



Henrique Lott\*

## RESUMO

Este artigo propõe uma análise a partir de questões conceituais relacionadas com a arte, a religião e o jogo, tendo como referencial teórico a hermenêutica filosófica desenvolvida pelo pensador alemão Hans-Georg Gadamer. O texto está subdividido em quatro partes distintas. Na primeira parte elaboramos uma reflexão concernente à representação no culto religioso e nas obras de arte. Na segunda analisamos a questão da mimesis — um conceito filosófico da estética clássica — e o jogo de aparência que esta desempenha no âmbito da arte. Na terceira tratamos a respeito do jogo como dimensão que possibilita um horizonte de autocompreensão para a fé religiosa. Na parte final discorremos sobre o belo na arte e na religião através da perspectiva dinâmica do jogo. As reflexões desenvolvidas aqui seguem duas noções que são fundamentais para a hermenêutica gadameriana, a saber, a experiência de arte e a experiência religiosa.

**Palavras-chave:** Jogo. Experiência de arte. Experiência religiosa. Gadamer.

## The game of art as religious expression in Hans-Georg Gadamer

## ABSTRACT

This article aims to present an analysis departing from conceptual issues concerning art, religion and game playing, keeping sight of theoretical references such as the philosophical hermeneutics as developed by German thinker Hans-Georg Gadamer. The text comes divided in four different parts. In the first, a reflection has been elaborated on the representation involved in religious cults and artworks alike. In the second part, the notion of mimesis is analysed — a philosophical concept out of classical aesthetics — and the game of appearance it performs in the sphere of art. The third part focuses on game-playing as a dimension which enables for an horizon of self-understanding for religious faith. The fourth and last part deals with the matter of beauty in both art and religion through the dynamic perspective of the game. The reflections developed in this paper derive from a couple of notions which are fundamental to the gadamerian hermeneutics — namely the experience of art and the religious experience.

**Keywords:** Game. Art experience. Religious experience. Gadamer.

\*Graduado em Filosofia (2004), nas modalidades Licenciatura e Bacharelado, pelo Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CES). Mestre (2007) e Doutor (2013) em Ciência da Religião pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), tendo feito seu estágio doutoral (2012) na modalidade Recherches Doctorales Libres, junto à École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS) de Paris, na França, com a bolsa sanduíche da Capes. Pós-Doutor em Ciências da Religião pela Pontifícia Universidade de Minas Gerais (PUC Minas), tendo realizado seu estágio com a bolsa do Programa Nacional de Pós-doutorado da Capes. Suas linhas de pesquisas estão relacionadas mais diretamente com a filosofia da religião, a filosofia política e a modernidade. E-mail: henlott@yahoo.com.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9346-7042>. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3835314784122476>.

## Introdução

A reflexão proposta neste texto está relacionada com a noção de jogo e tem como objetivo mostrar as plausibilidades que este nos oferece para investigarmos questões filosóficas relacionadas com a religião e com a arte, tal como indicadas pela hermenêutica de Gadamer. É válido ressaltar antes de tudo que a palavra jogo (*Spiel*), na língua alemã, tem um espectro bem mais amplo do que na língua portuguesa, podendo abarcar outras acepções como, por exemplo, executar uma peça musical ou representar e interpretar no teatro e no cinema. O que o pensador alemão propõe é uma explicação ontológica da arte permeada pela noção de jogo. Seu interesse primordial é investigar a essência da obra de arte e seu possível significado hermenêutico. O conceito de jogo é elaborado, nesse caso, como uma dimensão que configura o próprio ser da obra de arte e o seu modo peculiar de estar-no-mundo.

No entendimento do filósofo alemão, o jogo se constitui como um elemento que transcende a racionalidade, mas, ao mesmo tempo, permite que esta permaneça atuando no contexto de representação simbólica daquele que joga ou daquele que assiste (espectador) a um jogo. A seu ver, além de nos ajudar na explicação ontológica da obra de arte, o jogo nos ajuda também no que diz respeito à compreensão de certos aspectos da religião e nos oferece uma possibilidade de percepção que vai além dos limites de nosso esteticismo filosófico. Nesse sentido, é possível constatar que “a relação entre fé e compreensão, vista sob o ponto de vista do jogo, merece uma atenção especial” (GADAMER, 2004, p. 153).

É partindo desta concepção que desenvolveremos nossa análise. Temos como objetivo permear algumas reflexões hermenêuticas acerca do jogo e mediá-las com o que o pensador alemão entende ser a experiência de arte e a experiência religiosa. Para tanto, seguiremos um tipo de análise conceitual que situa a arte em proximidade com as expressões religiosas mais próprias de representações ligadas, por exemplo, ao culto e ao mito. Procuraremos mostrar isso através de exemplos relacionados com as expressões plásticas, sonoras e gestuais. Ressaltaremos aqui o papel do espectador como partícipe desse processo, situando-o no *aberto das possibilidades* que a obra de arte apresenta em seu modo de ser coisa-no-mundo.

## 1 O jogo como *auto-apresentação* no culto religioso e na arte

“Todos os jogos sagrados da arte são apenas reproduções remotas do jogo infinito do mundo, da obra de arte que se forma eternamente.”

Friedrich Schlegel

Uma primeira tarefa que o pensador alemão empreende ao tematizar o jogo é a de libertá-lo do subjetivismo estético de Kant e Schiller.<sup>1</sup> Em contraposição a esse modelo de caráter subjetivista correspondente ao esteticismo filosófico — que perdura até hoje — Gadamer propõe o seu modelo da *experiência de arte*. A seus olhos, tal modelo oferece uma mudança substancial de perspectiva para o estudo das ciências humanas. No seu entendimento, “as ciências humanas não são compreendidas em sua peculiaridade, quando nos orientamos pelo ‘conceito de método da ciência moderna’” (FIGAL, 2007, p. 16).

A dinâmica do jogo é uma boa estratégia interpretativa para escaparmos da metodologia científica. Não é difícil constatar que o jogo marca presença em toda e qualquer cultura, pois sua estrutura antecede a todas elas e traz em sua própria natureza uma ancestralidade abissal em relação a todo ser humano. Isso ocorre pelo fato de o jogo ser pré-racional e se encontrar também como base de toda forma de expressão, seja ela relacionada com a religião, com o mito, com a arte, com a política ou com o direito. Podemos dizer que o jogo existe no mundo antes da raça humana e, sendo assim, habita a realidade há muito mais tempo que nós, ou seja, já se encontra antes na natureza animal.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> O subjetivismo estético em Kant (2002, p. 47-54) está geralmente relacionado com o juízo acerca do belo e traz um caráter particular de subjetividade que se identifica com o que este filósofo entende ser um juízo universal e subjetivo. Em Schiller, tal subjetivismo é um pouco menos otimista do que em Kant. Apesar de se inspirar na estética kantiana, Schiller (2002, p. 19-20) busca um sentido mais concreto que se volta para a construção de uma vida mais harmoniosa para a coletividade. Desse modo, desloca os postulados kantianos para o que entende ser os instintos próprios da natureza humana. Contudo, mantém um forte caráter subjetivista em suas considerações. Sobre a questão do subjetivismo estético em Kant e Schiller é válido conferir Jimenez (2000, p. 117-162); Eagleton (1993, p. 78-90); Duarte (1997, p. 93-134).

<sup>2</sup> Na interpretação de Huizinga (2004, p. 3), a origem do jogo é anterior à própria cultura humana. Em seu modo de ver, “a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral do jogo”, pois, no seu entendimento, é possível constatar que “os animais brincam” e nesse sentido jogam “tal como os homens”.

Diante de tais constatações, nosso autor considera que o *jogo da arte* não pode ser reduzido à nossa consciência estética.<sup>3</sup> A seu ver, o mais indicado é procurar apreendê-lo a partir da experiência de arte. Isso quer dizer que: “Quando falamos de jogo no contexto da experiência de arte não nos referimos ao comportamento, nem ao estado de ânimo daquele que cria ou daquele que desfruta do jogo e muito menos à liberdade de uma subjetividade que atua no jogo, mas ao modo de ser da própria obra de arte” (GADAMER, 2013, p. 154).

A hermenêutica gadameriana vai reivindicar a partir desse modo de ser uma *seriedade sagrada* para o jogo, mesmo que este se insira num lugar imaginário e que suspenda, por assim dizer, a realidade do mundo criando um espaço fictício dentro de um conjunto de regras. Conhecendo um pouco dessa natureza do jogo e tomando-o como princípio de condução, somos colocados na posição de um *espectador que participa*, que faz parte, que está em relação com algo representado. Sob este ponto de vista, o jogo tem a prerrogativa de ser sujeito em relação àqueles que o jogam. Desse modo, “o sujeito do jogo não são os jogadores. Eles simplesmente ganham representação através dos que jogam o jogo” (GADAMER, 2013, p. 155).

A apresentação (*Darstellung*), tal como se dá no jogo, implica reciprocidade da parte de quem joga (ator) com a parte de quem assiste (espectador). E, no entender do filósofo alemão, na medida em que se reproduz através dos atores, a obra de arte, em seu modo de ser como jogo, permite ao espectador uma autêntica experiência de arte. Contudo, é preciso que esta experiência advenha do contato direto com própria obra, e não da subjetividade de nosso suposto esteticismo filosófico. Nesse sentido, Gadamer tem como proposta uma nova concepção de “autonomia estética” (GUTIÉRREZ-POZO, 2018, p. 37). Em sua avaliação, quem faz verdadeiramente uma experiência de arte *se transforma* porque se encontra diante da alteridade radical da obra. Com isso, “o ‘sujeito’ da experiência de arte, o que fica e permanece, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a própria obra de arte” (GADAMER, 2013, p. 155).

Este ponto de vista nos ajuda na compreensão da religião, especialmente se tomarmos como exemplo os jogos referentes às encenações dos cultos religiosos.

---

<sup>3</sup> Na avaliação de Gutiérrez-Pozo (2018, p. 35), “a arte só tem relevância estética para Gadamer quando é libertada da estética”.

Em geral, os cultos se configuram como jogos de apresentações, e é em torno de um espaço sagrado que se desenvolve a cena das significações que são apresentadas pelos protagonistas (HUIZINGA, 2004, p. 12). Essas encenações podem ser observadas nos diversos cultos, pois eles são potencialmente uma auto-apresentação. Sob esse ponto de vista, são como as obras de arte em seu modo de ser como jogo. O pensador alemão utiliza o “conceito de ‘jogo’ para assegurar fenomenologicamente (...) a autonomia radical da obra de arte, encarada como ‘auto-apresentação’ (*Selbstdarstellung*)” (STANGUENNEC, 2007, p. 321, tradução nossa).

Vejamos como se desdobra a compreensão desses procedimentos no caso da apresentação no culto. Como já indicamos, o caráter de espetáculo que acompanha os cultos religiosos configura um jogo no qual a situação acontece na interação entre jogadores (atores) e espectadores. Cria-se, assim, uma abertura através do fenômeno lúdico para que alguém faça uma experiência a partir do que se apresenta e se adquire em sentido figurado. O jogo torna-se, nesse caso, categoria de *mediação* de uma realidade que transcende aos participantes, revelando-se, por sua vez, no seu modo de ser como uma obra de arte. Sendo assim, quando

os jogadores [atores] representam seus papéis, os espectadores participam igualmente da realização do jogo. Há dois modos pelos quais podemos compreender esta ideia. Primeiramente, os espectadores se perdem no jogo como os jogadores [atores]. Eles entram na realidade do mundo do jogo. Mas, principalmente, os espectadores são indispensáveis porque os atores do teatro [representam] seu papel em vista dos espectadores (SZETO, 2018, p. 5, tradução nossa).

Todavia, além disso, nosso autor adverte que é preciso querer e escolher jogar, mas para que isso ocorra verdadeiramente o jogador tem que ser capaz de suspender a si mesmo ao fazer sua escolha. A representação, sob esse prisma, se dá na dinâmica de um movimento em que a *escolha* permanece, mas se mantém dentro do movimento do jogo. Entretanto, isso não deve ser visto somente como uma limitação, pois a abertura se preserva naquilo que é representado. Segundo Gadamer (2013, p. 164), isso se dá plenamente no culto, pois “por mais fechado em si mesmo que seja o mundo representado no espetáculo cútico ou profano, está como que aberto para o lado do espectador”. Tal abertura é o que pode nos

proporcionar toda e qualquer relação com esse ser que representa a si mesmo, seja ele divino ou profano, na medida em que atua em nós (espectadores) tal como num jogo.

O jogo, dentro desta perspectiva, pode ser para o espectador um modo de acesso a essa coisa-no-mundo que se auto-apresenta. Tomando-o nesse sentido, este se mantém como uma espécie de conexão que se manifesta num ir e vir que nos engloba. Mas, somente no caso de haver uma relação atenta e comprometidamente interessada é que teremos uma aproximação efetiva a essa coisa-no-mundo. Em outras palavras, temos que nos estabelecer como jogadores. É isto que configura a seriedade do jogo, é preciso levá-lo a sério e segui-lo em suas regras. Contudo, devemos sempre arriscar, e é precisamente nisso que reside o sentido de jogar. Desse modo, aquele que “joga imerge no jogo. Jogar, tal como Gadamer o compreende, é imiscuir-se na mobilidade peculiar que o jogo é enquanto tal” (FIGAL, 2007, p. 96).

Com o tema do jogo e o seu significado hermenêutico, indicamos, através da apresentação do mesmo, um tipo de acesso que se situa na própria natureza estrutural do jogo. Como já dissemos, essa reflexão filosófica é parte da busca de Gadamer por uma ontologia da obra de arte, mas nela reside também uma *práxis hermenêutica* que toma como mediação a explicação. Tal explicação comporta, por seu turno, um fundo religioso que é inerente à própria arte. Sendo assim, os desdobramentos compreensivos aqui propostos situam-se não mais em uma consciência estética, mas na abertura que o jogo nos oferece para compreendermos o papel da representação na experiência de arte e na experiência religiosa, abrindo, assim, caminhos reflexivos para a filosofia e para a teologia. No entendimento do filósofo alemão, no ato de compreensão “se dá um momento de desprendimento de si mesmo que merece a atenção também da hermenêutica teológica e que deveria ser investigado sob o fio condutor da estrutura do jogo” (GADAMER, 2004, p. 151).

Encontramos nesse modelo de compreensão uma explicação em que a apresentação no culto e no teatro adquire uma conceituação própria no sentido de manter uma parte permeável que pode nos revelar o interior da coisa apresentada. Aqui nosso autor nos chama a atenção para as peculiaridades que se mantêm na abertura desses dois tipos de jogos. Diga-se de passagem, a seu ver, é bem diferente dos jogos infantis o que se representa no culto e no teatro. Mas onde



reside a diferença mais substancial nesse caso? Tal diferença se dá através de um movimento ordenado onde o ato de representar não é um mero representar, mas sempre se destina a outrem. No caso dos jogos infantis, “a criança não joga senão para ela mesma e só representa a si mesma nos objetos do jogo” (SZETO, 2018, p. 5, tradução nossa).<sup>4</sup>

O jogo se caracteriza, segundo o pensador alemão, por manter-se numa *unidade fechada*, como que a quatro paredes. Todavia, no caso do espetáculo cúltico ou teatral, o jogo encontra uma abertura sem perder essa unidade. Desse modo, “o espaço fechado do mundo do jogo deixa cair aqui uma parede. O jogo cultural e o jogo teatral não representam evidentemente do mesmo modo e no sentido que representa a criança que joga” (GADAMER, 2013, p. 162-163). Essa quarta parede é o que nos permite consumir o aberto da representação (*Spiel*). Contudo, a condição de unidade e fechamento do jogo não se ausenta, ou seja, a quarta parede continua a existir e esta é fundamental para o jogo da arte porque mantém, por sua vez, a abertura para o lado do espectador.

A peculiaridade do culto e do teatro difere também dos jogos competitivos que, mesmo tendo espectadores, não se joga exclusivamente para eles, pois o que mais importa é vencer a competição. No caso da atividade do teatro, e mais ainda no culto religioso, sempre se leva o representar para aqueles que assistem. Com isso, o espectador é partícipe no processo, pois o jogo se produz para ele. Assim também

é o caso sobretudo da procissão, que faz parte da atividade cúltica e é mais do que um espetáculo, pois de acordo com seu sentido próprio abrange toda a comunidade de um culto. E, no entanto, o ato cúltico é uma verdadeira representação para a comunidade, assim como o espetáculo teatral é um processo lúdico que, por sua natureza, exige a presença do espectador (GADAMER, 2013, p. 163).

Desse modo, o jogo convoca a quem o assiste para uma *participação interior*. Esta é também a forma como a arte se comunica a nós, e nela podemos constatar uma identidade hermenêutica que nos mostra a sua unidade. A arte é, nesse caso, um *movimento vivo* que interage conosco. Nesse sentido, podemos dizer que tem vida própria naquilo que comunica. Entretanto, não se restringe a ser uma simples

<sup>4</sup> Em nosso entendimento essa afirmação não deixa de ser controversa, pois basta pensarmos que a criança solicita quase sempre a atenção de alguém, em outras palavras, quer ser observada.

comunicação, pois exige do observador uma forma de participação que deve ir além de um olhar atento. Aos olhos do filósofo alemão, no jogo da arte reside algo que vem de uma vitalidade religiosa que permeia a sua forma de apresentação.

No que concerne a essa observação, é possível dizer, *mutatis mutandis*, que arte e religião se situam quase no mesmo compasso e permitem uma sintonia de contexto. Para ilustrar isso, destacamos um pano de fundo de compreensão no qual Gadamer (1985, p. 40) considera uma grande proximidade entre

a dança do culto [e a] celebração do culto tomada como representação. E que quase não há um passo que leve daí à representação em si, por exemplo, ao teatro, que surgiu desse contexto de culto como sua representação. Ou às artes plásticas, cuja função decorativa e expressiva procede no todo de um contexto vital religioso.

Esse contexto religioso da representação perpassa, por conseguinte, o contexto da obra de arte que, tal como um culto, se insere no âmbito social ao convocar e se dirigir a toda comunidade. A unidade desse modo de representar que ocorre no jogo se apresenta como um espetáculo que ultrapassa os jogadores (atores) e também ao espectador enquanto indivíduo. Sob este ponto de vista, o que se representa como Deus nas religiões monoteístas ou no mito grego e o que se desenvolve nesses acontecimentos culturais e artísticos, permite-nos uma participação na totalidade de sentidos que esses eventos nos proporcionam em ato. Assim, fazemos a experiência como participantes naquilo que a representação configura como algo de si mesma. Nesse caso,

a representação de Deus no culto, a representação do mito no jogo não são, portanto, jogos apenas no sentido de que os jogadores participantes, por assim dizer, se perdem no jogo representativo, encontrando nisso, intensificada, sua autorrepresentação, mas ultrapassam a si mesmos representando uma totalidade de sentido para o espectador (GADAMER, 2013, p. 163).

No âmbito dessa interpretação, o desenrolar proveniente da representação do jogo envolve os participantes na consumação de um movimento que é múltiplo e, ao mesmo tempo, é articulado como unidade. Todavia, o jogo só se revela quando nos dispomos e nos colocamos em ato como espectadores que assistem e, assim, co-representam. Como já destacamos, a filosofia hermenêutica se apropria desse tipo



de acesso para superar o modelo de nosso esteticismo filosófico, promovendo, assim, “el divorcio estético/positivista entre arte y verdad” (GUTIÉRREZ-POZO, 2018, p. 39). Para tanto, nos propõe incorporar uma mediação mais orgânica com o ser da obra de arte, jogando o seu jogo. O objetivo do filósofo alemão, como já dissemos, é claramente “defender a experiência da arte contra sua redução a uma ‘consciência estética’ que não é mais outra coisa senão a vivência de uma qualidade especificamente estética, que é tão diversa da coisa estabelecida na obra, quanto das ‘condições de acesso’ mundanas da respectiva obra” (FIGAL, 2007, p. 97).

## 2 *Mimesis* e transformação: a *aparência* da verdade no jogo da arte

Veremos agora os aspectos figurativos que residem no jogo da arte e algumas de suas expressões na religião, na filosofia e na teologia. Lançaremos mão inicialmente do conceito de *mimesis*, uma categoria da estética clássica que define a arte como imitação. Nossa análise se volta nesse momento em direção às palavras, aos gestos e aos sons como expressões que podem atingir o seu grau máximo de espetáculo. Isso ocorre na medida em que se busca imprimir um sentido figurado à realidade. A gestualidade, a plasticidade e a sonoridade se unem no todo do espetáculo para formar uma imagem. No entanto, aquele que imita não o faz por completo, visto que, “quem imita tem de deixar algo fora ou realçar algo” (GADAMER, 2013, p. 171).

Esse imitar, que é característico da arte, encontra-se radicado em bases que se fundam numa relação originária de conteúdo religioso, pois se refere à própria noção de *imitação do divino*. Tal compreensão se dá especialmente na concepção da estética clássica e suas teorias que, por seu turno, consideram a arte como *mimesis*. Assim, “também a antiga teoria da arte, que propõe o conceito de *mimesis*, da ‘imitação’, como a base de todas as artes, partiu aqui claramente do jogo que, como dança, é a representação do divino” (GADAMER, 2013, p. 168). Nesse caso, é estabelecida uma relação identificada como *mímica originária* que acompanha os movimentos e a forma do divino ao tentar expressá-lo de modo figurado.

A *mimesis* é uma espécie de conhecimento que busca enxergar a realidade em seu conjunto. Contudo, sua forma de conhecer mais elevada se dá como

reconhecimento e, como tal, é capaz de abarcar a própria vida.<sup>5</sup> Nesse sentido, “é a produção e a recepção da representação que fazem conhecer a norma pela qual a transcendência é inteiramente apreendida na imanência da obra” (STANGUENNEC, 2007, p. 327, tradução nossa). A *mimesis* deve ter força de transformação e de modificação para transferir-se numa nova configuração (*Gebild*). Tal como na experiência da arte ou da religião, “a transformação em configuração significa que aquilo que era antes, não é mais” (GADAMER, 2013, p. 166). Desse modo funciona o jogo em suas potencialidades figurativas, dele emerge para nós o próprio ser da obra de arte que poderá ser levado à vida, mostrando, assim, seu lado trágico ou cômico.

A forma de apresentar tudo isso se exerce através da *mimesis*, mas para que esta aconteça em plenitude é necessário que adquira uma qualidade que transcenda à imitação pura e simples. Em outros termos, a imitação, ao se colocar em ato, deve resgatar uma mímica originária, tal como a que se encontra no culto religioso. Desse modo, nos apresenta uma experiência religiosa permeada pela experiência estética e pela experiência de arte. Partindo desse princípio,

no es necesario, por lo tanto, referir artificialmente el concepto de mimesis, al que da expresión esta experiencia ‘estética’, a una situación originaria en la que todas las artes todavía estuvieran, en cierto modo, juntas; quiero decir, a la representación ritual en el culto religioso por medio de la palabra, el sonido, la imagen y el gesto. Lo mímico es y será una relación originaria en la que no sucede tanto una imitación como, más bien, una transformación. Es, como la he llamado en otro contexto y con consciente artificiosidad, la no-distinción estética lo que constituye la experiencia del arte (GADAMER, 1998, p. 128).

O ato de imitar, sob o prisma da experiência de arte, não é somente imitação *stricto sensu*, mas transformação, e alcançará sua completude na medida em que mais e mais o seu *aparecer* estiver em consonância com o que é verdadeiro, isto é, com aquilo que é a própria realidade. Conhecer o ser-que-está-aí é o que pretende essa mímica, não de modo enfeitado, mas como uma experiência na qual se encontra o que se deseja e o que se teme, o futuro indefinido que gera expectativas

<sup>5</sup> Segundo Gadamer (2013, p. 167), “mesmo Platão, o mais radical crítico da categoria ontológica da arte que a história da filosofia conhece, fala em ocasiões sem distinguir a comédia e a tragédia da vida com as do palco”.

e possibilidades de que algo esperado possa tornar-se real. Para o pensador alemão,

a obra de arte vem sempre revelar a essência de alguma coisa. (...) É o que conduz Gadamer a associar a obra de arte a uma pretensão de *conhecimento da verdade*: a obra de arte me faz conhecer ou, melhor, reconhecer uma realidade que permanecia inacessível sem essa revelação ontológica, epifânica, preenchida pela obra e sua superabundância de luminosidade [*Lichtzuwachs*’, poderíamos dizer] (GRONDIN, 2007, p. 92, tradução nossa).

Na noção de verdade da arte, tal como na religião, a transformação no verdadeiro equivale a ver o conjunto da realidade expresso através de uma forma transfigurada que revela a verdade do ser, ou seja, revela aquilo que é e está além da palavra. Revela, por assim dizer, a “palavra redentora que irá fazer com que se volte a ser o que se era, mas ela mesma é a salvação e o retorno ao verdadeiro ser” (GADAMER, 2013, p. 167). Ou seja, resulta na autêntica expressão do ser da coisa que se joga.

Na interpretação de nosso autor, experimentamos uma certa perda de identidade ao jogar, pois somos transferidos para uma outra realidade na qual se encontra um outro mundo, que é o mundo do jogo. Nesse caso, “o auto-esquecimento característico do jogador também deve se mostrar agora igualmente para o espectador” (FIGAL, 2007, p. 96). Observamos isso na tradição mítica através da noção do aparecer da verdade que encontra seu *habitat* na arte, sobretudo na poesia. Essa verdade da arte implicará um conhecimento religioso e trará questões para a filosofia, como também para a teologia, que pretende encontrar nisso um sentido último.<sup>6</sup>

A antiguidade grega nos oferece uma perspectiva de compreensão a esse respeito, e temos essa expressão de modo nítido na doutrina platônica da *anamnesis*.<sup>7</sup> Platão, ao pretender mostrar a verdade do ser, cria uma concepção mítica como um jogo do conhecimento. Para isso, ele segue o caminho da dialética,

<sup>6</sup> Cabe-nos destacar aqui que no entendimento de Gadamer (1998, p. 111) a poesia grega antiga abriga em seus primórdios conteúdos explícitos de verdade religiosa que, por sua vez, serviram como meio de instrução para toda a estética clássica,

<sup>7</sup> A teoria da *anamnesis* (ἀνάμνησις) de Platão está relacionada com a transmigração da alma, ou seja, com o processo das reencarnações. Aí reside, segundo Platão, a possibilidade do conhecimento. A alma quando habita o mundo espiritual ou Mundo das Ideias, pode ver e contemplar a realidade verdadeira e, quando esta precipita no mundo material, tem a capacidade de recordar as imagens que viu no mundo espiritual. Sobre a *anamnesis* em Platão, cf. *Mênon*, 80 e-81.

que encontra na linguagem aquilo que poderá se tornar uma imagem do ser e, assim, uma *mimesis* mais elevada em direção ao divino, unindo religião e poesia de um modo lúdico e indissolúvel com a filosofia e a teologia. Nesse contexto,

la unidad indisoluble del discurso religioso y poético se muestra, no en última instancia, en que incluso la crítica de esta tradición religiosa por la filosofía griega sigue siendo, en su sentido último, teología. Si Platón, por un lado, sabe configurar sus mitos con especial maestría a partir de una barroca mezcla de motivos religiosos tradicionales y conceptos filosóficos, conserva también, por otro, algo que es característico de toda la tradición: mezclar lo verdadero y lo falso, ser a la vez mensaje de lo más alto y libertad del juego (GADAMER, 1998, p. 139).

Através dessa liberdade do jogo podemos perfazer o caminho que nos leva da arte à religião e da filosofia à teologia. O que o autor ressalta nessa tradição é especialmente que conhecimento é reconhecimento, e justamente nesse ponto que a *mimesis* encontra o seu valor de representação e reflete um conhecimento que não é meramente uma figuração, mas abriga um conteúdo liberto de sua aparente causalidade. Ademais, tal conteúdo reflete a verdade através de um modelo originário que ganha configuração na idealidade da linguagem. Sendo assim,

a verdade em questão quando falamos de universalidade é a verdade proposicional. Essas são verdades que só são transmitidas pela linguagem, seja uma linguagem natural, seja uma linguagem formal. Dito simplesmente, é um “jogo de palavras” no qual devemos entrar para que a verdade seja possível. E nós acreditamos nesse jogo cada vez que falamos, pensando que as palavras significam alguma coisa de semelhante para nós e para nosso interlocutor (SZETO, 2018, p. 8, tradução nossa).

A imagem artística, que se constrói pela linguagem de seus personagens, pretende ser colocada além do casual. Tal imagem deve mostrar em sua essência aquilo que está acima do contingente e, por conseguinte, deve estar livre das amarras da materialidade do mundo. Sob este ponto de vista, a idealidade figurada ultrapassa o mero imitar para atingir a essência do modelo original que está, por assim dizer, além da matéria. A *mimesis* pode mostrar-se, desse modo, como aparência da verdade e, com efeito, comportar o caráter de um tipo de conhecimento que é reconhecimento. Com esse proceder, a imitação é capaz de confirmar uma verdade válida e não apenas uma reprodução figurativa, pois seu representar traduz um sentido de elevação. E, além disso, traduz

aquilo que é representado, o conhecido processo da tradição mitológica, através da representação será elevado também à sua verdade válida. Tendo em vista o conhecimento do verdadeiro, o ser da representação é mais do que o ser da matéria representada, o Aquiles de Homero é mais do que seu modelo originário (GADAMER, 2013, p. 170).

Nota-se novamente que o pensador alemão recusa a compreensão objetivista da autoconsciência estética que, a seus olhos, é uma consequência da subjetividade moderna, que em geral anula a obra com sua pretensão de esgotá-la de forma crítica. O que, certamente, resulta no malogro e no afastamento do ser-da-obra. No seu entender, é preciso mudar o modelo de autoconsciência que utilizamos comumente e nos abirmos para outro modo de pensar. Esse outro modo não adviria mais das teorias estéticas da tradição filosófica, mas sim da experiência religiosa. Sendo assim, “o autêntico conceito de autocompreensão, o único aplicável a todos estes casos, não deve ser pensado a partir do modelo da autoconsciência, mas a partir da experiência religiosa” (GADAMER, 2004, p. 93). Essa *experiência limite* entre o humano e o divino é transformadora, pois revela um grau de alteridade na existência daquele que faz a experiência e, como na experiência de arte, reconfigura-se ao colocar-se em jogo.

A arte, ao buscar sua expressão em uma mímica originária, adquire uma aparência de verdade em relação ao modelo que imita, no entanto, não se trata de uma cópia e sim de uma aparência verdadeira, isto é, de um mostrar algo concreto. Também não se restringe a ser uma imitação de caráter naturalista, sua força imagética maior reside em sua capacidade de abstrair-se das contingências. Nessa concepção, “aparência verdadeira (...) es la conformación del arte” (GADAMER, 1998, p. 134). Sob esse ponto de vista, podemos considerar que “el arte es para Gadamer el modelo de ese encuentro/experiencia, de esa verdad hermenéutica (GUTIÉRREZ-POZO, 2018, p. 39).

A *mimesis* abriga assim uma função de conhecimento, pois quer fazer ver a essência e se mostra para o espectador como num jogo de representações. Todavia, segundo nosso autor, o conceito de *mimesis* foi prejudicado por sua vinculação com a estética moderna e acabou sendo formatado dentro de uma concepção nominalista que modelou o perfil da consciência estética até o século XX. A maior dificuldade dessa forma de conhecer é que ela não se divide de si e, em

decorrência disso, não atinge o âmago da experiência humana em suas expressões culturais.

O conceito de *mimesis*, no âmbito dessa perspectiva de pensar estético, apreende a obra de arte somente objetificando-a, mas, com esse procedimento, *vela* a compreensão da obra que, por sua vez, lhe escapa ao entendimento. É preciso considerar que “a obra de arte é um mundo em si ou, mais precisamente, uma imagem analógica ou metafórica do mundo” (STANGUENNEC, 2007, p. 322, tradução nossa). A arte como *mimesis* traz em si sua própria verdade e com isso o seu próprio ser, é como uma imagem religiosa que, em seu ato como imagem no culto, representa para uma comunidade uma verdade religiosa. Desse modo,

uma consciência estética não pode mais achar que somente a distinção estética, que quer dar autonomia ao objeto estético, atinja o verdadeiro sentido da imagem cültica ou da cerimônia religiosa. Ninguém poderá imaginar que a execução da ação cültica seja algo inessencial para a verdade religiosa. A mesma coisa e de maneira semelhante vale para o espetáculo teatral em si e para o que é enquanto poesia (GADAMER, 2013, p. 172).

Como vimos, o filósofo alemão vai buscar na tradição grega e na religião uma reparação do conceito de *mimesis*, e mostra-nos que a arte não é uma fórmula vazia a ser preenchida estritamente com aquilo que representa. Ao contrário, o ser próprio da obra de arte se expressa em ato juntamente com quem a observa. Com esse entendimento, nosso autor aproxima a experiência de arte e a experiência religiosa através do conceito de jogo. A *mimesis* se resguarda então da contingência por apresentar uma essência “imitada e encarnada na obra” (STANGUENNEC, 2007, p. 328, tradução nossa).

Desse modo, a imitação acontece em forma materializada, como imagem que se expressa plasticamente ou através de sons, gestos e palavras, isto é, precisa ser executada para que exista. Sendo assim, “é só na execução que encontramos a obra ela mesma — o mais claro exemplo é o da música — assim como no culto encontra-se a divindade. Fica claro aqui o ganho metodológico que se obtém partindo-se do conceito de jogo” (GADAMER, 2013, p. 172).

A *mimesis*, em seu modo de ser enquanto transformação exerce, através da linguagem, um jogo de *aparência da verdade*. Para que se possa



compreender a arte como conhecimento e, antes disso ainda, para atribuir à *mimesis* em geral uma “função cognitiva”, não é preciso reconduzir o conhecimento que está aí em questão à auto-apresentação de uma essência. Ao contrário, este conhecimento reside muito mais na essência da própria apresentação. Por meio de toda apresentação de uma coisa, essa coisa é conhecida e se torna cognoscível em um aspecto determinado (FIGAL, 2007, p. 98).

É desse modo que se configura a essência da *mimesis* no *jogo da arte*, mostrando a imagem de uma realidade mais profunda e perene como uma palavra que, ao ser proferida, pode nos levar de volta ao nosso próprio interior e se dirigir à nossa “palavra interior, a palavra do coração e sua relação com a *intelligentia*” (GADAMER, 2002, p. 611).<sup>8</sup> Encontramos aqui um ponto crucial para uma tomada de posição que distingue e mostra o jogo e o proveito que podemos tirar dele como espectadores. Esse procedimento é validado pela hermenêutica filosófica especialmente no trato que esta apresenta com relação às *coisas do espírito*.

No jogo da arte encontramos uma unidade na verdade, um tipo de conhecimento próprio que se nos revela através da experiência de arte. A palavra poética e sua encenação no culto ou no teatro adquire uma configuração duplicada que toma, por assim dizer, a forma de uma *dupla mimesis* que pode ser reconhecida e diferenciada na relação entre poeta e ator. É sob esse prisma

que o ator representa e o espectador reconhece [que se dão] as configurações e a ação, elas mesmas, como foram formuladas pelo poeta. Temos aqui uma *dupla mimesis*: o poeta representa e o ator representa. Mas justamente essa dupla *mimesis* é *una*: Aquilo que ganha existência numa e na outra é a mesma coisa. (...) À dupla distinção entre obra literária e sua matéria e obra literária e a execução, corresponde uma dupla não distinção, tida como unidade da verdade, que se reconhece no jogo da arte (GADAMER, 2013, p. 173-174).

<sup>8</sup> “A palavra interior, na medida em que expressa o pensar, reproduz ao mesmo tempo a finitude da nossa compreensão discursiva.” (Gadamer, 2002, p. 614). O filósofo alemão se vale aqui do pensamento de Santo Agostinho para elaborar essa noção de “palavra interior”. Agostinho propunha um procedimento hermenêutico em que procurava compreender as passagens obscuras da Bíblia confrontando-as com as passagens claras. Em geral, procurava iluminar as passagens ambíguas do Antigo Testamento, através de passagens claras do Novo Testamento. Quando este procedimento não se mostrava plenamente satisfatório, o bispo de Hipona propunha então que recorrêssemos ao *verbum interium* (verbo interior) que, por sua vez, seguia a linguagem do coração. Dizia ele que “a palavra é o que dizemos no coração: que não é nem grego, nem latim, nem qualquer outra língua” (*De trinitate*, XV, cap. X, 19). Sobre essa e outras concepções hermenêuticas em Agostinho, bem como sua influência no pensamento de Gadamer, cf. Grondin (2001, p. 70-81).

Na interpretação de nosso autor, a verdade (*aletheia*) se desvela ao espectador participante do jogo da arte. É nessa perspectiva que podemos aproximar nossa compreensão com a religião, tomando-a em sua expressão como referência à verdade, uma verdade que a hermenêutica busca nas camadas subjacentes da obra. Como escreve o filósofo alemão: “sempre que alguém se esforça por compreender — por exemplo, a Escritura Sagrada ou os clássicos — está operando, indiretamente, uma referência à verdade que está oculta no texto e que deve chegar à luz” (GADAMER, 2002, p. 290).

### 3 O jogo como autocompreensão da fé

No entendimento de Gadamer, a hermenêutica filosófica identifica uma dinâmica no jogo que abre a possibilidade para uma autocompreensão da fé. A seu ver, o jogo evoca um tipo de liberdade que nos ajuda a demarcar os limites da ciência moderna e revela, por assim dizer, um novo modo de compreensão.

O problema da consciência filosófica surge muito cedo e nasce da relação entre filosofia e mito na Grécia antiga. Contudo, ao que parece, o mito permanece intacto em sua vivência própria e mantém a mesma liberdade de espírito que sempre teve, ou seja, não se limita ao destrinchar crítico da racionalidade filosófica. Desse modo, podemos considerar que existe na narrativa mítica uma importante contribuição que emerge do âmago do espírito humano. O mito grego descreve uma realidade viva que instiga a filosofia a buscar um entendimento sobre a relação entre mito e *logos* que se cristalizou especialmente no período clássico (JAEGER, 2001, p. 33). Em decorrência disso, houve uma aproximação que implicou a “reconciliação secular entre a tradição religiosa e o pensamento filosófico, sobretudo [o] platônico” (GADAMER, 2004, p. 251-252). Na concepção do pensador alemão, existe no contexto filosófico da antiguidade algo que é bem mais complexo do que os postulados da filosofia iluminista puderam supor, quando reduziram o pensamento grego a um caminho que vai do mito ao *logos* e que implica como consequência o “desencantamento de mundo”.

Em verdade, os gregos revelam algo bem mais profundo do que esse *olhar desencantado* atinge. Compreender essa antiguidade como uma passagem necessária do mito ao *logos* é, aos olhos de nosso autor, um preconceito moderno.

A partir desse esclarecimento, é possível mostrar que, “no fundo, a relação de um teólogo cristão com a tradição bíblica não é muito diferente da relação de um grego com seus mitos” (GADAMER, 2004, p. 152). No âmbito dessa tradição teológica, travou-se uma grande luta contra as premissas do iluminismo, sobretudo no que concerne ao estudo bíblico. É pelo chamado da fé e pelo exercício da palavra através do querigma, que o teólogo deve inspirar sua tese anti-iluminista. O preconceito moderno caracteriza a Sagrada Escritura como um texto mítico. Contra isso, a teologia cristã vai partir de um *pressuposto interno da fé*. Assim,

a autocompreensão da fé determina-se pelo fato de que, vista teologicamente, a fé não constitui uma possibilidade do homem, mas um ato da misericórdia de Deus que sobrevém ao crente. É difícil, contudo, manter essa visão teológica e essa experiência religiosa na autocompreensão interna do homem, enquanto essa estiver sob o domínio da ciência moderna e de sua metodologia (GADAMER, 2004, p. 155).

Podemos assinalar um caminho reflexivo para essas questões através das noções de liberdade e auto-esquecimento implicadas no jogo. O preconceito moderno se alimenta de uma pretensão epistemológica universalista, entretanto, a sua metodologia o leva a uma autocompreensão que se torna em verdade uma autopossessão. As noções de liberdade e de auto-esquecimento do jogo encontram, ao contrário, uma *compreensão elevada*, pois permitem ao sujeito a liberdade de elevar-se sobre si e assim exercitar o seu auto-esquecimento. Nesse sentido, “a consciência daquele que está jogando encontra-se num equilíbrio indistinguível entre fé e falta de fé”. A autocompreensão se dá tanto no âmbito do si mesmo, quanto no âmbito da fé. Não existe, nesse caso, a posse do si, e sim um movimento que acontece mediante uma subjetividade lúdica. Desse modo, “o que entra em jogo já não depende de si mesmo, mas é dominado por essa relação chamada jogo” (GADAMER, 2004, p. 154-155).

A tradição teológica nos oferece um conceito de autocompreensão fundamentado na palavra em que o que abriga o sentido último é a palavra Deus. Eis o que é para essa tradição o axioma maior para toda e qualquer compreensão. A capacidade humana para a palavra e para o diálogo se dá num espaço comum e comporta um jogo de linguagem que é inerente a todos. Na autocompreensão da tradição teológico-cristã, a palavra adquire um sentido sobre-humano, ou seja, “o si

mesmo que nós mesmos somos não possui a si mesmo” (GADAMER, 2004, p. 156). É justamente esta despossessão de si que implica a liberdade e o auto-esquecimento do jogo e, nesse caso, a palavra como diálogo que nos percorre como linguagem, encontra, na palavra Deus, toda e qualquer possibilidade de compreensão.

Tal como na experiência de arte, também na experiência religiosa vivenciamos uma *transformação*. Uma autocompreensão no âmbito da fé significa um nascer de novo, é uma experiência do extraordinário que aponta para o inefável e assim nos transforma. É justamente “isso que diz o teólogo: que a fé é o extraordinário evento em que nasce um novo homem” (GADAMER, 2004, p. 155). Como já foi indicado acima, encontramos na tradição teológico-cristã o primado da palavra no qual Deus é a própria palavra em seu *sentido último*. Segundo o pensador alemão, essa é a primeira noção que fundamenta o conceito de autocompreensão no Ocidente. Trata-se de um conceito formulado pela teologia. Mas o que o jogo tem a ver com isso? O que podemos dizer é que tem a ver com uma alternância viva, com um momento em que se alcançará uma forma de compreender da fé que se dá especialmente no âmbito do diálogo e da palavra.<sup>9</sup> Desse modo:

o conceito de autocompreensão tem um cunho originalmente teológico. Está relacionado com o fato de que nós próprios não nos compreendemos a não ser diante de Deus. Deus, porém, é a palavra. Desde os primórdios, a palavra de Deus e o mistério da Trindade. Sobretudo Agostinho descreveu em muitas variantes o mistério sobre-humano da Trindade a partir da palavra e do diálogo, e de como este se dá entre os seres humanos. Ora, a palavra e o diálogo têm em si um momento de jogo (GADAMER, 2004, p. 156).

Esse momento do jogo é o que nos mostra a linguagem e seus usos, por exemplo, nas conversas em que cada um exerce a sua própria linguagem numa continuidade da conversação e o que vem à fala no diálogo, isto é, aquilo que pode ser comunicado um com o outro por um entendimento mútuo. A alternância do jogo

<sup>9</sup> Destacamos nossa opinião aqui em convergência com Benincasa (1970, p. 312). Segundo este autor, “i due fenomeni fondamentali che sono determinanti per l’ermeneutica di Gadamer, sono quello del gioco (das Spiel) e quello del dialogo (das Gespräch). Seguendo la descrizione che Gadamer fa dello Spiel (giuoco), noi potremo cogliere il giusto punto di avvio del suo pensiero, tanto più che Gadamer stesso cerca di rendere comprensibile per mezzo di questo fenomeno una delle forme più elevate del comprendere, vale a dire quella della fede”.

no diálogo pode ser aplicada aos textos. Para nosso autor, na Escritura Sagrada o papel do anúncio da palavra pode ser visto como um jogo. Nesse caso, “também na compreensão do anúncio conservado na Sagrada Escritura. A vida da tradição e principalmente a do anúncio consiste nesse jogo da compreensão” (GADAMER, 2004, p. 157).

Aquele que lida com os textos exerce uma espécie de linguagem do intérprete e esta acontece como num diálogo em que o dar e o receber fazem parte de uma unidade essencial com o falar. Desse modo, o acolhimento interior da palavra se revela no jogo que o intérprete estabelece com o texto, aí ele encontra suas respostas. É na própria linguagem que ele exerce, que o texto lhe vem à fala. Para o filósofo alemão, é através desse *falar interno* que o anúncio no evangelho encontra um fazer pleno da palavra consigo mesma. Assim, é na linguagem do próprio intérprete que o texto é compreendido. O que podemos observar é que

isso se aplica perfeitamente ao texto do anúncio evangélico, uma vez que este só pode ser compreendido verdadeiramente quando aparece como o que diz a si mesmo. É só na pregação que a compreensão e interpretação do texto alcança sua realidade plena. O que está a serviço imediato do anúncio não é o comentário explicativo nem o trabalho exegético do teólogo, mas a pregação. E isso porque a pregação não se limita a transmitir a compreensão do que diz a Sagrada Escritura à comunidade, mas deve ela mesma testemunhá-la (GADAMER, 2004, p. 158).

No âmbito dessa concepção, a fala se realiza em nós e encontra por suas palavras algo que está além da autocompreensão, algo que não é suficiente por si mesmo, especialmente se tomado como método de interpretação. É preciso, por conseguinte, o testemunho da palavra, e uma vez que ela já se encontra no evangelho como palavra mediadora, é possível dizer que se realiza plenamente em nós. Contudo, é necessário “acolher a pregação como chamado que se dirige a todos”. Portanto, uma autocompreensão não pode oferecer nesse caso critérios para a interpretação, visto que:

se o que ocorre ali é uma autocompreensão, trata-se então de uma autocompreensão muito paradoxal, para não dizer negativa, onde nos vemos chamados à conversão. De certo, essa autocompreensão não estabelece um critério para a interpretação teológica do Novo Testamento. Além do mais, os próprios textos do Novo Testamento já são interpretações da mensagem salvífica e mediadores da boa-nova sem nenhuma pretensão de ser compreendidos em si mesmos (GADAMER, 2004, p. 158).

A compreensão nasce desse movimento lúdico do diálogo. Nesse sentido, a compreensão é um jogo que nos torna livres da autopossessão e nos permite exercitar nosso auto-esquecimento. A palavra se dá, nesse caso, como um anúncio que se encarna do mesmo modo que a palavra do poeta, revelando, por sua vez, um tipo de experiência que, como tal, “testemunha por si mesmo o que anuncia” (GADAMER, 2002, p. 705). Sob esse pondo de vista, podemos considerar que o que é “lido não nos interpela, ele não exige nada; não estamos menos livres para a leitura do que para a sua interrupção. A escrita é a linguagem fora da voz; ela é o exterior, aquilo que é subtraído ao que quer dizer e ao que quer ser ouvido. Deste modo, ela é a ‘pura’ palavra” (FIGAL, 2007, p. 288).

Aos olhos do filósofo alemão, essa mesma qualidade de testemunho e anúncio reside também na pregação da palavra, e aí encontramos as mediações que nos são possíveis contemplar no Evangelho. É desse modo que as palavras brotam e assim se apresentam sempre de modo renovado, comunicando-se por si mesmas como se fossem parte do conjunto de uma grande poesia. Sob esse ponto de vista “o anúncio do Evangelho fala por intermédio de todas essas mediações, de maneira semelhante ao que ocorre com uma lenda que continua a ser transmitida ou a uma tradição mítica, constantemente transformada e renovada pela grande poesia” (GADAMER, 2004, p. 158).

A grande poesia é, na concepção de nosso autor, uma forma identificada com o falar pleno que une a totalidade e a multiplicidade de sentidos. Sua hermenêutica nos mostra que o evento da compreensão encontra-se além daquilo que é metodológico. A seu ver, não podemos reduzir as palavras do outro a um objeto. O que nos permite compreender o texto bíblico ou os textos clássicos ou poéticos não é o fruto da autocompreensão, tanto filosófica quanto teológica.

O que Gadamer anuncia é, em nosso entendimento, um *novo modo de compreender* que resgata a experiência religiosa e a experiência estética no trato com as ciências do espírito e que, por sua vez, não se fia pelo método epistêmico ou estético-filosófico. A seu ver, “comprender el arte como *ποίησις* o producción supone arrancarlo del horizonte estético para alojarlo en el ámbito ontológico” (GUTIÉRREZ-POZO, 2018, p. 44). Uma das formas que a hermenêutica nos mostra este novo modo de compreender reside na proposta de superação de qualquer suposto axioma que pretenda encontrar a verdade através de um método. Com isso, o



pensador alemão rechaça qualquer espécie de dogmatismo filosófico ou teológico. Sua crítica aos modelos do preconceito moderno ou da autoconsciência não deixa margem para qualquer espaço hermenêutico vazio. Somos do parecer que uma de suas principais alternativas é justamente a que nos detivemos nesse tópico, qual seja, aquela que propõe o auto-esquecimento e a liberdade do jogo como uma possibilidade de autocompreensão da fé.

#### 4 O belo como arte e religião na perspectiva do jogo

Para finalizar nossa reflexão neste artigo, destacamos agora alguns elementos conectados com a religiosidade da arte grega, com a concepção imagética da arte cristã e, por fim, com a arte contemporânea, especialmente no que diz respeito aos cânones da representação religiosa. Para essas três abordagens conceituais adotaremos a perspectiva do jogo e sua relação com a experiência do belo. Seguiremos as indicações gadamerianas que postulam a possibilidade de utilizarmos a hermenêutica para a compreensão do conceito de jogo, relacionando-o diretamente com a experiência do belo (GADAMER, 2004, p. 158).

Uma das formas fundamentais da arte no Ocidente advém de uma espécie de narrativa em imagens. Esse tipo de narrativa se concretizou na Igreja por seu intuito em tornar a mensagem bíblica acessível a um maior número possível de pessoas. As artes plásticas se justificaram nesse contexto por sua tarefa de servir a essa narrativa. Foi preciso transmitir a mensagem cristã para uma população que, em sua maioria, era iletrada e viveu predominantemente na segunda metade do primeiro milênio de nossa era. Essa narrativa em imagens adveio de uma necessidade da Igreja em propagar a palavra bíblica e, para isso, teve de produzir uma “bíblia para os pobres que não [sabiam] ler nem conheciam o latim” (GADAMER, 1985, p. 13).<sup>10</sup> A arte recebe, com isso, um conteúdo específico que lhe dá *nova legitimação*.

O que nosso autor pretende mostrar é que essa *decisão* da Igreja delineou o perfil de toda a arte no Ocidente até o século XIX. Nesse contexto, a arte cristã por

---

<sup>10</sup> Gadamer situa esse momento com mais ênfase naquilo que considera ser uma “evolução tardia da Igreja Cristã do primeiro milênio, principalmente no 6º ou 7º séculos. Naquela época, a igreja encontrou uma nova significação para a linguagem formal dos artistas plásticos e mais tarde também para as formas de expressão da poesia e da arte narrativa que trouxe à arte uma nova legitimação.” (1985, p. 12).

si só justificaria a arte ocidental. Em sua opinião, isso se reflete em toda nossa formação e vai configurar a noção que apreendemos de autoconsciência. Sendo assim,

na consciência de nossa formação, vivemos amplamente dos frutos dessa decisão, isto é, da grande história cristã na idade média e da renovação humanitária da arte grega e romana, uma linguagem formal coletiva para os conteúdos de nossa autoconsciência até os dias dos fins do século XVIII, até a grande transformação social, política e religiosa com que teve início o século XIX (GADAMER, 1985, p. 12).

Esse longo percurso foi permeado de um modo ou de outro por certa narrativa em imagens que preponderou em toda história da arte. Houve, porém, uma ruptura radical na arte do século XX, que foi capaz de dissolver em grande medida o vínculo que tem como base a representação dessa longa tradição religiosa, uma vez que, “na época contemporânea a arte não nos dá mais a pensar ‘Deus e o divino’. É o contrário eminentemente o caso para os antigos gregos” (STANGUENNEC, 2007, p. 333, tradução nossa). A arte contemporânea renegou ainda o que durante milênios se firmou em nossa cultura: a figuração. Na tentativa de compreender este acontecimento, o pensador alemão foi buscar uma nova legitimação para interpretarmos o fenômeno da arte, partindo de uma matriz de compreensão religiosa e apresentando-nos o jogo livre que transcorre entre representação artística e fruidor (GADAMER, 1985, p. 36).

Em geral, no jogo de apresentação em que a estética filosófica se detém, a arte é comumente associada pela filosofia à ideia de belo. Na antiguidade, o belo está relacionado com o cosmos e identifica-se com um ideal de ordenação que os antigos filósofos gregos desenvolveram a partir de suas observações da natureza. Nesse sentido, o belo é *aquilo que aparece* e assim se revela como uma certa ordem do céu (GADAMER, 1985, p. 26).<sup>11</sup> Essa elaboração conserva na noção grega de belo uma regularidade em sua *aparência*, regularidade que nos envolve e se estabelece como uma experiência vivida que é expressa por nossas próprias limitações como seres finitos. O mito platônico narrado no *Fedro* traduz exemplarmente a ideia de belo do legado grego. Nessa concepção, “graças ao belo,

<sup>11</sup> Segundo Gadamer (1985, p. 26), “o conceito de belo chega-nos hoje em empregos múltiplos, nos quais sobrevive algo do sentido antigo e finalmente grego da palavra belo (καλόν). Nós também relacionamos com o conceito de ‘belo’, ainda circunstancialmente, que algo é reconhecido publicamente através do uso e costume: que, como dizemos, sabe fazer-se ver e que é determinado pela aparência.”

é possível, com o tempo, lembrar-se de novo do mundo verdadeiro” (GADAMER, 1985, p. 28).

No caminho dessa reflexão encontramos o diálogo com a tradição como uma alternativa para o jogo hermenêutico, do qual destacamos a noção de *passado da arte* para apontarmos uma diferenciação de configuração entre a arte cristã e a arte grega.<sup>12</sup> Na interpretação de Gadamer (1985, p. 15),

no mundo grego, tratava-se do fenômeno do divino na escultura e no templo que, à luz meridional, integrava-se abertamente com a paisagem, jamais fechando-se aos eternos poderes da natureza; era na grande escultura que o divino era representado, visualizando-se na configuração dos homens e na figura dos homens.

A situação se altera em relação à arte cristã, pois essa forma de expressão não é mais possível: o divino se retira da arte, que agora carece justificar-se, uma vez que a divindade se situa além e, assim, não cabe em nenhuma arte, tal como cabia na escultura grega. Contudo,

é no prolongamento dessas indicações que a questão do sagrado na arte deve ser colocada no contexto atual. (...) [O] “sagrado” não é exatamente o “divino”: dizer que a arte não exprime mais imediatamente o divino não significa por si mesmo que não exprime mais nada do sagrado. O divino não é senão a modalidade religiosa e metafísica do sagrado, e em uma época, a nossa, em que a arte está sem dúvida “desdivinizada”, mas não “dessacralizada” (STANGUENNEC, 2007, p. 333-334, tradução nossa).

O que é fundamental ter em conta no destaque que fazemos é que:

com o cristianismo e sua nova visão em profundidade do deus no além, já não é mais possível uma expressão adequada da própria verdade, na linguagem formal artística e na linguagem imagética da fala poética. [Na] obra de arte não é mais o divino propriamente dito que nós veneramos. O caráter de passado da arte apresenta uma tese que inclui o fato de que, com o fim da antiguidade, a arte tem que se apresentar como que necessitando de uma justificativa (GADAMER, 1985, p. 15-16).

Tal ideia percorre a arte cristã até o século XIX. Entretanto, desde a Renascença a arte ganha uma autonomia de representação que não ocorreu no

---

<sup>12</sup> A noção de *passado da arte* é extraída da filosofia de Hegel. Gadamer (1985, p. 11-7) vai mostrar a perspicácia dessa lógica hegeliana para compreender a arte, contudo, apresenta-nos os limites dessa reflexão no que diz respeito à arte contemporânea. Não obstante, nosso autor considera que “*l’Estetica* di Hegel rappresenta il primo progetto fondamentale di una storia dell’arte.” (GADAMER, s. d., p. 168).

medieval. Por exemplo, a perspectiva e a humanização dos modelos deslocam a pintura do plano bidimensional para o tridimensional. Todavia, esta continuou a servir preponderantemente aos temas religiosos, só que os critérios da avaliação se mantêm agora sob o signo das belas artes. Uma beleza que passa a ser instituída por padrões estéticos e não mais religiosos. Contudo, essa arte se mantém a serviço da religião. Segundo Gadamer (1985, p. 16), foi “pela igreja cristã e [pela] fusão humanista com a tradição antiga, ao correr dos séculos, [que se apresentou de] maneira grandiosa [o] que chamamos arte cristã.”

Todo esse processo pode ser contemplado na história da arte. A partir desse legado encontramos uma elaboração extremamente perspicaz na estética hegeliana e sua reflexão sobre o *passado da arte*. Entretanto, tal compreensão encontra seus limites no que diz respeito à arte do século XX, que deixa de acolher os cânones dessa religião formativa e nutre-se de uma liberdade de expressão que não existia até então. Houve, assim, uma “cisão entre arte e religião formativa” (GADAMER, 1985, p. 17). Em virtude disso, cria-se uma espécie de *silêncio da imagem* que passa a ser traduzido como uma visão interior que se expressa como se fosse uma “música para os olhos” (GADAMER, 1998, p. 240).

Antes desse advento, toda a história da arte no Ocidente não se identificava somente como arte, porquanto havia sempre uma justificativa que vinha de instâncias diversas nas quais a arte se punha a serviço. Era preciso um sentido de elevação para justificá-la. Assim: “L’intera, ampia storia dell’arte è una storia dell’arte che non si sa come arte. Essa è collocata in un contesto di vita religiosa, o profana, o politico-sociale, a cui offre ornamento, e bellezza, ed un più alto grado di esistenza” (GADAMER, s. d., p. 169).

Mas a partir do século XX esse modelo perde a vigência e, com ele, toda a noção de belo que predominava no contexto da arte — agora o feio pode ser belo e com isso cria-se um problema hermenêutico, visto que a arte torna-se incompreensível sob o ponto de vista do modelo apresentado acima, sobretudo, a arte não-figurativa. Aqui se encontra o limite do idealismo hegeliano, cuja historicidade é o produto de seu próprio tempo. Segundo Gadamer (1985, p. 15), Hegel “não sabia, o que nós sabemos se olhamos para trás, que então começara o século historicizante, e não previa que no século XX a audaz auto-libertação dos

laços históricos do século XIX tornaria verdadeiro, num outro sentido, audacioso este, que toda arte de até então aparecesse como algo passado.”

A pretensão de um estatuto científico para a arte esbarra hoje com uma dificuldade de interpretação que não ocorrera nos séculos anteriores. A revolução da imagem plasma no quadro moderno uma nova realidade, uma realidade interior que é representada na pintura contemporânea. A ruptura com os padrões da tradição suscita novas questões para a filosofia e para a crítica de arte. Desse modo, “há um novo agente social na pretensão do artista moderno” (GADAMER, 1985, p. 21). Surge, com isso, uma nova mentalidade que cria por si e traz a pretensão de exercer toda liberdade no *ato criador*, almejando ser uma arte pura. Em decorrência desse acontecimento,

o campo da crítica de arte que se ocupa disso cintila oscilante entre a verificação “científica” e um sentido de qualidade, insubstituível por qualquer cientificação, que determina o juízo. A “crítica”, ou seja, a distinção entre o belo e o menos belo não é propriamente um juízo póstero, nem de uma submissão científica do “belo” a conceitos, nem de uma aquilatação comparativa da qualidade: é a experiência do belo ele mesmo (GADAMER, 1985, p. 32).

Tal experiência não segue mais os cânones de outrora. Em outros termos, no caso especial da pintura contemporânea, o que se pode observar é uma cisão radical com o passado que, por sua vez, adquire uma *postura reflexiva* (GADAMER, 1998, p. 229) até então inédita no contexto da história da arte. O que se verá a partir de então é uma ruptura progressiva com a pintura do passado. Contudo, toda ruptura resguarda em certa medida alguns princípios constitutivos de seu processo. E, em nosso entendimento, é valendo-se dessa concepção que o filósofo alemão utiliza-se em parte de conceitos religiosos para compreender a arte atual. A seus olhos, as obras de arte conservam de certo modo uma relação com as ideias de sagrado e profano que exercem uma expressão relativa na arte e que, por seu turno, são válidas tanto para as obras de arte religiosa como para quaisquer outras. Como escreve Gadamer (2002, p. 243), “afinal de contas, toda obra de arte possui algo que se rebela contra a profanação”.

A situação da pintura abstrata é de fato problemática no âmbito compreensivo da hermenêutica filosófica. Vejamos, por exemplo, o caso específico da pintura de Mondrian. Certamente que não é mais possível enquadrar esse tipo de pintura no

mesmo modelo de expressão do religioso, tal como o modelo que foi desenvolvido pela arte do passado em sintonia com nossa cultura religiosa. Todavia, é possível constatar que algo do passado permanece. Se, por um lado, a pintura abstrata e reflexiva de Mondrian encontra uma liberdade de expressão que suprime quase todo o passado da arte, pois não se presta mais a ilustrar qualquer tema figurativo, religioso ou político, por outro lado, a própria reflexividade advinda de sua arte se volta para questões que comportam uma noção de cosmos que se pauta pela ideia reflexiva de uma certa ordem geométrica do universo (GADAMER, 1998, p. 229). A nosso ver, guardando as devidas proporções, essa postura reflexiva do pintor holandês nos faz lembrar da metafísica grega, sobretudo a de Platão.

## Conclusão

A chamada para vivenciarmos a *experiência de arte* é patente na proposta de Gadamer. Todavia, a impressão que temos é que ele nos coloca conceitualmente em um estágio propedêutico, ou seja, ele indica somente que o salto compreensivo deve se dar diante da obra de arte. Nesse sentido, cada um terá que fazer a experiência por si mesmo, isso implica que não há fórmulas e muito menos garantias de validade para qualquer experiência possível. O pensador alemão não nos insere em um circuito fechado, mesmo porque, a nosso ver, podemos considerar que as obras de arte não se esgotam em nenhum procedimento hermenêutico. Isso quer dizer que as obras de arte são mais extensas do que qualquer experiência que possamos fazer com elas.

No entanto, a hermenêutica gadameriana nos aleta que não devemos nos comportar como um *mero espectador*. Por isso, temos que jogar, pois quem “contempla una pintura busca la distancia justa en la que ésta emerge correctamente” (GADAMER, 1998, p. 297). Somos do parecer que esse tipo de procedimento serve para qualquer obra de arte. Se de uma parte não devemos ser um mero espectador, de outra o jogo não deve ser um mero jogo, é preciso que ele se torne para nós uma intermediação total, mas, para isso, faz-se necessário a tomada de consciência ante nossos preconceitos, precisamos saber que é a partir deles que agimos e reagimos. Talvez possamos assim nos reconhecer como se



estivéssemos em frente a um espelho e através da imagem refletida que este nos invoca.

Com o desfecho da trajetória de nossa reflexão neste texto, foi possível chegar ao entendimento de que o filósofo alemão nos indica uma hermenêutica da arte e da religião que recorre a experiências humanas fundamentais e, a seus olhos, uma dessas experiências é exatamente o jogo. Contudo, seu conceito de jogo nos parece ocupar aqui um lugar demasiadamente amplo, um lugar que é capaz de considerar a arte e a religião como um modo de ser que é específico da natureza e do movimento do jogo, sem levar em conta muitas restrições em suas analogias. Desse modo, ele reduz de certa forma a experiência de arte e a experiência religiosa à dinâmica do jogo.

Não obstante, diga-se de passagem, nem de longe desconsideramos o valor que nosso autor confere à experiência de arte e à experiência religiosa como meios eficazes de compreensão. Meios que ele utiliza legitimamente para superar os cânones interpretativos de nossa tradição iluminista que nutre a pretensão de alcançar uma consciência histórica e, por sua vez, um conhecimento de caráter absoluto sobre as coisas do mundo e da cultura. Nesse sentido, o filósofo alemão nos adverte corretamente que é preciso de fato tomar o devido cuidado no que diz respeito à compreensão advinda do esteticismo filosófico que permeia nosso universo cultural e que resguarda, por assim dizer, princípios cientificistas e redutores com relação à arte e à religião.

Sob esse ponto de vista, como já indicamos, é mister considerar e ter em conta que os nossos preconceitos culturais devem ser colocados em jogo para que possamos compreender o sentido mais profundo das obras de arte e das expressões religiosas. Nesse caso, o reconhecimento de tais preconceitos é a própria condição para um passo hermenêutico significativo e para a própria liberdade do sujeito interpretante. Devemos, assim, evitar a crença exagerada na razão e, com isso, estaremos evitando, por conseguinte, a corrupção da razão. Em virtude disso, encontramos assentimento na ideia de que é colocando em jogo e relativizando o poder desse tipo de compreensão que reconheceremos parte de nossas limitações, visto que, como escreve Gadamer (2004, p. 55), “quem não reconhece sua dependência e acredita ser livre, quando na realidade não o é, está vigiando suas próprias algemas”.

Chegamos ao entendimento de que para apreendermos melhor o significado da arte contemporânea e sua dimensão espiritual, é indispensável *romper com nossas expectativas*. Sendo assim, estamos de pleno acordo com o filósofo alemão que propõe colocar em jogo as expressões que se manifestam na experiência religiosa e na experiência com a arte moderna e contemporânea. Desse modo, é possível interagir de alguma maneira com esses discursos artísticos e tomarmos o *choque estético* que a contemporaneidade propõe. Bem diferente é, diga-se de passagem, quando buscamos compreender a arte clássica, cuja produção ainda está arraigada nos cânones da tradição religiosa.

Por fim, perguntamos: como jogar o jogo da arte? O desafio que se coloca em responder a questão é que não é possível compreender as obras de arte em escalas mensuráveis, nem mesmo em sua temporalidade histórica. Compreendemos um pouco como se dá sua produção em certo tempo, mas, quanto ao que é essencial em uma grande obra de arte, permanecemos numa empreitada em aberto que deve ser sempre renovada pelo jogo compreensivo.

## Referências

- AGOSTINHO, Santo. **A Trindade**. São Paulo: Paulus, 1994. (Coleção Patrística – 7).
- BENINCASA, C. La struttura dell'ermeneutica. **La scuola católica**, v. 98, fascículo 4, p. 312-326, 1970.
- DUARTE, Rodrigo (Org.). **O belo autônomo: textos clássicos de estética**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1997.
- EAGLETON, Terry. **A Ideologia da Estética**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1993.
- FIGAL, Günter. **Oposicionalidade: O elemento hermenêutico e a filosofia**. Petrópolis: Vozes, 2007.
- GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa**. Tradução de Celeste Ainda Galeão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- GADAMER, Hans-Georg. **Estética y hermenéutica**. Tradução de Antonio Gómez Ramos. Madri: Tecnos, 1998.

GADAMER, Hans-Georg. **La resposta del pensare, saggi ermeneutici**. Milano: Vita e Pensiero, s.d.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e Método**: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Petrópolis: Vozes, 2002.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e Método I**: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Petrópolis: Vozes, 2013.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e Método II**: complementos e índice. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2004.

GRONDIN, Jean. **Hermenêutica**: introdução à hermenêutica filosófica. São Leopoldo: Unisinos, 2001.

GRONDIN, Jean. L'art comme présentation chez Gadamer. Portée et limites d'un concept. **Études Germaniques**. Aix-en-Provence, n. 246, p. 337-349, 2007/2. Disponível em: <https://www.cairn.info/revue-etudes-germaniques-2007-2-page-337.htm>. Acesso em: 03.fev.2019.

GUTIÉRREZ-POZO, Antonio. El arte como realidade transformada en su verdade. La rehabilitación hermenéutica de la estética en Hans-Georg Gadamer. **Revista Kriterion**. Belo Horizonte, v. 59, n. 139, p. 35-54, abr./2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2004.

JAEGER, Werner. **Paidéia**: A Formação do Homem Grego. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

JIMENEZ, Marc. **O que é estética?** São Leopoldo: Editora Unisinos, 2000.

KANT, Immanuel. **Crítica da Faculdade do Juízo**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

PLATÃO. **Fedro ou da beleza**. Lisboa: Guimarães Editores, 2000.

PLATÃO. **Mênon**. São Paulo: Edições Loyola, 2001.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem numa série de cartas**. São Paulo: Iluminuras, 2002.

STANGUENNEC, André. Le soi et la vérité de l'œuvre d'art selon Hans-Georg Gadamer. **Études Germaniques**. Aix-en-Provence, n. 246, p. 319-336, 2007/2. Disponível em: <https://www.cairn.info/revue-etudes-germaniques-2007-2-page-319.htm>. Acesso em: 03.fev.2019.

SZETO, Man Chun. Le jeu au prisme des sciences humaines et sociales. Le sérieux du jeu: le concept du jeu gadamérien et son rôle dans l'expérience de l'art et de la

vérité. **Revue Transversales du Centre Georges Chevrier – 12.** Dijon, mis en ligne le 30 janvier 2018, p. 1-10. Disponível em: [http://tristan.u-bourgogne.fr/CGC/publications/Transversales/Le\\_jeu\\_au\\_prisme\\_des\\_sciences\\_humaines/MC\\_Szeto.html](http://tristan.u-bourgogne.fr/CGC/publications/Transversales/Le_jeu_au_prisme_des_sciences_humaines/MC_Szeto.html). Acesso em: 04.fev.2019.

Recebido em: 01.10.2021.  
Aprovado em: 31.12.2021.

Received: 01.10.2021.  
Approved: 31.12.2021.