Ao romper com o fluxo da cotidianidade, a perspectiva heideggeriana se apresenta como uma via bastante distinta daquela proposta por Wittgenstein, pois enquanto este propõe que o filosofar deveria voltar-se para o "fluxo da cotidianidade", a fim de proceder uma análise descritiva do caráter funcional da linguagem, Heidegger propõe justamente o rompimento com um caráter de "funcionalidade", pois é quando se retira a "roda" de seu "eixo de rodagem", afastando-a de seu uso funcional e ordinário, que o "ser roda" pode emergir como questão. De modo similar, ao adentrarmos num espaço especificamente lúdico, nos deparamos com elementos abertos às possibilidades, pois estão "libertos" de um papel simplesmente funcional. Essa ludicidade originária capaz de acessar as "rodas" que ainda não foram "encaixadas" em um "eixo funcional", nos arrancaria do uso e aplicações cotidianas, provocando uma "abertura" às muitas possibilidades presentes num jogar/brincar configurador.

Outro dado importante está no fato de Heidegger interpretar o "jogar" como decorrente de uma *tonalidade afetiva (Stimmung)* que nos move para o "ultrapassamento" dos entes. É essa tonalidade afetiva que nos "sintoniza" com o ser e nos retira de uma relação simplesmente funcional e cotidiana para com os entes. É dessa maneira que o jogo pode ser considerado como um modelo ontológico da compreensão das possibilidades do existente humano ao *ser-no-mundo (In-der-Welt-sein)*. O *mundo*, enquanto o "aí" no qual o *Dasein* encontra-se lançado (*geworfen*), constitui o âmbito existencial e espaço de jogo (*Spielraum*) da finitude. É nesse espaço que o *Dasein* compreende a si mesmo enquanto um *ser-para-a-morte (Sein-zum-Tode)*, pois jogar a existência implica em compreendê-la como finita e sempre exposta a "riscos". Na abertura ontológica do jogo, o *Dasein* pode compreender as possibilidades como possibilidades – condição esta que resta inacessível aos demais entes –, e que o capacita a assumir o próprio "jogo de sua existência". Interessante notar que o *Dasein*, enquanto aquele que "compreende o ser", parece "nascer adulto", já que sua ludicidade não se entrega ao "livre brincar" próprio da criança, mas move-se por possibilidades e modos de domínio sobre os entes. O *Dasein* heideggeriano é, sobretudo, enquanto *ser-no-mundo*, um fundador que se enraíza no fundado, vinculando-se à sua criação e velando por ela. É por isso que toda a filosofia de Heidegger parece valorizar o caráter ontológico do fundamento que viu nos gregos, deixando ainda transparecer expectativas de que tal caráter pudesse se repetir no âmbito cultural alemão.

A especulação ontológica da relação entre o jogo e mundo, inquirida por Heidegger em sua *metafísica do Dasein*, visa desenvolver um horizonte compreensivo do *ser* que não necessite recorrer a um "ente supremo" como fundamento do ente na totalidade. Segundo Rodrigues (2014), Heidegger identifica nessa questão um problema filosófico genuíno que diz

respeito à questão do co-pertencimento de tempo e ser, isso porque a tradição, ao recorrer sempre a um *ens summum*, estaria sempre incorrendo em uma teologização da ontologia. A *metafísica do Dasein*, nesse sentido – inspirada na interpretação kantiana de que haveria no humano uma *disposição natural (Naturanlauge)* para a metafísica<sup>308</sup> –, buscaria desvincular-se dessa perspectiva teologizante, para investigar como o *Dasein* realiza sua vinculação ao mundo, buscando explicitar o *modus* como isso se dá na transcendência, entendendo esta como "o acontecimento irruptivo da compreensão de ser no interior do ente como um todo (*Seiendes im Ganzen*)" <sup>309</sup>.

Em *Introdução à Filosofia* (1928-1929) mesmo ao se referir à relação jogo/mundo numa perspectiva ontológica, Heidegger dialoga especialmente com a obra kantiana *Antropologia de um Ponto de Vista Pragmático*<sup>310</sup>, da qual retira a expressão “jogo da vida” (*Spiel des Lebens*). Kant, como já visto anteriormente, havia colocado em relevo o caráter peculiar do humano<sup>311</sup> como partícipe ativo do “jogo vital”, possibilidade esta proporcionada pelo *livre jogo das faculdades cognitivas (Das freie Spiel der Erkenntnisvermögen)*, uma capacidade *poiética* exclusiva do humano. Em seus *escritos antropológicos*, Kant apontava para uma relação lúdica do humano para com o mundo, enquanto "co-jogador do grande *jogo da vida (Mitspieler im großen Spiel des Lebens)*" <sup>312</sup>. Partindo de um diálogo com a reflexão kantiana, Heidegger apresenta sua noção ontológica de jogo num parágrafo intitulado *Mundo*

---

<sup>308</sup> Para Fernando Rodrigues, é sob a inspiração de Kant que "Heidegger se põe a investigar o sentido de metafísica como uma *metaphysica naturalis* ou disposição natural (*Naturanlauge*) no homem. Há algo de essencialmente humano na metafísica e, ao mesmo tempo, algo de essencialmente metafísico no humano, poder-se-ia dizer. A afirmação precisa ser tomada com cautela. O metafísico no humano, no sentido de Heidegger e da *metafísica do Dasein*, é o irromper da transcendência em meio ao ente como um todo. O humano na metafísica (na metafísica tradicional) é a tendência a uma orientação unilateral pelo sentido do ser como simples presença (*beständige Anwesenheit*), razão do predomínio, na tradição, de interpretações objetificantes, no interior das quais a essência metafísica do *Dasein*, o acontecimento aleteiológico do mundo, não teria sido tematizado (RODRIGUES, *Heidegger e a metafísica do Dasein*, 135, nota de rodapé).

<sup>309</sup> Cf. RODRIGUES, *Heidegger e a metafísica do Dasein*, 16.

<sup>310</sup> Apesar das críticas de Heidegger à adoção de perspectivas antropológicas na reflexão propriamente filosófica – prática comum nas chamadas *antropologias filosóficas* –, ele nunca ficou alheio a tais investigações e suas reflexões, e pretendeu contribuir, ainda que minimamente, com interpretações importantes para futuras abordagens nesse campo do conhecimento. Isso pode ser observado em *Ser e Tempo*, quando reconhece que sua investigação poderia contribuir para a fundamentação ontológica da antropologia: “Com vistas a uma possível antropologia e igualmente a uma fundamentação ontológica da antropologia, a interpretação que se segue só poderá fornecer alguns “fragmentos”, embora não sejam sem importância” (HEIDEGGER, *Ser e tempo*, § 5).

<sup>311</sup> As palavras iniciais da *Antropologia* de Kant contêm observações que interpretam o humano num sentido correlato à peculiaridade ontológica atribuída por Heidegger ao *Dasein*. Kant diz: “Que o ser humano possa ter o eu em sua representação, eleva-o infinitamente acima de todos os demais seres que vivem na terra. É por isso que ele é uma *pessoa*, e uma e mesma pessoa em virtude da unidade da consciência em todas as modificações que lhe possam suceder, ou seja, ele é, por sua posição e dignidade, um ser totalmente distinto das *coisas* [...]” (KANT, *Antropologia de um ponto de vista pragmático*, 27). Há, porém, uma diferença fundamental: apesar de Heidegger compartilhar com Kant da interpretação de que o humano é totalmente distinto das coisas, possuindo um modo ser bastante particular, ele é um crítico da interpretação kantiana do sujeito como “unidade da consciência”.

<sup>312</sup> KANT, *Antropologia de um ponto de vista pragmático*, 22.



como jogo da vida, indicando que não se deve perder de vista essa conexão entre o “mundo” e o modo humano de lidar existencialmente com a vida.

Como bem lembra Róbson Reis (1999), a expressão “jogo da vida” (*Spiel des Lebens*) oferece um “ponto de partida para o exame do conceito de jogo” através de um vínculo existencial entre *Dasein* e mundo. Kant havia vinculado “a expressão ‘homem de mundo’ com a de ‘parceiro de jogo’ – que identificam ‘mundo’ e ‘jogo da vida’, – [com isso,] Heidegger extrai as indicações para o desenvolvimento de um conceito existencial de mundo”<sup>313</sup>, entendendo por mundo o “aí” no qual o *Dasein* realiza sua existência. Jogo e mundo, entende Reis, estão situados, nesse texto, como noções nucleares de “uma problemática ontológica, destacando aspectos não visualizados em *Ser e Tempo*”, com destaque para o entendimento de que

a transcendência não é esgotada pela compreensão de ser, mesmo que esta seja um componente estrutural necessário, pois além da projeção de ser, a transcendência contempla também a unidade, a articulação e a mobilidade interna nas três direções formais de ultrapassamento: para o outro, para os objetos e para consigo mesmo<sup>314</sup>.

Reis salienta que, ao conceitualizar a transcendência relacionando-a ao jogo, Heidegger teria empregado uma via peculiar que confere à noção de jogo um sentido amplo e metafísico, inédito na história da ontologia. Essa interpretação inova ao desvencilhar o jogar de um sistema prévio de regramentos, associando-o a uma disposição fundamental do *Dasein*, a qual possibilita um comportamento que “coloca o ser em jogo”, permitindo ao existente humano um “estar em meio ao jogo” no qual o próprio ser se forma<sup>315</sup>. Essa conceitualização peculiar da transcendência como um jogo que “mobiliza” o humano através de uma *tonalidade afetiva* (*Stimmung*), constitui uma etapa fundamental na elaboração heideggeriana de sua *metafísica do Dasein* – o primeiro momento do ambicioso projeto de uma ontologia que pretendia fundamentar a compreensão do *ser* em geral, tarefa que Heidegger nunca chegou a completar.

---

<sup>313</sup> REIS, Róbson Ramos. Heidegger, a transcendência como jogo. In: **Práxis Filosófica**. Santiago de Cali, p. 341-353, 1999, “Heidegger, a transcendência como jogo”, p. 344.

<sup>314</sup> REIS, “Heidegger, a transcendência como jogo”, 344.

<sup>315</sup> Essa interpretação de Róbson Reis encontra amparo no texto heideggeriano que, ao apresentar a transcendência como momento de compreensão de ser e jogo, não visa simplesmente “um jogar com o ente ou mesmo um jogar com o ser. Ao contrário, o que está em questão aqui é o jogar o ser, pôr o ser em jogo, formá-lo nesse jogo. É muito mais importante tomar o acontecimento específico e sua mobilidade, a mobilidade que temos em vista em geral com o termo ‘jogar’” (HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 36).

Para Heidegger, o termo “mundo” não designa um ente totalizador, mas o “modo de ser do ente na totalidade”, o qual está “frequentemente tão relacionado ao ser-aí [*Dasein*], que o próprio ser-aí [*Dasein*] é diretamente designado como mundo”<sup>316</sup>. E complementa:

O ser-aí [*Dasein*] não se comporta apenas ocasionalmente, apenas vez por outra em relação ao mundo, mas a relação com o mundo pertence à essência do ser-aí [*Dasein*] como tal [...]; no fundo, “ser-aí” [*Dasein*] não significa outra coisa senão “ser-no-mundo”; essa estrutura precisa ser atribuída ao ser-aí [*Dasein*] como constituição fundamental<sup>317</sup>.

*Mundo*, aqui, não está relacionado à ideia de *cosmos* ou conjunto totalizador dos entes. Por ocasião da *metafísica do Dasein*, *mundo* possui um sentido existencial na medida em que é algo que se "configura" através da "ultrapassagem" dos entes pelo *Dasein*. De certo modo, a abordagem heideggeriana acaba incorporando uma perspectiva antropológica na medida em que aponta para um traço distintivo do humano, ou seja, quando define como “atividade” mais peculiar do *Dasein*, a de atuar como um “figurador de mundo” (*Weltbildung*), podendo jogar e mover-se livremente nessa “figuração”, quando “lançado” em direção de mundo pela transcendência<sup>318</sup>. "Transcendência significa ultrapassagem. [...] [E] em cada ultrapassagem algo é transcendido. Estes momentos são tomados de um acontecer 'espacial'"<sup>319</sup>. Esse espaço, no qual a "ultrapassagem" se dá, é também a constituição de um espaço de jogo (*Spielraum*), um espaço no qual se configuram as possibilidades de “livre criação”, assim como a assunção espontânea de “papéis” através dos quais o *Dasein* coloca sua existência em jogo. A transcendência, previamente aprofundada no ensaio *Sobre a essência do fundamento* (1928), é retomada nas preleções de *Introdução à Filosofia* (1928-1929) para enfatizar que o transcender e "superação" (*Übersteigerung*) do *Dasein* em relação aos entes, lhe permite “atingir” o ser. Tal movimento não se caracterizaria por uma ascensão em “degraus”, mas por meio de um “salto” (*Sprung*) ao interior do ser. Os entes só podem ser tomados e compreendidos como entes na medida em que se encontram transcendidos pelo *Dasein* que os "encontra" na "abertura" do

---

<sup>316</sup> HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 33.

<sup>317</sup> HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 33.

<sup>318</sup> A ideia de que “o homem é formador de mundo” tem sua exposição mais detalhada nas preleções ministradas por Heidegger na Universidade de Freiburg entre outubro de 1929 e março de 1930, mais tarde publicadas como *Os conceitos fundamentais da metafísica: mundo, finitude, solidão* (*Die Grundbegriffe der Metaphysik: Welt, Endlichkeit, Einsamkeit*). Nelas, ele retoma a questão do mundo e da abertura privilegiada do *Dasein*, relação e condição pela qual o *Dasein* poderia ser considerado como “formador de mundo”. Numa análise comparativa, conduzida por meio de três teses, Heidegger acentua o caráter da diferença ontológica: “a pedra (o material) é *sem-mundo*, o animal é *pobre de mundo* e o homem é *formador de mundo*”. (HEIDEGGER, Martin. **Os conceitos fundamentais da metafísica: mundo, finitude, solidão**. Trad. Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006, p. 207).

<sup>319</sup> HEIDEGGER, *Sobre a essência do fundamento*, 121-122.

ser. Por caracterizar o modo de abertura do *Dasein* aos entes, a transcendência também remete para a abertura ao ente que nós mesmos somos.

É relevante apontar que, em *Introdução à Filosofia*, a discussão que precede a abordagem heideggeriana do jogo diz respeito à questão sobre a essência da filosofia em comparação tanto com a ciência<sup>320</sup>, como com aquilo que se consolidou na tradição pelo termo *visão de mundo (Weltanschauung)*<sup>321</sup>. Nessa perspectiva, a palavra “mundo” foi assimilada de forma “plurisignificativa e designa ainda hoje de maneira preponderante o todo do ente no sentido de *cosmos*, da natureza”<sup>322</sup>. Na avaliação de Heidegger, ciência e visão de mundo não poderiam sustentar a radicalidade de um “fundamento para toda ontologia de domínios específicos das coisas”, tarefa que ele persegue como meta em sua própria filosofia. A filosofia, portanto, consistiria na busca de fundamentos ontológicos – o que a diferencia das diferentes elaborações de *visão de mundo* – já que, em termos gerais, uma *Weltanschauung* diz respeito a uma “tomada de posição”, um “ponto de vista” frente ao ente como um todo, o mundo. Assim é que a visão de mundo se constitui como uma espécie de “derivação” do *Dasein*, já que ele, em sua existência, acaba exercendo uma “tomada de posição” diante da vida e do mundo, o que frequentemente não resulta em uma visão apropriada do “ente como um todo” (*Seiende im Ganzen*) e, sim, numa difusa “convicção própria e expressamente formada” que compartilhamos com outros ou simplesmente reproduzimos<sup>323</sup>.

Em *Introdução à Filosofia*, Heidegger parte da premissa de que jamais nos encontramos em uma posição completamente exterior à compreensão filosófica, mas ao contrário, ele

---

<sup>320</sup> Sobre a relação entre filosofia e ciência, exposta por Heidegger na *Introdução à Filosofia*, Róbson Reis esclarece que “a questão em torno do caráter científico ou não da filosofia impõe a interpretação da ciência enquanto tal [...]. Trata-se de mostrar quais são as condições estruturais instituidoras de um comportamento cujo propósito exclusivo é o descobrimento da verdade. De um lado, a resposta apresentada mantém a tese do caráter derivado do descobrimento científico, isto é, que tal comportamento é possível a partir de modos mais básicos de comportamento com os entes, os quais, mesmo não sendo teóricos, são descobridores dos entes”. De outro lado, em sua estrutura positiva, “toda ciência de objetos adota pressuposições ontológicas sobre seus respectivos domínios de investigação”. Essas pressuposições derivam da “compreensão de ser”, o que significa dizer que os entes são considerados, a partir de sua “unidade ontológica”, como “capazes de figurar em relações”. “Em última instância, porém, o comportamento científico é possibilitado pela projeção de ser que acontece na compreensão de ser, que é o traço definitório do *Dasein*, enquanto transcendente em relação aos entes” (REIS, Róbson Ramos. “A besta desamarrada...”. *Revista Natureza humana*, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 265-282, dez. 1999b).

<sup>321</sup> Para o Heidegger desse período, a *Weltanschauung* é um resultado da transcendência do *Dasein*, enquanto modo de elaboração interpretativa derivada de sua “abertura” aos entes (Cf. HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 32). Mas este processo não se dá de um único modo, porque está relacionado a um modo de vinculação entre o *Dasein* e os entes. Uma *Weltanschauung* emerge sempre a partir do modo como se vê esta vinculação. Uma visão de mundo alicerçada na técnica e nas ciências, por exemplo, remete a uma relação de “disputa” e domínio do *Dasein* sobre os entes. De qualquer modo, a expressão “visão de mundo” teria levado à interpretação equivocada segundo a qual teríamos o *Dasein* de um lado e, de outro, o mundo. Para Heidegger, mundo e existente humano estão em uma vinculação (*Bindung*) ontológica, porque *Dasein* “não significa nada senão ser-no-mundo” (HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 35).

<sup>322</sup> HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 32.

<sup>323</sup> Cf. HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 32.

"sustenta que a filosofia é uma possibilidade finita de um ente finito, que em sua própria condição já é filosofante, mesmo que isso não implique por si a elaboração expressa da filosofia [...]”<sup>324</sup>. Diante disso, é preciso destacar que a filosofia tampouco se resume à elaboração de uma “visão de mundo” (*Weltanschauung*), pois, inclusive, já a “contém”, visto que toda “visão de mundo” deriva de uma compreensão desenvolvida a partir da experiência do *Dasein* em um mundo, e que resulta em visões de *cosmos*, de natureza e de história. A filosofia, tendo como tarefa a volta ao mais originário, deveria inquirir sobre o *ser* e sobre as estruturas fundamentais do *Dasein*, estruturas estas que permitem não somente a elaboração de uma “visão de mundo”, mas uma compreensão e participação “ativa”, sempre ciente da finitude como caráter geral do *jogo da vida*.

Para Rodrigues (2014), jogo e ludicidade estão diretamente relacionados ao modo de mediação do *Dasein* com o mundo, mediação esta que se manifesta pela efetivação de novas figurações de totalidade. Isso significa que o *Dasein* se deixa dominar por uma dinâmica essencialmente lúdica, através da qual “irrompem as unidades de sentido que vão compor a trama do mundo humano”, participação esta que somente lhe é possível enquanto “traz consigo a marca da compreensão de ser”, sendo ainda um “ente livre” e capaz de “transcender”<sup>325</sup>.

Na medida em que toma parte de um jogo em que foi sempre já colocado, o *Dasein* acontece em deixando ser a dinâmica mesma de formação de mundo, uma formação figuradora (*Bildung*) de mundo, lúdica porque determinada, de um lado, pelo caráter de pressão do *Dasein* mesmo e, de outro, pela resistência prestada pelo ente em face dessa pressão, implicando que as unidades de sentido sejam descobertas como em uma brincadeira-jogo (*Spiel*)<sup>326</sup>.

O papel desempenhado pela noção de jogo na *metafísica do Dasein* tem o sentido de mostrar como o *ser* se manifesta na medida em que o existente humano é movido por uma abertura que o habilita a "brincar" com os entes desde uma temporalidade (*Zeitlichkeit*) e uma espacialidade (*Räumlichkeit*) própria do *Dasein*. Para mover-se pela transcendência, ou seja, no ultrapassamento em “direção ao mundo”, o *Dasein* necessita – e essa é uma novidade heideggeriana introduzida na preleção de 1928-1929 –, estar dominado por uma *tonalidade afetiva* (*Stimmung*) de jogo. Tonalidade esta que, além de configurar a própria “liberdade” do *Dasein* como um "livre brincar" com os entes, também institui seu vínculo (*Bindung*) com o mundo através dessa formação figuradora (*Bildung*).

---

<sup>324</sup> REIS, Heidegger, a transcendência como jogo, 341.

<sup>325</sup> Cf. RODRIGUES, Heidegger e a metafísica do *Dasein*, 21.

<sup>326</sup> RODRIGUES, Heidegger e a metafísica do *Dasein*, 21.

### 3.1.1 Jogo como *tonalidade afetiva (Stimmung)* e *vínculo (Bindung)* com o mundo

Heidegger interpreta que ao ser lançado (*geworfen*) em meio à *mundanidade (Weltlichkeit)*, o existente humano pode ser "tomado" por tonalidades afetivas que orientam o seu modo de ser. A tonalidade afetiva (*Stimmung*) de "jogo" apresentada em *Introdução à Filosofia* seria apenas uma delas, representando uma expansão heideggeriana no "conjunto" das tonalidades afetivas, que antes já contava com a angústia, que assume papel importante em *Ser e Tempo*, e no texto *O que é Metafísica?*; e também com o tédio (*Langeweile*), tonalidade afetiva abordada em *Os conceitos Fundamentais da Metafísica: Mundo, Finitude, Solidão*. Heidegger soma a "alegria" do jogo ao "nada" da angústia, e ao "vazio" do tédio, e os caracteriza como os tons afetivos próprios do *Dasein* ao ser-no-mundo. São as tonalidades afetivas que conferem o tom ao modo como o *Dasein* se relaciona consigo mesmo, com os outros, e com o próprio mundo.

Ao referir-se aos afetos, Heidegger costuma usar dois termos, um primeiro que caracteriza o *Dasein* ontologicamente em sua disposição (*Befindlichkeit*) e que tem seu correlato ôntico nas tonalidades afetivas (*Stimmungen*). No § 29 de *Ser e Tempo* o termo "tonalidade afetiva" – também traduzida para o português por "humor" (Márcia de Sá Cavalcanti) ou por "estado-de-ânimo" (Fausto Castilho) – pode ser considerado um modo de *disposição (Befindlichkeit)* que compõe o *animus* que dá o tom e mobiliza o *Dasein* ao ser-no-mundo (*In-der-Welt-sein*)<sup>327</sup>. Sobre o caráter originário das disposições, Alberto Onate (2007) comenta:

Disposição diz muito mais do que estado anímico de qualquer ente humano e não pode ser apreendida de maneira reflexiva como se fosse uma vivência dele. A disposição não provém nem de dentro nem de fora deste ente, ela é antes o modo existencial básico da abertura originária de mundo<sup>328</sup>.

O ser humano não pode atuar no mundo sem recorrer a essas disposições, porque seus sentidos, assim como seu modo de ser, encontram-se continuamente e constitutivamente determinados ontologicamente por elas, uma vez que, sem elas, não há abertura de mundo ou comportamento para com os entes.

Investigar as disposições implica em deixá-las ser, e não em alcançá-las mediante artificios teóricos. Elas se encontram enraizadas no *aí* do ser-o-aí, cabendo ao investigador deixá-las despertar existencialmente e expor suas estruturas básicas de manifestação. Assim encaradas, elas são o princípio de consistência e de possibilidade do ser-o-aí, são o âmbito a partir do qual

<sup>327</sup> HEIDEGGER, *Ser e Tempo*, § 29.

<sup>328</sup> ONATE, Alberto Marcos. O Lugar do Transcendental. *Revista de Filosofia Aurora*, Curitiba, v. 19. n. 24, p. 131-145, 2007, p. 141.

ocorrem tanto seu pensamento quanto sua ação. No léxico heideggeriano, elas são a *essência* do ser-o-aí<sup>329</sup>.

Deste modo, deve-se entender a tonalidade afetiva (*Stimmung*) do jogo não como um estado psicológico, mas, antes, como um “ajustar-se” e colocar-se em sintonia<sup>330</sup> com o jogar ontológico. O "jogo", portanto, seria a "tonalidade afetiva" que "sintoniza" o existente humano com um estar-aí-disposto (*Sich-dabei-befinden*) no jogo do mundo. Movido por esta disposição ontológica, o *Dasein* atuaria no espaço de jogo (*Spielraum*) que continuamente se forma na brincadeira-jogo (*Spiel*) em que “a vida humana se desenrola em um campo de tensão interior no qual [o acontecer] da transcendência se deixa apreender”<sup>331</sup> em uma dinâmica de liberdade e vínculo (*Bindung*). “É também a partir desse espaço de jogo que a transcendência pode ser definida, em *Introdução à Filosofia* (GA 27), como um brincar ou um jogar (*spielen*), como um fenômeno essencialmente lúdico”<sup>332</sup>. Esse espaço sempre pode ser alargado pelo *Dasein*, pois ele possui a ludicidade e a mobilidade necessárias à constituição de mundo. Somente o existente humano pode acessar e experimentar os entes como entes, pois “mundo” significa, entre outras coisas, a acessibilidade ao ente enquanto tal<sup>333</sup>. No âmbito da *metafísica do Dasein*, o jogo se transforma num termo medial fundamental para a compreensão filosófica de *ser-no-mundo* (*In-der-Welt-sein*), indicando também a tônica que mobiliza existencialmente o *Dasein*.

Avançando nessa perspectiva, Heidegger observa: “Ser-no-mundo é a estrutura da transcendência, da ultrapassagem”. Quem transcende e ultrapassa? O que é transcendido e ultrapassado? “O ente que ultrapassa é o *Dasein*; aquilo que é ultrapassado é o ente na totalidade; isso em direção ao que a ultrapassagem acontece é o mundo”<sup>334</sup>. Pelo ultrapassamento dos entes na totalidade, em direção de *mundo*, pode ser instituído o comportamento que marca a precedência ontológica do *Dasein* em relação aos demais entes.

O ser aí ultrapassa o ente de um tal modo que somente nessa ultrapassagem ele pode se comportar em relação ao ente; somente assim ele pode se comportar

---

<sup>329</sup> ONATE, “O Lugar do Transcendental”, 142.

<sup>330</sup> *Stimmung* é um termo que, no alemão, pode ser traduzido também como “afinação”, podendo designar também um “sentimento” que não separa rigidamente o plano intelectual do afetivo. Heidegger entende essa afinação ou tonalidade afetiva como decorrente de uma disposição (*Befindlichkeit*) ontológica capaz de “dar o tom” ou de afinar o sujeito, tanto em seus processos cognitivos, como em seu modo de “sintonizar” mundo interior e exterior. As disposições criam um ambiente, uma “atmosfera” a partir da qual o *Dasein* se relaciona com o mundo. Em Heidegger, as disposições também estão relacionadas ao afeto (*Affekt*) e ao sentimento (*Gefühl*) despertados em nossa relação com os entes, à medida que os entes importam ou não importam para nós. Nisso, o corpo está intimamente envolvido, pois é um humor que se corporifica, pois a disposição implica na formação de “um ‘humor geral’ ou ‘atmosfera’” (Cf. INWOOD, *Dicionário Heidegger*, 93).

<sup>331</sup> RODRIGUES, *Heidegger e a metafísica do Dasein*, 125.

<sup>332</sup> RODRIGUES, *Heidegger e a metafísica do Dasein*, 126.

<sup>333</sup> Cf. HEIDEGGER, *Os conceitos fundamentais da metafísica*, 308.

<sup>334</sup> HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 35.



também em relação a si mesmo como ente, isto é, pode se relacionar consigo mesmo, pode ser um si próprio. O [*Dasein*] transcende, ultrapassa o ente. [...] Apenas porque ultrapassa o ente na totalidade, ele pode, a partir da escolha feita no interior do ente, comportar-se em relação a esse ou àquele ente; [...]. No interior dessa esfera de decisão, há certamente uma margem de manobra da liberdade<sup>335</sup>.

O mover-se do *Dasein* na transcendência em direção a um ultrapassamento dos entes seria o efetivo exercício de sua *abertura*, pela qual ele não somente acessa e se relaciona com os entes e consigo mesmo, mas também através da qual ele efetiva sua liberdade. A existência humana se efetiva nesse espaço de jogo e de “manobra” (*Spielraum*) que se abre em meio à facticidade-histórica multifacetada e contingente, o que se evidencia “a partir do fato de a convivência histórica dos homens oferecer o aspecto de uma multiplicidade colorida, assim como de uma mutabilidade e acidentalidade”<sup>336</sup>. A expressão “jogar a existência” já indica que ela deve ser compreendida como algo que nunca está previamente determinado, pois se realiza na contingência instável e mutável que se sobrepõe ao fluxo e ao conjunto de regras instaurados pelo próprio jogar. Essa instauração de “regras”, sempre sujeitas à mutabilidade, conformam e mantêm o fluxo de jogo.

A transcendência, compreendida como ultrapassamento, lança o existente humano no “jogo da vida” ao estabelecer um vínculo (*Bindung*) entre o *Dasein* e sua mundanidade (*Weltlichkeit*). Para Heidegger, o jogar é proveniente de uma disposição ontológica que vincula humano e mundo. Ao transcender, o que é possível em virtude de seu próprio caráter existencial, o *Dasein* realiza a si mesmo colhendo e recolhendo uma articulação para com os entes. *Jogar* é, nesse sentido, a fonte originária dos ordenamentos instituídos pelo *Dasein* ao ser-no-mundo, porque “o mundo tem o caráter de jogo”, e “ser-no-mundo é esse jogar originário do jogo”<sup>337</sup>. Todo *Dasein* fático se coloca em uma dinâmica de jogo “de um tal modo que ele sempre tome faticamente parte no jogo, de uma forma ou de outra, durante a sua existência”<sup>338</sup>. Essa é uma perspectiva fundamental que Heidegger transforma em “conceito meta-ontológico-metafísico, compreensivo-inclusivo, capaz de apreender o caráter específico de totalidade do todo da constituição de ser em sua unidade (ser-junto, ser-um-com-o-outro, ser-si-mesmo), o compreendido enquanto mundo”<sup>339</sup>. Não há propriamente *Dasein* enquanto ele não se move através do “jogo da transcendência”, o que significa, por sua vez, que o *Dasein*

---

<sup>335</sup> HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 35.

<sup>336</sup> HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 36.

<sup>337</sup> HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 36.

<sup>338</sup> HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 36.

<sup>339</sup> RODRIGUES, *Heidegger e a metafísica do Dasein*, 157.

se move pelo *projetar-se* no qual está em jogo o seu próprio ser e a possibilidade de sua liberdade.

Ainda que o “jogar” institua um espaço para a mobilidade e a “liberdade” do existente humano, Heidegger entende que participar do “jogo da transcendência” não é uma condição passível de ser eleita, escolhida, pois o humano já se encontra originariamente nela ao poder-ser (*sein-können*) junto ao mundo. É no “interior” desse “poder-ser” que o Dasein experimenta seu espaço de jogo (*Spielraum*) e, conseqüentemente, sua liberdade. Heidegger interpreta que é sempre estando em um mundo que ele possui a capacidade de jogar com os entes, “compreendendo-os” e assumindo um comportamento diante deles e em relação a eles. “Nesse jogo da transcendência, todo e qualquer ente em relação ao qual nos comportamos já se vê envolto por um jogo, assim como todo comportamento já se acha colocado nesse jogo”<sup>340</sup>. A instituição desse jogo, que estabelece o caráter relacional peculiar do humano ao ser-em-um-mundo, nunca pode ser totalmente desvelada, já que o jogo se situa sempre entre dois abismos, duas obscuridades: a origem e futuro.

Fink, em *O Jogo como Símbolo do Mundo* (2016), tece uma interlocução direta com a noção de “ser-no-mundo” (*In-der-Welt-sein*), observando que, segundo Heidegger, ser-no-mundo indica que “a existência deve, como existência, ter uma esfera de sentido que lhe pertence, e que está à sua volta como um campo no qual pode encontrar as coisas como entes”<sup>341</sup>. Nesse sentido, a compreensão de ser (*Seins-verständnis*) se daria num campo-mundo dotado de uma estrutura própria pela qual os entes se “apresentam” ao existente humano (*Dasein*). “O mundo como um campo da compreensão de Ser é – segundo Heidegger – um ‘existential’<sup>342</sup>” e, a partir dessa determinação, “ele se torna uma estrutura da existência”<sup>343</sup>. Ao ser atrelado à existência, o mundo passa a ser entendido como algo que transcende os entes na medida em que só se constitui ao ser “aberto” a um espaço e a um tempo pela projeção do *Dasein* humano. Mundo significa, portanto, a estrutura espaço-temporal aberta na qual os seres são compreendidos, reconhecidos e manipulados<sup>344</sup>.

---

<sup>340</sup> HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 36.

<sup>341</sup> FINK, *Play as Symbol of the World*, 66.

<sup>342</sup> “Por ‘existential’, ele compreende determinações fundamentais da constituição do Ser do Humano. Para ele, o conceito oposto a isso é a ‘categoria’ como a determinação a priori do Ser das coisas não humanas” (FINK, *Play as Symbol of the World*, 66).

<sup>343</sup> FINK, *Play as Symbol of the World*, 66.

<sup>344</sup> Fink considera que essa interpretação converge, em grande medida, com o modo como Kant entendeu a subjetividade, ou seja, para Kant, embora o sujeito humano ocupe lugar e duração, ele não é apenas um ser no espaço e no tempo, porque “espaço e tempo juntos formam um campo sustentado e pré-projetado pelo sujeito para todas as coisas que aparecem para nós pelos sentidos”. Mas enquanto essas formas puras da sensibilidade formariam um sistema fixo e acabado em Kant, para Heidegger, ao emergirem pela intermediação humana, elas permitem ao *Dasein* não somente transcender em direção a qualquer ente, mas fazer do próprio espaço e tempo

Essa interpretação de mundo que pode ser encontrada tanto em *Ser e Tempo* como na *metafísica do Dasein* é vista como problemática por Fink. Isso porque Heidegger não teria concebido a individuação dos entes como efeito do mundo, pois que “a menos que sejam revelados pelo humano que compreende o Ser, a menos que alcancem um espaço derivado e um tempo derivado da espacialidade primordial na temporalidade da existência [Dasein], a menos que entrem no mundo existencial [*daseinsmäßige*]”<sup>345</sup>, seriam “sem mundo”. Heidegger teria interpretado que o humano fundaria o “lugar genuíno do mundo”, vínculo este que seria a fonte de sua “mundanidade” (*Weltlichkeit*), e que lhe atribuiria um significado ontológico acima de todos os demais domínios ônticos. Deste modo, a *ontologia fundamental* heideggeriana não levou em consideração “o poder do mundo como o jogo da individuação, através do qual as coisas individuais chegam a uma ‘posição’ em um estado particular de ser [...]”<sup>346</sup>. Heidegger teria evitado qualquer concepção de mundo que remeta a uma ideia de um *cosmos* (κόσμος) “subsistente por si” e transferido o poder essencial do mundo para a própria existência humana. Tal posicionamento dotaria o *Dasein* de uma conotação “ambígua”, pois “não se elucidou como a natureza humana, junto com sua existencial constituição de ‘ser-no-mundo’, está ela mesma no mundo como o mundo-totalidade”, ou seja: se mundo é uma determinação existencial humana, em que fundamento encontra-se o espaço/tempo prévio a essa espacialização e temporalização promovidas pelo *Dasein*? Não deveria haver uma totalidade abrangente, capaz de abrigar o movimento em que a “mundanização” do *Dasein* se dá? Uma espécie de “mundo prévio”, ou fundamento cosmológico? O “mundo-histórico” determinado existencialmente, como observa Fink, não deveria ser a única forma válida e legítima de mundo na existência humana.

Quanto menos o ser humano quiser ser o próprio mundo, mais ele encontra seu caminho para sua proximidade primordial. O humano, que tem uma compreensão de Ser, não pode postular o que o Ser e os seres são em seu poder completo; ele deve obedecer a uma reivindicação que lhe vem da extensão do mundo. O mundo não é “meramente” algo humano, não é apenas uma estrutura existencial, não é meramente uma forma determinada da constituição ontológica do ser humano – mas é verdade que o mundo está de uma maneira peculiar intrinsecamente voltado para o ser humano, e este também se volta para o mundo em um enigmático e misterioso sentido humano; porque primeiramente, o humano é mundano<sup>347</sup>.

---

“um acontecimento *existential* [*daseinsmäßiges*], como formação do espaço e como temporalização” (Cf. FINK, *Play as Symbol of the World*, 67). É desta maneira que espaço e tempo, e o próprio mundo, tornam-se “existenciais” e, ao mesmo tempo, “filosoficamente transcendentais”.

<sup>345</sup> FINK, *Play as Symbol of the World*, 68.

<sup>346</sup> FINK, *Play as Symbol of the World*, 69.

<sup>347</sup> FINK, *Play as Symbol of the World*, 70.

A crítica tecida por Fink – como preparação à sua própria abordagem cosmológica do jogo – volta-se para um período específico do pensamento heideggeriano. O próprio Fink aponta que alguns desses pontos críticos referentes à questão do mundo, já teriam sido reconsiderados, de modo que a crítica finkeana aqui esboçada “é antes de tudo a autocrítica de Heidegger, que foi realizada na famosa viragem [*Kehre*] de seu pensamento, segundo a qual a compreensão de Ser não deve ser interpretada a partir do ser humano como um ponto fixo de referência, mas sobretudo acima do horizonte da abertura da essência humana ao próprio Ser”<sup>348</sup>. Tal mudança se daria a partir do momento que Heidegger passa a afirmar que os existenciais fundamentais como a verdade, o mundo e a temporalização, “não têm mais seu ‘lugar’, por assim dizer, no ser humano, mas [que] o ser humano tem seu ‘lugar’ notável e pensativo – que não é determinável em nenhum sistema objetivo de posicionamento – na revelação e temporalização do mundo”<sup>349</sup>.

De qualquer modo, deve ser atribuída à abordagem heideggeriana as notáveis ousadias de: 1. apontar o jogo como modelo ontológico que expressa o vínculo (*Bindung*) do *Dasein* à sua mundanidade (*Weltlichkeit*); 2. indicar que o "jogar" pode abrir um espaço (*Spielraum*) no qual emerge um sistema de regras que cria para si uma consonância interna com ordem e sentido; 3. definir o jogo como proveniente de uma disposição (*Befindlichkeit*) ontológica que mobiliza e dá o tom à relação do *Dasein* para com os entes, "movimento" através do qual ocorre a concreção (*Konkretion*) de sua existência enquanto ser-no-mundo (*In-der-Welt-sein*); 4. apontar que é num "jogo da vida" que se realiza o "poder ser" (*sein-können*) mais próprio enquanto mobilidade e possibilidade de "liberdade" do *Dasein*.

As reflexões sobre o jogo apresentadas em *Introdução à Filosofia* parecem ter tido um ulterior desenvolvimento bastante modesto por parte de Heidegger, mas não deixam de ser "caminhos" abertos, os quais não foram ignorados pelas interlocuções produtivas de Fink e Gadamer, ex-alunos que aprofundaram muitas das possibilidades que o modelo ontológico e ôntico do jogo pôde fazer frutificar enquanto termo medial de especulação filosófica. De qualquer modo, após meados da década de 1930, quando Heidegger se aproxima do pensamento nietzschiano e opera a chamada *viragem filosófica* de seu pensamento, ele abre "novos caminhos" referindo-se agora a um "jogo do ser", um jogo pelo qual o *ser* se "apropria" linguisticamente do *Dasein* por meio do "dizer originário" da poesia.

---

<sup>348</sup> FINK, *Play as Symbol of the World*, 70

<sup>349</sup> FINK, *Play as Symbol of the World*, 70

### 3.1.2 Considerações sobre o jogo após a *viragem filosófica (Die Kehre)* de Heidegger

Heidegger apresenta seu pensamento por meio de questões nucleares que vêm e voltam ao longo de seu percurso intelectual, percurso no qual a busca pela verdade do ser (*aletheia*) na tensão e na sintonização entre *ser* e ente se destaca entre seu velamento e seu desvelamento, sendo constantemente retomada. Diferentes perspectivas são apresentadas nesse percurso a fim de abrir caminhos (*Wege*) que avancem precisamente através dessa oscilação entre desvelamento e ocultação. Em um desses “caminhos”, Heidegger aproxima-se da filosofia de Nietzsche e de sua linguagem poético-metafórica, anunciadora de um “novo começo”, sucedâneo do “acabamento” da metafísica. Em concomitância com o interesse por Nietzsche, Heidegger desenvolve em meados dos anos de 1930, a tentativa de encontrar uma linguagem capaz de melhor dizer o que se oculta e o que se desvela com respeito à “verdade do ser”. Neste período, que convencionou-se chamar de *viragem (Die Kehre)* linguística de Heidegger, ocorre a afirmação da precedência da linguagem poética sobre as demais formas de linguagem, e também sobre a linguagem filosófica, pois a “escuta” do ser, enquanto *acontecimento apropriador (Ereignis)*, deveria ser intermediada pelo “dizer poético”.

Spariosu observa que Heidegger, por intermédio de Nietzsche, não só admitiu a influência de Heráclito, mas se aproximou também de uma perspectiva amplamente dominante nos séculos VI e V a. C., e muito influente no ambiente pré-socrático, perspectiva esta que associava o jogo à expressão de forças e relações agonísticas, caracterizadas por um caráter arbitrário, espontâneo e violento. Deste modo, “não menos que o eterno jogo de forças de Nietzsche, o jogo do Ser de Heidegger permanece infundado enquanto fundamenta tudo o que passa a existir”<sup>350</sup>. Buscando alinhar-se ao pensamento grego primevo, Heidegger chega a identificar o *ser* como fundamento da *physis*, como força emergente-duradoura (*aufgehend-verweilend Walten*). O jogo, neste contexto, “permanece altamente agonístico: domina o homem, transformando-o tanto em jogador, como em brinquedo”<sup>351</sup>. Spariosu ainda chama a atenção para o que considera como uma “descontinuidade” na abordagem heideggeriana: a visão agonística do jogo, proveniente da perspectiva nietzschiana, contrastaria com a evocação – frequente após a viragem –, de uma serenidade (*Gelassenheit*) que incentiva o “deixar acontecer das coisas”. Esse “descanso estratégico” no jogo do “poder ser” que mobiliza o *Dasein*, não estaria sob o poder do existente humano, visto que o humano está sob o domínio

---

<sup>350</sup> SPARIOSU, *Dionysus Reborn*, 121.

<sup>351</sup> SPARIOSU, *Dionysus Reborn*, 122.

do jogo cósmico e somente este jogo poderia dotá-lo de um sentimento quase “místico” de unidade serena com o *ser*.

Spariosu interpreta que, após a virada, o jogo avassalador do ser domina o humano como a um “brinquedo”, que então não poderia senão corresponder aos seus chamados. Caberia ao *Dasein* apenas o deixar-se conduzir por tal jogo, que o atrai para a sua pre-ocupação [*uns zu sich be-längt*], quer desejemos ou não, por intermédio da linguagem. “O homem não define a linguagem ou o Ser, mas a linguagem ou o Ser definem o homem. Quando Heidegger diz que o homem “se arrisca” na linguagem, na verdade ele quer dizer que a própria linguagem se arrisca no homem, apostando-o no jogo do mundo”<sup>352</sup>. A partir da compreensão de que haveria sempre uma prevalência e domínio do *ser* pela mediação “poética”, Heidegger teria assumido a perspectiva de que a metafísica ocidental, com seu *principium rationis*, não poderia ser considerada como um desvio ou “erro” evitável, mas como um acontecimento do próprio “jogo de esconde-esconde que o Ser-Linguagem joga com o *Dasein*. A missão fatídica do homem (*Geschick*) seria simplesmente jogar junto”<sup>353</sup>, observa Spariosu.

Heidegger interpreta que esse “chamado” do Ser ao *Dasein* se efetiva por um entrelaçamento entre poetar e pensar. Tal interpretação parece ecoar o modo como Nietzsche expressou seu próprio processo de escrita. Em *Ecce Homo* Nietzsche menciona que *Zarathustra* “veio até ele”, de modo que lhe coube apenas colocar-se à sua “escuta”. Sobre tal “mediação”, ele observa: “alguém, no final do século XIX, tem nítida noção daquilo que os poetas de épocas fortes chamavam de *inspiração*?” O poeta é apenas “encarnação, mero porta-voz, mero *médium* de forças poderosíssimas” e, como numa “revelação”, algo se torna visível e audível, e assim “ouve-se, não se procura; toma-se, não se pergunta quem dá; um pensamento reluz como relâmpago, com necessidade, sem hesitação na forma – jamais tive opção”<sup>354</sup>. E Nietzsche complementa referenciando-se em seu texto mais clássico:

Parece realmente, para lembrar uma palavra de *Zarathustra*, como se as coisas mesmas se acercassem e se oferecessem como símbolos (– “aqui todas as coisas vêm afagantes ao encontro de tua palavra, e te lisonjeiam: pois querem cavalgar no teu dorso. Em cada símbolo cavalgas aqui até cada verdade. Aqui se abrem para ti palavras e arcas de palavras de todo ser; todo o ser quer vir a ser palavra, todo vir a ser quer contigo aprender a falar”)<sup>355</sup>.

---

<sup>352</sup> SPARIOSU, *Dionysus Reborn*, 122.

<sup>353</sup> SPARIOSU, *Dionysus Reborn*, 122.

<sup>354</sup> NIETZSCHE, *Ecce Homo*, 115.

<sup>355</sup> NIETZSCHE, *Ecce Homo*, 116.



Esse estar à escuta de “forças abissais”, como descreve Nietzsche ao interpretar a “inspiração poética”, certamente parece similar ao “colocar-se à escuta” do ser e seu dizer poético, tal como descrito por Heidegger.

Benedito Nunes (2000) pontua que poesia e filosofia têm sido vistas na tradição como modelos heterogêneas de pensamento, a poesia provindo da imaginação, e a filosofia da razão. Até o momento em que os românticos alemães atribuíram à poesia uma capacidade de alcançar “verdades superiores às filosóficas”, a filosofia foi vista como arbítrio racional, possuindo a competência de subordinar e disciplinar a verdade. A partir dessa inversão romântica, impôs-se a “obrigação” de optar pela via filosófica ou pela via poética do pensamento. Nunes sustenta que, no pensamento de Heidegger, não há um primado de uma sobre a outra, mas entre elas se estabelece uma interação transacional, através de um “movimento de vai e vem, ora da poesia para a filosofia ora da filosofia para a poesia”<sup>356</sup>. Ainda que tenha permanecido latente em *Ser e Tempo*, o diálogo com a perspectiva poética ganha contornos nítidos somente quando Heidegger substitui o trabalho da *ontologia fundamental* pela “auscultação” da questão do ser, o que acontece principalmente através dos textos dos pré-socráticos e de poetas alemães, especialmente Hölderlin<sup>357</sup>. Nunes vê aí, nessa ênfase da compreensão do sentido da essência (*Wesen*) através da meditação da linguagem, a principal marca da *viragem* (*Die Kehre*) heideggeriana. Na viragem, não haveria um conflito, mas uma compatibilização entre poesia e filosofia, já que a primeira, enquanto “operadora” inicial da verdade, promove o caráter *linguareiro* (*sprachlich*) da verdade através do qual ela irrompe como fala. “Sem a linguagem, não haveria o manifesto, e, por conseguinte, não haveria, também, trânsito do ôntico para o ontológico”<sup>358</sup>. A linguagem, que originariamente já se apresenta como “dizer poético”, é o que permite ao ente enquanto ente ser manifesto, instaurando nele uma primeira manifestação da verdade, sua fundação e “primeiro início”. A poesia é “palavra fundadora” que doa a si mesma, como um primeiro *logos*, ao dizer (*sagen*) e mostrar (*zeigen*) do mundo, desvelando-o como *alethéia*. “As palavras nos acenam para o ser que desvelam, e que, tanto nos textos dos

---

<sup>356</sup> NUNES, Benedito. Heidegger e a poesia. In: **Natureza Humana**, São Paulo, n. 2, v. 1, pp. 103-127, 2000, p. 104.

<sup>357</sup> B. NUNES lembra que Hölderlin será uma espécie de guia em um “ritual de passagem” à linguagem poética, e Heidegger justificará sua predileção por ele mediante três razões que ele mesmo enumera: “1. Hölderlin é o poeta do poeta e da poesia. 2) Simultaneamente, Hölderlin é o poeta dos alemães. 3) Como Hölderlin é tudo isso, poeta do poeta enquanto poeta dos alemães, de maneira latente e difícil, ele ainda não se tornou potência na história de nosso povo. E como ainda não é, é preciso que assim se torne. Contribuir para isso é fazer “política”, no sentido mais alto e próprio do termo, a tal ponto que quem conseguir obter alguma coisa nesse terreno, não terá necessidade de discorrer sobre o “político” (Heidegger, GA 39, 214 *apud* NUNES, “Heidegger e a poesia”, 113.

<sup>358</sup> NUNES, “Heidegger e a poesia”, 112.

primeiros filósofos quanto nos poemas, apelam para nós, chamando-nos o pensamento”<sup>359</sup>. Na “morada do ser” habitaria não somente a poesia, mas também a filosofia, porque “ocorreria uma sobreposição entre poetar (*dichten*) e pensar (*denken*)”<sup>360</sup>, pontua Nunes.

Mas o que afinal a *viragem* nos traz em termos de ampliação da compreensão heideggeriana de jogo? Depois da *viragem*, o sentido originário do jogo já não se configura a partir do movimento de transcendência do *Dasein*, mas do *ser*. Jogo, agora, denota um “movimento” originário do *ser* – também referido agora como “seer”<sup>361</sup> – para conosco no qual ele se nos diz de si mesmo poeticamente, na alternância entre ocultamento e desocultamento. O *Dasein* assume o papel daquele ente no qual o “seer” realiza sua essencialização, como aquele que recebe os “envios” pelos quais o “seer” realiza seu “jogo”.

Todo espanto inicial do qual emerge o filosofar representa agora um salto antecipativo (*Vorsprung*) que não pode ser forjado e nem produzido pela vontade humana, mas que se dá como um evento imprevisível e incontrolável pelo qual o “*ser* nos joga” e realiza o acontecimento apropriador (*Ereignis*) do existente humano. Todo esse processo é descrito por Heidegger em termos bastante enigmáticos e obscuros, com o emprego de muitos neologismos, o que faz dos escritos relacionados à *Ereignis*, praticamente uma “leitura para iniciados”. A descrição do jogo do *ser* para com o *Dasein* através do *acontecimento apropriador*, assume um linguajar e tom que por vezes transforma Heidegger mais em um poeta místico do que propriamente um filósofo, já que o *logos* utilizado não possui a clareza do argumento que se espera do filosofar.

Heidegger dá a entender que a abertura agora se dá por um “salto” (*Sprung*) ao espaço do *ser*, como acontecimento apropriador (*Ereignis*) através do qual o *ser* realiza sua “juntura” e “apropriação” do *Dasein*<sup>362</sup>. Por meio disso, o filosofar já não é mais um processo progressivo

---

<sup>359</sup> NUNES, “Heidegger e a poesia”, 118.

<sup>360</sup> NUNES, “Heidegger e a poesia”, 119.

<sup>361</sup> *Seer* é o termo com o qual Marco Casanova, tradutor de algumas obras de Heidegger para o português, optou por traduzir o termo *Seyn*, utilizado algumas vezes por Heidegger, a partir da década de 1930, como termo distinto de *Sein* (Ser), uma vez que este último, em sua constante utilização nas abordagens metafísicas, é quase sempre referido ao “ser do ente”. Casanova observa: “Para marcar mais diretamente essa diferença, Heidegger cria uma distinção pautada no modo arcaico de escrita do verbo ser em alemão (*Seyn*), um modo de escrita que ainda era usual em autores como Fichte, Schelling e Hegel. Surgem, assim, os termos ‘*Sein*’ e ‘*Seyn*’. Nós traduzimos esses termos por ‘ser’ e ‘seer’ em função do fato de a grafia arcaica de ser em português ser feita com duas letras ‘e’” (CASANOVA, Marco Antônio. Nota do tradutor In: HEIDEGGER, Martin. **O acontecimento apropriativo**. Trad. Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Forense: 2013, p. 2-3).

<sup>362</sup> Em um conjunto de “tratados onto-historiais” que giram em torno de um texto principal intitulado *Contribuições à Filosofia*, Heidegger aponta o *acontecimento apropriador* (*Ereignis*) como o acontecimento capaz de superar a “entificação” promovida tanto pela tradição metafísica quanto pelo pensamento científico moderno. Essa superação seria possível a partir de uma “juntura” do ser com o existente humano, na forma de “dizer poético”, pelo envio da “essenciação” da verdade do seer. “O acontecimento apropriador [*Ereignis*] da clareira é o ser-aí [*Dasein*], e ele é a essenciação da verdade do seer, isto é, esse seer mesmo”. Somente na clareza do saber deste acontecimento, e desta “junção”, “é que a essência do seer-aí pode ser determinada” (HEIDEGGER, *O acontecimento apropriativo*, 143). Ao alcance do *Dasein* estaria apenas o dar ouvidos a este *dizer*, quando de

e metódico centrado apenas no *Dasein*, mas um novo caminho que é feito de sobressaltos que conduzem à abertura como “verdade do seer”<sup>363</sup>. Desse salto ao pensar o *Dasein* já não é o protagonista, mas o *ser* que se revela na linguagem poética, a linguagem de um novo início, um novo movimento do jogo *ser* do que se efetiva como "acontecimento apropriador". A poesia, assim, não é simplesmente a mais alta manifestação do pensamento numa possível “hierarquia artística” heideggeriana, mas o modo de dizer e pensar capaz de remeter à origem, revelando-se como a linguagem própria à “simplicidade” originária de cada início.

Em *Contribuições à Filosofia: Do Acontecimento Apropriador (Beiträge zur Philosophie: vom Ereignis)* (1936/38), obra em que Heidegger faz referência a uma “conexão de jogo” entre seer e *Dasein*, há a indicação de uma "conexão" relacionada à preparação para o “salto” ao “outro início”. Tal "acontecimento" não deve ser entendido como a doação prévia de um novo sistema, mas como a preparação que impele à transformação, preparação essencial do outro início, “decidido” pelo seer. Este "outro início" exigiria um salto para além do que foi apresentado pela história do pensamento metafísico e que entende o pensar como o pensar do ente em sua validade lógica e como o “concluir infalível no representar correto dos objetos”, ou seja, “como o desvio ante aquele questionamento”, o questionamento do *ser*. Somente como salto, portanto, pode a história do *seer* fazer irromper um outro início como rompimento, como descontinuidade da metafísica e da entificação do pensar. “O salto é a realização do projeto da verdade do seer no sentido da inserção no aberto, de tal modo que aquele que joga o projeto se experimenta como jogado, isto é, como apropriado pelo acontecimento por meio do seer”<sup>364</sup>.

A "abertura" a este "salto" somente poderia ser "experimentada" pelo *Dasein* na medida em que ele é “jogado”. “O caráter do jogado, porém, se atesta e só se atesta nos acontecimentos fundamentais da história do seer”<sup>365</sup>, sendo ele quem “decide”, “projeta” e “joga” o movimento de “sua história”, a “história do *ser*”<sup>366</sup>. É nessa “história” que a ligação do primeiro início ao

---

seu “encontro” com o *ser* na “abertura”. A clarificação deste acontecimento nos permite compreender como a linguagem, desde a origem, faz “ressoar” e emergir o mundo através do *Dasein*, mundo que surge, assim, como resultante da “ressonância” e do espelhamento do seer. O próprio seer, no entanto, nunca se deixa capturar como ideia, pois “não é uma representação e nunca se mostra como um conceito [...] o ser é o ser e o ser é” (HEIDEGGER, *O acontecimento apropriativo*, 186). Em sua essência, é “indizível” e incondicionado, origem e possibilidade de todos os entes, e de todo *dizer*.

<sup>363</sup> Cf. HEBECHE, Luiz. **Curso sobre: Contribuições à Filosofia (O acontecimento-apropriador)** de Martin Heidegger. Florianópolis: Filosofia/EAD/UFSC, 2014.

<sup>364</sup> HEIDEGGER, Martin. **Contribuições à filosofia: do acontecimento apropriador**. Trad. Marco A. Casanova. Rio de Janeiro: Via Verita, 2015, p. 235.

<sup>365</sup> HEIDEGGER, *Contribuições à filosofia: do acontecimento apropriador*, 236.

<sup>366</sup> Em diversos momentos Heidegger se refere ao “acontecimento apropriador” (*Ereignis*) como a um acontecimento da “história do *ser*”. É no transcorrer desta “história” que um “outro começo” capaz de nos “resgatar” do esquecimento do ser, esquecimento este que envolveria a existência do *Dasein* em “maquinações” niilistas poderia emergir. A história do ser refere-se basicamente aos raros eventos (*Ereignisse*) que constituem

outro início (*andere Anfang*) se realiza enquanto desdobramento da “história do ser” em sua expressão no “tempo”<sup>367</sup>, porque “o ‘tempo’ é o que deve se tornar experimentável sob a forma do campo de jogo ‘ekstático’ da verdade do seer”<sup>368</sup>. Como partícipe da “história do ser”, o *Dasein* também é requisitado a ser o guardião da “verdade do seer”, requisição que institui o acontecimento apropriador e que se efetiva como o acolhimento dos “envios do ser” por um povo histórico. Jogo que agora se desdobra enquanto “projeto” e “história do ser”, na medida em que é o seer “aquele que joga projeta, [...] e quanto mais projetante se torna, tanto mais jogado aquele que é jogado já é”<sup>369</sup>. Isto também significa que o *Dasein* se transforma naquilo que ele é apenas na medida em que “guarda o projeto jogado, o *fundador fundado do fundamento*”.

É somente deste modo, como “apropriado” pelo *ser*, que o *Dasein* poderia entrar em jogo na temporalidade, fundando uma “outra história” capaz de ultrapassar a simples maquinação e “entificação” dominantes na contemporaneidade. Essa “tarefa” de guarda e “pastoreio” do *ser* por parte de um povo dar-se-ia, inicialmente, como um “cuidado” com a linguagem do *ser*, a linguagem poética, única capaz de jogar e projetar “originariamente”. Esta linguagem não pode ser a expressão de outro mundo (metafísica), e tampouco da objetividade (ciência), mas apenas expressão da “abertura” e “autocompreensão” do *Dasein* de que todas as suas “possibilidades” estão relacionadas à condição de ser “jogado” pelo *ser*.

Heidegger ainda indica que ambos os caminhos, tanto o metafísico, como aquele que pode sucedê-lo enquanto “pensamento do *ser*”, já possuem um vínculo, um elo que os conecta a uma possibilidade já “enviada pelo *ser*”. Assim, quando “a essência é pensada, seja a essência do ente, seja a essência do seer, a cada vez já se encontra decidida na ‘essência’ a verdade do seer” o que significa “*essenciação – viragem*”<sup>370</sup>. Sempre que a metafísica buscou pensar a essência do ente (sua verdade), essa “essenciação”, a possibilidade de dizer algo como verdade, “é, por sua vez, ela mesma pertencente ao seer mesmo”<sup>371</sup>. A apreensão do ente por nós, e que nos possibilita dizer o que é, sua *essentia*, já estaria, originariamente, fundada no seer. Isso

---

momentos de início (*Beginn*), de “começo” (*Anfang*) da essencialização do *ser*, “revelação inicial do ser que pela primeira vez nos capacita a identificar os entes”. A história do *ser* expressa, portanto, momentos de mudança, ou de um novo início, do processo que marca a transição do humano de um “animal racional” para o *Dasein* (Cf. INWOOD, *Dicionário Heidegger*, 4).

<sup>367</sup> O tempo, para Heidegger, não é o tempo da física, mas diz respeito àquilo que abre e cria, concomitantemente, espaço para tudo que vem a ser, para o “transitório”, o que remete também à temporalidade (*Zeitlichkeit*). Tempo relaciona-se à “abertura fundadora do tempo-espaco-de-jogo da verdade do ser” (INWOOD, *Dicionário Heidegger*, 185).

<sup>368</sup> HEIDEGGER, *Contribuições à filosofia: do acontecimento apropriador*, 238.

<sup>369</sup> HEIDEGGER, *Contribuições à filosofia: do acontecimento apropriador*, 236.

<sup>370</sup> HEIDEGGER, *O acontecimento apropriativo*, 261.

<sup>371</sup> HEIDEGGER, *O acontecimento apropriativo*, 261.

significa dizer que a metafísica, em seu dizer, já constitui ela mesma um “envio” do *ser*, mesmo estando voltada para algo pertencente aos entes.

Em *A Origem da Obra de Arte*<sup>372</sup>, obra do mesmo período dos escritos de *Contribuições à Filosofia*, Heidegger se ocupa com a descrição do modo como a essência da obra de arte “cria a sua verdade”. Uma “verdade em obra” que se institui assim como a obra arquitetônica de um templo que ao guardar a imagem esculpida de um deus, pode repercutir em toda a extensão do culto, e assim igualmente no espírito e nos valores que se formam em torno ao cultuado<sup>373</sup>.

A poesia funda o “dizer da verdade” (*alethéia*), não como criação da vontade humana, mas como a atenção para com o dizer inicial e imediato do *ser*, que também conduz e “desencadeia” toda a apropriação do *Dasein*. Esse “dizer apropriador” constitui aquilo que “projeta” inicialmente, e que já contém um sentido orientador latente dentro de si. “O autêntico princípio, enquanto salto (*Sprung*) é sempre um salto antecipativo (*Vorsprung*)”, pois o “princípio” já contém em si um “fim”, porque “nada é capaz de libertar a partir de si, porque nada contém de oculto senão aquilo em que está preso<sup>374</sup>. Heidegger parece permanecer fiel à ideia de uma originariedade pela qual as “sementes do ser” “desabrocham” de acordo com suas determinações prévias e, portanto, ontológicas. Deste modo, a “verdade originária”, estando “presa” e oculta, deveria ser liberada, desvelada pelo acolhimento dos envios do ser que nos chegam como “plenitude inexplorada do abismo intranquilizante” que a *alethéia* faz vir à tona sob a forma da poesia. A arte poética é a instauração da verdade, “instauração no sentido de princípio. Sempre que o ente na totalidade enquanto ele próprio exige a fundamentação na abertura, a arte atinge a sua essência histórica como instauração. Esta aconteceu no Ocidente pela primeira vez na Grécia”<sup>375</sup>.

Heidegger reiteradamente atribui à Grécia o papel de instauração histórica do *ser* enquanto primeiro início, lembrando que somente lá o dizer poético e o pensar filosófico encontraram condições para que o *ser* enviasse a tarefa do desabrochar histórico do mundo. “História não quer aqui dizer o desenrolar de quaisquer fatos no tempo, por mais importantes que sejam. História é o despertar de um povo para a sua tarefa, como inserção no que lhe está dado”<sup>376</sup>. Como partícipe do “jogo do *ser*”, o existente humano não joga, mas é “jogado”

---

<sup>372</sup> *A origem da Obra de Arte (Der Ursprung des Kunstwerkes)* foi publicada em 1950 como um ensaio que tem como base três conferências proferidas por Heidegger em Frankfurt no ano de 1936. Cf. HEIDEGGER, Martin. **A origem da obra de arte**. Trad. Maria da Conceição Costa. Lisboa: Edições 70, 1999.

<sup>373</sup> HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 33.

<sup>374</sup> HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 61.

<sup>375</sup> HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 61.

<sup>376</sup> HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 62.



quando participa desse “povo”, cabendo-lhe apenas o deixar-se apanhar pelo movimento originário determinado pelo “primeiro início” (essência, *alethéia*). Esse “destino” parece ser restrito por não contemplar inteiramente a humanidade e por se referir a uma “região” de condições particulares<sup>377</sup>. Mesmo possuindo os traços que favorecem sua recepção, o destino pode ser “turvado” pela facticidade (*Faktizität*) dos apelos cotidianos, que desviam um povo de suas potencialidades existenciais e, em última instância, de seu destino. Esta condição pode impedir o “encontro” e a “juntura” com o *seer*, provocando uma prossecução da “decadência” (*Verfallen*) em vez de um “outro início”. A autenticidade (*Eigentlichkeit*) do *Dasein* está em “entregar-se” ao jogo do *ser*, movido e afinado pela disposição (*Befindlichkeit*) mobilizada para ser-si-mesmo, para ser um destino. No período em que a metafísica do *Dasein* dá lugar à *Ereignis*, “tornar-se um destino”, ou seja, tornar-se aquilo que diz respeito à sua possibilidade mais própria, não é uma oferta destinada pelo *ser* a um indivíduo, mas a um “povo” (*Das Volk*)<sup>378</sup>.

Em *A Origem da Obra de Arte* Heidegger argumenta que o artista é aquele através do qual a “obra deve ser libertada para o puro estar-em-si-mesma”, para um puro “estar em obra”<sup>379</sup>. Esse “estar em obra” possui um sentido ontológico que opera um jogo de abertura para a verdade, e “o mesmo é válido para a obra da linguagem (*Sprachwerk*)”, a qual instaura um *agon*, uma luta que estabelece, pelo “dizer (*Sagen*) de um povo [...], o que é sagrado e não-

---

<sup>377</sup> É bom lembrar que *A Origem da Obra de Arte* é um texto baseado em conferências realizadas por Heidegger em 1936, período em que o projeto Nacional Socialista estava em pleno curso na Alemanha. Projeto esse que tinha como um de seus enfoques a exaltação do “povo alemão”. É quase de modo explícito que Heidegger, quando se refere a “povo” (*Das Volk*), tem como orientação de fundo o entusiasmo histórico em relação ao povo alemão de seu tempo. Isso porque seu posicionamento político, o qual não temos como aprofundar aqui, tem continuamente vindo à luz através de materiais inéditos revelados nos últimos anos, principalmente pelas anotações privadas contidas nos chamados “Cadernos Negros”, as quais revelam que Heidegger “abraçou” com algum entusiasmo um possível “nacionalismo messiânico”, o que significa dizer que nutriu esperanças de “que o movimento Nacional-Socialista pudesse ter um potencial filosófico e histórico suficiente para desencadear um acontecimento fundamental e operar, assim, uma renovação do mundo espiritual”, a qual se daria não pelo desencadeamento de um acontecimento político, no sentido de uma ação/transformação em uma *res publica*, mas de uma “metapolítica”, porque seria de fato uma “política do ser” que, em seus “envios”, possibilitaria a um povo (*Das Volk*), efetua-la (Cf. GIUBILATO, Giovanni. O projeto de uma metapolítica nos *Cadernos Negros* de Heidegger (1931-1941). In: **Revista Natureza Humana**, São Paulo, v. 21, n. 1, 2019, p. 74-75).

<sup>378</sup> Na década de 1930, a visão que Heidegger tem de “povo” busca amalgamar (a) poesia (como linguagem fundadora), (b) uma expressão mais ampla de *Dasein* (pois *Dasein* não deve mais dizer respeito apenas a um existente humano individual, mas ao ser-no-mundo enquanto “povo”), e um destino histórico (pois a manifestação do *ser* emerge enquanto história de um povo). Um povo, assim, é aquilo que reúne uma linguagem (poesia), um modo de ser (*Dasein*), e um futuro no qual o *ser* se projeta por meio dele (destino). O fundador de seu “primeiro início”, do pensar de um povo, seria o poeta: “O ser-aí [*Dasein*] histórico dos povos, a sua ascensão, apogeu e queda, deriva da poesia, desta o saber propriamente dito, no sentido de Filosofia [...]. Este tempo primitivo histórico dos povos é, por isso, o tempo dos poetas, pensadores e fundadores de Estados, daqueles que verdadeiramente fundam e fundamentam o ser-aí [*Dasein*] histórico de um povo (HEIDEGGER, Martin. **Hinos de Hölderlin**. Trad. Lumir Nahodil. Lisboa: Instituto Piaget, 2004, p. 56).

<sup>379</sup> HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 31.



sagrado, grande e pequeno, honrado e covarde, nobre e vil, mestre e escravo”<sup>380</sup>. O dizer (*Sagen*), portanto, é fruto de uma disputa originária – o que o aproxima do *pólemos* em sua interpretação heraclitiana como o “pai de todas as coisas”. Quando se diz que o *ser* instaura a “verdade em obra”, o que ele instaura é precisamente a “luta” pela qual um povo diz o que é, para ele próprio, “grande” ou “pequeno”. A verdade (*alethéia*) experimenta sua (des)ocultação em meio a este conflito primordial, no qual também irrompe a “formação de mundo”. Assim é que estar em obra significa também estar sob domínio do “jogo do *ser*”, “formando mundo”. Sob a influência das leituras de Heráclito e Nietzsche, Heidegger entende a *alethéia* a partir de um *agon* originário, no qual o pensar não elimina a indeterminação, o acaso e a obscuridade, mas ocorre justamente no oscilante jogo entre clarificação e ocultação. Nesse jogo agonístico e indeterminado, o *Dasein* – que agora passa a ser interpretado num sentido mais amplo e relacionado a um “povo” (*Das Volk*) –, se encontra lançado no processo de instauração de mundo, lugar “onde se jogam as decisões essenciais de nossa história”<sup>381</sup>. O jogo da existência histórica emergiria, assim, da tensão originária entre terra e mundo<sup>382</sup>, sendo a terra aquela que dá guarida ao mundo como “lugar” em que são “jogadas as decisões” e no qual os destinos são postos nos caminhos de um povo histórico. “Mundo e terra são essencialmente diferentes um do outro e, todavia, inseparáveis. O mundo funda-se na terra e a terra irrompe através do mundo”<sup>383</sup>. A diferenciação entre terra e mundo pode ser assim interpretada: enquanto a terra guarda a pedra bruta, o escultor a apresenta ao “mundo” como obra escultural; enquanto a terra comporta as cores e as tintas, o pintor as coloca em obra nas telas; há os sons ao redor, e há também a palavra do poeta, que “se torna e permanece verdadeiramente uma palavra”<sup>384</sup>, quando se revela fundadora de mundo.

“A poesia como o espaço de trabalho (*In-Werk-Setzen*) da verdade é originária no sentido de fundar e preservar, o que significa antes de tudo trazer e sustentar o que nunca havia aparecido antes na clareira (e na ocultação) da abertura em meio aos seres”<sup>385</sup>. A poesia faz ressoar o primeiro início, dá voz ao *ser*, e funda um mundo enquanto linguagem. O mundo

---

<sup>380</sup> HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, p. 34.

<sup>381</sup> HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, p. 35.

<sup>382</sup> “Quando os deuses chamam pela terra e, nesse clamor, ressoa um mundo; quando o clamor se deixa assim evocar como ser-aí [*Dasein*] do humano, então a linguagem se mostra como palavra histórica, fundadora de história” HEIDEGGER, *Beiträge zur Philosophie (Vom Ereignis)* (1936–1938) - GA 65. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, 1994, p. 510). Mundo, para o Heidegger da *viragem*, é a abertura que acontece através do *Dasein* e que se funda na terra como amplitude que dá “suporte” ao mundo. *Terra e mundo* são as duas dimensões complementares que dão concretude à contenda originária (*Urstreit*).

<sup>383</sup> HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 38.

<sup>384</sup> HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 37.

<sup>385</sup> SPARIOSU, *Dionysus Reborn*, 107.

surge, assim, como o estar em obra da arte que transcende a terra ao realizar um salto originário (*Ursprung*) sobre ela. Mas parece faltar a Heidegger – talvez porque uma hermenêutica da facticidade nunca chegou a ser aprofundada por ele – aprofundar o modo como essa disputa originária se replica onticamente nas relações humanas, e nas relações entre os povos. Nisso poderia ser expresso o modo como o *Dasein*, enquanto modo instituinte identificado com um "povo", dá forma em suas obras às expressões de seu "poder". E cada expressão de poder carrega consigo o potencial tenso e agonístico que alimenta as disputas que se desdobram na temporalidade histórica.

Heidegger dá a entender que um acontecimento tão peculiar como aquele no qual a filosofia emergiu dentre os pré-socráticos como expressão poética, como “primeiro início”, poderia emergir novamente enquanto instituição de um “outro início” (*andere Anfang*). As nuances deste outro início, aqui apresentadas de modo sintético e simplificado, deve fazer perceber que a indicação da precedência da poesia, mais do que uma opção por determinada modulação do dizer, inspira-se no modelo de linguagem que Heidegger associou ao “lançamento” das grandes questões do pensamento. Um “outro início”, pensado como um declínio do dizer metafísico em benefício de um “salto” ao poético, porém, não chegou a ser vislumbrado num horizonte de possibilidades como um “rompimento”, mesmo no interior do pensamento heideggeriano. Isso aconteceu provavelmente porque tal “salto” não tenha podido se realizar para fora da filosofia, mas justamente na direção de sua raiz originária, enquanto poesia, reconhecendo aí uma precedência.

Ainda que Heidegger tenha adotado um tom poético – e por vezes místico – pouco comum para a maioria dos pensadores de seu tempo, ele ainda busca desenvolver e expressar questões preponderantemente filosóficas. Poesia e filosofia parecem ter sido, principalmente neste “segundo Heidegger”, instâncias inseparáveis no pensamento heideggeriano, de modo que considerou o poetar e o pensar como expressões inseparáveis do “jogo do ser”. Para Nunes:

Outra conclusão se impõe: a impropriedade de admitir-se uma poética heideggeriana, a não ser que poética signifique, ao mesmo tempo, o princípio da poesia na linguagem ou da linguagem na poesia. Nesse caso, então, nenhum lugar à parte, reservado, na filosofia heideggeriana, pode haver para a poética, que a ocupa inteiramente, formando-lhe o núcleo mais denso e problemático<sup>386</sup>.

Deste modo, o “cantar e o pensar” [*singen und denken*] ocorreriam na vizinhança do “tronco poético”, ou ainda, mais do que um avizinhar-se lado a lado, podem apresentar-se numa relação de derivação, segundo a qual o “pensar” expressa-se como “poesia em ato”, ou seja,

---

<sup>386</sup> NUNES, “Heidegger e a poesia”, 126.

como um “colocar-se em obra” – que é também um colocar-se em jogo –, do ser enquanto linguagem”. “E quem, senão um filósofo-poeta, poderia reconhecer a poesia em ato?”<sup>387</sup> indaga Nunes.

É necessário salientar, por fim, que Heidegger entende a *aletheia* enquanto “verdade do ser” que se “estabelece” no *acontecimento apropriador (Ereignis)* e opera por meio da linguagem originária portadora de uma “simplicidade essencial” poética. O jogo entre *ser* e *Dasein*, portanto, seria dependente dessa linguagem promotora de uma “sintonização” para o acolhimento do *Dasein* em sua junção com o ser. Nessa junção – ou encontro –, que ocorre por meio da linguagem, o *Dasein* é “tocado” pelo *ser* e adentraria em “sua morada”. É nessa “morada” que o humano estabeleceria uma conexão e um vínculo (*Bindung*) com o *ser*, tornando-se propriamente um *Dasein*. Nessa “morada” a linguagem nos joga falando. Pois “é a linguagem que fala, não o homem [*Die Sprache spricht, nicht der Mensch*]”<sup>388</sup>, diz Heidegger. É também nesse sentido que se pode dizer que a *viragem (Die Kehre)* é, antes de tudo, uma *viragem linguística*.

### 3.2 O jogo como modelo estrutural da compreensão filosófica em Gadamer

Ao elaborar seu próprio “caminho filosófico”, Hans-Georg Gadamer busca sintetizar vários dos esforços e projetos presentes em pensadores da tradição hermenêutica, dialogando de modo especial com a hermenêutica existencial de Heidegger, acrescida pelas especulações deste sobre a arte e a linguagem desenvolvidas após a *viragem (die Kehre)*. Em linhas gerais, Gadamer dá continuidade a alguns “caminhos” abertos por Heidegger, ao mesmo tempo em que pode ser considerado um de seus principais intérpretes e críticos. Primeiramente, Gadamer recorre à perspectiva, já presente em *Ser e tempo*, de que a compreensão é uma condição ontológica do existente humano, pois é “na compreensão que o [*Dasein*] projeta seu ser para possibilidades”<sup>389</sup>. Sendo ainda este “projetar da compreensão”, a possibilidade própria de apresentação de qualquer interpretação, conceituação e sentido<sup>390</sup>. Para Heidegger, a

---

<sup>387</sup> NUNES, “Heidegger e a poesia”, 126.

<sup>388</sup> HEIDEGGER, Martin. *Der Satz vom Grund*. Pfullingen: Neske, 1957, p. 161.

<sup>389</sup> Cf. HEIDEGGER, *Ser e tempo*, § 32.

<sup>390</sup> O § 32 de *Ser e tempo* é bastante esclarecedor quanto àquilo que Heidegger identifica como um caráter ontológico da compreensão, a qual não poderia ser confundida com um “ideal de conhecimento” – e isso repercutirá em grande medida no pensamento de Gadamer –, mas como a condição que torna possível qualquer interpretação, conceituação e sentido. Todos estes se fundam “existencialmente na compreensão”, de modo que “interpretar não é tomar conhecimento de que se compreendeu, mas elaborar as possibilidades projetadas na compreensão”. E ainda: “é a partir da significância aberta na compreensão de mundo que o ser da ocupação com o manual”, i.e., o *Dasein* enquanto “lida” e “joga” com os entes, “se dá a compreender”. [...] “A interpretação

compreensão seria uma estrutura prévia na qual qualquer atividade hermenêutica se torna possível. Em segundo lugar, e ainda em diálogo com Heidegger, Gadamer interpreta a linguagem como uma "forma de vida", o elemento no qual vivemos, o "aí" (*Da*) do "ser" (*Sein*), e por meio da qual compreendemos e nos conectamos ao "mundo"<sup>391</sup>. A linguagem se manifesta como "temporalização do ser" ao *Dasein* pela "abertura" ao "seu projetar-se" em direção do futuro, mas não sem trazer consigo o passado e a herança linguística da tradição na qual nos movemos. A linguagem, portanto, constitui um circuito de temporalização que une presente, passado e futuro. Em terceiro lugar, coube a Gadamer enfatizar o "jogo da arte" como o modelo ontológico capaz de apresentar a estrutura dinâmica pela qual a compreensão filosófica ocorre, i.e., como um estar em obra da verdade.

Assim como havia apontado Heidegger – mas também Husserl e Dilthey antes dele –, Gadamer enfatiza que a filosofia deveria "voltar-se para a vida"; para tanto, Gadamer entende a necessidade de desenvolvimento de uma "hermenêutica da facticidade", inspirada em alguns dos caminhos trilhados por Heidegger, mas com algumas distinções: Gadamer, por exemplo, não acredita que a compreensão hermenêutica necessita de uma *linguagem* "especial" franqueadora da "verdade do ser", assim como se opôs à interpretação de que a linguagem poética seria capaz de "superar" o discurso metafísico. Para Gadamer, a filosofia não possuiria uma linguagem própria ou especial, ela "apenas utiliza a linguagem de modo particular, e seu uso define os conceitos. A linguagem da metafísica ainda é o diálogo da filosofia através dos tempos"<sup>392</sup>. Enquanto Heidegger interpreta que o *Dasein* deveria ser "chamado a pensar" de um modo depurado e autêntico, Gadamer entende que esse caminho não necessita de uma "preparação", uma vez que nosso modo de ser-no-mundo já seria "compreensivo" desde sua origem.

Mas as semelhanças entre "discípulo e mestre" parecem se impor, de modo que a distinção ontológica entre *ser* e *ente*, realizada por Heidegger, por exemplo, parece replicar-se na diferenciação operada por Gadamer entre uma verdade que se refere ao *ser*, e, portanto,

---

sempre se funda numa *visão prévia*, que 'recorta' o que foi assumido na posição prévia, segundo uma possibilidade determinada de interpretação". E é assim que o compreendido pode se tornar um conceito (Cf. HEIDEGGER, *Ser e tempo*, § 32). Disso depreende-se que toda e qualquer possibilidade de interpretação e conceituação somente pode emergir a partir das possibilidades "projetivas" que uma compreensão prévia nos "oferece". Esse seria propriamente o caráter ontológico da atribuição de sentido ao ente pelo *Dasein*. "Rigorosamente, porém, o que é compreendido não é o sentido, mas o ente e o ser. Sentido é aquilo em que se sustenta a compreensibilidade de alguma coisa. Chamamos de sentido aquilo que pode articular-se na abertura da compreensão. [...] *Sentido* é um existencial do [*Dasein*] e não uma propriedade colada sobre o ente" (Cf. HEIDEGGER, *Ser e tempo*, § 32).

<sup>391</sup> Cf. ROHDEN, *Hermenêutica filosófica*, 72-73.

<sup>392</sup> Cf. KUSSLER, L. M. Aspectos da dimensão metafísica na hermenêutica filosófica. In: **Pensando** – Revista de Filosofia Vol. 7, n. 13, 2016, p. 127-128.

*hermenêutica*; e uma verdade que se refere ao *ente*, e, portanto, *científica e positiva*. “Como em Heidegger, a verdade do Ser não é algo que o humano chega através de um procedimento científico objetivo e rigoroso, mas algo que acontece e no qual ele avança no curso de sua história”<sup>393</sup>. Sobre isso, Kahlmeyer-Mertens (2018) observa:

Com Heidegger, a compreensão é tratada como um existencial, quer dizer, *ela é concretização de uma possibilidade ontológica do ser-aí [Dasein] no projeto de seu existir*. Ressalta-se, com isso, que a compreensão passa a referir-se à própria dinâmica da existência do ser-aí que somos e isso implica dizer que o ser-aí não é um ente que, vez por outra, tem compreensão, mas ele é fundamentalmente compreensão<sup>394</sup>.

Gadamer entende que a compreensão é um problema sempre colocado diante do humano ao “ser-no-mundo” [*in-der-Welt-sein*], pois ao conduzir-se como aquele que se relaciona compreensivamente, ele se torna um “partícipe do *Ser*”. É por isso que as ciências humanas, ao se voltarem para o problema da compreensão e seus métodos, estariam mais próximas daquilo que pode ser considerado seu traço ontológico fundamental. “Se o *Verstehen* [compreender] é o aspecto fundamental do *in-der-Welt-sein* humano, então as ciências humanas encontram-se mais próximas da autocompreensão humana do que as ciências naturais”<sup>395</sup>.

Para Gadamer “qualquer interpretação conta sempre com a antecipação da compreensão do mundo fático desde o qual já sempre estamos”, de modo que “a compreensão passa a ser uma dimensão irreduzível e insuperável e, por isso mesmo, originária”<sup>396</sup>. Trata-se de uma *hermenêutica da facticidade* porque ela se desenvolve em meio à temporalidade histórica. É o acontecer dessa compreensão que nos abre às possibilidades de *ser-no-mundo*, mas é preciso ter em mente que a estrutura prévia em que essa compreensão se dá traz consigo o legado da tradição linguística, cultural e artística, as quais estão carregadas de “preconceitos”. O próprio Gadamer assinala a distinção entre o seu ponto de partida hermenêutico, e as pretensões ontológicas de Heidegger:

Heidegger somente entra na problemática da hermenêutica e das críticas históricas com a finalidade ontológica de desenvolver, a partir delas, a pré-estrutura da compreensão. Já nós, pelo contrário, perseguimos a questão de como, uma vez liberada das inibições ontológicas do conceito de objetividade da ciência, a hermenêutica pôde fazer jus à historicidade da compreensão<sup>397</sup>.

---

<sup>393</sup> SPARIOSU, *Dionysus Reborn*, 133-134.

<sup>394</sup> KAHLMEYER-MERTENS, Roberto S. **10 Lições sobre Gadamer**. Petrópolis: Vozes, 2017, p. 49.

<sup>395</sup> GADAMER, *O Problema da consciência histórica*, 12.

<sup>396</sup> KAHLMEYER-MERTENS, *10 Lições sobre Gadamer*, 52-53.

<sup>397</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, p. 400.

Gadamer volta-se para a historicidade, mas traz consigo as lições contidas na *viragem* (*die Kehre*) heideggeriana, as quais lhe fornecem a convicção de que a própria linguagem seria o “elo” e o fundamento de toda interpretação. Isso porque entendia que “ser que pode ser compreendido é linguagem”<sup>398</sup>. Essa proposição ecoa não somente o que havia sido exposto por Heidegger, mas também o que constava em uma longa trajetória do pensamento e da história da comunicação humana, conectando-se a registros linguísticos originários, a partir dos quais a própria compreensão filosófica se torna possível.

A proposta gadameriana de uma hermenêutica filosófica, que concede um papel especial à linguagem, pode ser considerada “uma teoria da experiência real, que é o pensamento”<sup>399</sup>, i.e., uma teoria que visa expor como a compreensão se dá no “aí” em que a historicidade e experiência de nossas vidas se “desdobram”. Gadamer entende que nossa relação com a linguagem, porém, não se dá de modo transparente e simples. Como a vida é nebulosa, a linguagem também “enevoa-se”. Ela não surge de modo cristalino na consciência daquele que fala, e não se dá como “instituição” proveniente de um comportamento subjetivo. Ela emerge em meio à conversação, ao diálogo”<sup>400</sup>. A compreensão, inquirida a partir de seus fundamentos ontológicos enquanto “pré-estrutura da compreensão” tal como aponta o projeto heideggeriano, em Gadamer é inquirida a partir do desdobramento histórico de sua manifestação linguística, a qual, operando hermeneuticamente, se assemelha ao “estar em obra da arte” e ao movimento de “vaivém” (*Hin und Her*) do jogo.

A exposição do jogo como estrutura metodológica da compreensão encontra-se, principalmente, em *Verdade e método I* (1960), obra que conferiu a Gadamer uma independência e relevância filosófica pela elaboração de uma “hermenêutica filosófica” enquanto “arte da compreensão” (*Kunstlehre des Verstehens*) que se apresenta como uma alternativa ao “cientificismo”. O modelo do jogo faria referência a um “método” não ortodoxo, que privilegia não somente a linguagem, mas também a tradição do pensamento, a história e a arte, como elementos fundamentais ao processo de compreensão filosófica. A busca por um método para o filosofar certamente é um dos “motes” do pensamento moderno, e um dos objetivos de Gadamer está justamente em tentar demonstrar que um processo metódico baseado em uma “unilateralidade racional”, tal como a que se apresenta na proposta moderna e cartesiana, restringe demasiadamente o processo de configuração da “verdade”. Isso porque uma ortodoxia metódica costuma desconsiderar elementos que atuam decisivamente na

---

<sup>398</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, p. 687.

<sup>399</sup> Cf. GADAMER, *Verdade e Método I*, 25.

<sup>400</sup> GADAMER, *Verdade e Método I*, 25.



experiência real da compreensão. Um "método hermenêutico" estaria mais próximo do "jogo da arte" do que da "ciência metódica" e "parte do argumento de Gadamer em *Verdade e Método* é que os procedimentos das ciências naturais (*Naturwissenschaft*) são inadequados para as temáticas das ciências humanas (*Geisteswissenschaft*)"<sup>401</sup>. Enquanto as ciências naturais visam "explicar", o "método hermenêutico" visa "compreender". A compreensão, entende Gadamer, é uma "experiência do espírito" que se processa mais como o "jogo da arte" do que qualquer metodologia empregada nas ciências positivas.

Grondin (1999) ressalta que Gadamer se associa a Heidegger na denúncia à tentativa – derivada da metafísica em associação com um positivismo oriundo das ciências naturais – de estabelecer um “último fundamento atemporal” capaz de levar o humano a empreender uma “fuga de sua própria temporalidade”. “Em vez de perseguir o fantasma de um último fundamento, Heidegger recomendava estabelecermo-nos radicalmente ao nível da finitude”, recorrendo à estrutura ontológica da compreensão “para percebermos as nossas próprias possibilidades, a partir da nossa situação existencial”<sup>402</sup>. Importava promover um real exercício da compreensão que estaria sendo encoberto por essa busca de verdades universalmente válidas, as quais buscavam condicionar as ciências do espírito à orientação metódica da ciência moderna. Gadamer, assim, pretende fomentar a dialogicidade enquanto novo horizonte de vigilância. Dialogicidade significaria “abertura ao outro” como ato renovador da experiência e do conhecimento. É a própria “experiência” que assume o papel de “sujeito” do “encontro” entre horizontes vivenciais que – é bom que se lembre – não negam os saberes científicos, mas ampliam os horizontes de compreensão, para que frutifiquem filosoficamente.

Luiz Rohden (2002) lembra que a proposta de hermenêutica metodológica desenvolvida por Gadamer tem sido frequentemente contestada em seu valor para o aprofundamento das questões filosóficas, sendo simplesmente tratada como um apêndice à filosofia, um método retórico relativista e harmonizador, erradicador do “espírito crítico agonístico e próprio do filosofar”, sendo acusada também de ser “arbitrária e a-científica, ou seja, fruto da subjetividade”. Rohden observa que seria justamente movida pela intenção de enfrentar esses desafios e, ainda, na tentativa de suprir os limites demonstrados pelo esgotamento da racionalidade moderna, que a hermenêutica gadameriana buscaria renovar a

---

<sup>401</sup> Essa era uma perspectiva central na visão de "Wilhelm Dilthey, umas das figuras-chave da hermenêutica do século XIX, para quem a compreensão era o objetivo das ciências humanas, enquanto a explicação era o objetivo das ciências naturais" (Cf. LAWN, C.; KEANE, N. **The Gadamer Dictionary**. New York: Continuum, 2011, p. 92).

<sup>402</sup> Cf. GRONDIN, Jean. **Introdução à Hermenêutica Filosófica**. Trad. Benno Dischinger. São Leopoldo: UNISINOS, 1999, p. 180.

tradição do pensamento que se estende desde os gregos até a contemporaneidade, de modo a ampliar o lastro de compreensão e trazer à tona aquilo a que a racionalidade moderna, com seu reducionismo, não soube dar adequado tratamento<sup>403</sup>.

Gadamer argumenta que a própria vida, em face do seu reconhecimento pelo “ser-aí”, abrir-se-ia ao filosofar, a partir de seu acontecer enquanto “movimento vivencial”. A filosofia, portanto, enquanto exercício de autorreflexão, conecta-se com o próprio “acontecer da vida” e com a tentativa de constituir um conhecimento válido que não se reduz à uma objetividade científica. Para Gadamer, o *eidós* da própria existência poderia ser desvelado em meio à nossa relação “intencional”<sup>404</sup> para com uma “totalidade da vida”. A filosofia, portanto, não seria constituída por um sistema de conceitos opacos, desenvolvidos em uma “suspensão da existência” – ela constitui, antes, um jogo que se move no âmbito da própria vida. Em seu jogar, ela certamente pode ser vista como um “sistema”, já que cada movimento de seu jogo parece sempre se manifestar em relação à sua “totalidade”, assim como seus conceitos se relacionam uns aos outros. Esse sistema, porém, permanece “aberto” na medida em que se comunica com os atos vivenciais que abrangem a historicidade e que envolvem a todos coletivamente. O filósofo, portanto, é aquele que joga sua obra ao se relacionar com os eventos de sua vida, transformando-os em conceitos capazes de serem apresentados e “experimentados vivencialmente”, no “palco da filosofia”, numa relação comunicativa, tensa e transformadora, junto aos demais atores partícipes dessa grande “peça”.

*Verdade e método*, principal trabalho filosófico de Gadamer, pode ser considerado um contraponto ao avanço das ciências positivas sobre a filosofia e as “humanidades”, não porque busca excluir o paradigma científico como uma das fontes de saberes que compõem o conhecimento filosófico, mas porque pretende que se reconheça a necessidade de se manter aberto o horizonte da compreensão a outros saberes e experiências. Em seu “contraponto” ao “cientificismo”, Gadamer não propõe ignorar os dados e análises provenientes das ciências, e sim, fazer reconhecer que os sentidos filosóficos, enquanto “constituição da verdade”, decorrem de uma atividade do “espírito” que depende da articulação entre ontologia, história, arte, linguagem, para além da própria ciência. O conhecimento filosófico se constitui, portanto, pelo entretecimento com a experiência vivida, i.e., de um envolvimento profundo com nossas

---

<sup>403</sup> Cf. ROHDEN, Luiz. **Hermenêutica filosófica**. São Leopoldo: UNISINOS, 2005, p. 17-19.

<sup>404</sup> O conceito de *intencionalidade* no pensamento de Gadamer provém de um diálogo com Husserl. Para Husserl, nossa consciência é “intencional”, i.e., ela não é uma entidade isolada de sua atividade, mas a própria atividade. Desse modo, a consciência – enquanto sempre consciente de algo – é constituída por atos de percepção, imaginação, volição, paixão, ou seja, por atos que lhe conferem um objeto do qual ela pode, então, ser consciente. A intencionalidade é o que define, portanto, o modo de ser da consciência enquanto consciência *de alguma coisa*.

vivências (*Erlebnisse*) e experiências significativas.

A obra de Gadamer, ao mesmo tempo em que busca afastar os fundamentos do exercício filosófico de um estatuto puramente positivo e cientificista, dedica-se a demonstrar que o exercício hermenêutico necessita recorrer a conteúdos “vivenciais” enquanto acontecimentos primordiais que estabelecem experiências significativas. A relevância filosófica das “vivências” (*Erlebnisse*) surgem no debate gadameriano pelo diálogo com Dilthey, entendendo que são elas, as vivências, que podem proporcionar um significado condensador e intensificador de nossa “presença” em meio à vida. Vivências significam um ponto de partida da compreensão, um estar presente em meio aos acontecimentos históricos que se elevam à consciência como sentimentos e ideias. Gadamer retoma a expressão husserliana “mundo da vida” (*Lebenswelt*) para se referir ao meio circundante e histórico no qual a compreensão é “estruturada”. Para Edmund Husserl, *grosso modo*, o mundo da vida remeteria a um conjunto de vivências “pré-científicas”, que nos são dadas efetivamente em nossa vida concreta. As vivências alicerçadas no “mundo da vida” seriam distintas de um “mundo científico” fundado numa realidade “analisada” sob orientação de um método científico, que a tudo fragmenta a fim de “melhor conhecer”<sup>405</sup>. Sobre isso, Gadamer observa: “os objetos do mundo da vida também precisam ser transformados, em si mesmos, em objeto da análise intencional, fundamentados ‘constitutivamente’ em seu caráter fenomenal e não reconduzidos ao mundo da ‘física’”<sup>406</sup>. A proposta husserliana, porém, no sentido em que condiciona a apreensão da realidade a uma “suspensão” (*epoché*), poderia significar um afastamento do “já conhecido” em nossa relação com o mundo circundante (*Umwelt*)<sup>407</sup> e sua dinâmica histórica. De qualquer modo, para uma abordagem da constituição de nossas vivências e experiências significativas, a posição husserliana que entende a consciência como um fenômeno que ultrapassa a

---

<sup>405</sup> Para Gadamer, ainda que o termo possua um sentido amplo no pensamento husserliano, deve ser compreendido sob a perspectiva da necessidade de “voltar às coisas mesmas”, o que significa também um “voltar-se para o mundo da vida”, e mesmo àquilo que estaria “por trás da atualidade da consciência que intenciona”, uma “intencionalidade basicamente anônima”, através da qual constitui-se o horizonte daquilo que é objetável pelas ciências (Cf. GADAMER, *Verdade e método I*, 374-375).

<sup>406</sup> Cf. GADAMER, *Hegel, Husserl, Heidegger*, 202.

<sup>407</sup> Gadamer lembra que o conceito de “mundo circundante” (*Umwelt*) é usado costumeiramente apenas para se referir ao mundo que se estrutura ao redor do humano, como derivado de sua estrutura social e histórica. Mas, “num sentido mais amplo, esse conceito do mundo circundante pode ser aplicado a todos os seres vivos, para resumir as condições de que depende a sua existência” (GADAMER, *Verdade e método I*, 644). A diferença é que enquanto o humano “tem” esse “mundo”, na medida em que pode “elevar-se” ao “mundo” e participar de sua constituição, os demais seres vivos permanecem diretamente “confiados” a ele. “Essa elevação sobre o mundo circundante tem, desde o princípio, um sentido humano, e isto quer dizer, linguístico. Um animal pode abandonar seu mundo circundante e percorrer toda a terra sem romper com isso sua vinculação ao mundo circundante. Por outro lado, para o homem, elevar-se ao mundo circundante é *elevar-se ao mundo*, e não significa abandono do mundo circundante, mas uma posição completamente distinta com respeito a ele” (GADAMER, *Verdade e método I*, 645).

“consciência individual”, constitui um ponto de apoio fundamental. Isso porque, para Husserl, “a unidade da vivência não [era] entendida como uma parte da corrente real da experiência de um eu, mas como uma relação intencional. A unidade de sentido chamada ‘vivência’ é também aqui uma unidade teleológica”. E o que isso significa? “Que somente existem vivências na medida em que nelas algo se experimenta ou é intencionado”<sup>408</sup>. É importante colocar em relevo que tal perspectiva interessa a Gadamer na medida em que busca caracterizar o movimento hermenêutico responsável por instaurar o filosofar como parte de uma “consciência vivencial”, que por sua vez transcende tanto a consciência individual quanto a cotidianidade do mundo circundante, instaurando sentidos no interior do próprio “circuito” da experiência, tal como na estruturação de um jogo. As etapas desse “jogo da compreensão”, possibilitariam: colocar em questão os próprios juízos, “suspendendo-os”, de modo a reconhecer que nossa consciência, ao operá-los, está eivada de “pré-conceitos” presentes no sujeito; reconhecer as limitações de nossa compreensão, pois as verdades que podemos “experimentar” são aquelas que acessamos no circuito da finitude a partir de uma relação compreensiva que estabelecemos com o mundo; experimentar uma “mudança existencial” provocada pela instauração do exercício hermenêutico em nós, pois trata-se de um acontecimento que não é “neutro”, porque pode mobilizar e “transformar”.

Segundo Neubauer (2015), a hermenêutica da facticidade proposta por Gadamer, ao desenvolver experiências significativas, pode assumir tanto um significado “epistemológico”<sup>409</sup> como “prático”, resultando em um “hábito de virtude”<sup>410</sup>. A experiência de autocompreensão da existência, ao assumir a estrutura dinâmica de um jogo, poderia iluminar nossa vinculação e comprometimento com a existência individual e coletiva. Seria importante entender que os conteúdos das vivências não podem ser trabalhados apenas racionalmente, mas devem ser “sentidos na pele”, o que pressupõe um “exercício de tipo eu-outro-coisas-mundo e que justifica o caráter intransferível, efêmero e mutável disposto no ato de vivenciar que se estabelece no mundo circundante da vida. Assim, as vivências são únicas, ainda que dispostas aos mesmos espaços e seres”<sup>411</sup>.

A experiência hermenêutica fomenta decerto o autoconhecimento, necessário à aquisição de uma sabedoria prudencial, mas seu processo não se dá pela via de uma psique solipsista, e tampouco se conduz por métodos neutros e positivistas, em que um “observador

---

<sup>408</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 125.

<sup>409</sup> Cf. GADAMER, *Verdade e método I*, 125-126.

<sup>410</sup> Cf. NEUBAUER, *A noção de experiência vivencial significativa na hermenêutica de Gadamer*, 11.

<sup>411</sup> NEUBAUER, “A noção de experiência vivencial significativa na hermenêutica de Gadamer”, 15.

filosófico” ocupa uma posição independente como espectador imparcial de si ou daquilo que se passa no “espetáculo do mundo”. A experiência hermenêutica tem seu ponto de partida já “sendo em um mundo”, em meio a relações estéticas, históricas e circunstanciais que implicam necessariamente um “ser com o outro”, i.e., ela tem como ponto de partida nossas “vivências” (*Erlebnisse*), as quais se dão numa relação próxima e dialógica com os “outros”. Pois “somente através dos outros é que adquirimos um verdadeiro conhecimento de nós mesmos”<sup>412</sup>, pontua Gadamer. Ele também salienta que o exercício hermenêutico de compreensão se estabelece a partir da vida presente, estando sempre em contexto e sempre vinculada a um fluxo temporal. Essa condição atual, porém, traz consigo um passado carregado de significados, os quais repercutem nos fatos presentes, nas interpretações que deles fazemos, e nas “projeções” que podemos fazer quanto ao futuro. Nossa atitude hermenêutica deveria articular passado, presente e futuro, ou seja, deveria estar aberta a todo o horizonte temporal da interpretação.

Gadamer entende que as vivências não podem ser interpretadas de modo restrito, pois elas não derivam de um “recorte” pontual da existência a ser analisado por valores epistemológicos objetivos, como se comportassem unidades de sentidos a serem captadas e “transpostas” para a conceituação de um conteúdo significante. “O que denominamos enfaticamente de vivência significa pois algo inesquecível e insubstituível, que é basicamente inesgotável para uma determinação compreensível de seu significado”<sup>413</sup>. Na experiência vivencial está em operação um relacionamento interno, uma correlação do ser para com a vida que nunca pode ser captada de uma só vez, e talvez jamais possa ser integralmente captável. A elaboração de seus significados pressupõe um “longo processo” que vai muito além de uma autocompreensão pontual e episódica. Isso porque

cada vivência tem algo de aventura. Mas o que vem a ser uma aventura? A aventura não é, de forma alguma, apenas um episódio. Os episódios são casos singulares que se enfileiram uns aos outros, que não possuem nenhuma correlação interna e que justamente por esse motivo não tem um significado duradouro. A aventura, ao contrário, embora também interrompa o curso costumeiro das coisas, se relaciona positiva e significativamente com a correlação que interrompe. Por isso a aventura permite que se sinta a vida no todo, na sua amplitude e na sua força. Nisso reside o fascínio da aventura. Dispensa as condicionalidades e os compromissos sob os quais se encontra a vida costumeira. Ousa partir rumo ao que é incerto<sup>414</sup>.

---

<sup>412</sup> GADAMER, Hans-Georg. **O problema da consciência histórica**. Trad. Paulo Cesar Duque Estrada. Rio de Janeiro: FGV, 2003, p. 12-13.

<sup>413</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 127.

<sup>414</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 130.

A própria ideia de vivência enquanto aventura e constituição de significado pode ser melhor apresentada quando temos em mente a estrutura do jogo. Na experiência do jogar, assim como numa aventura, podemos nos desprender da experiência ordinária, nos inserindo em uma “jornada” que nos coloca frente a frente com o incerto e desafiador. É por isso que “a gente ‘vence’ uma aventura, como se fosse um teste ou uma prova, de onde se sai enriquecido e amadurecido”<sup>415</sup>, diz Gadamer. Essa “aventura” significa trilhar um percurso vivencial ao nos expor ao outro, ao estranho e diferente, que nos confronta com “contrapontos” capazes de fazer reconhecer não só a alteridade, mas nossos próprios limites.

Para Grondin, o principal legado da obra de Gadamer estaria em demonstrar que a verdade essencial a ser conhecida pela filosofia não estaria na consideração dos objetos, mas num conhecimento de si (*Selbstwissen*), um conhecimento que não se dirige à dominação, como aquele prometido pela técnica, mas um conhecimento de formação e participação<sup>416</sup> que nunca prescinde da historicidade. O ponto de partida da proposta hermenêutica de *Verdade e método*, lembra Grondin, “é a reflexão sobre a verdade das ciências humanas”, e a tese que ele assume sobre isso é de que “as ciências humanas se compreenderiam melhor a partir da tradição humanista<sup>417</sup> da *Bildung*, do que a partir da ideia de método característica da ciência moderna”<sup>418</sup>. A formação (*Bildung*) humanista de que trata Gadamer não é a do humanismo renascentista, mas aquela que visa uma “formação do gosto” para a “universalidade”. Essa concepção de filosofia como possuindo um papel formativo, parece aproximar Gadamer dos ideais cultivados pelo *Romantismo Alemão*; e quando elege o jogo como modelo dinâmico de uma “formação hermenêutica”, ele parece aproximar-se do que foi proposto por Schiller. Há, porém, uma diferença fundamental: não se trata de um processo fundado no sujeito e nem em uma universalidade fundada pela “razão pura”, mas pela “abertura a outras perspectivas” de formação e constituição participativa na cultura. Nisso, a arte representa um ponto privilegiado, pois não somente ajuda a compreender o “sentido” da constituição histórica como permite igualmente “transcendê-lo”. A arte, a qual possui uma dinâmica de jogo, nos dá o modelo de

---

<sup>415</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 130.

<sup>416</sup> GRONDIN, Jean. El legado de Gadamer. In: ZÚÑIGA, J. F. et. al. (Ed.), **El legado de Gadamer**. Granada, Espanha: Universidade de Granada, 2005, p. 4.

<sup>417</sup> Para Gadamer, alguns valores humanistas fundamentais voltados à promoção de uma “formação para o humano” possuíam um grande potencial de “abertura histórica”, e estavam muito presentes no pensamento alemão na passagem do século XVIII ao XIX. Tais valores eram guiados pelos conceitos de formação (*Bildung*), senso comum (*sensus communis*), juízo (*Urteilkraft*) e gosto (*Geschmack*). Esses conceitos teriam sido paulatinamente “deslocados” de um âmbito mais amplo e social, no qual operavam como uma “tradição viva”, para uma racionalidade individual baseada em relações mais subjetivas e “racionais” (Cf. GADAMER, *Verdade e método I*, Cap. 1).

<sup>418</sup> GRONDIN, “El legado de Gadamer”, 5.



como algo se “constitui”, e de como este “algo” pode se “transformar”. O jogo da arte soma-se ao jogo dialógico, unindo um campo privilegiado de uma *Bildung* a um espaço próprio e primordial da comunicabilidade humana.

A hermenêutica filosófica proposta por Gadamer, não possui o propósito de estabelecer um método de pesquisa científica, e sim, demonstrar que, de fato, a filosofia tem operado – e pode continuar operando –, como um “jogo da compreensão” que possui uma tecitura mais ampla e “circular” do que as metodologias modernas propõem, ou estariam acostumadas a reconhecer como válidas. Além disso, Gadamer também não quer estabelecer uma metodologia para as ciências humanas em geral, e nem reavivar um embate entre estas e as ciências naturais. Tal como em Kant, há uma preocupação por parte de Gadamer em demonstrar as condições de possibilidade do conhecimento filosófico, de modo que seu enfoque está em apresentar as formas e condições em que a compreensão efetivamente se dá. A hermenêutica seria ontologicamente significativa na medida em que conseguiria demonstrar que o progresso epistemológico, científico e filosófico, encontra-se entretido com a própria existência humana, pois o "ser da compreensão" – tal como já havia sido exposto por Heidegger em *Ser e tempo* –, não é uma possibilidade entre outras, mas a única forma fundamental de ser do *Dasein*.

### 3.2.1 O jogo da arte como experiência da verdade

Num primeiro momento, a referência ao jogo parece ser um tema incidental no pensamento de Gadamer, ou apenas um apêndice ao seu projeto de elaboração de uma *hermenêutica filosófica*. Mas à medida que avançamos na proposta gadameriana, percebemos que a função desempenhada pelo jogo dificilmente poderia ser exercida por outro conceito ou modelo estrutural, dada à sua dinâmica de "autoconstituição" que, à semelhança da obra de arte, possui a capacidade de estabelecer seu próprio sentido e “apresentar a si mesma”. Em seu jogo, a arte apresentaria a verdadeira estrutura constituinte do mundo humano, assim como dá a chave para a compreensão (*Verstehen*) do “outro” com o qual nos colocamos sempre em relação no grande palco do mundo. É nesse sentido que a arte oferece uma “sintetização” da experiência vivencial do "outro" e da diferença. “O conceito da ‘arte vivencial’, [...] foi cunhado a partir da experiência do limite”<sup>419</sup>. Um traço elementar da experiência da arte é que ela não simplesmente nos apresenta aquilo que é conhecido e esperado, mas nos coloca diante do diferente e do incomum.

---

<sup>419</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 132.

A arte também pode nos mostrar o quanto a existência é desafiadora e mesmo trágica, tal como apresentado na investigação nietzschiana sobre a arte grega. De fato, Nietzsche também entendia que a experiência da arte poderia nos confrontar com o risco, o acaso e a finitude, podendo advir disso uma postura afirmativa diante da vida. Ele exaltava a arte trágica justamente por sua capacidade em proporcionar uma “vivência” dos riscos, das tensões, e da finitude, estando, todavia, numa posição “segura”, tal como somente a experiência estética, e o jogo, costumam nos oferecer.

Gadamer certamente reconhece que a arte pode conter um tom mais agonístico, tenso e conflitivo, tal como apontado por Nietzsche. Sua exposição da experiência da obra de arte não ignora tais elementos e, ao contrário, indica que a arte pode nos confrontar com a incerteza, o sofrimento e a finitude, elementos fundamentais para o estabelecimento de um sentido produtivo particular para a consciência de nossas próprias limitações, o que nos desperta para o cultivo da virtude da ponderação (*phronesis*). A aquisição de uma virtude prudencial seria um dos frutos derivados do nosso contato com a obra de arte. “A experiência da arte”, diz Gadamer, tem “o seu verdadeiro ser em se tornar uma experiência que irá transformar aquele que a experimenta”<sup>420</sup>. Um horizonte sempre presente na obra de Gadamer, portanto, aponta para uma “sabedoria prudencial” a ser adquirida por meio de um jogo da arte, dotado de traços bem mais lúdicos do que agonísticos<sup>421</sup>.

Gadamer herda de Heidegger a questão de saber se o estatuto da arte apresentava meios de realizar a experiência da verdade (*aletheia*). Em *A Origem da Obra de Arte*, Heidegger afirmava que a arte nos “abre ao mundo”, ou seja, ela está e, por conseguinte, nos situa em meio ao mundo histórico, apresentando-se também como “linguagem” e como meio de interpretação pelo qual a humanidade histórica pode “situar-se” ao desenvolver sua experiência no mundo. Essa experiência determina um “mundo próprio”, dotado de seus próprios valores e grandezas. Esta seria propriamente a experiência de desenvolvimento de um *locus* (*Spielraum*) estruturado à maneira de um jogo, e que é capaz de estabelecer seus próprios sentidos.

Por seu movimento de “colocar-se em obra”, Heidegger havia definido a essência da obra de arte como aquilo que institui o que é mais, e o que é menos “elevado”, assim como determina quais proposições correspondem às coisas, determinando sua essência geral e sua

---

<sup>420</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 175.

<sup>421</sup> Em geral, há na abordagem gadameriana um tom de “comunhão”, marcado pela promoção do espaço do “encontro” com o outro e da transformação daí advinda. É possível que esse “cuidado” seja decorrente da experiência de quem vivenciou duas grandes guerras e experimentou as consequências da radicalização de um espírito agonístico.

verdade. “Na obra [de arte], não é de uma reprodução do ente singular que a cada vez está aí presente, que se trata, mas sim da reprodução da essência geral das coisas”<sup>422</sup>, expõe Heidegger. O acontecer da verdade, deste modo, se daria como o emergir de uma obra. “A obra de arte abre à sua maneira o ser do ente. Na obra, acontece esta abertura, a saber, o desocultar, ou seja, a verdade do ente. Na obra de arte, a verdade do ente pôs-se em obra na obra. A arte é o pôr-se-em-obra da verdade”<sup>423</sup>. Esse acontecer da obra possuiria uma força que “suspende” nossas relações com o mundo, de modo a permitir o “acesso” a aspectos mais originários, os quais não se restringem à própria obra de arte, como aquilo que nos é apresentado em um palco ou museu. Trata-se, sobretudo, da “experiência estética do mundo” como experiência que envolve de modo autêntico e profundo tanto aquele que está em obra de criação quanto aquele que se pega em atitude de espanto ou de reflexão, gerada por uma relação estética. A experiência da arte, que vai da profundidade à verticalidade, não nos coloca numa abertura para o eterno e imutável, tal como concebia Kant, mas para a experiência hermenêutica do ser da obra em seu devir, em suas possibilidades sempre renovadas de expressão e interpretação do mundo. Na perspectiva de Gadamer, no entanto, não somos “autossuficientes” diante da obra de arte, visto que a experiência da arte age em nós de um modo dialético e ontológico. Seu acontecimento, e o que por intermédio dela se apresenta, ocorre de maneira similar ao movimento de nossa compreensão hermenêutica e filosófica do mundo<sup>424</sup>. Essa experiência da arte revelaria uma “realidade ontológica” (*Seinzvalenz*) na medida em que oferece um “lampejo” da essência das coisas.

Por que Gadamer toma como modelo o “jogo da arte” e não simplesmente qualquer outra modalidade de “jogo”? Haveria neste jogo uma profundidade ontológica e hermenêutica que não poderia ser oferecida por outros modelos lúdico/estéticos? Gadamer aponta que o caráter especial do jogo da arte está no fato dele “produzir” e “apresentar” uma obra. A partir disso, interpretamos que enquanto os demais jogos permanecem encerrados em si mesmos, na vivência de uma “realidade extraordinária” que esgota seus sentidos no tempo e espaço presente em que ocorre, a experiência da arte transcende, oferecendo uma “apresentação de si” como obra que permanece “projetando” sentidos. A obra de arte faz permanecer o efeito transformador de um “fazer” e “sentir” extraordinário. Ela é de fato um “estar em obra”, e assim permanece “produzindo” e emanando sentidos. Uma peça teatral, um texto literário ou um quadro, não somente pode instigar o pensamento, como pode permanecer jogando conosco ao

---

<sup>422</sup> HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 28.

<sup>423</sup> HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 30.

<sup>424</sup> Cf. PALMER, *Hermenêutica*, 178.

nos introduzir num espaço de jogo (*Spielraum*) da compreensão. A *Noite Estrelada* de Van Gogh pode nos introduzir em um pensamento sobre a imensidão do universo; assim como os diálogos e relatos de Riobaldo em *Grande Sertão: Veredas* podem nos introduzir na reflexão sobre a relação entre pensamento e existência. Uma obra nunca esgota sua capacidade de emanar sentidos, uma obra permanece "em obra". A obra nos "captura" para sua "abertura" e produção de sentidos, nos fazendo experimentar múltiplas possibilidades e a experiência estética da alteridade que se dá no encontro com o "outro", com outros modos de ser. A experiência da arte nos envolve e nos "joga" em seu movimento autoconstituente, o qual também é uma "autorrepresentação de si". Mas sua apresentação só existe para quem se deixa envolver em seu jogo. "Quando jogamos, abandonamo-nos a um universo de sentido que nos revela um novo mundo, ampliando e/ou retificando o nosso"<sup>425</sup>.

A arte nos afasta de uma "naturalização" da realidade para o espaço propriamente "humano" de constituição e "mundanização" no qual a verdade do *Dasein* "coincide" com a verdade do ser. Gadamer entende que o jogo da arte proporciona a experiência simbólica do ser, expressão de sua verdade e seu "desvelamento". Em rigor, a obra de arte seria uma "parte perdida" do movimento do ser, um "fragmento vital" capaz de expressá-lo. Nossa relação com a arte estaria relacionada a um tomar parte no "jogo da vida" (*Spiel des Lebens*), para usar uma expressão kantiana; embora tal conexão implicaria numa historicidade incompatível com a condução de uma "consciência estética" que busca elevar-se até uma "independência do tempo", tal como pontuava Kant.

Em sua abordagem, Gadamer dialoga com o sentido que Kant dá à experiência estética na *Crítica do Juízo*, definindo-a como uma via de "acesso" a uma totalidade natural e suas leis. Gadamer acolhe essa amplitude, porém, sinaliza, de início, que seu jogo da arte não é aquele instituído subjetivamente como "jogo das faculdades" ou da imaginação, presente nas abordagens de Kant e Schiller. A "centralidade" do jogar, não estaria no comportamento subjetivo, mas numa estrutura relacional "intersubjetiva". O desenvolvimento do jogo, entende Gadamer, não está sob domínio dos jogadores enquanto "sujeitos do jogo", porque "o sujeito do jogo não são os jogadores, porém o jogo, [que] através dos que jogam, simplesmente ganha representação"<sup>426</sup>. A racionalidade moderna, tendo como um de seus pontos nodais a noção de sujeito enquanto identidade fixa, essencial e permanente, interdita as possibilidades de pensá-lo a partir de sua inserção no movimento vital e temporal pela mediação de experiências

---

<sup>425</sup> ROHDEN, *Hermenêutica Filosófica*, 147.

<sup>426</sup> Cf. GADAMER, *Verdade e método I*, 176.

vivenciais. “Cada vivência é trazida para fora da continuidade da vida e está, ao mesmo tempo, relacionada com o todo da própria vida. [...] Na medida em que a vivência fica integrada no todo da vida, este todo se torna também presente nela”. Gadamer interpreta que “a experiência estética não é apenas uma espécie de vivência ao lado de outras, mas representa a forma de ser da própria vivência”, sendo, por excelência, o “modelo da compreensão”<sup>427</sup>. Essa perspectiva é também promotora de uma *Bildung* que o cientificismo buscou suplantar. Quando o vivenciado esteticamente nos “arranca” momentaneamente de nossas “correlações com a realidade”, nos coloca num espaço privilegiado à compreensão. Isso porque “na vivência da arte há presente uma pletora de significados que não somente pertence a este conteúdo específico ou a esse objeto, mas que, antes, representa o todo do sentido da vida. Uma vivência estética contém sempre a experiência de um todo infinito”<sup>428</sup>. O caráter metafísico da arte permite que nossa compreensão se integre à verdade que emerge da própria “vida infinita e universal”. Este significado atribuído por Gadamer, parece similar ao que Fink atribui ao fenômeno lúdico, interpretando-o como um termo medial capaz de nos inserir na experiência da “temporalidade” cósmica que determina o devir. Tanto para Gadamer, como para Fink, não devemos entender o domínio estético e lúdico como algo separado e transcendente, pois não se trata de um âmbito subjetivo e independente do espírito. A arte e o jogo estão em correlação com as experiências vividas, e podem colocar em relevo as estruturas fundamentais que envolvem a existência humana.

Para que a vivência se transforme em compreensão, ela necessita de elementos próprios de um “ponto de vista da arte”, pois a arte é “a consumação da representação simbólica da vida, a caminho da qual já se encontra toda a vivência”<sup>429</sup>. Elementos como a alegoria, o símbolo e a retórica podem ser transformados em termos mediais da atividade hermenêutica. A alegoria é um valioso recurso retórico da compreensão, a qual “pertence originariamente à esfera do discurso, do *logos*, sendo pois uma figura retórica ou hermenêutica”<sup>430</sup>. No exercício retórico, a alegoria é aquilo que é colocado no lugar de algo, de modo a se fazer melhor compreender. Já o símbolo “não se encontra limitado à esfera do *logos*. Pois o símbolo não possui a relação com um outro significado, já que o seu ser próprio e manifesto, tem ‘significado’”. O símbolo – uma noção importante em Gadamer e que, como veremos, será decisiva para a onto-cosmologia do jogo de Fink – é algo capaz de “exibir a si mesmo”, é um “documento” que

---

<sup>427</sup> Cf. GADAMER, *Verdade e método I*, 130-131.

<sup>428</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 131.

<sup>429</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 131.

<sup>430</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 134.

apresenta, enquanto "fragmento", uma totalidade maior da qual participa. Um *símbolo* é dotado de uma “exibicionalidade” que pode ser reconhecida, de maneira que “o significado de *symbolon* repousa na sua presença e obtém, apenas através da presença do seu ser-exibido ou ser-manifesto, sua função representativa”<sup>431</sup>. Um símbolo é um “fragmento” que expressa o sentido de pertencimento, e que representa e demonstra sem esgotar-se no representado, já que um todo representado simbolicamente não se deixa captar integralmente em cada ideia particular. A representação simbólica não representa imediatamente – mas mediadamente – determinado conceito, de modo que todo o trabalho da linguagem é simbólico e permanentemente metafórico. Símbolos possuem a capacidade de se referir a certo conjunto ao “dizer” aquilo que, de outra forma, dificilmente poderia ser expresso.

O símbolo institui seu significado de modo "ascendente", participando de algo "mais elevado" e remetendo ao mais geral e amplo. Esta também é a função do símbolo no jogo cúltico: conduzir-nos "para o alto, para o conhecimento do divino – tal qual o discurso alegórico conduz a um significado 'mais elevado'"<sup>432</sup>. A "ultrapassagem" mediada por referências simbólicas visa uma compreensão "extraordinária" pela mediação de um “aparecer” que, por uma outra via, era aquela buscada no simbolismo da esfera religiosa: "o procedimento alegórico da interpretação e o procedimento simbólico do conhecimento têm o mesmo fundamento quanto à necessidade: não é possível reconhecer a divindade a não ser através do sensorial"<sup>433</sup>. Um jogo ocorre como experiência sensorial que possui uma realidade própria. Ele promove a “ascendência” a uma totalidade que não encontramos na vida ordinária, por isso constitui uma experiência de ultrapassamento da vivência cotidiana em direção a uma "realidade" circunscrita a um tempo e espaço pleno de significados. Na hermenêutica gadameriana, compete à arte, a experiência criativa e sensorial por excelência, exercer a representação simbólica das vivências, pois as integra e sintetiza como experiências compartilháveis que remetem ao ser. “Essa significação diz que, na especialidade do encontro, o que se torna experiência não é o especial, mas a totalidade do mundo experienciado e da posição do ser do homem no mundo, justamente também sua finitude frente à transcendência”<sup>434</sup>. Um símbolo não remete a outra coisa senão àquilo do qual ele participa, e a arte, como tal, não somente representa, mas participa de uma "verdade" e sentido vital de uma totalidade por ela representada.

A noção de simbólico utilizada por Gadamer parece ser aquela apresentada por

---

<sup>431</sup> Cf. GADAMER, *Verdade e método I*, 135.

<sup>432</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 136.

<sup>433</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 136.

<sup>434</sup> GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo**: a arte como jogo, símbolo e festa. Trad. Celeste Aida Galeão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985, p. 52.



Heidegger na preleção realizada entre os anos de 1929/1930, e posteriormente publicada como *Os conceitos fundamentais da metafísica*<sup>435</sup>. Como já dito, tanto Gadamer como Fink, ex-alunos de Heidegger, lançam mão do simbólico<sup>436</sup> na exposição de suas teses: Gadamer associando-o ao “jogo da arte” como expressão simbólica de uma totalidade vital em *Verdade e Método I*; e Fink indicando o fenômeno lúdico como um símbolo do “jogo do mundo” em *O Jogo como Símbolo do Mundo*. Interessante notar que essas duas obras, marcantes na trajetória filosófica de Gadamer e Fink, e que contemplam o tema do jogo, foram publicadas no mesmo ano (1960). Fink como Gadamer são “filhos” da tradição fenomenológica, e é sabido que mantiveram algum contato pessoal. Nos parece, porém, um tanto quanto curioso que não tenham travado um diálogo mútuo mais profundo em torno de suas posições, pois desenvolveram suas filosofias lançando mão de noções e problemas bastante similares<sup>437</sup>.

Quando em *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa* (1977), Gadamer diz que “a arte só é possível porque a natureza deixa ainda algo de sobra, algo a configurar, em seu fazer plástico, deixa um espaço vazio de configuração ao espírito humano”<sup>438</sup>, também depreende-se disso que Gadamer entende o próprio jogar como aquilo que ocorre nessa “sobra”, como um “espaço de liberdade” a ser preenchido pela ludicidade humana, uma vez que todo ato de “configurar” e todo “fazer plástico” da arte operaria como um jogo.

O modo de ser do jogo encontra-se próximo à forma de movimento da natureza, e é nesse sentido que o jogar humano, na medida em que se move em função de seu próprio circuito e em “função de si” mesmo, torna-se um acontecimento da natureza que se dá como “um puro representar-se a si mesmo”. E aqui emerge novamente uma aproximação de Gadamer com a

---

<sup>435</sup> Heidegger expõe que “Συμβολή [junção] significa colocar juntas uma coisa e uma outra, mantê-las juntas, isto é, reter uma junto da outra, conjugar e assimilar uma à outra. Com isto σύμβολον [símbolo] significa tanto a junção, a costura, a articulação, onde uma coisa não é simplesmente aproximada a outra, mas retida junto dela de tal como que elas combinem uma com a outra. Σύμβολον é o que é mantido junto, o que combina um com o outro e aí se mostra como comum-pertencente” (HEIDEGGER, *Conceitos fundamentais da metafísica*, 394).

<sup>436</sup> A questão do simbólico já era bastante debatida no ambiente filosófico alemão, principalmente a partir dos anos de 1920 com a trilogia de Ernst Cassirer intitulada *Filosofia das formas simbólicas*, a qual foi desenvolvida sob uma perspectiva “neokantiana”. Na década de 1930 também ficou consagrada a abordagem de Huizinga segundo a qual a compreensão da ordem cósmica desenvolvida pelos humanos primevos era sobretudo uma expressão simbólica desenvolvida nos jogos cúlticos (Cf. HUIZINGA, *Homo Ludens*, 30).

<sup>437</sup> Gadamer chega a fazer algumas referências ao trabalho de Fink em *Verdade e método I*, mas elas dizem respeito, principalmente, a reflexões fenomenológicas que não tratam diretamente da questão do jogo. É somente no final de *Verdade e método I*, após apresentar sua própria noção de jogo, que Gadamer demonstra estar a par das interpretações de Fink. Em uma citação de *O jogo como símbolo do mundo* ele expressa concordância com o entendimento finkeano de que é “o próprio jogo o que joga”, sendo este o “verdadeiro *subjectum* do movimento lúdico” (GADAMER, *Verdade e método I*, 708). É curioso que um diálogo entre Gadamer e Fink não tenha se aprofundado em torno de temas que tinham em comum, pois em 1949 ambos viajaram juntos a Mendoza, na Argentina, para participar do 1º Congresso Nacional de Filosofia, representando o pensamento alemão contemporâneo.

<sup>438</sup> GADAMER, *A atualidade do belo*, 25.

perspectiva *romântica*, ao interpretar que “a natureza, na medida em que existe sem finalidade e intenção, inclusive sem esforço, e enquanto é um jogo que sempre se renova, pode, por isso mesmo, surgir como um modelo da arte”. A natureza poderia ainda ser fruto – e Gadamer faz breve referência a uma posição que seria de Friedrich Schlegel –, de um jogo infinito do mundo, como uma obra de arte que se forma eternamente<sup>439</sup>. A acolhida por Gadamer da perspectiva *romântica* de um "jogo do mundo" em correspondência com o jogo da arte, demonstra que a fonte gadameriana de um "pensamento do jogo" pode ser a mesma que orientou Schiller e Nietzsche<sup>440</sup>. Estes, assim como os românticos, pensam o jogo a partir de um "retorno aos gregos", movimento que marcou decisivamente o pensamento alemão entre o final do século XVIII e XIX.

Quanto à descrição gadameriana do fenômeno lúdico em seus aspectos factuais e antropológicos, sua fonte parece ser claramente a abordagem de Huizinga. Já quando se refere aos aspectos ontológicos do jogo, principalmente na relação entre *jogo*, *arte* e *ser*, sua fonte principal é Heidegger. E é curioso que os traços que Gadamer – acompanhando Heidegger – atribui à *arte* enquanto expressão do *ser*, podem ser considerados paralelos daqueles traços apontados por Fink na relação entre *jogo* e *mundo*. Em sua abordagem, Fink opera uma transposição de muitas nuances ontológicas para uma perspectiva onto-cosmológica, considerando que a fonte de um "jogo do ser" teria sua raiz em um "jogo do mundo", o que veremos no próximo subcapítulo. Enquanto Gadamer interpreta o jogo como “acontecer” do ser na verdade, a qual é paradigmaticamente expressa pela experiência da obra de arte; Fink, por sua vez, viu no fenômeno lúdico a expressão do modo de ser do *cosmos*. Há entre Gadamer e Fink uma convergência importante: ambos compartilham da interpretação de que tomar parte em um jogo não representa um ato criador da própria “pessoa”, que tampouco poderia ser apreendido por um sujeito particular<sup>441</sup>. Assim, enquanto em Gadamer a arte expressa-se na temporalidade, não como um produto de um "sujeito artista", mas como experiência simbólica de um jogo do ser; em Fink o jogo não constitui simplesmente o ato de um "sujeito jogador", mas o movimento simbólico do mundo na finitude.

Para Gadamer, a “verdade da arte” não se revela numa compreensão estática, ela ocorre num fluir de um jogo, num devir. “*Todo encontro com a linguagem da arte é um encontro com*

---

<sup>439</sup> Cf. GADAMER, *Verdade e método I*, 179-180.

<sup>440</sup> Este sentido “romântico” já havia sido assimilado por Nietzsche, que o “transmutou” em expressões estéticas apolíneo/dionisíacas, que significam impulsos constitutivos da natureza e do próprio mundo, e representam as expressões mais significativas da arte grega. De certo modo é este aspecto cosmológico e estético que interessou a Fink em sua aproximação de Nietzsche, no qual aponta a existência de uma "metafísica do jogo" com desdobramentos onto-cosmológicos.

<sup>441</sup> Cf. ROHDEN, *Hermenêutica filosófica*, 135.

*um acontecimento não acabado e, ela mesma, uma parte desse acontecimento.* É a isso que se tem de pôr em relevo contra a consciência estética e contra a sua neutralização na questão da verdade<sup>442</sup>. Além disso, a experiência da verdade da arte não constitui um progresso cognitivo para o qual se avança, passo a passo, como um sujeito em direção ao seu objeto. Aquele que "faz" a experiência, não controla as etapas dessa experiência, e nem deixa de ser "transformado" por ela, ou seja, ele participa de seu movimento, e não pode ficar alheio a este "poder transformador". A experiência da arte transcende a subjetividade porque possui a estrutura ontológica de jogo, que em seu mover-se, é capaz de pôr em jogo infinitas possibilidades<sup>443</sup>. Ela nunca é solipsista, e nunca consegue fixar algo conclusivamente, pois pode ser novamente jogada. O melhor modo de demonstrar isso, está na referência que Gadamer faz ao exercício de "representação" presente no jogo teatral.

A autorrepresentação do jogo humano repousa [...] em um comportamento vinculado aos fins aparentes do jogo, mas seu "sentido" não reside realmente na conquista desses fins. Mais do que isso, o entregar-se à tarefa do jogo é, na verdade, um colocar-se em jogo. A autorrepresentação do jogo faz, ao mesmo tempo, que o jogador alcance sua própria autorrepresentação, enquanto ele joga algo, isto é, representa. Somente porque jogar já é sempre um representar, é que o jogo humano pode encontrar na própria representação a tarefa do jogo<sup>444</sup>.

Os partícipes de um jogo são "absorvidos" por ele, de modo a exercerem finalidades inerentes ao seu próprio circuito. Essa é uma condição que perpassa desde os jogos infantis, até as mais sofisticadas modalidades de jogos. Há, porém, uma especificidade no jogo da arte: seu sentido está em ultrapassar o seu próprio circuito, pois deve transcender o seu próprio fazer para constituir-se como "apresentação". A apresentação conecta artista e espectador, de modo que esse caráter de "encenação" (*Rolle spielen*) pertence às artes em geral, sendo mais evidente no jogo teatral.

O "ser do jogo" da arte não está na consciência nem nas ações dos atores/jogadores, mas, ao contrário, é ele quem os impele para o seu próprio campo e os preenche com seu espírito, instaurando sua "realidade dominante", transformando seus partícipes em sua própria "configuração", em seu próprio "espetáculo" vinculador de atores e espectadores, numa consumação do "ser da arte"<sup>445</sup>. Esse acontecimento lúdico/estético pode ser "duradouro" na medida em que pode se "repetir" indefinidamente, i.e., independentemente de quais sejam os

---

<sup>442</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 171.

<sup>443</sup> Cf. KAHLMEYER-MERTENS. *10 Lições sobre Gadamer*, 70-71.

<sup>444</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 183-184.

<sup>445</sup> Cf. PALMER, *Hermenêutica*, 177.

artistas, ou os espectadores, a peça pode ser novamente “encenada”. O sentido de um artista na arte, portanto, é instituído por aquilo que ele representa, e não por sua individualidade subjetiva.

A obra de arte possui nisso uma configuração e “autonomia transformadora”: ela configura sua “própria verdade”, a verdade que se apresenta na arte. “Assim, a transformação em configuração significa que aquilo que era antes, não é mais. Mas também que o que agora é, que se representa no jogo (espetáculo) da arte, é a verdade duradoura”<sup>446</sup>. A experiência da arte nos apresenta um modo de compreensão que transcende as experiências vivenciais imediatas, nas quais nos encontramos sempre imersos, nos colocando em contato com o "outro" num *locus* (*Spielraum*) de compreensão mais amplo que pode nos "mostrar" aspectos mais gerais e essenciais. Tal experiência pode ser compartilhada, pois instaura uma "intersubjetividade" que domina artistas e espectadores no circuito de apresentação de sua "verdade".

Certamente os atores/jogadores, ao atuar, podem reconhecer em seu ato apenas um “disfarce”, um atuar “como se”. Mas nisso não estão distantes do modo “como nós desempenhamos (*spielen*) algo na lida prática, isto é, meramente fingindo, simulando”, assumindo a aparência de algo e, portanto, “jogando um jogo”, mesmo que na cotidianidade não reconheçamos ou não tenhamos consciência de que o fazemos<sup>447</sup>. Em rigor pode-se dizer que, num sentido radical, todo aquele que se encontra implicado nessa configuração transformadora “não existe”, de fato, fora desse circuito. Forma-se, com isso, um outro mundo? “Certamente que é um outro mundo, fechado em si, no qual o jogo joga. Mas na medida em que é configuração, encontrou a si mesmo”<sup>448</sup>. E de fato esse é o mundo em que “vivem” e para o qual estabelecem medida, no qual realizam valorações e reconhecem sua própria “realidade”, o que remete, em certo sentido, ao ato de “instalar um mundo” referido por Heidegger<sup>449</sup>. Pela mediação da arte podemos ver o conjunto da realidade como um círculo de instauração de sentido no qual tudo se plenifica, dando testemunho de toda comédia e tragédia que compõem o espetáculo vital, tal como ele se desenrola diante de nós. “A alegria ante o espetáculo que se oferece é, em ambos os casos, igual: é alegria do conhecimento”<sup>450</sup>.

A arte nos oferece, assim, um modo de compreender-se e autocompreender-se em relação ao tempo e à experiência da finitude, mas de um modo que não nos mantém

---

<sup>446</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 188.

<sup>447</sup> Cf. GADAMER, *Verdade e método I*, 189.

<sup>448</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 189.

<sup>449</sup> Em *A origem da obra de arte*, Heidegger dizia que “mundo” é aquilo que, por intermédio do *Dasein*, se “instala” à maneira da obra de arte (Cf. HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 38-39).

<sup>450</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 189.

simplesmente à mercê do tempo e do momento, como “presença” estática. Antes, a arte se refere à experiência da existência temporal ao mesmo tempo que a transcende, não somente “dobrando-se” sobre ela, mas fundando, nela e a partir dela, sentidos que se referem à própria vida e realidade temporal. É a “genuína experiência em obra” que revela o “processo” pelo qual se dá a compreensão e a constituição da verdade no tempo. Essa perspectiva se aproxima de Heidegger, para quem aquilo que está em jogo na obra de arte é “a abertura do ente no seu ser: o acontecimento da verdade”<sup>451</sup>. É na obra que “o ser que se oculta clareia-se. O clareado desta natureza na obra é o belo. A beleza é um modo como a verdade enquanto desocultação advém”<sup>452</sup>, observa Heidegger<sup>453</sup>. Aquilo que se ocupa da “abertura” e que faz emergir daí um conhecimento, é a filosofia; aquilo que se ocupa de um domínio da verdade no que já foi aberto, ao contrário, é a ciência. “Mas o que é a arte em si mesma para que, com razão, lhe chamemos uma origem?” É o acontecimento da verdade em obra à medida que sua essência é o “pôr-se-em-obra-da-verdade”. Ela “se institui na forma”, e “acontece na criação” que desvela o ente, mas é, também, aquilo que o “vela” em sua abertura e assim o mantém, atuando como a “salvaguarda criadora da verdade na obra. *A arte é, pois, um devir e um acontecer da verdade*”<sup>454</sup>.

Estas especulações heideggerianas foram retomadas por Gadamer no desenvolvimento de sua hermenêutica da facticidade, assumindo, assim como seu mestre, que a obra de arte pode desvelar e fundar sentidos, inclusive historicamente. Em *Atualidade do Belo*, Gadamer nos adverte que, para evitar qualquer conotação equivocada na referência à arte, deve-se falar de “obra” no sentido de um “produto criado”. Isso porque o “produto existe”, ele está definitivamente “aí”, é alcançável por nós, sendo ainda “consultável em sua qualidade”. Ao “produto criado” pertence um modo de apresentação único, insubstituível, um “acúmulo de sentido”, um amálgama que se mantém “fixo e protegido na abertura do produto criado”<sup>455</sup>. O

---

<sup>451</sup> HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 29.

<sup>452</sup> HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 49.

<sup>453</sup> Em *A origem da obra de arte*, Heidegger já apontava para o fato de que aquilo que resplandece no belo da arte seria a essência da verdade, que assim emerge na historicidade. “Ser obra quer dizer: instalar um mundo”. Mundo é aquilo que “mundifica”, mantendo-nos lançados no ser, jogando “as decisões essenciais de nossa história”. Além de “instalar mundo”, a obra é o que “mantém o aberto do mundo” (Cf. HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 35). Heidegger também indica que “a verdade só acontece de modo que ela se institui por si própria no combate [entre céu e terra] e no espaço de jogo que se abrem” (HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 49). Mundo é aquilo que, por intermédio do *Dasein*, se “instala” e “repousa” sobre a “terra”, sendo a terra aquilo que dá guarida ao mundo, contendo-o em si. “O mundo aspira, no seu repousar sobre a terra, a sobrepujá-la” [...], e esse movimento de confronto entre mundo e terra é uma disputa (*Sreit*) originária, um “combate essencial, [em que] os combatentes elevam-se um ao outro à autoafirmação das essências”. (Cf. HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 38-39).

<sup>454</sup> HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 57.

<sup>455</sup> GADAMER, *A atualidade do belo*, 53.

poder da obra de arte estaria, segundo Gadamer, nessa capacidade de abrir a nós o seu sentido, e de conservar sua abertura, como abertura, pois sua emanção de sentido não se esgota, já que se mantém “aberta”. É por isso que o “jogo da arte” apresenta, basicamente, a fórmula pela qual experimentamos, participamos e conhecemos, por intermédio da obra, enquanto “produto criado”, como se dá a constituição e manutenção dos saberes provindos da compreensão hermenêutica. A arte apresenta possibilita a experiência da compreensão em sua abertura ao outro e às múltiplas possibilidades de ser. O mais fundamental na compreensão hermenêutica, portanto, é que ela seja uma abertura à compreensão, tal como se processa na arte. A vitalidade da atitude hermenêutica somente se mantém enquanto somos capazes de “velar” por essa “abertura”.

### 3.2.2 Tradição e jogo dialógico da compreensão

Em *Verdade e Método I*, Gadamer afirma que a hermenêutica filosófica não possui um "passo a passo" metodológico tal como as ciências naturais, pois em rigor, ela não pode reduzir a compreensão às etapas de um método. Para Gadamer, tal como já havia expressado Heidegger em *Ser e Tempo*, a compreensão não é um estado no qual podemos ser introduzidos metodicamente, mas uma condição originária e distintiva do existente humano. Ser lançado (*geworfen*) significa já estar no âmbito das experiências vivenciais e da compreensão. Neste sentido, o que a hermenêutica gadameriana busca evidenciar que, estando na compreensão, desde a origem, podemos aprofundá-la por meio da arte, da história e da dialogicidade filosófica.

Gadamer interpreta que a condição inicial do filosofar é a pré-compreensão, o que atesta o "ser lançado" em meio às determinações históricas e ao fluxo "vivo" da linguagem, i.e., em meio a uma tradição que, em alguma medida, sempre nos domina e mobiliza. Somos "jogados pela tradição", é dela que provém uma compreensão prévia que conduz nosso modo de valorar e interpretar a existência. O processo hermenêutico necessitaria reconhecer inicialmente essa condição, ao mesmo tempo em que deveria "dialogar" criticamente com a tradição. Isso significa empreender a "autocrítica" da condição de ser "lançado", desde a origem, no fluxo mobilizador que orienta nossas experiências vivenciais. “É impossível jogar sem ser jogado, ou seja, é impossível querer descrever como funcionam as regras do jogo filosófico como um



observador externo a ele"<sup>456</sup>, pois todo jogar, é antes um "ser jogado". Manter a vigilância crítica é necessário, pois a aquisição de uma sabedoria vivencial implica em não sermos simples "espectadores" do movimento "conformador" da tradição.

A meta iluminista de uma subjetividade e racionalidade puras e independentes não conseguiu silenciar esta "voz", e nem suspender o jogo que a "tradição" opera em nós. "Para Gadamer, ouvir a tradição não implica numa aceitação passiva e dogmática do passado, mas sim um ato livre, reconhecedor e racional de renovação da posse do que foi e continua a se fazer sentir"<sup>457</sup>. O reconhecimento do passado como uma fonte da qual provém nossa compreensão prévia, é um passo fundamental em direção à uma crítica renovadora do conhecimento.

Por isso cabe ao filosofar pôr em questão a tradição e examinar os preconceitos que chegam até nós. Cabe à filosofia desenfeitiçar o "poder da linguagem" que possuem certas palavras ainda hoje marcadas, negativamente, pela ilustração, como a arte, o jogo, a retórica, o prejuízo, etc. Isso só será possível jogando no jogo da tradição<sup>458</sup>.

Os efeitos da tradição filosófica já estão postos e atuam previamente sobre a recepção que se tem das expressões do pensamento, pois a compreensão de uma obra filosófica já nos situa no evento de seus efeitos. A história dos efeitos e a cadeia de interpretações passadas, nas quais a compreensão se situa, e à qual ela responde, embora às vezes inconscientemente, possui um poder "modelador", sendo uma efetiva força de atração sobre aquele que "compreende". É desta maneira que a consciência filosófica é simultaneamente exposta aos efeitos da história do pensamento e inextricavelmente apanhada por eles.

Rohden (2002) observa que a lógica da filosofia moderna quis eliminar os efeitos da tradição, assim como os elementos metafísicos imbricados numa articulação entre pensar, sentir e valorar, de uma maneira que invalidaria

a filosofia dos valores, de normas, bem como a postura filosófico-dialógica, uma vez que exclui tudo o que não é empiricamente verificável. Essa perspectiva reducionista de filosofia exclui do seu horizonte as metáforas, a temporalidade, a experiência, a polissemia das palavras, componentes essenciais do saber humano. O que restaria então da filosofia se todas as proposições que afirmam algo fossem de natureza empírica e pertencessem à ciência *fática*?<sup>459</sup>

---

<sup>456</sup> ROHDEN, *Hermenêutica filosófica*, 139.

<sup>457</sup> LAWN, C.; KEANE, N. *The Gadamer Dictionary*, 151.

<sup>458</sup> ROHDEN, *Hermenêutica filosófica*, 129.

<sup>459</sup> ROHDEN, *Hermenêutica filosófica*, 33.

Deste processo, restaria à filosofia ser apenas um método de análise lógica e formal da linguagem, um instrumento depurativo asséptico, orientado pelo critério de verificação/comprovação. Campos como a ética, a política e a metafísica, não constituiriam sentidos sob um estatuto lógico ou de ordem físico/matemática, uma vez que uma “consciência filosófica” não se move simplesmente por necessidades analíticas, mas através de avaliações comparativas que metaforizam, justificam, e argumentam retoricamente. Rohden adverte que, ao buscar alargar os horizontes de compreensão, Gadamer não apresenta a pretensão de “desprezar ou suprimir o conhecimento lógico-dedutivo – grego ou moderno –, mas mostrar que a filosofia é irreduzível a este modelo de conhecimento”<sup>460</sup>.

Em rigor, todo método filosófico é uma forma de jogo, assim como as vias de experimentação científica constituem jogos que traçam para si um circuito com regras, linguagem e objetivos próprios. Como todo jogo, ciência e filosofia configuram seu circuito relacional, colocando diante de si suas próprias expectativas, sem jamais disporem de qualquer garantia do que irão encontrar ao final de suas trajetórias. A experiência proporcionada por esses “jogos” só possui um sentido mais amplo e completo para os que dela participam<sup>461</sup>.

A compreensão filosófica, contudo, não se abstém de se desenvolver por meio de um *logos*, e mesmo que não se oriente por regramentos “lógico-matemáticos”, ele requer regras compartilháveis, reconhecidas como válidas à medida que atendem as exigências próprias de seu circuito. Além de “lógico”, “o jogo é ontológico, porque nele o sujeito é envolvido como um todo, não apenas do ponto de vista do conhecimento – como um espectador que examina um objeto à distância – mas porque, nele, o jogador ao jogar realiza uma experiência e revela seu ser”<sup>462</sup>. Esse movimento é dialógico, e institui, pela comunicação, um *logos* capaz de reger sua circularidade interna.

---

<sup>460</sup> Cf. ROHDEN, *Hermenêutica filosófica*, 52-53.

<sup>461</sup> Segundo Rohden, a compreensão filosófica relacionada à instituição da linguagem evoca o que foi proposto por Wittgenstein ao abandonar todo e qualquer ideal de “exatidão” absoluta diante da constatação das limitações de uma filosofia restrita a um modelo lógico-matemático. A compreensão, entende Wittgenstein, se daria de modo imane a cada jogo linguístico, suscitada pela interpretação e pelo conhecimento do uso da linguagem e das regras válidas e apropriadas a cada tipo de jogo de linguagem. Toda compreensão se desenvolveria necessariamente, portanto, no interior da moldura de um jogo linguístico. Neste caso, porém, já se pressupõe uma compreensão em curso, a qual poderia ser substituída por uma “mais autêntica” (Cf. ROHDEN, *Hermenêutica filosófica*, 62-64). Para a interpretação dos jogos de linguagem, Wittgenstein acreditava poder substituir um “estar envolvido” na operação de um jogo de linguagem, pela sua “descrição”, o que não “implica em ‘entregar-se’ a ele, um jogar propriamente”, bastando “que se observe e se descreva, corretamente, como um determinado jogo ocorre” (ROHDEN, *Hermenêutica filosófica*, 62). A inquirição da linguagem, assim, dedicar-se-ia “a apreender e averiguar a validade e o cumprimento das regras independentemente da experiência que realiza o sujeito ao jogar”<sup>461</sup>. É por isso que se pode dizer que a concepção de jogo em Wittgenstein é epistemológica, ao passo que a proposta gadameriana visa desenvolver uma concepção “ontológica” de jogo.

<sup>462</sup> ROHDEN, *Hermenêutica filosófica*, 112.

O exercício hermenêutico deve manter um circuito “aberto” a outros horizontes vivenciais e históricos, através do que o seu próprio “jogo da compreensão” se atualiza. Pertence à essência do lúdico oferecer-se como experiência transformadora da existência, pois nele experimentamos, desde cedo, a ousadia, a criação e o tensionamento que tornam possíveis outros modos de ser e conhecer. Para Gadamer, aquilo que precisamente “caracteriza a relação do homem com o mundo, por oposição a todos os demais seres vivos, é a sua *liberdade face ao mundo circundante*. Essa liberdade inclui a constituição linguística do mundo”<sup>463</sup>, um “jogar com a linguagem” que possibilita não somente sua “compreensão”, mas sua participação efetiva em todo caráter relacional/comunicativo que institui o mundo humano.

Como já apontamos, Gadamer considerava necessário colocar em relevo as limitações de um conhecimento filosófico orientado pela objetividade científica fundada na relação sujeito/objeto que orienta o pensamento moderno. Tal relação poderia ser ultrapassada pelo circuito relacional e dialógico do jogo da compreensão, uma vez que o jogo comporta uma “circularidade hermenêutica” que pode melhor “sintonizar-se” com o “mundo da vida”, com a temporalidade, e com a própria tradição histórica. Uma hermenêutica de orientação filosófica não pode isentar-se de refletir sobre a centralidade e “movimento” da linguagem, e nem ignorar como esta, de fato, encontra-se carregada de valores e conceitos prévios enraizados na tradição. O recente movimento contemporâneo de contestação dos termos herdados pela tradição, e a crítica aos valores implícitos que a linguagem carrega, dão testemunho de que o reconhecimento do “outro” inicia pela linguagem, tendo nisso um ponto de partida para qualquer “transformação” da compreensão.

Gadamer indica que, ao interpretarmos um texto, por exemplo, ocorre uma espécie de intercâmbio, que tem de um lado o horizonte de compreensão que emana daquilo que se encontra no próprio texto, com sua carga cultural e histórica. De outro lado, o intérprete carrega consigo conceitos e valores que já lhe são familiares, assim como expectativas que costuma projetar sobre o texto a ser interpretado. Há, portanto, a realização de um projeto antecipador (*Vorentwurf*) através do qual estabelecemos um sentido prévio para a execução da compreensão. Tal caráter relacional da compreensão consistiria num “círculo hermenêutico” (*hermeneutischer Zirkel*), que opera como um movimento concêntrico que se dá entre a “obra” (o jogo), e o jogador/intérprete (aquele que a compreende). *Grosso modo*, a circularidade hermenêutica serve para reforçar a ideia gadameriana de que a compreensão se dá em um movimento de vaivém (*Hin und Her*), como em um jogo, de maneira que “o movimento da

---

<sup>463</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 644.

compreensão dá-se do conjunto para a parte e, novamente para o conjunto"<sup>464</sup>. O que mantém esse movimento é a dialogicidade, o que aponta também para a fundamentalidade do exercício retórico, no qual convencemos ou nos deixamos convencer. Não se trata apenas de apontar uma "natureza dialógica da linguagem, mas também uma constituição dialógica da existência. Ora, é isso que sustenta o fato de que o diálogo é um modo de ser e, enquanto postura, é ontológico"<sup>465</sup>. O diálogo, para funcionar, necessita do "outro", pois seu movimento de vaivém se dá como "fala" e "contrafala". O diálogo seria a fórmula clássica do jogo filosófico apresentado por Platão, para quem a filosofia não se apresentava como um conhecimento pronto, mas como fruto de um ato comunicativo em direção ao "verdadeiro" e ao "belo".

Em *A Atualidade do Belo*, Gadamer aponta que esse "fazer comunicativo", desde os gregos, busca ascender ao que há de mais "geral" no mundo, e o mais geral seria proporcionado pela experiência do "belo". Esta perspectiva precede a filosofia platônica, pois Pitágoras já havia associado o belo à ordem regular do *cosmos*. Gadamer lembra que entre os filósofos gregos era familiar a ideia de que o belo estaria associado ao "mundo verdadeiro", apontando assim "o caminho da filosofia". Platão dizia que o belo era aquilo "que mais brilha e mais atrai, como que a visibilidade do ideal". Brilha a ponto de obrigar-nos à confirmação: "é o verdadeiro!". "É função ontológica do belo cobrir o abismo entre o ideal e o real"<sup>466</sup>. Chama a atenção que a Estética, enquanto disciplina filosófica surgida no século XVIII – na era do racionalismo – com Alexander Baumgarten, tenha sido definida como "*ars pulchre cogitandi*", ou seja, como uma "arte de pensar de modo belo", observa Gadamer. Essa designação do estético não deve passar despercebida de sua semelhança com a retórica, a *arte do bem falar* (*ars bene dicendi*) que, assim como a poesia, desde a origem, constitui um modo de dizer "belamente". A retórica deveria ser reconhecida, em sua primazia, como "forma universal da comunicação humana que, ainda hoje, determina nossa vida social de modo incomparavelmente mais profundo que a ciência"<sup>467</sup>. A profundidade estética que aproxima arte e linguagem nunca foi suficientemente tematizada: "Que verdade, que se torne comunicável, atinge-nos, no belo?" Um dizer comunicável e que possa ser assentido, porque "o gosto é comunicativo – ele representa aquilo que de certo modo nos cunha. Um gosto apenas individual subjetivo, no campo da Estética, é notoriamente algo sem sentido"<sup>468</sup>. Essa é a nova

---

<sup>464</sup> GADAMER, H-G. Von Zirkel des Verstehens. In: **Kleine Schriften IV** – Variationen. Tübingen: J. C. B. Mohr, 1977, p. 56.

<sup>465</sup> ROHDEN, *Hermenêutica filosófica*, 183.

<sup>466</sup> GADAMER, *A atualidade do belo*, 28.

<sup>467</sup> GADAMER, *A atualidade do belo*, 30.

<sup>468</sup> Cf. GADAMER, *A atualidade do belo*, 32-34.

maneira de entender a estética após Kant: a arte, o belo e o gosto, participam na composição de nossa comunicação e de nossa compreensão. Para além disso, Gadamer aponta como um mérito de Kant o de ter apontado para algo além de um “formalismo do gosto”, ou seja, para uma “cunhagem” do gosto, força que se expressa no gênio artístico, aquele que cria como cria a natureza, e que estabelece suas próprias condições e regras, tal como no interior de um jogo. Mas essa “criação do gosto” deve ser, contudo, uma “fruição compartilhável”. “O destino da arte como a criação do gênio não deve jamais separar-se realmente da congenialidade do fruidor. Ambos são um jogo livre”<sup>469</sup>. Gadamer interpreta que a articulação entre comunicação e a experiência do belo, mediada pelo gosto, só pode nos “tocar” de fato, se houver uma espécie de “sintonização” – como num “sentido musical” –, capaz de nos mobilizar para a “transformação” resultante da experiência hermenêutica.

A compreensão mantém sua "vitalidade" por meio deste movimento hermenêutico/dialógico que mobiliza a "forma viva" da linguagem em seu “estar em obra da verdade”. Este é o contexto no qual a compreensão efetivamente produz sentidos possíveis em meio ao mundo da vida (*Lebenswelt*), i.e., transcende as experiências vividas chegando ao “conhecimento”. Conhecimento, em Gadamer, não remete a um saber técnico/científico com fins de estabelecer alguma "dominação", antes, é o meio de desenvolver uma formação humanística (*Bildung*) capaz de conectar o saber às práticas sapienciais. Neste sentido, o processo de compreensão hermenêutica deveria visar a promoção de uma virtude prudencial (*phronesis*) capaz de oferecer um saber prático. Esta constitui uma das frentes importantes do pensamento gadameriano, mas que não aprofundamos a fim de manter nosso escopo investigativo.

Em *Verdade e Método II*, Gadamer resente-se, em tom de autocrítica, de não ter reunido mais consistentemente, em sua hermenêutica, a circularidade do jogo da arte à fundamentação da dialogicidade, de modo que pudesse expressar, nessa reunião, uma contraposição mais efetiva à subjetividade moderna. Diz ele:

Olhando retrospectivamente, hoje, parece-me que não se alcançou plenamente a consciência de caráter teórico desejado, pelo menos num ponto. Não fica suficientemente claro como se harmonizam os dois projetos fundamentais que contrapõem o conceito de jogo ao princípio subjetivista que determina o pensamento da modernidade. Por um lado, encontra-se a orientação no jogo da arte, e ademais, a fundamentação da linguagem no diálogo, que trata do jogo da linguagem. Com isso coloca-se a questão mais ampla e decisiva: até que ponto consegui tornar visível a dimensão hermenêutica como um além da autoconsciência, e isto quer dizer, não suspender mas conservar a alteridade do outro na compreensão? [...] Tratava-se de vincular estreitamente o jogo da

---

<sup>469</sup> GADAMER, *A atualidade do belo*, 36.

linguagem com o jogo da arte, no qual havia vislumbrado como o caso hermenêutico por excelência<sup>470</sup>.

Arte e linguagem, assentados na estrutura e movimento de jogo, compõem os elementos fundantes da filosofia hermenêutica gadameriana. Mais uma vez essa "síntese" articuladora, considerada essencial na avaliação de Gadamer, já estava consideravelmente subentendida em Heidegger, quando atribuiu à arte e à linguagem o protagonismo no "acontecimento apropriativo" (*Ereignis*), no qual seria "revelada" a verdade do ser (*aletheia*). Deste modo, aquilo que vale para a arte valeria igualmente para a "obra da linguagem" (*Sprachwerk*), que também "cria a sua verdade". Isso porque "a obra da linguagem se levanta no dizer (*Sagen*) de um povo", determinando tudo aquilo que adquire um "valor" cultural<sup>471</sup> e que, "instalando-se" em um mundo, ganha seu próprio solo<sup>472</sup>. Para Heidegger, arte e linguagem seriam os elementos originários e ontológicos da "cultura histórica" que Gadamer posteriormente buscou inserir mais amplamente no debate hermenêutico.

Mas a dialogicidade hermenêutica não pode ser resumida ao caráter ontológico e originário da compreensão, pois Gadamer entende a compreensão como um "jogo" privilegiado que instaura os sentidos que orientam o "mundo" humano. Seu movimento vital não se desenvolve "como dotado de" objetivos, ou como simples necessidade de expressar nossa "vontade", uma vez que o entendimento transcende qualquer vontade individual<sup>473</sup>.

O entendimento como tal [...] é um processo vital, onde se representa uma comunidade da vida. Nesse sentido o entendimento humano na conversação não se distingue do que cultivam os animais uns com os outros. Não obstante, a linguagem humana deve ser pensada como um processo vital particular e único, pelo fato de que no entendimento linguístico se torna manifesto o "mundo". [...] O mundo é o solo comum, não palmilhado por ninguém e reconhecido por todos, que une a todos os que falam entre si. Todas as formas da comunidade de vida humana são formas de comunidade linguística, e mais ainda, formam linguagem. Pois a linguagem é por sua essência a linguagem da conversação<sup>474</sup>.

---

<sup>470</sup> GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método**: Complementos e Índice. Vol. II. Trad. Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2002, 11.

<sup>471</sup> Cf. HEIDEGGER, *A origem da obra de arte*, 34.

<sup>472</sup> Não deve passar despercebido o fato de que a "formação de mundo" diz respeito, após a *viragem* no pensamento de Heidegger, a uma tarefa assumida pelo "ser" de um povo. Seria este o povo alemão? As interpretações atuais da obra de Heidegger, sob a luz de seus dados biográficos, têm apontado que obras como *A origem da obra de arte* podem refletir, na verdade, circunstâncias históricas do envolvimento de Heidegger com a situação política da Alemanha de seu tempo. A questão de saber em que medida as referências de Heidegger a um "povo fundador" referem-se a um conceito universal de *Das Volk* ou ao próprio povo alemão de seu tempo, tem ocupado parte do debate em torno da relação entre seu pensamento e sua biografia. Saber em que medida Gadamer está ciente, ou se ocupa dessa problemática, foge do escopo de nossa investigação.

<sup>473</sup> Cf. GADAMER, *Verdade e método I*, 647.

<sup>474</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 647.



A experiência hermenêutica básica e autêntica é o diálogo, sendo este portanto o solo comum da filosofia, “comentando, corrigindo e criando variações, [...] cheia de tensão entre a reconstrução histórica e a transposição especulativa”<sup>475</sup>. Todo transcorrer da filosofia se dá dialogicamente, “por esse motivo, os textos de filosofia não são propriamente textos ou obras, mas contribuições a um diálogo que dura através dos tempos”<sup>476</sup>, e que permanece, ao longo dos séculos, sendo dialogicamente jogado em sua tradição.

Peter Sloterdijk (2006) faz interessantes observações críticas sobre o papel da tradição, – enfatizado não somente por Gadamer, mas por Heidegger antes dele –, como força condutora do vínculo entre passado e presente, sendo “prospectiva” de futuro enquanto nos “joga” e orienta na experiência da compreensão. Sloterdijk expõe que Heidegger e Gadamer tentam nos dissuadir de que os esforços empreendidos em favor de uma tentativa moderna e “subjetiva” de se “autoiniciar”, libertando-se das garras da tradição, não podem ser levados a cabo. Diante dessa impossibilidade, eles nos convidam a confiar numa dialogicidade “histórico-universal”, que une passado e futuro, nos lembrando da “responsabilidade não delegável de gerações vivas em virtude da qual a transmissão de eventos históricos deve continuar através de você”<sup>477</sup>. Sloterdijk observa criticamente que,

Em suma, ninguém pode duvidar da profundidade histórica e da generosidade das reflexões heideggerianas e gadamerianas. Onde, então, surgem os reparos e objeções? Bem, parece um fato óbvio que a mãe história deixou seus filhos miseravelmente perdidos em muitas situações. Em muitos casos, uma certa relutância em confiar na tradição não pode deixar de surgir quando buscamos saber de nossos primórdios. Pode ser, de fato, que não tenhamos tradição, mas que seja a tradição aquela que nos possui, mas, às vezes, nos possui de forma semelhante a uma cidade destruída que tem seus habitantes, ou como um círculo vicioso que envolve alguns jogadores que tentam escapar de sua ruína<sup>478</sup>.

Certamente a tradição nos conduz pela mão, mas muitas vezes nos conduz por meio de labirintos e ruínas dos quais necessitamos escapar. Quando a tradição nos conduz por condições desafortunadas, parece ser o momento ideal para uma “insubordinação” aos “domínios do ser” que ela nos legou. Este seria o momento favorável ao “distanciamento [*Gelassenheit*] que permite que o que já começou seja conflitado com resolução de fazer um novo começo a partir de si”. Isso porque “aquilo que pode ser correto para as tradições afortunadas – o deixar-se levar pela corrente das boas tradições – supõe para as tradições desafortunadas uma meta falsa

<sup>475</sup> Cf. GADAMER, *Verdade e método II*, 21.

<sup>476</sup> GADAMER, *Verdade e método II*, 21.

<sup>477</sup> Cf. SLOTERDIJK, Peter. **Venir al mundo, venir al lenguaje**. *Lecciones de Frankfurt*. Trad. Germán Cano. Valencia: Pre-textos, 2006, p. 45-46.

<sup>478</sup> SLOTERDIJK, *Venir al mundo, venir al lenguaje*, 46.

e suicida”<sup>479</sup>. Tradições corrosivas podem nos conduzir tal como na corrente de um “rio envenenado”, do qual é necessário sair para tentar “regressar às fontes cristalinas do ser”. A “autodeterminação” não teria alcançado um “sentido de importância para a humanidade se os humanos, desde o início das grandes culturas, não houvessem tido um interesse em libertar-se das más tradições”<sup>480</sup>. O interesse em livrar-se das tradições autodestrutivas e suas consequentes estruturas de poder, seria um dos grandes mobilizadores do entrecimento da histórica universal, pondera Sloterdijk.

Certamente pode haver um caráter agonístico em nossa relação com a tradição que Gadamer parece não enfatizar. Tal caráter tenso de nossas relações com as tradições, parece ser um dos principais mobilizadores do exercício filosófico, no qual os esforços refutatórios de determinadas tradições do pensamento costumam exercer um protagonismo. É notório que Gadamer, ao desenvolver sua proposta hermenêutica, buscou “suavizar” esse caráter polêmico que permeia os “diálogos” e contraposições filosóficas. No geral, a visão gadameriana predominante é de uma relação dialógica com a tradição como estruturadora de um “espaço do encontro” com a alteridade, mesmo a alteridade de outras tradições que não as nossas. A visão do âmbito filosófico como um espaço que também pode ser essencialmente “agonístico” ocupa um papel secundário no pensamento gadameriano.

O jogo filosófico, em seus embates críticos, não costuma se dar através de um vaivém argumentativo, isso porque, no mais das vezes, o “outro” do “debate” é um filósofo pretérito a quem não é concedida a oportunidade da “contrafala”. Soma-se a isso uma retórica que lança mão de termos familiares, assim como uma “tábua de valores”, que estão sob domínio do “refutador”. Quando tomamos como exemplo os diálogos platônicos – o caso clássico de dialogicidade presente na tradição filosófica –, tais condições parecem apresentar-se de modo razoavelmente evidente. Em geral, esses diálogos clássicos são composições de efeito retórico, pois não representam um exercício real de “fala e contrafala”. Há neles uma pré-projeção através da qual a trajetória de cada diálogo encontra-se previamente delineada, encaminhando-se, a cada vez, para afirmação de pressupostos que compõe um horizonte teórico “pré-concebido”. O diálogo, nesse sentido, constitui apenas um “tabuleiro” de exposição de jogadas que ascendem em direção às ideias pré-concebidas do “belo” e do “Bem”, e não um jogo abertamente dialético. Nesse tabuleiro, as jogadas que recorrem a uma mediação da *aisthesis*, ou das artes poéticas, não deveriam contar, a menos que estivessem subordinadas a um papel

---

<sup>479</sup> Cf. SLOTERDIJK, *Venir al mundo, venir al language*, 46.

<sup>480</sup> Cf. SLOTERDIJK, *Venir al mundo, venir al language*, 47.

metafórico e demonstrativo das Ideias. O conteúdo filosófico dos diálogos platônicos são, portanto, monológicos, embora sua apresentação retórica contemple vários dialogantes. A tensão entre Platão e as ideias dominantes na sociedade e cultura gregas, antes de ser um exercício de ascensão ao conhecimento através de um intercâmbio com a alteridade, constitui uma relação agonística pelo domínio intelectual do ambiente sócio/político grego.

Apesar de Gadamer reconhecer uma inspiração platônica, este modelo de diálogo parece não configurar uma real abertura à alteridade, tal como a hermenêutica filosófica visa promover. Além disso, a crítica de Platão aos poetas expressa uma meta de restringir a livre criação e emanação de sentidos presentes na obra de arte. Antes de depor contra o "jogo filosófico", a suspeita levantada contra o modelo dialógico platônico pode cooperar para um estado de vigilância e autocritica necessários à vitalidade da compreensão hermenêutica. A atitude crítica que vela pela "abertura" da compreensão, seria um antídoto contra o dogmatismo filosófico e uso do conhecimento como instrumento de conquista e justificação de poder.

Quando a proposta gadameriana nos adverte sobre o avanço da perspectiva cientificista sobre as ciências do espírito, mais especificamente sobre a filosofia, ela oferece como contraponto a retomada e justificação de um modelo já presente na tradição, e que não prescinde do recurso à arte, à metáfora, e ao símbolo como termos mediais da dialogicidade filosófica. A "retomada" desses elementos presentes na tradição não visaria perpetuar um legado do passado, e sim, buscar a sua renovação através do caráter formativo de uma compreensão que seja capaz de dialogar com a temporalidade histórica. Esse jogo dialógico visaria promover um caráter formativo, articulando uma sabedoria teórica (*sophia*) aos benefícios de uma sabedoria prudencial e prática (*phronesis*). A *phronesis*, uma temática cara ao pensamento gadameriano, se fosse aqui aprofundada conduziria a presente investigação para caminhos que se distanciariam de seu escopo principal.

### 3.3 Uma onto-cosmologia do jogo em Fink

Eugen Fink assistiu às preleções de Heidegger ministradas em Freiburg entre os anos de 1928 e 1929<sup>481</sup>, nas quais, dentre outros temas, foi desenvolvida uma profunda reflexão sobre o caráter ontológico da ludicidade. Em uma dessas exposições, Heidegger observa:

---

<sup>481</sup> Esta foi apenas uma dentre várias outras preleções de Heidegger assistidas por Fink. A preleção de 1928/29, foi posteriormente publicada com o título *Introdução à Filosofia (Einleitung in die Philosophie)*. Nela há um tópico intitulado *Mundo como jogo da vida*, que pode ser considerado a mais extensa abordagem do jogo presente nas obras de Heidegger.

“Entregar a existência humana a um jogo? Colocar o homem no jogo da existência? De fato!” e isso porque, num sentido amplo, “esse jogo é tudo, menos uma ‘brincadeira’, tudo, menos um mero jogo em oposição à realidade – na transcendência não há absolutamente essa diferença entre jogo e realidade”<sup>482</sup>. É provável que Heidegger tenha sido o primeiro intermediador das possibilidades ontológicas e metafísicas que inspiraram Fink a desenvolver o seu próprio pensamento especulativo do jogo. Essa hipótese se justifica se temos em mente que pouco tempo após ter assistido às preleções heideggerianas, Fink apresenta em anotações privadas algumas especulações sobre uma “metafísica do jogo”. E mesmo que nessas anotações a referência principal parece ser a obra de Nietzsche, a inserção da questão que relaciona jogo, *ser e mundo*, parece manter um diálogo de fundo com Heidegger.

O sentido mais inovativo que Fink atribui ao jogo está relacionado ao seu papel preponderantemente cosmológico e mediador da “pergunta pelo mundo”, questão preterida pela tradição filosófica e metafísica que sucedeu ao pensamento pré-socrático. A autonomia filosófica alcançada por Fink está diretamente relacionada a um resgate da “questão do mundo”, retomada sob a orientação que une, não somente uma perspectiva cosmológica, nem tampouco ontológica, mas onto-cosmológica do jogo. Esta perspectiva marca toda a trajetória da “segunda fase” de seu pensamento. Além de apresentar-se como um termo medial onto-cosmológico, o jogo designa, segundo Fink, um dos fenômenos fundamentais da existência humana, juntamente ao trabalho, ao domínio [*Herrschaft*], ao amor (*Eros*) e à morte.

Antes de desenvolver um “pensamento do jogo”, Fink já era reconhecido como um dos importantes nomes da fenomenologia, atuando ainda como último assistente de Edmund Husserl, função que desempenhou entre os anos de 1928 e 1938, ano da morte do fundador da fenomenologia<sup>483</sup>. Muito além das funções habituais de um assistente, como revisar e preparar os materiais e manuscritos para publicação, Fink se destacou como interlocutor e catalisador

---

<sup>482</sup> HEIDEGGER, *Introdução à Filosofia*, § 36.

<sup>483</sup> Fink não foi considerado apenas um assistente, mas foi reconhecido por Husserl como seu mais importante colaborador, condição atestada em documentos, cartas, e publicações filosóficas realizadas conjuntamente com seu mestre. Husserl deixou sob responsabilidade de Fink, por exemplo, a revisão dos cinco primeiros textos das Meditações Cartesianas, sendo a VI Meditação Cartesiana redigida inteiramente por Fink, e todavia pensada como o corolário metodológico da obra final, cuja publicação seria assinada por ambos. Além disso, Fink foi um colaborador decisivo na redação do último projeto de Husserl, intitulado *A Crise das Ciências Europeias e Fenomenologia Transcendental: Uma Introdução à Fenomenologia Fenomenológica* (*Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie*), de 1936 (Cf. BRUZINA, Ronald. **Edmund Husserl and Eugen Fink: beginnings and ends in phenomenology, 1928-1938**. New Haven: Yale University Press, 2004, p. 368).

do pensamento de Husserl nos últimos anos de sua vida, como reconhece o próprio Husserl<sup>484</sup>, e como as últimas guinadas da fenomenologia deixam reconhecer<sup>485</sup>. Também é sabido que, entre os anos 1930 e 1940, Fink manteve intenso intercâmbio com círculos filosóficos de recepção do pensamento husserliano na França, sendo um dos responsáveis por divulgar as ideias fenomenológicas que chegaram até pensadores como Merleau-Ponty, Derrida e Lyotard.

Foi enquanto assistente de Husserl, que Fink assistiu a várias preleções ministradas por Heidegger entre o final dos anos de 1920 e início dos anos 30 em Freiburg, de modo que se tornou igualmente um profundo conhecedor do pensamento heideggeriano. Disto resulta que boa parte das reflexões desenvolvidas por ele posteriormente se dão como diálogo ou contraposição ao que foi apresentado pelo filósofo de *Ser e Tempo*, principalmente nos temas relacionados à sua *ontologia fundamental*.

Giovanni Giubilato (2019) aponta que a questão da relação mundo/jogo, que marca a segunda fase do pensamento de Fink, acaba atuando decisivamente para traçar sua independência em relação à fenomenologia husserliana, mas também em relação a Heidegger. Giubilato observa que alguns estudiosos da fenomenologia têm reconhecido Fink como o proponente de um “*terceira via*” – entre a fenomenologia husserliana e sua reconfiguração por Heidegger em termos de uma ontologia fundamental –, de modo que é possível situá-lo num “ponto de convergência privilegiado da fenomenologia” porque “representa uma concepção absolutamente singular e inovativa, desenvolvida com independência desde cedo” à qual confronta “as posições de seus dois mestres Husserl e Heidegger”<sup>486</sup>. Giubilato observa que, apesar da originalidade, seus trabalhos fenomenológicos iniciais continham um caráter “esotérico” que acabou por prejudicar a recepção de seu pensamento, o que muito provavelmente se deu em função de realizá-los ainda “à sombra” de Husserl<sup>487</sup>.

---

<sup>484</sup> Como Husserl escreve em carta a Adolf Grimme de 3 de fevereiro de 1932, cf. HUSSERL, Edmund. **Briefwechsel**. Husserliana Dokumente Bd. 3.1. Dordrecht: Springer, 1994, p. 93. É relevante destacar que, após a morte de Husserl, Fink foi um dos responsáveis pela preservação de seus manuscritos, dentre os quais muitos inéditos, arriscando-se na tarefa de ajudar a transferi-los para Louvain, Bélgica. Deste modo foi possível evitar que o grande volume de materiais inéditos fossem destruídos por membros do Partido Nacional-Socialista alemão, em razão de Husserl ser um filósofo de ascendência judaica.

<sup>485</sup> Sobre esta fase de seu pensamento, deve ser destacado o primoroso trabalho realizado pelo pesquisador americano Ronald Bruzina, no qual ele apresenta uma detalhada reconstrução biográfica, conceitual e argumentativa através do exame de diversos documentos e textos que expõem a amplitude do intercâmbio filosófico entre Husserl e Fink. Para Bruzina, essa interlocução repercutiu, concomitantemente, como fator de difusão de ideias, e como exercício crítico da proposta fenomenológica husserliana. (Cf. BRUZINA, *Edmund Husserl and Eugen Fink*)

<sup>486</sup> GIUBILATO, Giovanni Jan. Redução performativa e medialidade. A janela da Fenomenologia Meontica. *In: Revista de Filosofia Aurora*, Curitiba, v. 31, n. 53, p. 461-481, 2019. p. 463.

<sup>487</sup> Cf. GIUBILATO, “Redução performativa e medialidade”, 464.

D. Chaberty defende, em sua tese *Introdução à fenomenologia cosmológica de Eugen Fink* (2011), que nos anos de 1930 Fink teria oscilado entre Husserl e Heidegger, mas desde o início já introduzindo uma problemática cosmológica. Se na relação com o pensamento husserliano Fink desenvolveu um empreendimento fenomenológico ainda orientado para análises da consciência intencional que buscavam um desenvolvimento das questões apresentadas pela fenomenologia husserliana e até mesmo um encaminhamento de suas aporias; em relação a Heidegger, seu interesse pela perspectiva ontológica estaria, por sua vez, relacionado ao desenvolvimento de questões da hermenêutica. Nesse período, porém, mais do que fenomenólogo, Fink já seria “cosmólogo”, pois suas investigações já tinham como horizonte, mesmo que não explicitamente, o problema do mundo. Na maturidade, Fink passa a dialogar constantemente com a perspectiva de uma “metafísica do jogo” identificada como o verdadeiro saldo filosófico do pensamento de Nietzsche<sup>488</sup>. Chaberty entende que “neste caso, não é Nietzsche quem revela ao jovem Fink o problema do mundo, mas é o problema do mundo que leva Fink a Nietzsche”<sup>489</sup>. A questão fundamental que uniria jogo e mundo, abordada por Fink como um pensamento especulativo, diz respeito à questão do reposicionamento metafísico do problema do ser enquanto devir e emergência da multiplicidade. O devir, enquanto emergência dos seres no espaço e no tempo, encerra uma totalidade do movimento que não pode separar essência e existência. “É uma verdadeira ontologia da totalidade que está em obra aqui. O movimento universal não é separável do conteúdo da essência do que aparece, mas, pelo contrário, pertence à estrutura ontológica do Todo para se desdobrar em coisas particulares [...]”<sup>490</sup>. A investigação finkeana seria conduzida pela investigação desse processo, que ocorre na totalidade e é “carregado” por essa totalidade, e que se reflete no vir-a-ser da existência humana. Por entender que o mundo apresenta uma peculiar conexão com o existente humano, a qual pode ser tematizada por intermédio da noção de jogo, é que Fink situa seu pensamento na interseção entre antropologia filosófica e cosmologia.

Ronald Bruzina (2004), em um primoroso estudo sobre o intercâmbio filosófico entre Fink e Husserl, aponta que a originalidade e a independência de Fink já podem ser constatadas em sua tese doutoral *Presentificação e Imagem [Vergegenwärtigung und Bild]*, defendida em 1929 sob a orientação e avaliação de Husserl, e aprovação de Heidegger, e publicada no ano seguinte. No entanto, é por ocasião de seu trabalho de revisão das *Meditações Cartesianas* de

---

<sup>488</sup> Cf. CHABERTY, David. **Introduction à la phénoménologie cosmologique d'Eugen Fink**. 2011. Tese (Doutorado em Filosofia) – Faculté de Philosophie, Université de Grenoble. Grenoble, França, 2011.

<sup>489</sup> CHABERTY, *Introduction à la phénoménologie cosmologique d'Eugen Fink*, 13.

<sup>490</sup> CHABERTY, *Introduction à la phénoménologie cosmologique d'Eugen Fink*, 314.



Husserl, e também pela redação da *VI Meditação Cartesiana*, realizada pelo próprio Fink, que suas contribuições ganham maior relevo. Nesses textos, Fink reconduz o problema da constituição à pergunta pela origem do mundo e da consciência, de modo a questionar o privilégio autoconstituente da consciência intencional husserliana e, portanto, com o intuito de reinserir a “horizontalidade mundana” constituinte como ponto de partida da redução. Segundo Bruzina, mais do que oferecer uma esquematização conceitual detalhada de um horizonte mundano no qual a consciência opera, o que Fink pretende é advertir que a consciência não atua de modo “focado”, e nem intuindo algo a partir de si mesma, e sim, através de campos de estruturas intrínsecas ao mundo que podem ser “sentidas” como uma “força vital profunda”, e que não devem ser vistas em oposição ao intelecto, mas em compatibilização com ele.

Na *VI Meditação Cartesiana*, ao introduzir, analisar e explicar o método da redução fenomenológica, Fink adverte que, após superada uma ingenuidade de nossa relação imediata com o mundo, na qual este “aparece” como “estando sempre aí”, também seria necessário superar uma “ingenuidade transcendental”<sup>491</sup>. Para tanto, deve ser considerado um momento de “pré-ser”, que antecede a constituição, ou seja, um âmbito “meôntico”<sup>492</sup>, porque todo ser e todo ente já o é num âmbito ôntico, no qual já se deu a “passagem” do momento meôntico (potencialidade) para uma emergência ôntica e ontológica. Para Fink: “Se a metafísica dogmática colocou seu problema básico e oscilante na forma da pergunta pela origem do ente, então a *fenomenologia se pergunta, ao contrário, explicitamente pela origem do mundo*”<sup>493</sup>.

Segundo Anna Coli (2020), pode-se dizer que o jovem Fink propõe um “absoluto Meôntico” (*Meontik*)<sup>494</sup>, o absoluto constitutivo cuja “saída de si mesmo” representaria o movimento constituidor do mundo, sendo essa saída do meôntico, do pré-ser, a própria “condição de possibilidade” da existência de todas as coisas, de todo o reino ôntico. Mas

---

<sup>491</sup> Cf. FINK, Eugen. **Sixth Cartesian Meditation**. Trad. Ronald Bruzina. Indianapolis: Indiana University Press, 1995, p. 5.

<sup>492</sup> O transcendental não poderia ser validado por uma instância originária igualmente ôntica sob o risco de se cair num “*looping*” contínuo que requer sempre um outro ser, e mais outro, a fim de validar a constituição ôntica. É por isso – como bem observa Bruzina em sua introdução à *VI Meditação* (de sua tradução para o inglês), que a proposta meôntica não poderia situar-se em um novo “domínio do ser” sendo “preciso ter cuidado para não cair precisamente no erro que Fink se esforça por corrigir, a saber, pensar que um ‘pré-ser’ é um domínio de ser antes de ser!” (Cf. BRUZINA, R. “Translator’s Introduction” to FINK, *Sixth Cartesian Meditation*, LIV). Exatamente por essa razão é que se concebe a hipótese de que Fink haja uma concepção muito distinta de ‘transcendental’, que seria mais tributária de uma inspiração hegeliana que kantiano-husserliana, como sugere Anna Luiza Coli em: COLI, Anna. Luiza. Notas sobre o projeto da fenomenologia meôntica de Eugen Fink. *In: Phenomenology, Humanities and Sciences*, Curitiba, v. 1, n. 3, p. 423-435, 2020, p. 431 et. seq.

<sup>493</sup> FINK, Eugen. Die phänomenologische Philosophie Edmund Husserls in der gegenwärtigen Kritik. *In: Studien zur Phänomenologie (1930-1939)*. The Hague, Martinus Nijhoff, 1966a, p. 102 – tradução e grifos de Anna Coli.

<sup>494</sup> Enquanto “absoluto”, o Meôntico é literalmente o contrário do mundo, na medida em que deve ser negado para que o mundo se constitua. O mundo, assim, é o contrário dialético, mas em certo sentido coincide com o Meôntico na medida em que o mundo seria o Meôntico que se “ontificou”. Essa “coincidência” não deve ser compreendida onticamente, mas meonticamente.

haveria também a possibilidade de pensar um meôntico como adjetivo (*meontisch*), que remete à condição de possibilidade de tudo aquilo que ainda não é, ou que deixou de ser, bem como de todo o reino do possível. O meôntico, enquanto condição de possibilidade de ser, não deve ser confundido com o mundo, este é o horizonte anônimo e prévio de todo fenômeno. As coisas no mundo são “meônticas” na medida em que elas têm possibilidades de ser muitas vezes “não realizadas”. Nos primeiros textos de Fink, era necessário estar atento a esse entendimento inovativo, já que o termo “meôntico” não aparece explicitamente naquele período<sup>495</sup>. Uma “fenomenologia meôntica” se orientaria especulativamente pela questão da origem do mundo como instância “pré-ôntica”, como “campo originário” de possibilidades daquilo que ainda não se “atualizou” fenomenalmente, e que “pode” vir a ser de muitos modos. Sobre isso, Coli observa:

O problema que Fink nomeia como sendo a “pergunta pela origem do mundo” não diz certamente respeito à busca pelo começo no sentido fenomênico do mundo, do seu vir-a-ser factual e a cadeia sucessiva dos fenômenos, mas consiste, ao contrário, na pergunta metafísica por aquilo que torna o ôntico e o fenomênico possíveis enquanto tais<sup>496</sup>.

Em um ensaio publicado na revista *Kant-Studien* em 1933<sup>497</sup>, Fink propõe uma “reorientação” da questão condutora das análises fenomenológicas, até então dedicadas à análise detalhada das experiências intencionais da consciência, para centrar-se na questão da origem do mundo, aprofundando assim a compreensão da relação entre o que é “constituído” e o seu “constituente”<sup>498</sup>. Um dos problemas sensíveis a Fink diz respeito ao fato de a constituição de mundo continuar sendo ignorada por uma fenomenologia cuja validade gnosiológica do mundo só poderia ser deduzida a partir da atuação de um “ego transcendental”, principalmente porque reconhecer nessa perspectiva ainda uma importante dependência do mundo em relação à esfera “subjéctiva”, na qual o ontológico é explicitado por um “eu” que se

---

<sup>495</sup> Anna Coli, no artigo sobre o Projeto da Fenomenologia Meôntica (2020), aponta que a atenção para termo “meôntico” se deu através de um texto de Dorion Cairns (Cf. CAIRNS, Dorion. **Conversations with Husserl and Fink**. Martinus Nijhoff: The Hague, 1976), uma compilação de notas de conversas que pôde ter tanto com Husserl quanto com Fink ao longo de sua estadia em Freiburg, no ano de 1931. Cairns observa que o próprio Fink referia-se ao transcendental como sendo *meôntico* e não *ôntico* (Cf. COLI, *Notas sobre o projeto*, 424). O termo permanece “dormente” até que vem à tona pela publicação do volume 3 das *Obras Completas* de Fink (2006-2008). “Em nenhum dos textos publicados em vida por Fink pode-se encontrar qualquer referência ao conceito *meôntico*”, observa Coli, e há, todavia, “toda uma arquitetônica filosófico-conceitual em torno desse conceito que se descortina apenas nessas notas, como um centro gravitacional velado, escondido, mas em torno do qual se constrói toda a revisão da fenomenologia husserliana [...]” (COLI, “Notas sobre o projeto”, 425).

<sup>496</sup> COLI, “Notas sobre o projeto”, 426.

<sup>497</sup> Além das duas obras citadas, a novidade meôntica também foi contemplada no ensaio para a revista *Kant-Studien*, intitulado “A Filosofia Fenomenológica de Edmund Husserl Face à sua Crítica Contemporânea” (FINK, “Die phänomenologische Philosophie Edmund Husserls”), considerado uma versão resumida da *VI Meditação Cartesiana*.

<sup>498</sup> Cf. FINK, “Die phänomenologische Philosophie Edmund Husserls”, 102.

pretende transcendental, e todavia permanece irremediavelmente na dependência da imanência ôntica<sup>499</sup>.

Os primeiros textos de Fink, ainda que indiquem reformulações inovativas à fenomenologia husserliana, ainda permanecem comprometidos com temas caros ao circuito de debates fenomenológicos, e isto provavelmente inibiu, momentaneamente, que o tema do jogo fosse desenvolvido e expresso formalmente. Em suas anotações privadas, porém, há registros de que a inquirição filosófica do jogo era um tema latente, que o estimulava a empreender novas perspectivas especulativas, que já não se adequavam a uma leitura estritamente fenomenológica.

Nossa investigação do jogo em Fink, se concentra na interpretação onto-cosmológica do jogo presente na “segunda fase” do seu pensamento. Convém observar, porém, que em sua “primeira fase” Fink já apresenta uma ênfase na co-dependência entre ôntico e transcendental na constituição do “mundo”, o qual considera como um fundamento mais radical e originário do que a “consciência pura” husserliana, ou o “ser” heideggeriano. Em sua tarefa de “reformulação” fenomenológica junto a Husserl, já estão presentes alguns elementos cosmológicos que tomariam corpo em sua filosofia madura. Embora em textos dessa época Fink se utilizasse de uma terminologia quase inteiramente husserliana, incrementada por alguns termos heideggerianos, era “possível vislumbrar a fundamentação de um sistema filosófico próprio que se constitui a partir da fenomenologia, mas também à sua revelia”<sup>500</sup>. No desenvolvimento de nuances preparatórias para o aprofundamento dessas questões, ainda nos anos de 1930, os nomes de Nietzsche, Heráclito, Kant e Hegel soam até mais familiares do que os de Husserl e Heidegger.

---

<sup>499</sup> A proposta de uma fenomenologia meôntica, quando levada a cabo, exigiria uma reformulação bastante radical que levasse em consideração os horizontes constitutivos externos e possibilitadores da redução. Não temos como desenvolver aqui, porém, uma análise das convergências e divergências da fenomenologia meôntica proposta por Fink em relação à interpretação mais corrente da *redução*, assim como não nos compete avaliar em que medida essa proposta seria capaz de “abalar” elementos do estatuto fenomenológico husserliano. Basta-nos, de momento, indicar que tal perspectiva cooperou para impulsionar e orientar as especulações finkeanas sobre o mundo, o que, consequentemente, acabou remetendo ao desenvolvimento de uma onto-cosmologia conduzida pela noção de jogo.

<sup>500</sup> Cf. COLI, Anna Luiza. Notas sobre o sistema da Filosofia em Eugen Fink: Nietzsche, Hegel e a Metafísica Cosmológica. In: **Outramargem**. Belo Horizonte, n. 3, 2015, p. 45.

A questão do jogo no pensamento de Fink veio a público com o texto *A Metafísica Nietzscheana do Jogo* (1946)<sup>501</sup>, sendo na segunda metade dos anos 1950, porém, que a temática do jogo se apresenta de modo mais intenso em textos como *Os Fenômenos Fundamentais da Existência Humana* (1955); *Oásis de Felicidade: Ideias para a Ontologia do Jogo* (1957); *A Filosofia de Nietzsche* (1960); culminando no trabalho *O Jogo como Símbolo do Mundo* (1960), principal obra dedicada à tematização da relação mundo/jogo. Podemos considerar que dois índices principais orientam a abordagem de Fink sobre o tema: o primeiro interpreta o jogo como um dos *fenômenos fundamentais da existência humana*<sup>502</sup> juntamente ao trabalho, ao domínio [*Herrschaft*], ao amor (*Eros*) e à morte. Fenômenos estes que foram “eleitos” em função de sua centralidade para a existência, já que nossas relações no mundo são orientadas, principalmente, pelo fato de que “o humano é essencialmente trabalhador, jogador, amante, lutador e mortal”<sup>503</sup>. Fink não recusa a legitimidade de uma antropologia filosófica, e é perceptível que sua filosofia se conduz por um interesse antropológico ao especular fenômenos particularmente existenciais que orbitam em torno da questão fundamental “o que é o humano?”. Além da especulação de caráter “existencial” e antropológico, a outra perspectiva a ser destacada diz respeito à elaboração de uma leitura onto-cosmológica do jogo, conduzida pela ideia de mundo lúdico, um “jogo sem jogador”, que se constitui e se move por uma tensão dialética e constitutiva entre ser e ente, mas que possui sua “originariedade”, na totalidade “doadora” do mundo. O jogo humano, ao constituir-se e mover-se em seu circuito, “espelharia” aquilo que se institui, ontologicamente, como devir “cósmico”. O jogar humano participaria simbolicamente do jogo cósmico tal como um “fragmento” em relação à sua “totalidade”.

De qualquer modo, é a questão da relação existente humano/mundo, o *leitmotiv* que perpassa e conduz toda a especulação finkeana em torno do lúdico. Ainda em *Presentificação e Imagem*, dialogando com as posições distintas de Husserl e Heidegger, Fink defende que as condições iniciais do filosofar e, conseqüentemente, da *redução fenomenológica*, se dão pela

---

<sup>501</sup> “O breve ensaio *A Metafísica Nietzscheana do Jogo* foi originalmente apresentado por Fink sob a forma de uma conferência seguida da arguição por parte de uma comissão avaliadora, no contexto relativo à obtenção de sua livre docência (*Habilitation*)”. O texto “marcou a retomada das atividades acadêmicas de Fink logo após o fim da Segunda Grande Guerra” na *Faculdade de Filosofia da Universidade de Freiburg im Breisgau* (Cf. Texto de Apresentação à tradução de FINK, Eugen. *A metafísica nietzscheana do jogo*. Trad. Anna Luiza Coli, Giovanni Jan Giubilato, José Fernandes Weber. In: **Phenomenology, Humanities and Sciences**. Curitiba, vol. 1, n. 3, p. 519-524, 2020b, p. 518-524).

<sup>502</sup> Esse é o ponto de partida da reflexão desenvolvida num curso ministrado por Fink no semestre de verão de 1955 e que resultou na publicação póstuma (1979) sob o título *Os Fenômenos Fundamentais da Existência Humana* (FINK, Eugen. **Grundphänomene des menschlichen Daseins**. Freiburg/München: Karl Alber, 1979).

<sup>503</sup> Cf. FINK, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 106-107.

“abertura” em meio a uma familiaridade para consigo mesmo e o mundo, condição inicial para qualquer reflexão desenvolvida pelo existente humano. Toda compreensão partiria de um “mundo circundante e previamente delineado segundo os domínios mais gerais do ser”<sup>504</sup>, os quais se dão através de “horizontes aperceptivos gerais”, postos como uma pré-doação de nossas “capacidades” [*Vermögen*]. O humano, portanto, possuiria uma autocompreensão inicial de si como alguém capacitado a perceber e agir em um mundo que é o seu, pois ele se “compreende mundanamente [*umweltlich*], a partir do seu mundo circundante [*Umwelt*] e pelo referir-se a ele em seu modo de proceder”<sup>505</sup>. Fink se mostra convicto de que qualquer orientação é envolta, desde o início, pela “constituição natural” de um mundo circundante, não sendo possível, portanto, que a orientação transcendental “exclua” essa “doação” prévia no processo “reductor”, i.e., mediante a redução transcendental. Ambas as orientações, a transcendental e a natural, necessitam uma da outra, do mesmo modo que dependem de uma pré-doação de mundo<sup>506</sup>. Tanto o polo que conhece (noético), quanto o polo do que é conhecido (noemático), encontram-se vinculados a uma estrutura mundana da qual não conseguiremos nos “despir”.

A orientação transcendental ocorreria sobre o mesmo “fundo” que sustenta a orientação natural: o mundo. A diferença está em que a orientação transcendental (ou fenomenológica) enxerga o mundo como constituído, e sua constituição é problematizada por ela, ou seja, é colocada sob uma “mediação” reflexiva da filosofia. Já a orientação natural não coloca para si o problema da origem do mundo, pois está imersa nele sem enxergá-lo, considerando e agindo com o meio circundante, de modo imediato. O caráter constituinte da mundanidade [*Weltlichkeit*], portanto, somente pode ser colocado como problema através da orientação

---

<sup>504</sup> FINK, Eugen. **Presentificação e imagem**. Trad. Anna Luiza Coli. Londrina: EDUEL, 2019. (Versão Kindle), l. 535.

<sup>505</sup> FINK, *Presentificação e imagem*, l. 544.

<sup>506</sup> De maneira elucidativa e sintética, o jovem Fink esclarece como entende essa questão relativa à redução fenomenológica: “A orientação natural que, segundo nossa tese, é a orientação essencial do humano, é o agregado [*Inbegriff*] das autoapercepções da subjetividade transcendental igualmente co-petercentes ao sentido da vida constituinte. *O sujeito transcendental se torna necessariamente finito sob a forma humana* (uma necessidade que é, contudo, correlativamente referida a um mundo existente [*seiende Welt*]). A orientação natural, enquanto o ser do humano no mundo segundo todas as suas modalidades, é um “*resultado*” constitutivo e, enquanto tal, um elemento integral da própria vida transcendental. [...] Dito de outro modo: a redução tem ela própria sua situação mundana na qual emerge e na qual, de certo modo, permanece. Essa situação mundana é, portanto, um elemento estrutural inevitável da própria redução fenomenológica que recebe, dessa forma, enquanto esforço humano extremo, um sentido existencial: a importância para a vida da derradeira aventura do conhecimento. [...] No entanto, o elemento mais decisivo dessa situação mundana consiste no fato de que a redução fenomenológica se institui e só pode se instituir como subsunção [*Aufhebung*] da orientação natural *sobre a base da ingenuidade anteriormente estabelecida da vida natural, i.e., sobre a base de uma história*; para dizer de outro modo, a redução fenomenológica salta regressivamente em direção à vida constituinte absoluta a partir daquela situação na qual esta vida já constituiu um mundo finalizado e aí se mundanizou a si mesma” (FINK, *Presentificação e imagem*, l. 711-727).

transcendental, porque *mundanidade* pressupõe “pré-doação”, e “projeção”, processo pelo qual os fenômenos vêm a ser em sua temporalidade (finitude), sendo “captados” pela “consciência” (apresentação) que os faz “aparecer” em seu espaço e tempo próprios. Essa perspectiva pode ser considerada um “passo inicial” em direção a um pensamento cosmológico, que naquele momento não estava claramente explicitado.

A filosofia teria seu início na “superação da ingenuidade inicial e essencial da nossa relação com o mundo que é o *nosso próprio* mundo”<sup>507</sup>, e o desafio fenomenológico, nesse sentido, relaciona-se a pensar com profundidade aquilo que não é posto em relevo na atitude natural, fazendo-o através da “mediação” entre o mundo em sua imediaticidade, e a reflexão sobre o próprio mundo. Coli observa que, segundo Fink, a facticidade mundana na qual a redução emerge, e de certa forma permanece, “é o único *fio condutor* sobre o qual a análise fenomenológica pode ser fundada”<sup>508</sup>. Sem alarde, Fink abandona o paradigma do transcendental como fundamento, condição de possibilidade, para pensá-lo a partir de um paradigma mais hegeliano, entendendo o “transcender” com o sentido de “ir além de si”. O mundo torna-se, assim, uma “constituição transcendental”, pois ele surge como resultado constitutivo pelo qual o absoluto “sai de si”, transcendendo a si mesmo. Deste modo, Fink não acompanha Husserl no entendimento de que o mundo constitui seu sentido a partir de um “eu puro”, e nem Heidegger quando propõe uma *ontologia fundamental* “que submete o mundo a uma possibilidade existencial do *Dasein*”<sup>509</sup>.

Quando Fink faz referência a uma instância prévia e mundana, ele também afirma que esta pode ser “experimentada” como um sentimento do mundo [*Weltgefühl*]. Por essa via, ele não somente parece realizar uma leitura mais nietzschiana do que fenomenológica, mas também uma leitura que remete ao pensamento de Hegel, que em sua *Fenomenologia do Espírito* mencionava a existência de uma articulação entre a originariedade do mundo, e aquilo que está no mundo, como uma integração entre “espírito” e “vida”. O devir, enquanto “campo de possibilidades”, definiria esse movimento do “espírito” como um processo vivo pelo qual espírito e vida se entrelaçam e se constituem dialeticamente<sup>510</sup>.

O jovem Fink “não apenas considera a constituição da consciência individual humana como sendo transcendental, [...] considera igualmente a origem do mundo como sendo *transcendental*, e o próprio mundo como um *resultado constitutivo*”<sup>511</sup>. A consciência –

---

<sup>507</sup> COLI, “Notas sobre o projeto”, 430.

<sup>508</sup> COLI, “Notas sobre o projeto”, 431.

<sup>509</sup> Cf. COLI, “Notas sobre o projeto”, 427.

<sup>510</sup> Cf. BRUZINA, *Edmund Husserl and Eugen Fink*, 200.

<sup>511</sup> Cf. COLI, “Notas sobre o projeto”, 429.



originariamente possível somente a partir desse mesmo mundo –, ao constituir um objeto idealmente, pode ser considerada, em seu operar, como “*co-pertencendo a esta vida constituinte transcendental*”. Nessa “participação constitutiva”, ela não rompe com a atitude natural, e sim, a “ultrapassa” pela tematização daquilo que foi “esquecido” em meio à familiaridade prática e cotidiana do mundo, e que, sem o filosofar, não seria posto como questão ou problema<sup>512</sup>.

### 3.3.1 Jogo e filosofia

As primeiras referências que Fink faz ao “jogo” apontam para as seguintes associações: 1. a relação entre jogo e filosofia; 2. a relação entre jogo e liberdade; 3. a relação entre jogo e o “exercício” de papéis “delegados” pela própria vida; 4. a indicação do jogo filosófico, enquanto um ser-para-si-mesmo (*Für-sich-Sein*), como via de realização da liberdade. Tratam-se de anotações esparsas, privadas, mas que repercutem posteriormente em vários de seus escritos.

Em um fragmento de 1935, encontra-se a seguinte observação: “Essência do jogo: a verdadeira essência do jogo pode ser esclarecida com vistas à possibilidade da vida de voltar a si mesma a partir de seus ‘papéis/partes’. O jogo é a operação originária da vida, i.e., o livre envolvimento em ‘papéis/partes’”<sup>513</sup>. Nesse fragmento, a essência do jogo corresponde ao caráter ontológico da vida através do qual o humano, jogando a si mesmo em seus “papéis”, estaria ontologicamente sendo “jogado pela vida”, que então se “volta sobre si” mesma por meio dele. A essência humana e seu “ser” são “incertos”, porque estão sempre “sendo jogados”. O jogar humano equivaleria aqui a um “tentar ser” (*versuchen zu sein*), que se coloca em jogo ao assumir papéis, atuando como um “jogador do mundo” que “oculta-se de si enquanto” veste uma “máscara da vida”.

Outro fragmento do mesmo período reafirma a centralidade dos “papéis” para a realização do jogo: “Jogar significa sempre desempenhar um ‘papel’. Um jogo sem ‘papéis’ não faz sentido”. E ainda complementa com outro traço fundamental: “Jogar é puro ser-a-partir-de-si-mesmo [*Vonsichselbstersein*]: ‘necessidade’ como viver-se a si mesmo, operar a si mesmo”<sup>514</sup>. O jogador “vive a si mesmo” em seus papéis, mas eles não representam de fato o que ele é em si mesmo, porque o exercício de desempenhar papéis leva a um “encobrimento

---

<sup>512</sup> Cf. FINK, *Presentificação e imagem*, l. 673-677; Cf. COLI, “Notas sobre o projeto”, 430.

<sup>513</sup> FINK, Eugen. **Fragmentos sobre o jogo**. Trad. Anna Luiza Coli e Giovanni Jan Giubilato. Material de circulação interna, a partir de fragmentos ainda não publicados (EFGA Band 3 - Phänomenologische Werkstatt 3/3 e 3/4), 2021, fragmento Z-XVIII, 1a (1935).

<sup>514</sup> Cf. FINK. *Fragmentos sobre o jogo*, Z-XX, 2b.

de si” como jogador. Essa operação de si, esse “assumir a si mesmo” como um atuar de papéis, como um “autoencobrir-se” neles, diz respeito ao operar da própria vida que, em cada jogador, realiza seu “jogo originário”. Enquanto “constituição de si”, ela “coloca” os seres no espaço-tempo do mundo ao produzir suas “individações”. O humano participa desse processo trazendo à individuação ideias, arte, objetos, coisas que não se constituiriam como “realidade” finita no mundo sem a intermediação humana.

Uma vez que a “colocação de si em jogo” encobre-se nos papéis por meio dos quais o humano joga, caberia à filosofia “libertar” a própria vida de seu “auto encobrimento” [*Selbstverdeckung*], efetuando um movimento de “ser-para-si-mesmo” (*Für-sich-Sein*) que torna possível uma “autocompreensão da vida”. “O filósofo como ‘discernimento da vida’ é o restaurador de sua originalidade; ‘integração da vida’! A filosofia é o ser jogador”<sup>515</sup>. Fink entende o sentido ontológico da filosofia como “abertura” para com o “ser-si-mesmo”, colocando para si as possibilidades humanas enquanto “jogador do ser” (*Seinsspieler*), e “jogador do mundo” (*Weltspieler*). Nesse período, Fink entende que a essência metafísica do humano se revela em sua “produtividade criadora” (*schöpferische Produktivität*) e participação no “jogo do ser” (*Seinsspiel*).

A expressão “ser-para-si-mesmo” (*Fürsichsein*), utilizada por Fink, provém da *Fenomenologia do Espírito*, texto no qual Hegel confere “movimento” ao “sujeito” que, “abarcando em si” o absoluto, “reflete-se em si mesmo” enquanto “vem a ser”. Sua essência seria o “tornar-se”, e o “ser-para-si” seria a “força motriz” do “sujeito”, uma “substância viva” (*lebendig Substanz*) que se efetiva pelo “movimento do pôr-se-a-si-mesmo”, na mediação de seu próprio ser<sup>516</sup>. O “ser-para-si-mesmo” deve ser continuamente “atualizado” em seu movimento, “exteriorizando-se” e diferenciando-se da “universalidade”, negando-a enquanto realiza a afirmação de seu “em-si” como momento de sua diferença. Torna-se, assim, como expresso no § 170 da *Fenomenologia do Espírito*, um “membro independente” enquanto é “para si” e, como tal, pode assumir-se como “autônomo” (*Selbständigen*), como uma “figura” que “subsiste por si mesma” enquanto parte fracionada, ou, em outras palavras, enquanto momento que assume um “papel” e, assim, participa como fração independente do movimento

---

<sup>515</sup> FINK, *Fragmentos sobre o jogo*, Z-XXIII, 18.

<sup>516</sup> Esse movimento, entende Hegel, constitui um “momento” do “Universal incondicionado”, que se move na “atualização progressiva da essência e o desenvolvimento da forma”, mas também como exteriorização de si, que se apresenta como momento distinto de “ser-para-outro”. Isso não pode ser empreendido como “positividade pura”, ele necessita da negatividade porque é empreendido por uma “substância viva” que precisa ser constantemente negada para continuamente afirmar seu vir-a-ser. “O verdadeiro é o vir-a-ser de si mesmo, o círculo que pressupõe seu fim como sua meta, que o tem como princípio, e que só é efetivo mediante sua atualização e seu fim” (HEGEL, *Fenomenologia do espírito*. § 18).

do “todo”<sup>517</sup>. Hegel também expõe, especulativamente, que a “vida de Deus e o conhecimento divino bem poderiam exprimir-se como um jogo de amor consigo mesmo”, um jogo que empreende um movimento de autoconhecimento de si<sup>518</sup>.

Fink parece identificar a própria “essência” do jogo no movimento do *ser-para-si*, uma vez que o ser-para-si, em sua “autonomia”, “pressupõe” sua própria finalidade enquanto realização de si. Em um fragmento de Fink intitulado “‘jogo’ e ‘ser-para-si-mesmo’”, ele observa que sua “direção” e “esforços” já se afastaram da fenomenologia – o que é surpreendente se considerarmos que ele faz uso de um termo marcadamente husserliano –, e ainda aponta para o fato de que o jogo, “como a metáfora para o ser da vida”, teria sido obtida a partir da interpretação de Nietzsche, filósofo que haveria “reabilitado” “o conceito de natureza da filosofia como *pathos*” - o que significa, por sua vez, considerá-la a partir de nossa “afetação” incontornável na relação com o “mundo circundante” (*Umwelt*). “‘Jogo’ é, portanto, a metáfora ontológica que expressa o relacionar-se consigo mesmo, o ocultar-se a si mesmo, o poder recuperar-se, a ‘projeção lançada’ da liberdade humana ou, em uma palavra, o ser-para-si cuja atualização é o próprio ‘filosofar’”<sup>519</sup>.

Segundo Hans R. Sepp (2020) Fink entende que “o humano assume seu ser e é ser-para-si-mesmo apenas na medida em que ele se relaciona: não na medida em que ele se fixa e se imobiliza em uma interpretação firmemente estabelecida daquilo que é, mas na medida em que se move e se transforma”<sup>520</sup>. O humano moderno, lembra Sepp, vive centrado em si mesmo de um modo ontologicamente pobre, pobreza esta que ele “tenta encobrir por meio da vontade indomável de se autodeterminar”. Aprisionado em si, “o humano não é, de fato, a substância que ele deseja ser”, transformando-se, assim, em “uma peça teatral ruim”. “É uma peça ruim porque lhe falta a distância. Essa distância, tanto quanto o verdadeiro ser-para-si que aí se funda, só podem ser, todavia, alcançados por meio de uma expulsão, de um deslocar-se para um ‘fora de si’”<sup>521</sup>. Somente quando “ultrapassa” sua condição, quando pode ser “mais do que pode ser segundo sua natureza”, é que ele pode alcançar sua “liberdade”<sup>522</sup>.

---

<sup>517</sup> Cf. HEGEL, *Fenomenologia do espírito*, § 170.

<sup>518</sup> Para Hegel “Sua natureza [divina] de *ser-para-si* e, portanto, o movimento da forma em geral”, não constitui apenas uma “universalidade abstrata” (HEGEL, *Fenomenologia do espírito*, § 19). Ele não permanece como uma “essência” estanque, “*em-si*”, pois se atualiza progressivamente em direção ao desenvolvimento de um “saber de si” que é imanente também às determinações dos objetos, enquanto sua “forma imanente, o conceito puro que existe para si, o eu, a certeza de si mesmo como universalidade infinita. – Essa verdade ciente é o *espírito*” (HEGEL, *Fenomenologia do espírito*, § 61).

<sup>519</sup> FINK. *Fragmentos sobre o jogo*, Z-XXIII, 19.

<sup>520</sup> SEPP, H. R. Pobreza de ser. A tradução de Eugen Fink das Elegias de Duíno em Reflexão Filosófica. *In: Phenomenology, Humanities and Sciences*, Curitiba, v. 1, n. 3, p. 484-490, 2020. p. 490.

<sup>521</sup> SEPP, “Pobreza de ser”, 490.

<sup>522</sup> Cf. SEPP, “Pobreza de ser”, 490.

Essa distância necessária, entende Fink, esse pathos filosófico que nos “lança” na relação de “ser-para-si-mesmo”, constitui uma busca pela essência. Esta, porém, não deve ser compreendida como uma inquirição ou análise de estruturas abstratas.

A essência não é tanto o universal da aparência [*Erscheinung*], mas o fundamento da aparência, a origem do múltiplo. O uso do termo “essência” torna-se completamente perigoso e inconveniente, quando com isso se pensa em dispensar a “existência”. A essência da existência humana nunca pode ser apreendida se alguém quiser abstrair-se da realidade. A realidade de nossa existência é o pré-requisito para todas as nossas distinções entre essência e *factum*. Não podemos especular sobre nós mesmos flutuando no espaço vazio<sup>523</sup>.

O ser de qualquer ente só institui sua “realidade” por uma vinculação intramundana na qual sua essência se manifesta factualmente. Estamos familiarizados com esse caráter relacional da constituição e emergência dos entes, mas é sua problematização e inquirição pelo “ente enquanto tal”, em sua relação com a totalidade e sua expressão como verdade, que constitui a tarefa mais própria da filosofia<sup>524</sup>.

Em *Sobre o problema da experiência ontológica* (1949), Fink expõe que cabe à filosofia problematizar as coisas que se avizinham estando “juntas” no todo abrangente do mundo, e das quais já temos uma compreensão imediata sob o “modo da obviedade”, não do conceito. “O óbvio, o sempre já conhecido e inquestionável é a tirania mais poderosa da Terra. As obviedades mais profundas e autênticas são aqueles de que nem nos damos mais conta: são aquelas nas quais vivemos, que nos envolvem como um meio, que são nosso ar vital”<sup>525</sup>. É desse todo envolvente que nos “arranca” a filosofia, como uma maneira de ser-para-si que nos “expulsa” do trivial para um questionamento e conceituação daquilo que nos determina e nos governa, mas que ainda não foi problematizado. Esse “pensar ontológico” que transcende a obviedade necessita ser alcançado pelo esforço do conceito e pela problematização do que nos é fornecido pelo pensamento compreensivo imediato. “Nos mantemos em um pré-

---

<sup>523</sup> FINK, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 26.

<sup>524</sup> Em *Sobre o problema da experiência ontológica*, texto de 1949, Fink questiona: “Mas onde e quando nos deparamos com esse ‘ente enquanto tal’”? e a resposta apresentada é: Em todo lugar e em lugar algum. Não o constatamos, mas o conhecemos *antes* de toda e qualquer constatação. Não conhecemos o ser ente do real que nos circunda, que nós mesmos somos, posteriormente, por meio da experiência; ao contrário, temos que conhecê-lo de antemão, para só então ‘experimentar’ coisas, animais, plantas, humanos, etc., como existentes. A compreensão do ser é o *incógnito* em que sempre nos encontramos e nos demoramos, – é a luz originária de nosso espírito. E essa familiaridade original com o ser não se deixa limitar a uma função particular da faculdade cognitiva; ela não corresponde à sensibilidade nem ao entendimento e tampouco à razão. Mesmo na impressão sensível e ‘irrefletida’, na mera apreensão de cores ou de um cheiro, o ser do ente das cores e do cheiro é já pré-compreendido” (FINK, Eugen. *Sobre o problema da experiência ontológica*. Trad. Anna Luiza Coli; Giovanni Jan Giubilato; José Fernandes Weber. In: **Phenomenology, Humanities and Sciences**. Curitiba, vol. 1, n. 1, 2020a. p. 201).

<sup>525</sup> FINK, “Sobre o problema da experiência ontológica”, 201.

entendimento da coisidade das coisas; mas essa pré-compreensão é vaga; a partir do momento em que temos de dizer o que uma coisa é, nos atrapalhamos”<sup>526</sup>. O “conceituar” problematizando representa um desafio à filosofia em seu ultrapassamento da pré-compreensão do “ente na totalidade” (mundo), pré-compreensão esta que nos fornece distinções óbvias e “originárias” que devem ser tematizadas sob a “distância” própria do pensamento. Há aqui uma distinção importante de Fink em relação à perspectiva heideggeriana, principalmente no que diz respeito ao “ponto de partida” e condição ontológica do filosofar. Para Fink, não acessamos o ser, e tampouco são os entes que “vêm ao nosso encontro” através de uma peculiar “abertura” do mundo enquanto possibilitada pela transcendência, enquanto “ultrapassamento” e “formação de mundo”. Fink entende que o mundo jamais pode ser “ultrapassado”. Ao contrário, ele não é um “ponto de chegada da transcendência”, mas, antes, um ponto de partida para o ultrapassamento ulterior, que garante a distância necessária para que nos voltemos ao mundo, tematizando-o. Nossa “mundanidade” não é “conquistada” por um *Dasein*, ela é, sim, a condição originária que nos constitui ontologicamente desde o início. O filosofar ocorre, portanto, -como movimento de jogo que, partindo sempre do mundo, constitui um exercício de compreensão que passa pela autocompreensão da existência, a qual se constitui para o pensamento enquanto um ser-para-si (*Für-sich-Sein*).

As questões orientadoras da filosofia, lembra Fink, encontram-se “projetadas” desde a antiguidade, e elas podem ser “resumidas” às perguntas pelos transcendentais [*Transcendentalien*], e à articulação interna entre *ens* (a “coisidade” da coisa, o ente), *unum* (o ente na totalidade, o mundo), *bonum* (o bom, Deus), e *verum* (a pergunta pela verdade)<sup>527</sup>. Estes correspondem aos termos gregos *on* [ὄν], *hen* [ἓν], *agathon* [ἀγαθόν], e *alethes* [ἀληθές], que não podem ser predicados vinculados a nenhum ente em específico, mas estabelecem entre si uma relação dialética que, ao mesmo tempo, torna-se predicado para tudo aquilo que “é”. O “transcendental” *unum* (mundo) como totalidade abrangente, cósmica e existencial, é o que torna possível a existência do ente a partir de si, exercendo um protagonismo ao articular os demais, dialeticamente e projetivamente. Essa articulação é dialética, pois promove o encontro do que há de mais abstrato, que se refere à determinação suprema de “ser” enquanto a categoria do qual tudo se predica, por um lado, com o que há de “mais concreto”, i.e., o ser no aqui e agora no qual ele efetivamente é e, enquanto tal, *aparece* à medida do *aparecer* do ente. A determinação mais concreta do ser enquanto aparição do ente depende, por sua vez, da

---

<sup>526</sup> FINK, “Sobre o problema da experiência ontológica”, 201-202.

<sup>527</sup> Cf. FINK, “Sobre o problema da experiência ontológica”, 202.

determinação espaço-temporal que é o próprio mundo. Assim sendo, a experiência da articulação dialética do ser envolve igualmente a experiência do mundo no qual ele se insere, constituindo a experiência da verdade que corresponde à experiência de um ser no todo do mundo. Quando faz emergir a concretude ôntica, porém, o ser, enquanto determinação abstrata, enquanto categorial do qual tudo se predica, deve necessariamente se “retirar”, porque o aparecer do ente, com suas determinações características, corresponde à negação da dimensão absolutamente abstrata do ser, indeterminável por excelência, na medida em que implica uma determinação do ser que é, no mínimo, espaço-temporal, mundanamente localizada.<sup>528</sup> A articulação projetiva, por sua vez, se dá em função de que o mundo é o ponto de partida ontocosmológico que orienta o trabalho do pensamento e, da mesma forma, o ser enquanto categoria abstrata é pressuposto em toda experiência que fazemos daquilo que é, ainda que não tenhamos disso consciência. Tal determinação conceitual projetiva não seria inédita, porque consistiria na mais antiga orientação do filosofar desde os pré-socráticos, quando, pelo trabalho do pensamento, foi “lançada” a ideia fundamental de que “Tudo é Um”.

O processo do pensamento, entende Fink, ocorre num “sentido ontológico da projeção” que “antecipa” um percurso, planeja preliminarmente, faz um esboço de uma estrutura prévia, método possibilitador do movimento do pensar. A rigor, todo método é um modo de jogo, pois esboça previamente um percurso, projeta critérios ordenadores e finalidades internas a serem atingidas. A “projeção”, assim expressa, é um modelo ôntico para o modo de ser da filosofia, ela é sua orientação preliminar e antecipatória, um esquema básico das possibilidades conceituais de interpretação do ente.

Um pensar inicial interpretaria haver uma “imobilidade da projeção”, de modo que coisas como substância, mundo, deus e verdade seriam consideradas “ideias inatas”. Cabe à filosofia, portanto, colocar em movimento essas certezas, questionando-as.

O que significa a expressão “projeção”? [...] Projetar é um modo de planejamento preliminar, de regulamentação antecipatória, de ordenamento provisório – chamamos “projeção”, por exemplo, o esboço de um pintor, a planta de um arquiteto, a primeira elaboração de um texto. [...] Projetar é o

---

<sup>528</sup> Como bem esclarece A. Coli: “A experiência ontológica configura-se não somente como um “desocultamento” [aletheia], mas também um ocultamento [lethe] do próprio mundo enquanto ‘suporta’ o ser, abrindo tempo e espaço para que as múltiplas individuações ocorram como determinações ônticas”. E complementa: “Perceber o ente sob a luz do ser significa ver como a oposição constitutiva do ser (ser e nada) se espelha e se replica também no ente, e isso na medida em que ele aparece no aqui e agora do mundo, como aparição que, todavia, nunca pode ser revelação total de sua essência”. Ao apresentar-se através do ente, porém, o ser enquanto potência “pura” do devir, se “retira”. Esse é um circuito dialético intimamente interligado por um fluxo de “afirmação” e “negação”, sem etapas estanques, já que novos entes só emergem pelo caráter finito de cada determinação. (Cf. COLI, Anna Luiza. **A radicalização do fenomênico ou a fenomenologia negativa de Eugen Fink**. Apresentação no I Encontro de Estudo e Pesquisa em Fenomenologia. GEFEN/USP e Núcleo de Pesquisa em Fenomenologia/UEL, em 09.12.2020, 2020b.)



relacionar-se com possibilidades, não com possibilidades quaisquer, mas com possibilidades possibilitadoras; e, finalmente, projetar é uma ação criativa<sup>529</sup>.

Tais conceitos “orientadores” do filosofar enquanto “possibilidades possibilitadoras”, possuem uma historicidade, i.e., eles surgem através do trabalho conceitual realizado pela filosofia, o que não impede que, com o tempo, “decaiam” na imobilidade da obriedade. “Esta decadência pertence à historicidade da filosofia”<sup>530</sup>, adverte Fink, e é justamente aí, como se a nossa razão já estivesse previamente aparelhada por um apriorismo e um estatuto de ideias eternas, que a filosofia se abstém de pensar o ser. Uma filosofia com pretensões de esgotar ou cristalizar suas questões fundamentais desembocaria numa unilateralidade refratária às transformações próprias do devir.

Mas afinal, o que filosofia pode “projetar”? Não a coisa, mas a coisidade, não um conjunto de entes, mas a “*totalidade* do mundo que abrange todos os entes, projeta a *medida* do ser (o absoluto) e a essência da verdade. Ela concebe com antecedência o esquema básico do ente em geral, o plano do mundo, ex-cogita a articulação dos conceitos ontológicos que governam o mundo”<sup>531</sup>. Essa projeção ontológica não é algo que “encontramos”, mas a condição de possibilidade de se pensar filosoficamente, não como sujeito, mas como seres mediais envoltos no movimento e no jogo do mundo. O humano não *produz* nem encontra os pensamentos sobre a substância, mundo, deus e verdade, mas ele chega até eles na própria projeção do pensar, ou seja, eles “se abrem” apenas pela “mediação” do pensar/jogar, na distância que possibilita a problematização do que, habitualmente, enquanto imersos na habitualidade mundana, nos chega de modo imediato. Em nossa relação “mediadora” entre ser e mundo, o ser oscila entre “abertura” e “fechamento”, de modo que ele nunca se ausenta nem se expõe totalmente, pois a “totalidade” que abrange mundo e ser nunca se deixa apreender em seu caráter mais “originário”, mas apenas experimentar - outro não seria o significado da “experiência ontológica”. Fink reforça essa “inapreensibilidade” essencial ao finalizar seu ensaio sobre a *experiência ontológica* citando Epimênides: “Nem na terra nem no mar há no meio um umbigo; e mesmo que haja, é evidente aos deuses, mas está escondido aos mortais”<sup>532</sup>.

---

<sup>529</sup> FINK, “Sobre o problema da experiência ontológica”, 202-203.

<sup>530</sup> FINK, “Sobre o problema da experiência ontológica”, 202.

<sup>531</sup> FINK, “Sobre o problema da experiência ontológica”, 203.

<sup>532</sup> FINK, “Sobre o problema da experiência ontológica”, 203.

### 3.3.2 O jogo como apresentação simbólica do mundo

Fink atribui ao jogo uma capacidade de mediar uma interpretação do mundo, mas também uma interpretação da existência. Com respeito à sua abordagem existencial, ele elege o jogo como um dos fenômenos fundamentais, que se encontra entretecido e interligado com outros fenômenos igualmente decisivos, cada um deles determinando momentos que transpassam toda a existência. Para Fink, “morte, trabalho, domínio [*Herrschaft*], amor e jogo formam o campo de forças [*Spannungsgefüge*] fundamental e a estrutura da enigmática e múltipla existência humana”<sup>533</sup>. O esclarecimento desse entretecimento, suas tensões e efeitos, segue sendo uma tarefa aberta para uma “antropologia que não apenas descreve fatos biológicos, anímicos e espirituais, mas que antes, penetra com esforço de compreensão nos paradoxos de nossa vida vivida”<sup>534</sup>. Dentre estes fenômenos, o jogo ocupa uma posição peculiar na medida em que ele é capaz de “articular” os demais fenômenos fundamentais. Para G. D’Acunto, Fink atribui ao jogo um *status* especial porque considera sua “capacidade de se manter em posição não contígua, mas frontal, em relação aos demais fenômenos”, isso porque pode acolhê-los em si, e representá-los<sup>535</sup>. Os fenômenos fundamentais nunca se encontram isolados uns dos outros, nem segundo o ser, nem segundo o entendimento, mas estão necessariamente em relação com os demais e, sem que seja necessário constituir um domínio separado, o jogo pode articular todos eles, e ainda “relacionar-se” consigo mesmo. O jogo é uma vivência constituinte de “finalidades internas a si”, circulares e autossuficientes<sup>536</sup>. Segue-se disso que este fenômeno nos concede a possibilidade de gozar de um “tempo” que não é arrastado e pressionado pelos desafios cotidianos, os quais permanecem na perturbação das preocupações futuristas. O jogar nos recoloca num momento presente no qual experimentamos o gozo de um “lampejo de eternidade”, um “oásis de felicidade”.

Fink entende que todos os seres jogam, estando a especificidade do jogo humano, porém, em que somente ele pode ter consciência de que joga; somente ele pode “reproduzir” esse jogo, o qual é, em princípio, o próprio modo de ser do cosmos. O humano reproduz esse movimento, porém, numa escala humana que pode ser reportada como espécie de “microcosmo lúdico”, um fenômeno que pode “dobrar-se” sobre os demais fenômenos fundamentais,

---

<sup>533</sup> FINK, *Oase des Glücks*, 16.

<sup>534</sup> FINK, *Oase des Glücks*, 15.

<sup>535</sup> Cf. D’ACUNTO, G. L’ontologia del gioco di Eugen Fink. In: **Esercizi Filosofici 11**, Trieste, Itália, p. 1-15, 2016, p. 1.

<sup>536</sup> Cf. D’ACUNTO, “L’ontologia del gioco di Eugen Fink”, 2.

reproduzi-los e iluminá-los em sua emergência e “ordem”. Só o humano pode jogar o trabalho, a luta, o amor e a morte, podendo, até mesmo, jogar o jogo.

O jogo é um fazer ativo e um impulso vital, uma existência que se estrutura como um "microcosmo" que se move por si mesmo, e que “escapa de ser captado por um conceito racional ao se esconder na polissemia de suas máscaras”<sup>537</sup>. Apesar de o jogo nunca se mostrar como um edifício estrutural cristalino, seu caráter decisivo estaria na presença de uma “luminosa alegria lúdica”, um prazer que o anima e mobiliza. Quando isso se esvai, o jogar perde seu impulso.

Esse prazer do jogo é um prazer raro, dificilmente compreensível, nem apenas sensível, e nem meramente intelectual; ele corresponde a um produtivo deleite criativo de tipo especial, contendo em si múltiplos sentidos, múltiplas dimensões. Ele pode abarcar dentro de si a tristeza [*Trauer*] profunda e o sofrimento [*Leid*] abismal; e ele pode até mesmo assimilar o horrível [*Entsetzliche*], prazerosamente<sup>538</sup>.

Cada jogo é, portanto, como um ensaio de vida e de morte, um experimento vital que experimenta ludicamente a relação com os demais entes pela vivência de papéis. O humano que joga participa de um ato mágico, que ao mesmo tempo promove uma “‘esquizofrenia’ muito peculiar, de nenhum modo doentia, [uma] divisão do homem”. O jogador assume um papel, no qual consuma uma ação determinada que possui referências no mundo real. Mas é necessário distinguir entre o homem real, que "joga", e os papéis assumidos no jogo, de modo que esse "duplicar-se", pertence à essência do jogo. O jogador não só oculta a si mesmo, mas pode fundir-se com seu papel, e isso com tal entrega e intensidade, que a autoconsciência dessa “duplicidade” pode ser momentaneamente inibida. O jogador vive o jogo, não como o louco que não mais retorna à realidade, mas como sujeito capaz de realizar o trânsito constante entre o mundo ordinário e o “círculo mágico”. "No projeto de um mundo lúdico, o jogador encobre a si mesmo como criador desse 'mundo'; ele se perde em sua obra [*Gebilde*], desempenha seu papel e possui, no interior do mundo lúdico, coisas circundantes e outros seres humanos que pertencem ao mundo do jogo"<sup>539</sup>. Cada jogo é uma realidade vivida enquanto movimento de um “mundo espelhado”, um ensaio experimental das possibilidades vitais individuais e coletivas, um símbolo e centelha de um “mundo totalidade”. Na sequência, Fink sintetiza algumas das principais nuances contempladas por ele em suas reflexões sobre o jogo humano:

O jogo humano é produção de um mundo de jogo imaginário afinada pelo prazer [*lustvoll gestimmt*], é uma maravilhosa alegria diante da “aparência”. O jogo se deixa sempre caracterizar também pelo momento da representação, pelo

---

<sup>537</sup> FINK, *Oase des Glücks*, 19.

<sup>538</sup> FINK, *Oase des Glücks*, 19.

<sup>539</sup> FINK, *Oase des Glücks*, 22-23.

momento do ser-dotado-de-sentido [*Sinnhaftigkeit*]; e ele é, a cada vez, transformador: ele faz com que a "a vida se torne mais leve", causa quase uma redenção [*Erlösung*] da pesada carga da existência. [...] O jogo pode ser vivenciado como um ápice da soberania humana; nesse caso, o ser humano goza de uma criatividade quase ilimitada: ele cria de modo produtivo e sem inibição, pois não produz no espaço da realidade concreta [*reellen Wirklichkeit*]. O jogador se sente “senhor” de seus produtos imaginários – jogar se converte numa possibilidade magnífica, porque é pouco restritiva da liberdade humana<sup>540</sup>.

Jogar é a possibilidade de criação infinita na dimensão mágica da aparência e, no entanto, gastamos um tempo real, e usamos um espaço real para a instituição deste “mundo”. O jogo dispõe, portanto, de sua própria realidade, de modo que “não pode ser esclarecido como fenômeno da mera aparência subjetiva”. Ele não é uma simples ilusão da imaginação, pois aparece de fato entre as coisas<sup>541</sup>. É também intrigante que no interior desta “realidade imaginada”, possa repetir-se a distinção entre realidade e aparência, porque ali também há diferença entre jogo real e simples blefe.

O conceito de mundo-lúdico como simbolizando o todo do mundo é, em Fink, um conceito especulativo que talvez tenha sido influenciado pela noção de “símbolo”, muito conhecida na época, e que foi marcada pelas especulações de Ernest Cassirer<sup>542</sup>. González (2013) aponta que a noção de símbolo em Cassirer, também seria uma chave para a interpretação da posição do humano no *cosmos*, tendo como principal traço característico a busca pela unidade no múltiplo. Unidade esta que não seria posta *a priori* como um “dom gratuito da natureza”, e nem um elemento físico ou essência imutável, mas uma função multimodal orquestrada pelo espírito. Quando diz “espírito”, Cassirer estaria se “referindo ao que é próprio do ser [do humano]”, que se explica em sua “evolução”, advindo e desprendendo-

---

<sup>540</sup> FINK, *Oase des Glücks*, 23-24.

<sup>541</sup> Cf. FINK, *Oase des Glücks*, 23-24.

<sup>542</sup> Ernest Cassirer publicou, a partir de 1922, a trilogia *Filosofia das Formas Simbólicas*, na qual desenvolve a interpretação de que toda a atividade humana comportaria uma “racionalidade” que não se manifestaria apenas conceitual, científica ou logicamente, mas por formulações simbólicas, “sinalizadoras” e constitutivas de uma interpretação “espiritual” da vida. Segundo A. Mergulhão (2018), a proposta de Cassirer baseia-se na ideia da *Revolução Copernicana* de Kant, tomando o “polo subjetivo” como determinante no processo configurador da realidade. Para Cassirer, porém, o sujeito não se encontra fechado em si, mas aberto à cultura enquanto temporalidade que se desdobra em seus fluxos de produções, o que desembocaria no desenvolvimento de uma interpretação simbólica e mítica da realidade. Deste modo, a atividade esquematizadora da imaginação transcendental, referida por Kant, é tomada por Cassirer como atividade “produtiva”, imaginativa, e não como simples “receptividade originária” (Cf. MERGULHÃO, Adriano. **Enigma do Tempo: o Problema da Objetividade na Contraposição entre Heidegger e Cassirer**. 2018. Tese (Doutorado em filosofia) – Programa de Pós-graduação em Filosofia, Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), São Paulo, 2018). A análise de Cassirer chega à conclusão de que nossa mediação simbólica com a realidade se manifesta como linguagem, mito, religião, arte e ciência.

se da natureza, de modo que “o espírito é um agente ativo que tende ao porvir”<sup>543</sup>. As formas simbólicas não se estruturam por uma substância, mas a partir de uma atividade que promove, como uma origem comum, o reencontro do múltiplo através de uma função sintetizadora e formal do espírito. A multiplicidade de manifestações do espírito, realizadas através de um caráter simbólico, revelaria não uma unidade simbólica, mas o caráter uno de um atuar *poiético*. Como diz Cassirer: “pois esta unidade se evidencia com máxima claridade justamente porque a multiplicidade dos *produtos* do espírito não prejudicará a unidade de sua produção, e sim, a credencia e confirma”<sup>544</sup>. A relação simbólica em Cassirer, portanto, já aponta para uma força ativa, espiritual e poiética, que busca estabelecer uma relação entre uma totalidade e suas partes.

Da abordagem de Cassirer poderiam ser extraídos alguns traços que conferem relevância filosófica ao jogo, enquanto modelo formal, constituinte e poiético, capaz de apresentar a realidade de um modo mediado e simbólico. Cassirer lembra que isso já estava em operação na enigmática intuição heraclitiana sobre o tempo (*aion*): ele “não mais se atém ao conteúdo do acontecimento, mas àquilo que apreende sua forma pura, porque seu conteúdo se dissolve na forma; [e, assim,] a questão de ser e acontecer se dissolve no puro jogo”<sup>545</sup>. Sinteticamente, se pode dizer que Cassirer entende as formas simbólicas como provenientes de uma “energia unitária do espírito”, uma energia que não se funda em esquemas prévios, mas que busca reconhecer “certas direções originais de conformação”. Existiria, assim, um caráter prévio relacional, uma “forma unitária de criação e a lei segundo a qual essa força opera”<sup>546</sup>, para que o desenvolvimento das formas fundamentais capazes de se expressar por uma multiplicidade incalculável seja possível. Isso “não se realiza como um simples processo natural, nem como o crescimento suave de um embrião pré-existente e pré-configurado que só precisa de certas condições externas para se desprender e manifestar-se claramente”<sup>547</sup>. O desenvolvimento das formas seguiria um processo dialético, pelo qual se transformaria internamente, e através de relações antitéticas, resultando em novas conformações míticas de apresentação do mundo.

A noção de símbolo utilizada por Fink, porém, pode não ter provindo diretamente de

---

<sup>543</sup> Cf. GONZÁLEZ, Roberto Andrés Consideraciones en torno al concepto de “símbolo” desde el punto de vista de Ernst Cassirer. In: EM-CLAVES del pensamiento. Ciudad de México, año VII, n. 14, p. 85-101, 2013, p. 87.

<sup>544</sup> CASSIRER, Ernst. **Filosofía de las formas simbólicas I**. Trad. Armando Morones. Ciudad de México: FCE, 2003, p. 60.

<sup>545</sup> CASSIRER, *Filosofía de las formas simbólicas II*, 177.

<sup>546</sup> Cf. CASSIRER, *Filosofía de las formas simbólicas II*, 289.

<sup>547</sup> CASSIRER, *Filosofía de las formas simbólicas II*, 289.

Cassirer<sup>548</sup>, mas de Heidegger, que também inquiriu sobre a "função" do simbólico em sua preleção dos anos 1929/1930 publicada posteriormente sob o título de *Conceitos Fundamentais da Metafísica* – na qual, por ocasião de sua publicação posterior, foi dedicada por Heidegger à memória de Fink<sup>549</sup>. Ao refletir sobre o *logos* [λόγος] em Aristóteles, Heidegger faz uma interpretação do significado grego de *symbolon* [σύμβολον], expressando-o como uma “junção participativa”, à semelhança do que Fink adotará em sua onto-cosmologia do jogo<sup>550</sup>. Sinteticamente, Heidegger expôs seu entendimento sobre o termo grego “*symbolon*” [σύμβολον] da seguinte forma:

Συμβολή [junção] significa colocar juntas uma coisa e uma outra, mantê-las juntas, isto é, reter uma junto à outra, conjugar e assimilar uma à outra. Com isto, σύμβολον [símbolo] significa tanto a junção, a costura, a articulação, onde uma coisa não é simplesmente aproximada a outra, mas retida junto dela de tal modo que elas combinem uma com a outra. Σύμβολον é o que é mantido junto, o que combina um com o outro e aí se mostra como comum-pertencente. Σύμβολα, símbolos no sentido originariamente concreto, são, por exemplo, duas metades de um anel que dois forasteiros partilham entre si e legam a seus filhos, de tal modo que, se estes casualmente se encontrarem no futuro, em função da confrontação das metades do anel e da constatação de que eles combinam, eles se reconhecerão como co-pertencentes, isto é, como amigos, por causa de seus pais<sup>551</sup>.

---

<sup>548</sup> As teses de Cassirer apresentadas em *Filosofia das formas simbólicas* estavam muito presentes no círculo filosófico dos anos de 1920, de modo que Heidegger já dialogava com as perspectivas apresentadas por Cassirer. Numa importante nota de rodapé do § 11 de *Ser e Tempo*, Heidegger questiona a pertinência de buscar na crítica kantiana um arcabouço para a tarefa de desenvolvimento do simbólico, já que considerava a abordagem de Cassirer ainda muito atrelada à etnologia e à antropologia (Cf. HEIDEGGER, *Ser e Tempo*, §11). É relevante citar que entre março e abril de 1929, houve um evento em Davos, Suíça, que promoveu uma série de conferências filosóficas, e que foi palco de um “confronto” entre o pensamento de Cassirer e Heidegger, ficando posteriormente conhecido como a “disputa de Davos”. De um lado, tinha-se um posicionamento neo-kantiano, analítico, epistemológico, de cunho iluminista, representado por Cassirer; e de outro, a vertente filosófica de cunho fenomenológico, hermenêutico e ontológico representada por Heidegger. Fink, além de frequentar todos os cursos de Heidegger ministrados entre 1928 e 1931, esteve presente no famoso debate em Davos, e provavelmente tinha conhecimento da investigação de Cassirer em torno do simbólico.

<sup>549</sup> No dia seguinte à morte de Fink, em 25 de julho de 1975, Heidegger inseriu nesta obra a seguinte dedicatória: “À Eugen Fink, *In memoriam*, [porque] ele ouviu esta preleção com uma circunspeção meditativa e experimentou com ela algo impensado que determinou seu caminho. É provável que se tenha de procurar aqui a razão pela qual ele expressou repetidamente, nas décadas passadas, o desejo de ver esta preleção publicada antes de todas as outras” (HEIDEGGER, *Conceitos fundamentais da metafísica, dedicatória*).

<sup>550</sup> Na exposição heideggeriana, o “*logos*” [λόγος], como discurso que enuncia algo, “juntaria” as significações por meio do “acontecimento de um acordo que retém as coisas juntas [...] como condição de possibilidade do discurso” (HEIDEGGER, *Conceitos fundamentais da metafísica*, 391). *Logos* é o nome grego da linguagem humana que, através de sua transformação, no latim, na palavra *ratio*, serviu para caracterizar o humano como o *animal rationale*. Se o humano é essencialmente “formador de mundo”, e se é a partir do *logos* que ele se compreende a si próprio, então *λόγος*, *linguagem e mundo* possuiriam uma conexão interna, podendo ainda ter uma ligação com o *nous* [νοῦς] – princípio cósmico inteligente que ordena e constitui os elementos no universo, tal como em Anaxágoras –, repercutindo na abertura (*Erschlossenheit*) do *Dasein* e em sua relação com os entes. O “estar-aberto” une-se à possibilidade do discurso, sendo aquilo que coloca o humano na dimensão da compreensibilidade e o dota de uma “atitude” própria para com os entes. De acordo com a interpretação heideggeriana de Aristóteles, todo *logos*, em sua função semântica, constitui um círculo de compreensibilidade que pressupõe a ideia de “juntura”, ou seja, de símbolo. (Cf. HEIDEGGER, *Conceitos fundamentais da metafísica*, 391-392).

<sup>551</sup> HEIDEGGER, *Conceitos fundamentais da metafísica*, 394.



Sua significação interna seria, portanto, a de ser-retido-um-junto-ao-outro, mostrando seu co-pertencimento, ou, dito de outra maneira: “o acordo em meio a um ser tomado conjuntamente, a um manter um em relação ao outro”<sup>552</sup>. No sentido atribuído por Heidegger, símbolo é aquilo que tem a capacidade de nos manter “junto” a algo. No caso da linguagem, por exemplo, seria justamente a manifestação simbólica das palavras o que nos coloca em acordo e nos mantém junto ao λόγος.

Fink, que conhecia muito bem essa preleção heideggeriana, parece ter se apropriado parcialmente da noção de símbolo ali presente, como atesta a passagem em que expõe: “*Symbolon* vem de *symbollein*, ‘coincidência’, e significa uma coincidência de um fragmento com o outro que o completa”<sup>553</sup>. Mas Fink opera de um modo fundamentalmente diferente: aquilo que está posto junto ao mundo, não seria o *logos* nem a linguagem – tal como exposto por Heidegger –, mas o poder da imaginação produtiva, *poiética* e constituinte. Esse poder, ao ser manifesto no humano, promoveria nossa “juntura” e união simbólica com o mundo. Deste modo, Fink interpreta que nós não “temos” o mundo porque possuímos “a linguagem e a compreensão de Ser”, mas o contrário, é “porque estamos abertos ao mundo, impelidos para dentro do infinito - porque estamos abertos para o *logos* configurador-estruturante do todo - podemos pensar e falar com uma compreensão de Ser”<sup>554</sup>.

Fink entende o símbolo como uma via para a compreensão de *ser*, sendo este atrelado às coisas finitas e manifestando-se em cada fragmento que faz referência ao Ser único, universal, e que precede todo desmembramento e mantém a coesão das partes desmembradas. “O todo do mundo é o primeiro e o último todo, o que está à frente de todas as coisas individuais, e também está acima e além de todas elas”<sup>555</sup>. Nunca o encontramos integralmente nas próprias coisas, e nossa finitude nos afasta de qualquer apreensão conceitual total desse todo do mundo. Deste modo, o jogo sendo tomado como símbolo é o que transmite a comunhão entre o modo de ser do humano e o Ser único e universal, o *mundo*.

Seria uma questão de “transferência” de estruturas pertencentes a uma encenação específica da vida humana para o todo mundano de todos os seres, uma questão de meta-esfera, uma metáfora – de fato uma questão de correspondência entre um ser do mundo interior e o próprio mundo<sup>556</sup>.

---

<sup>552</sup> HEIDEGGER, *Conceitos fundamentais da metafísica*, 394.

<sup>553</sup> Cf. FINK, *Play as symbol of the world*, 119-120.

<sup>554</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 71-72.

<sup>555</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 120.

<sup>556</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 43.

Pela relação simbólica, o mundo ocasionalmente “pisca” no humano finito, frágil e individual; “em um ‘preenchimento’ de um tipo peculiar. Não qualquer tipo de preenchimento, mas sim o preenchimento pelo todo”, como uma “sintonização” que permite ao humano estar “aberto” para com o mundo.

A relação simbólica também seria aquela que busca a experiência da totalidade na mediação do jogo cúltico, no qual o rito pretende fazer acessar um poder cósmico ordenador. Antes de Fink, essa perspectiva já havia sido apresentada por Huizinga, por exemplo, ao dizer que uma das funções do jogo nas sociedades arcaicas, era “tornar presentes” os processos cósmicos que regeriam a ordem natural e humana<sup>557</sup>. Segundo Huizinga, o jogo cultural primitivo “projetaria” um microcosmo sobre a existência do grupo. A interação simbólica entre “terra e céu”, entre forças naturais e divindades, seriam todas reunidas e vivenciadas no jogo cúltico, acabando por estabelecer valores e ordenamentos capazes de ditar o ritmo vital de um povo. Formalmente, nas sociedades primitivas os jogos apresentavam uma relação ontogenética com as religiões<sup>558</sup>, pois, em comunhão com estas, exerciam a ligação com “poderes sagrados”, mantenedores e condutores de um abrangente “jogo da vida”.

No ocidente, o predomínio da atitude racional inibiu uma força ontológica poderosa, que se fazia notar no encanto do jogo cúltico, mas também na arte e na poesia. Haveria, nesses fenômenos, uma profundidade pouco compreendida pela tradição filosófica, e que proporcionava ao humano arcaico, quanto ao artista e ao poeta, um sentimento de proximidade com o que era mais essencial e genuíno. O encanto, tal como o efeito de um feitiço, pode produzir uma visão entusiasmada, através da qual algumas coisas podem brilhar diante de nós

---

<sup>557</sup> A representação sagrada é mais do que a simples realização de uma aparência e é até mais do que uma realização simbólica: é uma realização mística. Algo de invisível e inefável adquire nela uma forma bela, real e sagrada. Os participantes do ritual estão certos de que o ato concretiza e efetua uma certa beatificação, faz surgir uma ordem de coisa mais elevada do que aquela que habitualmente vivem. Mas tudo isto não impede que essa “realização pela representação” conserve, sob todos os aspectos, as características formais do jogo. É executada no interior de um espaço circunscrito sob a forma de festa, isto é, dentro de um espírito de alegria e liberdade. Em sua intenção é delimitado um universo próprio de valor temporário. Mas seus efeitos não cessam depois de acabado o jogo; seu esplendor continua sendo projetado sobre o mundo de todos os dias, influência benéfica que garante a segurança, a ordem e a prosperidade de todo o grupo até a próxima época dos rituais sagrados (HUIZINGA, *Homo Ludens*, 17).

<sup>558</sup> O historiador israelense Yuval N. Harari, conhecido principalmente pela obra *Sapiens: Uma breve História da Humanidade* (2014), interpreta que o jogo não é somente a ocupação mais antiga, mas também a que melhor oferecia significados “satisfatórios” à existência. Isso não seria apenas um traço do passado, porque tudo indica que “humanos do futuro” cada vez mais se ocuparão com jogos e simulações de “realidade virtual”. Tal fenômeno apenas reestabelece o espaço que os jogos sempre ocuparam nas sociedades humanas, e que, em algum momento, fora preenchido por atividades laborais. Nas sociedades primitivas a religião exerceria o papel de estruturação e condução de um grande e amplo jogo da existência, e seu significado sempre teria sido superior ao do trabalho. Para Harari, é muitíssimo provável que o envolvimento com atividades lúdicas seja o traço preponderante nas próximas gerações, em substituição ao grande tempo destinado hoje ao trabalho (Cf. HARARI, Yuval N. “The meaning of life in a world without work”. In: **The Guardian**. Londres, 08.05.2017. *Lifestyle*. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2017/may/08/virtual-reality-religion-robots-sapiens-book>).

com um significado mais profundo. “Tal cativação pode ser percebida de tempos em tempos como um poder demoníaco que nos leva a acreditar em uma falsa imagem; mas na maior parte das vezes é experimentado como uma verdade mais profunda; a inspiração nos leva ao âmago de todas as coisas”<sup>559</sup>. O fenômeno do jogo também está à vista do espectador desencantado, mas o desencanto – e também o próprio encanto – pode promover um processo curioso: “Ele transforma as coisas sem que as próprias coisas sejam realmente alteradas”<sup>560</sup>. Um olhar desencantado poderia ser mais crítico e desconfiado, mas isso não garante que veja “mais verdadeiramente”. “A desilusão desencantada tem suas próprias lentes”, e nada garante que elas “enxerguem” melhor<sup>561</sup>.

A crença e o sentimento de "totalidade" promovido pelo jogo cúltico foi, na filosofia, substituída pela questão da totalidade e sua capacidade de prover a multiplicidade. “Uma autointerpretação filosófica do ser humano inclui um desdobramento do conhecimento humano sobre o processo de individuação do mundo. [...] O autoconhecimento do ser humano é sempre, ao mesmo tempo, uma questão referente ao conjunto dos seres”<sup>562</sup>. O mais finito e “mundano” dos seres é habitado pelo pensamento e pela compreensão do curso total do *cosmos*? Esta é uma questão levantada pela especulação finkeana em *O jogo como símbolo do mundo*.

O ‘curso’ é inicialmente um conceito do mundo interior – [...], o total-movimento cósmico é certamente uma questão complicada. E torna-se mais complicada quanto menos sabemos sobre a dificuldade de um modelo de movimento intramundano para o movimento-mundo. [...] E ainda assim, o pensamento inicial chamou esse curso do mundo de *aion*, “uma criança brincado – um reino da criança”. O processo de individuação é pensado à imagem do jogo. Jogar passa a ser uma “metáfora cósmica” para a aparência total e o desaparecimento das coisas existentes no espaço e tempo do mundo<sup>563</sup>.

Deste modo, “a fim de entender o jogo, devemos nos familiarizar com o mundo e, a fim de entender o mundo, com o jogo”<sup>564</sup>, observa Fink. Por tratar-se de um fenômeno finito e transitório, o jogo foi considerado pela tradição platônica como uma “não-realidade”. Mas “que tipo estranho de ‘não-realidade’ pertence a um mundo lúdico? Essa não-realidade não é simplesmente um nada, é uma ‘aparência’, ou seja, uma aparência existente”<sup>565</sup>. E ela não significa um “não-ser”, pois de um modo peculiar ocupa espaço e tempo próprios e, ainda que

---

<sup>559</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 108.

<sup>560</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 108.

<sup>561</sup> Cf. FINK, *Play as symbol of the world*, 108

<sup>562</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 75.

<sup>563</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 77.

<sup>564</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 77.

<sup>565</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 88.

se refira a um exercício imaginativo, ele tem sua “presença” enquanto momento intencional de um ato de representação.

O humano apenas pode ter consciência e colocar-se a pergunta pelo todo do mundo, mas ele, assim como os demais entes, não pode saber o que é esse todo, embora ele, ao contrário dos entes, possa se angustiar com isso; e, o fato de ele colocar ou não a pergunta, angustiar-se ou não, não significa absolutamente nada para os demais entes e mesmo para o mundo. Nesse sentido, há uma radicalidade muito maior na concepção da “alteridade” do mundo do que em relação a Heidegger, para o qual o humano é “criador de mundo”. Para Fink, o humano é apenas partícipe, jogador do mundo, mas jamais algo que ultrapasse essa condição. Como observa M. Spariosu:

Em princípio, Fink não nega o lugar especial do *Dasein* na história do *Ser*; no entanto, ele realiza questionamentos tais como: Qual é a relação do *Dasein* para com a totalidade dos seres? Qual é a relação do mundo com tudo o que emerge no interior dele, incluindo o *Dasein*? O “mundo” sem a participação do humano ou a emergência da presença ocorre apenas na proximidade da consciência humana?<sup>566</sup>

Como já foi dito, Fink entende que não há dependência alguma do mundo em relação ao humano, apenas o contrário é verdadeiro. Toda “abertura” já se dá em meio a um mundo circundante e na coexistência com entes minerais, vegetais e animais, os quais permanecem “em si”, em seu “ambiente”, muito embora eles também apareçam a nós enquanto “para nós”, ou “fora de si”. Tampouco há, para Fink, sustentação possível do argumento de que “eles se afastam ou estão afastados do mundo. Eles existem no mundo de um modo simples, claro e imediato”<sup>567</sup>. De qualquer modo, toda a possibilidade de ser está fundada no mundo, diante do qual existimos numa profunda sintonização, de modo que o humano pode ser considerado o “mais mundano dos seres”. Isso porque o caráter privilegiado do humano reside em sua capacidade de relaciona-se contínua e incessantemente com seu próprio ser e o Ser de todas as coisas. “É porque estamos abertos ao mundo, e porque esta abertura para com o mundo por parte da existência humana acompanha aqui um conhecimento da falta de fundamento do todo prevalente é que nós, sobretudo, jogamos. Por ser ‘mundano’ é que o ser humano é um jogador”<sup>568</sup>, existindo na dupla função de “companheiro” de jogo (*Mitspieler*), e de brinquedo (*Spielzeug*). Quem oferece as condições e possibilidades para que possamos ser um

---

<sup>566</sup> SPARIOSU, *Dionysus Reborn*, 126.

<sup>567</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 60.

<sup>568</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 213.

companheiro de jogo (*Mitspieler*) ao mesmo tempo em que se é um "brinquedo" (*Spielzeug*), é o próprio mundo.

Nós não “possuímos” o mundo, e sim, somos “tragados” e “puxados” para o mundo e sua abertura estruturadora, inclusive sendo dominados pela tensão conflitiva em meio à qual todas as coisas vem a ser, tendo seu lugar e duração “concedido pelo fluxo do tempo, [no qual] emergem, aumentam e diminuem, mudam constantemente, e no final passam. [...] As coisas finitas são acima de tudo finitas e esgotáveis em seu poder de se manterem no Ser”.<sup>569</sup> Nisso, nosso poder de ser e de compreender é sempre finito, como são finitas todas as coisas intramundanas. Ocupamos, juntamente com elas, um espaço e um tempo que são sempre transitórios<sup>570</sup>, de modo que estamos unidos ao surgimento e declínio de todas as coisas<sup>571</sup>.

O ser não “pertence” às coisas finitas, ele “está” e se manifesta nas coisas finitas na medida em que elas “são”. Em rigor, o ser é, desde o início, de modo *a priori*, uma “ideia de ser” [*Seinsahnung*] que nos permite compreender de modo imediato e irrefletido o que significa, para algo, *ser*. Essa ideia de ser é, no entanto, ainda puramente abstrata e, nesse sentido, se refere a uma ideia una, imóvel de ser. A tarefa da filosofia seria, na concepção de Fink, justamente a de colocar em movimento essa ideia de ser que temos de modo imediato, ideia esta abstrata e enrijecida, de modo a descobrir a determinação mais concreta do ser, aquela que se manifesta no "ser dos entes" que são no mundo. O ser que se manifesta como ser dos entes no mundo, é sua determinação vivente, concreta e dinâmica. Tanto em sua consideração mais abstrata, como o ser uno, quanto em sua consideração a mais concreta, como no múltiplo dos entes, o ser transcende toda determinação possível: não se pode jamais dizer o que o ser é, isso porque ao tentar determiná-lo, recaímos necessariamente num discurso sobre o ente. O ser se manifesta no ente na medida em que ele é um agora do mundo, tal como um “fragmento” de um ser que se manifesta na multiplicidade. Todos esses “fragmentos são, ao mesmo tempo,

---

<sup>569</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 72.

<sup>570</sup> Diferente do que pensou a metafísica tradicional, não há duas regiões de seres que podem ser distinguidas entre ideias perpétuas e divinas, e coisas percíveis mundanas. “Mas a diferença entre o perene e o transitório é, primordialmente, a diferença entre o mundo que concede espaço e tempo a todas as coisas intramundanas, sejam grãos de areia ou deuses”. O próprio mundo não possui uma perenidade tal como as coisas intramundanas, ele não permanece dentro do tempo; no máximo “ele permanece como o próprio tempo” (Cf. FINK, *Play as symbol of the world*, 74).

<sup>571</sup> “O curso de todas as coisas finitas no espaço e no tempo do mundo é uma multiplicidade disposta [*verfugte*], interligada, uma dispensação total [*Gesamtfügung*] de emergência e declínio, de aumento e diminuição, de ir e vir, de vida e morte. O ser humano também está integrado [*eingefügt*] neste curso do mundo, ele tem lugar e duração nele como um indivíduo, como um povo, e como humanidade. O curso do mundo ordena [*verfügt*] todo os seres individuais; permite-lhes emergir e perecer, crescer e murchar; traz as coisas para a sua individuação e as afasta novamente” (FINK, *Play as symbol of the world*, 72).

subentendidos pela onipresença do Ser único, universal”<sup>572</sup>. O ser não se mostra, mas quando sua manifestação se deixa “entrever” por meio de um ente que é agora no mundo, aí emerge a “verdade”. Ela, a verdade, não tem seu estatuto no “ser humano”, “mas o ser humano tem seu ‘lugar’ notável e pensativo - que não é determinável em nenhum sistema objetivo de posicionamento - na revelação e temporalização do mundo”. A mediação lúdico/simbólica poderia proporcionar ao humano esse “ser paradoxal que está ocupado com o pensamento do imenso e do imensurável, que vive na corrente do universo”, que retratasse simbolicamente em seu jogo, a verdade do devir<sup>573</sup>.

No limite, Fink identifica esse “todo do Ser”, com o próprio mundo, que é um Ser múltiplo e um Ser uno ao mesmo tempo, tal como a totalidade cósmica é ao mesmo tempo o todo e suas partes, i.e., o recorte espaço-temporal do agora em que o mundo se manifesta como o que dá espaço [*Raumgebende*] e tempo [*Zeitlassende*] à existência. “O todo, no qual todas as coisas finitas aparecem, não é mostrado, [...] ele precede todo desmembramento e o contém em si mesmo. O mundo/totalidade é o primeiro e o último todo, que está à frente de todas as coisas individuais e também está acima de todas elas”<sup>574</sup>. Vivemos no fluxo do mundo, em meio à multiplicidade, e apenas brevemente nos ocupamos de algo, de modo que este algo se torne significativo para nós. “Ao se tornar um mundo-profundo”, pelo caráter medial do jogo, por exemplo, “uma coisa se torna um símbolo; o *symbollein* do ser e do universo ocorre ali. Este é o encanto mais primordial: o poder inominável da totalidade surge em meio às coisas frágeis”<sup>575</sup>.

Em Kant, o encantamento do belo também já era apontado como aquilo que refletiria uma “totalidade”; Gadamer, dialogando com Kant, afirma que o “belo”, desde os gregos, já era associado a uma “ordem cósmica” capaz de iluminar e fazer brilhar a “verdade”<sup>576</sup>. Para Fink, há no jogo uma beleza capaz de fazer “brilhar” a totalidade do mundo, sintonizando-nos a uma perspectiva cosmológica na qual a totalidade do mundo, enquanto força constituinte do devir, não é “esquecida”. No jogo, há a criação e estabelecimento de uma “totalidade” com suas leis e dinâmicas internas, com suas relações entre as partes, formando um “microcosmos” no qual se reflete o grande jogo cósmico.

---

<sup>572</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 120.

<sup>573</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 70.

<sup>574</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 120.

<sup>575</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 121.

<sup>576</sup> Cf. GADAMER, *A atualidade do belo*, 28.



Fink julga importante também destacar que o poder simbólico do jogo possui a capacidade de demonstrar a co-existência dos opostos contraditórios, numa dinâmica de jogo em que cada um pode afirmar-se sem coincidir com o outro. Na medida em que co-existem é que estabelecem essa “unidade tensa”, que é por isso mesmo dinâmica e dialética. Isso não acontece apenas ocasionalmente, mas de fato não pode deixar de acontecer, porque nessa relação dialética de co-existência de opostos há uma capacidade lúdica essencial de representação da totalidade agônica do mundo, tal como já haviam apontado Heráclito e Nietzsche.

Seu poder de arrebatamento em relação a uma esfera própria, a um começar de novo, a uma “outra história”, ou a uma esfera do “como se”, se apresenta como um campo potente de exercícios de possibilidades configuradoras que oscilam entre o real e o possível. “Muitos fins estão em obra no mundo: mas o mundo, como um todo, tem um fim, um objetivo, um *telos* para o qual se move?”<sup>577</sup>. Em seu interior traçam-se planos, valores, finalidades e significados, de modo que seu circuito ilumina o estruturar-se da “constituição” mundana. “O jogo humano é um modo no qual, em meio à penetrante fundamentação das coisas intramundanas, um infundado oscilar-em-si-mesmo da realização da vida aparece como um prevalente símbolo do mundo”<sup>578</sup>. Tudo no mundo pode possuir um fundamento imanente, todas as relações vitais podem se referenciar umas nas outras, desde a pedra até a planta, do animal ao humano. O próprio mundo, porém, mesmo englobando os caminhos sobre os quais propósitos e objetivos serão perseguidos, permanece em um estranho e enigmático “sem propósito”.

Somente no interior do mundo, assim como no circuito de um jogo, papéis podem ser assumidos e propósitos podem ser instaurados. “O jogo do mundo não é um jogo de ninguém, porque somente nele há primeiramente alguém, pessoas, seres humanos e deuses. E o mundo lúdico do mundo não é uma ‘aparência’ [*Schein*], mas, em vez disso, o *vir à aparência* [*die Erscheinung*]”<sup>579</sup>. *Vir à aparência* constitui o devir fenomênico do mundo, são as “máscaras” pelas quais todos os seres, coisas e eventos, se apresentam na “presença”<sup>580</sup>.

A especulação finkeana aponta para o fenômeno do jogo como um modelo ontocsmológica capaz de representar o vir a ser na existência. Quando Fink se refere ao humano como o “mais mundano dos seres”, é porque reconhece nele uma condição existencial que espelha o caráter poiético do mundo. Essa especulação metafísica ainda causa algum espanto.

---

<sup>577</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 212.

<sup>578</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 213.

<sup>579</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 214-215.

<sup>580</sup> Cf. FINK, *Play as symbol of the world*, 215

Afinal, como um fenômeno de ocorrência "marginal", um "desvio" no curso sério da existência, poderia oferecer uma mediação do caráter ontológico do mundo? Não estaríamos simplesmente mais habituados com outros termos mediais, tais como a ideia do Bem ou do belo? Contra tal estranheza, porém, se poderia dizer que as próprias ideias de bem e de belo poderiam ser melhor compreendidas pela mediação do fenômeno lúdico. O bem necessita expressar-se em seu caráter relacional e concreto, senão, trata-se apenas de uma ideia abstrata; e o belo necessita "brilhar" numa experiência estética, sensorial. Ambos dizem respeito a experiências que podem ser realizadas no jogo. O jogo, enquanto um "sair de si" que nos afasta do curso "ordinário" da existência, pode nos apresentar em seu espelhamento e "microcosmo", enquanto um *Spielraum*, a estrutura onto-cosmológica da constituição. É em tal contexto que podemos dizer que algo, tal como o bem e o belo, nunca são, mas vem a ser no interior de determinado circuito relacional.

Paradoxalmente, o jogo significa tanto uma abertura como uma restrição de possibilidades. Se inicialmente um "livre jogar" nos coloca diante de inúmeras possibilidades, à medida em que um jogo ganha "forma", estabelece sua própria ordem e atribuindo papéis, ele se transforma em delimitação. Adentrar em um jogo é um ato de liberdade, mas permanecer nele exige um comprometimento com uma ordem modeladora de nosso "ser". É por isso que a criança representa o mais puro e livre jogar, porque pode experimentar livremente muitas possibilidades, sem que necessite comprometer-se seriamente.

O caminho da vida, por assim dizer, é determinado por uma contração estranha que acompanha nossas possibilidades. Cada atividade que levamos a sério nos torna mais determinados e, ao mesmo tempo, torna-se menos em possibilidades. Nós nos determinamos continuamente, fazemos coisas irrevogáveis. Quanto mais atingimos a realidade determinada na autorrealização alcançada através de nossos atos, mais escassas se tornam nossas possibilidades. A criança é em potencial: isso não significa que ainda não é isto ou aquilo, mas sim que ainda é "tudo", que ainda tem mil possibilidades abertas, que a totalidade da vida ainda oscila nela antes de toda determinação<sup>581</sup>.

A "criança" é quem possui, tal como em Nietzsche e Heráclito, o *status* de verdadeiro símbolo ontológico do jogo. O que isso significa? Que o significado ontológico do jogo está em ser um "tudo" de possibilidades a serem determinadas, que podem ou não vir a ser pelo poder constituinte do mundo. A cada determinação já não se expressa mais um "mundo", mas um ente finito e individuado. Mundo é abertura, ente é fechamento: o jogo desvela essa abertura, enquanto a determinação a "fecha". O fragmento de Heráclito que apresenta

---

<sup>581</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 89.

simbolicamente o tempo do mundo (*aion*) como uma criança jogando<sup>582</sup> é a mais antiga referência filosófica ao jogo do mundo. E pensamos que talvez ainda seja a mais atual.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As especulações filosóficas da relação entre *ser* e *mundo* sempre apresentam um caráter difícil e enigmático, o que não impede que um *pathos* filosófico nos lance sempre mais uma vez de volta ao “campo labiríntico” no qual são abordadas tais questões, na expectativa de adquirir uma compreensão menos obscura e enevoada. Na presente investigação especulativa, a questão do *mundo* foi retomada assumindo o mesmo protagonismo que no pensamento heideggeriano pertence ao *ser*, pois ao ser apontado como um todo prevalente, a perspectiva cosmológica poderia novamente resgatar um sentido de *physis* – o “ente total e mais autêntico”, para usar uma expressão de Fink –, sem que, com isso, se anule um sentido de *ser*. Essa “regência” do *mundo* poderia contemplar não somente as possibilidades ônticas, mas também a abertura ontológica de mundo enquanto atribuição de espaço (*Raumgebende*) e tempo (*Zeitlassende*), para a “presença” dos entes no âmbito intramundano e finito. Essa capacidade se reflete no humano enquanto criador de um mundo lúdico, sendo seu caráter mais próprio e ontológico. Esse poder compartilhado aprofunda o vínculo (*Bindung*) entre o *ser do humano* e o *mundo*, i.e., o fenômeno lúdico humano não apenas constitui uma “imagem”, mas é propriamente a participação simbólica nas possibilidades constitutivas e onto-cosmológicas. A constituição de um “mundo lúdico” foi aqui apresentada como o modelo compreensivo e simbólico da abertura de possibilidades configuradoras que perpassam todas as relações do existente humano no âmbito intramundano, de maneira que podemos compreender melhor o modo de ser do humano ao recorrermos ao jogo num sentido simbólico, mas também arquetípico e metafórico.

Não foi por acaso que nosso percurso investigativo culminou com a exposição do jogo no pensamento de Eugen Fink, pois suas obras oferecem importantes argumentos em favor da especulação do jogo enquanto modelo onto-cosmológico. Convém advertir, porém, que essa não pode ser considerada uma tese de orientação “puramente” finkeana, já que a relação entre jogo, *ser*, *mundo* e *dever* encontra-se nos demais autores que receberam destaque nesse trabalho. Fink nem mesmo era um dos autores visados quando da gênese da presente investigação, e sim, Huizinga, Nietzsche e Gadamer. A inserção da perspectiva finkeana foi

---

<sup>582</sup> HERÁCLITO, “Fragmento 52”. Os pensadores.

resultado de um “acaso feliz”, o que acabou por demonstrar uma das premissas condutoras de nossa interpretação do jogo: “antes de jogarmos o jogo, é ele quem nos joga”, de modo que fomos “lançados” em meio às reflexões especulativas do fenômeno lúdico realizada por Fink.

Para concluirmos nossa especulação filosófica do jogo, alguns movimentos importantes desenvolvidos ao longo dela devem ser destacados, sendo que cada um deles contribuiu para a articulação e afirmação do jogo como modelo onto-cosmológico de compreensão filosófica. São eles:

1. A indicação do fenômeno próximo e incontornável do jogo como capaz de oferecer uma peculiar compreensão de nossa vinculação ao “mundo da vida” (*Lebenswelt*). Isso porque o fenômeno lúdico refletiria a capacidade originária do mundo em atribuir espaço (*Raumgebende*) e tempo (*Zeitlassende*) à existência humana e à constituição dos entes, assim como possibilitando a articulação relacional dessa “presença”. A *dynamis* lúdica que se expressa como um automovimento configurador, constituiria uma verdadeira “forma viva” que se desenvolve extaticamente, ultrapassando a si mesma, e transformando-se. Essa capacidade originária estabeleceria um vínculo peculiar entre existente humano e *mundo*, o que faria do humano o único capaz de compreender e participar, simbolicamente, de um “poder” constitutivo onto-cosmológico. Seu fundamento estaria na condição prévia e originária de “ser lançado” (*geworfen*): uma orientação determinante nas relações do existente humano para com o mundo circundante (*Umwelt*). Deste modo, qualquer constituição fáctica que se configura “formalmente” como um jogo, acabaria carregando os efeitos dessa “projeção” originária.
2. Apesar de constituir uma perspectiva “metafísica”, o modelo do jogo só pode mediar a compreensão através da *aisthesis* e de “representações” intramundanas. Uma metafísica do jogo como representação correlata de uma totalidade constituinte se mostra incompatível com uma noção de Ser assentada numa imobilidade do mundo e da alma humana. Foi Nietzsche quem – sob a inspiração heraclitiana –, “acusou” a imobilidade idealista entendendo que uma noção de “ser” só faria sentido em correlação com o “devir”: a “força” lúdica que governa o *cosmos* e que se reflete no ser da criança e do artista. “Assim como eles jogam, joga também o *Aion*”, revelando que o “modelo ôntico do jogo infantil-artístico serve [...] como ‘indicação formal’ da natureza ontológica do jogo<sup>583</sup>.

---

<sup>583</sup> FINK, “A metafísica nietzscheana do jogo”, 522.

3. Ao recorrer ao modelo compreensivo do jogo, a filosofia se mantém próxima dos afetos mobilizadores que revestem as coisas mundanas com um significado. A perspectiva lúdica certamente leva à uma afirmação da arte e da poesia como termos mediais da compreensão, sem os quais, seriam esvaziados muitos dos sentidos expressos por Nietzsche, Heidegger, Gadamer e Fink. Não é à toa que Mihai Spărosu, em sua obra dedicada à interpretação filosófica do *ludus* na filosofia, *Dionysus Reborn* (1989), designou esses pensadores pelo termo “artistas metafísicos”. Isso porque, ao mesmo tempo em que negam uma metafísica transmudana, elaboram perspectivas metafísicas com fortes nuances estéticas, contemplando a arte, a poesia e o jogo como elementos indispensáveis ao exercício de aprofundamento da compreensão.
4. Antes de qualquer jogo formalmente constituído e regado, há a abertura ontológica de possibilidades para o “jogar”. Heidegger apontou esse caráter originário como consistindo numa disposição (*Befindlichkeit*) ontológica capaz de inserir o existente humano numa tonalidade afetiva (*Stimmung*) que o mobiliza em suas “realizações lúdicas”. É nesse sentido que ele observa: “De acordo com o seu caráter fundamental, jogar é estar-em-uma-tonalidade-afetiva”<sup>584</sup>, o que pode ser entendido como uma alegria (*Freude*) mobilizadora, uma comoção, um *animus* que articula o fluxo e o modo de ser dos jogadores na estruturação dinâmica do movimento e ordenamento do jogo. Não se joga porque existem jogos, mas porque se está afinado e dominado por uma tonalidade afetiva, por uma alegria própria do “estar em jogo”, que se joga.
5. Por mais que o existente humano nunca se afaste de uma “compreensão de ser” orientadora de todas as relações e vinculações intramundanas, o *ser* e o *mundo*, entendidos enquanto âmbitos prevalentes e originários, não podem ser diretamente captados por nossos esforços intelectivos. Diante deste “velamento”, apresenta-se a necessária “mediação” compreensiva a ser desempenhada por um ente ou fenômeno intramundano. É nesse contexto que Fink interpreta o jogo como um fenômeno dinâmico que pode “trazer à luz e revelar” (*zum Leuchten und Scheinen*) os sentidos ontológicos e cosmológicos de uma instância originária. Para Fink, a própria relação entre *ser* e os entes intramundanos deve ser compreendida “à luz do mundo, à luz da amplitude cósmica, à luz do jogo onipotente pelo qual a todo ente são fixados

---

<sup>584</sup> HEIDEGGER, *Introdução à filosofia*, § 36.

limites, aspecto, tempo e espaço”<sup>585</sup> Essa “luz” do todo prevalente “brilharia” no fenômeno lúdico humano. Na presente tese buscamos enfatizar e acompanhar essa posição especulativa apresentada por Fink, porque ela atribui ao *ludus* uma amplitude capaz de articular uma compreensão onto-cosmológica. Esta tarefa nunca pode ser plenamente levada a cabo, mas nem por isso nosso *pathos* filosófico deixa de ser captado pelo desafio de avançar compreensivamente em direção do *ser* e do *mundo*, o que, em rigor, também significa empreender uma autocompreensão da existência em meio aos seus fenômenos fundamentais. Tal autocompreensão levaria ao reconhecimento de que o caráter “especial” do existente humano consistiria na sua “participação” no poder “lúdico/poiético” pertencente ao fundo onto-cosmológico do qual surgem e brotam todas as coisas.

6. Um modelo de compreensão relacionado à ludicidade, ajuda a opor uma “arte da compreensão” (*Kunstlehre des Verstehens*) a um positivismo científico de inspiração cartesiana. Neste sentido, acompanhamos Gadamer quando este interpreta que o exercício “real” da compreensão não se estrutura pela ortodoxia metódica ou científica, pois os procedimentos das ciências naturais (*Naturwissenschaft*) se mostram inadequados para as temáticas das humanidades (*Geisteswissenschaft*) e da filosofia. Essa complexa configuração da compreensão filosófica, que se estrutura a partir dos sentidos que emergem de nossas conexões com o mundo da vida (*Lebenswelt*), poderia ser clarificada pela mediação do “jogo da arte” enquanto campo privilegiado de constituição de sentido. Enquanto “apresentação de si”, a arte nos insere num âmbito de significados para além daqueles que circulam na vida cotidiana. A experiência da arte consiste em oferecer uma “sintetização” da experiência vivencial da alteridade, orientando nossa compreensão para aquilo que não nos é “comum”. Tal experiência tem “seu verdadeiro ser em se tornar uma experiência que irá transformar aquele que a experimenta”<sup>586</sup>, aponta Gadamer. Para além disso, a mediação do jogo da arte também supre a necessidade de dar um “contorno” àquilo que não pode ganhar expressão adequada de outro modo. Ao fazê-lo, a arte coloca em evidência traços essenciais, exercendo uma representação simbólica e sintetizadora das experiências vivenciais que são passíveis de serem compartilhadas. Enquanto promove o

---

<sup>585</sup> FINK, *La filosofía de Nietzsche*, 126-127.

<sup>586</sup> Cf. GADAMER, *Verdade e método I*, 175.



compartilhamento de significados, a arte se opõe à atitude solipsista, mantendo a “verdade” no caráter “aberto” de sua “atualização”. É por isso que Gadamer diz que “*Todo encontro com a linguagem da arte é um encontro com um acontecimento não acabado e, ela mesma, uma parte desse acontecimento. É a isso que se tem de pôr em relevo contra a consciência estética e contra a sua neutralização na questão da verdade*”<sup>587</sup>.

7. Por fim, um sentido de jogo que buscamos evidenciar como modelo de compreensão, deve ter em mente uma correspondência com a noção de símbolo, algo que esteve bastante presente na filosofia através da trilogia *Filosofia das Formas Simbólicas* de Cassirer, mas que também foi trabalhado por Heidegger ao resgatar o significado de *symballein* (Συμβολή), como aquilo que possui a capacidade de juntar um “fragmento” à sua totalidade, mantendo-o junto do simbolizado. Para Fink, é o sentido simbólico do jogo que o mantém em correspondência com o “ser do mundo”. O brincar/jogar, portanto, é a representação simbólica daquilo que nos mantém afinados com o poder de uma “totalidade originária”, a qual se reflete na abertura de possibilidades presentes no inocente brincar de uma criança, que ao manipular seus brinquedos, reproduz, de modo simples e profundo, o poder prevalente pertencente ao *aion*.

O lúdico certamente fornece um sentido peculiar quando buscamos nele uma “chave” para compreender filosoficamente a existência humana, assim como sua relação com a emergência dos seres intramundanos. É necessário admitir, porém, que mesmo lançando mão do jogo como um verdadeiro “fio de Ariadne”, nem por isso os caminhos do *ser* e do *mundo*, trilhados pelo existente humano, se tornam menos enigmáticos ou enevoados. Por isso Fink nos adverte: “Talvez a contemplação do jogo seja um fio condutor que, na verdade, não nos levará para fora do labirinto das questões, mas para dentro delas”<sup>588</sup>.

---

<sup>587</sup> GADAMER, *Verdade e método I*, 171.

<sup>588</sup> FINK, *Play as symbol of the world*, 70.



## REFERÊNCIAS

- AMBROSINI, Cristina. **La noción de “juego” en el pensamiento contemporáneo**. 2003. Tese (Doutorado em Filosofia) – Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, Argentina, 2003.
- ARISTÓTELES. Poética. *In*: ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco. Poética**. Vol. II. Trad. Eudoro de Souza. São Paulo: Nova Cultural, 1991.
- BATAILLE, Georges. **Sobre Nietzsche: Vontade de Chance**. Seguido de: Memorandum; A risada de Nietzsche; Discussão sobre o pecado; Zaratustra e o encantamento do jogo. Trad. Fernando Scheibe. São Paulo: Autêntica, 2017. (Versão Kindle)
- BRUZINA, Ronald. **Edmund Husserl and Eugen Fink: beginnings and ends in phenomenology, 1928-1938**. New Haven: Yale University Press, 2004.
- BURCKHARDT, Jacob. **The Greeks and Greek Civilization**. Trad. Sheila Stern. Nova York: St. Martin's, 1999.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Trad. José Garcez Palha. São Paulo: Ensaio, 1999.
- CAIRNS, Dorion. **Conversations with Husserl and Fink**. Martinus Nijhoff: The Hague, 1976.
- CASANOVA, Marco Antônio. Nota do tradutor *In*: HEIDEGGER, Martin. **O acontecimento apropriativo**. Trad. Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Forense: 2013.
- CASSIRER, Ernst. **Filosofía de las formas simbólicas II**. Trad. Armando Morones Ciudad de México: FCE, 1972.
- CASSIRER, Ernst. **Filosofía de las formas simbólicas I**. Trad. Armando Morones. Ciudad de México: FCE, 2003.
- CECCHINATO, Giorgia. O impulso lúdico e o espaço político em F. Schiller. *In*: **Revista Ipseitas**. Vol. 1, n. 1, p. 159-165, 2015.
- CHABERTY, David. **Introduction à la phénoménologie cosmologique d'Eugen Fink**. 2011. Tese (Doutorado em Filosofia) – Faculté de Philosophie, Université de Grenoble. Grenoble, França, 2011.
- COLI, Anna Luiza. Notas sobre o sistema da Filosofia em Eugen Fink: Nietzsche, Hegel e a Metafísica Cosmológica. *In*: **Outramargem**. Belo Horizonte, n. 3, 2015.
- COLI, Anna Luiza. O mundo da imagem e a subversão do real: Fink, Kandinsky e a imagem como “janela para o absoluto”. *In*: **Anais VI Eneimagem**. Londrina. UEL, 2017.

COLI, Anna Luiza. Distância e ausência no pensamento do ‘negativo’ no jovem Eugen Fink. *In: Anais do Evento “Fenomenologia em Debate”*. Universidade Estadual de Londrina (UEL), Programa de Pós-graduação em Filosofia, 17 e 18 de maio de 2018.

COLI, Anna. Luiza. Notas sobre o projeto da fenomenologia meôntica de Eugen Fink. *In: Phenomenology, Humanities and Sciences*, Curitiba, v. 1, n. 3, p. 423-435, 2020a.

COLI, Anna Luiza. **A radicalização do fenomênico ou a fenomenologia negativa de Eugen Fink**. Apresentação no I Encontro de Estudo e Pesquisa em Fenomenologia. GEFEN/USP e Núcleo de Pesquisa em Fenomenologia/UDEL, em 09.12.2020, 2020b. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=u4ZN3t7FGMQ&list=PLxJ7IE6uExFk-F1SzINS7IRk4uaHMJMej>. Acesso em 03.03.2021.

D’ACUNTO, G. L’ontologia del gioco di Eugen Fink. *In: Esercizi Filosofici 11*, Trieste, Itália, p. 1-15, 2016.

DAQING, Wang. On the Ancient Greek *ἀγων* (*agon*). **Beijing Forum of Social and Behavioral Sciences 2**. Pequim: Elsevier Ltd., p. 6805-6812, 2010.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. Trad. Luiz Roberto S. Fortes. São Paulo: Perspectiva, 1974.

DELEUZE, Gilles. **Nietzsche e a filosofia**. Trad. Edmundo Fernandes Dias e Ruth Joffily Dias. Rio de Janeiro: Editora Rio, 1976.

DUFLO, Colas. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Trad. Francisco Settineri e Patrícia C. Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

ELDEN, Stuart. Eugen Fink and the Question of the World. *In: Parrhesia*, n. 5, p. 48-59, 2008.

FERREIRA, António G. **Dicionário Latim – Português**. Porto, Portugal: Porto Editora, 1966.

FINK, Eugen. Die phänomenologische Philosophie Edmund Husserls in der gegenwärtigen Kritik. *In: Studien zur Phänomenologie (1930-1939)*. The Hague, Martinus Nijhoff, 1966a

FINK, Eugen. **Grundphänomene des menschlichen Daseins**. Freiburg/München: Karl Alber, 1979.

FINK, Eugen. **Oase des Glücks** *in: Eugen Fink Gesamtausgabe 7: Spiel als Weltsymbol*. Herausgegeben von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp. Freiburg in Breisgau: Verlag Karl Alber. Trad.: Felipe Maia da Silva. Revisão: Giovanni J. Giubilato e Anna L. Coli. (*No prelo*)

FINK, Eugen. The Phenomenological Philosophy of Edmund Husserl and Contemporary Criticism”. *In* Roy O. Elveton (Ed.), **The Phenomenology of Husserl: Selected Critical Readings**, Chicago: Quadrangle Books, 1970. p. 74-147.

FINK, Eugen. **La filosofía de Nietzsche**. Trad. Andrés Sánchez Pascual. Madrid: Alianza Editorial, 1985.

FINK, Eugen. **Sixth Cartesian Meditation**. Trad. Ronald Bruzina. Indianapolis: Indiana University Press, 1995.

FINK, Eugen. **Phänomenologische Werkstatt 3/1**. EFGA Bd. 3. Freiburg/ Munique: Karl Alber, 2006

FINK, Eugen. **Phänomenologische Werkstatt 3/2**. EFGA Bd. 3. Freiburg/ Munique: Karl Alber, 2008

FINK, Eugen. **Play as Symbol of the World and Other Writings**. Trad. Alexander Moore and Christopher Turner. Boomington: Indiana University Press, 2016.

FINK, Eugen. The World-Significance of Play. *In: Play as Symbol of the World and Other Writings*. Trad. Alexander Moore and Christopher Turner. Boomington: Indiana University Press, 2016.

FINK, Eugen. **Presentificação e imagem**. Trad. Anna Luiza Coli. Londrina: EDUEL, 2019. (Versão Kindle).

FINK, Eugen. Sobre o problema da experiência ontológica. Trad. Anna Luiza Coli; Giovanni Jan Giubilato; José Fernandes Weber. *In: Phenomenology, Humanities and Sciences*. Curitiba, vol. 1, n. 1, 2020a.

FINK, Eugen. A metafísica nietzscheana do jogo. Trad. Anna Luiza Coli, Giovanni Jan Giubilato, José Fernandes Weber. *In: Phenomenology, Humanities and Sciences*. Curitiba, vol. 1, n. 3, p. 519-524, 2020b.

FINK, Eugen. **Fragmentos sobre o jogo**. Trad. Anna Luiza Coli e Giovanni Jan Giubilato. Material de circulação interna, a partir de fragmentos ainda não publicados (EFGA Band 3 - Phänomenologische Werkstatt 3/3 e 3/4), 2021.

GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo**: a arte como jogo, símbolo e festa. Trad. Celeste Aida Galeão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método**: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Vol I. Trad. Flávio P. Meurer. Petrópolis: Vozes, 1999.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método**: Complementos e Índice. Vol. II. Trad. Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2002.

GADAMER, Hans-Georg. **O problema da consciência histórica**. Trad. Paulo Cesar Duque Estrada. Rio de Janeiro: FGV, 2003.

GADAMER, Hans-Georg. **Hegel, Husserl, Heidegger**. Trad. Marco Antonio Casanova. Petrópolis: Vozes, 2012.

GADAMER, H-G. Von Zirkel des Verstehens. *In: Kleine Schriften IV – Variationen*. Tübingen: J. C. B. Mohr, 1977, p. 56.

GIUBILATO, Giovanni Jan. O projeto de uma metapolítica nos *Cadernos Negros* de Heidegger (1931-1941). In: **Revista Natureza Humana**, São Paulo, v. 21, n. 1, pp. 73-83, jan/jun, 2019.

GIUBILATO, Giovanni Jan. Técnica e liberdade: Martin Heidegger e Eugen Fink sobre o problema e a essência da técnica moderna. In: **Revista Ideação**, Londrina, n. 38, p. 37-57, jul/dez, 2018.

GIUBILATO, Giovanni Jan. Redução performativa e medialidade. A janela da Fenomenologia Meontica. In: **Revista de Filosofia Aurora**, Curitiba, v. 31, n. 53, p. 461-481, 2019.

GONZÁLEZ, Roberto Andrés Consideraciones en torno al concepto de “símbolo” desde el punto de vista de Ernst Cassirer. In: **EM-CLAVES del pensamiento**. Ciudad de México, año VII, n. 14, p. 85-101, 2013.

GRONDIN, Jean. **Introdução à Hermenêutica Filosófica**. Trad. Benno Dischinger. São Leopoldo: UNISINOS, 1999.

GRONDIN, Jean. El legado de Gadamer. In: ZÚÑIGA, J. F. et. al. (Ed.), **El legado de Gadamer**. Granada, Espanha: Universidade de Granada, 2005.

GUERVÓS, Luís E. Santiago. A dimensão estética do jogo na filosofia de F. Nietzsche. In: **Cadernos Nietzsche**, São Paulo, n. 28, p. 49-72, 2011.

HARARI, Yuval N. “The meaning of life in a world without work”. In: The Guardian. Londres, 08.05.2017. *Lifestyle*. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2017/may/08/virtual-reality-religion-robots-sapiens-book>

HEBECHE, Luiz. **Curso sobre: Contribuições à Filosofia (O acontecimento-apropriador) de Martin Heidegger**. Florianópolis: Filosofia/EAD/UFSC, 2014.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Fenomenologia do espírito**. Partes 1-2. Trad. Paulo Meneses. Petrópolis: Vozes, 1992.

HEIDEGGER, Martin. **Der Satz vom Grund**. Pfullingen: Neske, 1957.

HEIDEGGER, Martin. Sobre a Essência do Fundamento. In: HEIDEGGER, Martin. **Conferências e Escritos Filosóficos**. Trad. Ernildo Stein. São Paulo: Nova Cultural, 1996.

HEIDEGGER, **Beiträge zur Philosophie (Vom Ereignis)** (1936–1938) - GA 65. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, 1994.

HEIDEGGER, Martin. **A origem da obra de arte**. Trad. Maria da Conceição Costa. Lisboa: Edições 70, 1999.

HEIDEGGER, Martin. **Einleitung in die Philosophie** - GA 27. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, 2001.



- HEIDEGGER, Martin. **Hinos de Hölderlin**. Trad. Lumir Nahodil. Lisboa: Instituto Piaget, 2004.
- HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Trad. Márcia Cavalcante Schuback. Petrópolis: Vozes, 2005.
- HEIDEGGER, Martin. **Os conceitos fundamentais da metafísica: mundo, finitude, solidão**. Trad. Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- HEIDEGGER, Martin. **Nietzsche I**. Trad. Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007a.
- HEIDEGGER, Martin. **Nietzsche II**. Trad. Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007b.
- HEIDEGGER, Martin. **Introdução à filosofia**. Trad. Marco Antônio Casanova, São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- HEIDEGGER, Martin. **O acontecimento apropriativo**. Trad. Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Forense: 2013.
- HEIDEGGER, Martin. **Contribuições à filosofia: Do Acontecimento Apropriador**. Trad. Marco A. Casanova. Rio de Janeiro: Via Verita, 2015.
- HEIDEGGER, Martin; FINK, Eugen. **Heráclito**. Trad. Raúl T. Martinez. Ciudad de México: FCE, 2017.
- HELPERICH, Christoph. **História da Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- HERÁCLITO. Fragmentos. *In: Os pré-socráticos*. Trad. Anna Lia Amaral de Almeida Prado. São Paulo: Nova Cultural, 1999.
- HESÍODO, **Os Trabalhos e os Dias**. Trad. Mary de Camargo N. Lafer. São Paulo: Iluminuras, 1996.
- HORNBLOWER, Simon; SPAWFORTH, Antony; EIDINOW, Esther. **Oxford Classical Dictionary**. Oxford: Oxford University Press, 2003.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- HUME, David. **A arte de escrever ensaio e outros ensaios (morais, políticos e literários)**. Trad. Márcio Suzuki e Pedro Pimenta. São Paulo: Iluminuras, 2011.
- HUME, David. **Tratado da natureza humana**. Trad. Déborah Danowski. São Paulo: UNESP, 2009.
- HUSSERL, Edmund. **Briefwechsel**. Husserliana Dokumente Bd. 3. Dordrecht: Springer, 1994.
- HUSSERL, Edmund. **Ideias para uma Fenomenologia Pura e para uma Filosofia**

**Fenomenológica.** Trad. Márcio Suzuki. São Paulo: Ideias & Letras, 2006.

INWOOD, Michael. **Dicionário Heidegger.** Trad. Luísa Buarque de Holanda. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

JAEGER, Werner. **Paidéia:** a formação do homem grego. Trad. Artur M. Parreira. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

KAHLMAYER-MERTENS, Roberto S. **10 Lições sobre Gadamer.** Petrópolis: Vozes, 2017.

KANT, Immanuel. **Crítica da Faculdade do Juízo.** Trad. Valério Rohden e Antônio Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993.

KANT, Immanuel. **Crítica da Razão Pura.** Trad. Valério Rohden e Udo B. Moosburger. São Paulo: Nova Cultural, 1999a.

KANT, Immanuel. **Antropologia de um ponto de vista pragmático.** Trad. Clélia A. Martins. São Paulo: Iluminuras, 2006.

KANT, Immanuel. **Crítica da Faculdade de Julgar.** Trad. Fernando C. Mattos. Petrópolis: Vozes, 2017.

KUSSLER, L. M. Aspectos da dimensão metafísica na hermenêutica filosófica. *In: Pensando.* Teresina, Vol. 7, n. 13, 2016.

LARGE, Duncan. Nosso Maior Mestre: Nietzsche, Burckhardt e o conceito de cultura. *In: Cadernos Nietzsche.* São Paulo, vol. 9, p. 3-39, 2000.

LAWN, Chris; KEANE, Niall. **The Gadamer Dictionary.** New York: Continuum, 2011.

LINGIS, Alphonso. A vontade de Potência. *In: Educação & Realidade.* Porto Alegre: Vol. 28 (1), p. 11-20, 2003.

MERGULHÃO, Adriano. **Enigma do Tempo: o Problema da Objetividade na Contraposição entre Heidegger e Cassirer.** 2018. Tese (Doutorado em filosofia) – Programa de Pós-graduação em Filosofia, Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), São Paulo, 2018.

NABAIS, Nuno. **Metafísica do trágico:** estudos sobre Nietzsche. Lisboa: Relógio d'água, 1997.

NEUBAUER, Vanessa. **A noção de experiência vivencial significativa na hermenêutica de Hans-Georg Gadamer.** 2015. Tese (Doutorado em Filosofia) – Programa de Pós-Graduação em Filosofia, UNISINOS, São Leopoldo, Rio Grande do Sul, 2015.

NIETZSCHE, Friedrich. **Sämtliche Werke.** Kritische Studienausgabe (KSA). Giorgio Colli e Mazzino Montinari (Ed.). Berlin: De Gruyter, 1980.

- NIETZSCHE, Friedrich. A filosofia na época trágica dos gregos. *In: Os pré-socráticos*. Trad. Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: Nova Cultural, 1989.
- NIETZSCHE, Friedrich. **A filosofia na era trágica dos gregos**. Trad. Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre: L&PM, 2017.
- NIETZSCHE, Friedrich. **A Gaia ciência**. Trad. de Paulo César de Souza. São Paulo: Cia. Das Letras, 2001.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Além do bem e do mal: prelúdio a uma filosofia do futuro**. Trad. de Paulo César de Souza. São Paulo: Cia. Das Letras, 2005a.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Assim falou Zaratustra**. Trad. De Mário da Silva. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007b.
- NIETZSCHE, Friedrich. **A visão dionisíaca do mundo**. Trad. Marcos S. P. Fernandes e Maria Cristina S. de Souza. São Paulo: Martins Fontes, 2005b.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Cinco prefácios para cinco livros não escritos**. Trad. Pedro Süssekind. Rio de Janeiro: 7 letras, 2000.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Crepúsculo dos ídolos: ou como se filosofa com o martelo**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Cia. das Letras, 2006a.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Ecce Homo: como alguém se torna o que é**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Cia das Letras, 2008.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da moral: uma polêmica**. Trad. Paulo Cezar de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2006b.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Humano, demasiado humano: um livro para espíritos livres**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Cia. das Letras, 2004.
- NIETZSCHE, Friedrich. **O Anticristo: maldição ao cristianismo**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Cia das Letras, 2007a.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Obras Incompletas**. Tradução e notas de Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: Nova Cultural, 1999a.
- NIETZSCHE, Friedrich. Schopenhauer como Educador. *In* NIETZSCHE, Friedrich. **Obras Incompletas**. Tradução e notas de Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: Nova Cultural, 1999b.
- NIETZSCHE, Friedrich. **O nascimento da tragédia: ou helenismo e pessimismo**. Trad. Jacó Guinsburg. São Paulo: Cia. das Letras, 2003.
- NUNES, Benedito. Heidegger e a poesia. *In: Natureza Humana*, São Paulo, n. 2, v. 1, pp. 103-127, 2000.

- OLIVEIRA, Manfredo A. de. A antropologia na filosofia de Kant. *In: Revista de Ciências Sociais*, Fortaleza, Vol. IX, n. 1 e 2, 1978.
- ONATE, Alberto Marcos. **Entre eu e si**, ou a questão do humano na filosofia de Nietzsche. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2003.
- ONATE, Alberto Marcos. O Lugar do Transcendental. *Revista de Filosofia Aurora*, Curitiba, v. 19, n. 24, p. 131-145, 2007.
- PALMER, Richard. **Hermenêutica**. Trad. Maria Luísa R. Ferreira. Lisboa: Edições 70, 1986.
- PASCAL, Blaise. **Pensamentos**. Trad. Olívia Bauduh. São Paulo: Nova Cultural, 2005.
- PLATÃO. Sofista. *In: PLATÃO, Diálogos*. Trad. José C. de Souza, Jorge Paleikat e João C. da Costa. São Paulo: Nova Cultural, 1991.
- PLATÃO. O Banquete. *In: PLATÃO, Diálogos*. Trad. José C. de Souza, Jorge Paleikat e João C. da Costa. São Paulo: Nova Cultural, 1991b.
- PLATÃO. **A República**. Trad. Enrico Corvisieri. São Paulo: Nova Cultural, 1997.
- PLATÃO. **As leis**. Trad. Edson Bini. Bauru: Edipro, 1999.
- PRÉ-SOCRÁTICOS. **Os pré-socráticos**. Trad. Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: Nova Cultural, 1989.
- REIS, Róbson Ramos. Heidegger, a transcendência como jogo. *In: Práxis Filosófica*. Santiago de Cali, p. 341-353, 1999.
- REIS, Róbson Ramos. “A besta desamarrada...”. *Revista Natureza humana*, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 265-282, dez. 1999b.
- RODRIGUES, Fernando. **Heidegger e a metafísica do Dasein (1927-1930)**: uma interpretação à luz dos conceitos de liberdade, vínculo e jogo da vida. 2014. Tese (Doutorado em Filosofia) – Departamento de Filosofia, UNICAMP, São Paulo, 2014.
- ROHDEN, Luiz. **Hermenêutica filosófica**. São Leopoldo: UNISINOS, 2005.
- ROHDEN, Luiz e OESTREICH, Danton. Verdade e moralidade na leitura de Gadamer da *Crítica do Juízo*. *In: Pensando - Revista de Filosofia*. Teresina, vol. 7, n. 13, p. 23-47, 2016.
- ROHDEN, Valério. O sentido do termo *Gemüt* em Kant. *In: Analytica*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 61-75, 1993.
- RUIZ, Castor M. M. B. **La mimesis humana**: la condición paradójica de la acción imitativa. Saarbrücken: Omni Scriptum, 2016.
- SAFRANSKI, Rüdiger. **Romantismo**: uma questão alemã. Trad. Rita Rios. São Paulo: Estação Liberdade, 2010.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem**: numa série de cartas. Trad. Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2017.

SCHOPENHAUER, Arthur. **O mundo como vontade e como representação**. Trad. Jair Barboza. São Paulo: UNESP, 2005.

SCHOPENHAUER, Arthur. **As dores do mundo**. Trad. José Souza de Oliveira. São Paulo: Edipro, 2019.

SCHUCK, José Fernando. Vontade e dionisíaco em *O nascimento da tragédia* de Nietzsche. 2010. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Departamento de Filosofia, Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Toledo, Paraná, 2010.

SCHUCK, José Fernando. Da poesia à filosofia: uma contribuição através da noção de jogo em Heidegger e Huizinga. *In: Kínesis*, Vol. XI, nº 27. Marília - SP, 2019, p.60-75.

SEPP, Hans Rainer. Prefácio. *In: FINK, Eugen. Presentificação e imagem*. Trad. Anna Luiza Coli. Londrina: EDUEL, 2019. (Versão Kindle)

SEPP, H. R. Pobreza de ser. A tradução de Eugen Fink das Elegias de Duíno em Reflexão Filosófica. *In: Phenomenology, Humanities and Sciences*, Curitiba, v. 1, n. 3, p. 484-490, 2020.

SLOTERDIJK, Peter. **Has de Cambiar tu Vida**: sobre antropotécnica. Trad. Pedro Madrigal. Valencia: Pre-Textos, 2012.

SLOTERDIJK, Peter. **Venir al mundo, venir al lenguaje**. *Lecciones de Frankfurt*. Trad. Germán Cano. Valencia: Pre-textos, 2006.

SÖRBOM, Göran. The Classical Concept of Mimesis. *In: SMITH, Paul; WILDE, Carolyn (Ed.) A companion to Art Theory*. California: Blackwell, 2002.

SPARIOSU, Mihai. **Dionysus Reborn**: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse. Ithaca: Cornell University Press, 1989.

SÜSSEKIND, Pedro. Schiller e os Gregos. *In: Kriterion*. Belo Horizonte, n. 112, p. 243-259, 2005.

SUZUKI, Márcio. A aposta na filosofia. *In: Kriterion*, Belo Horizonte, nº 124, p. 307-330, 2011.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. Trad. José Carlos Bruni. São Paulo: Nova Cultural, 1999.