

Campo de jogo e dinâmica existencial: Nos domínios da compreensão com Gadamer

Playing field and existential dynamics: In the domains of understanding with Gadamer

Roberto S. Kahlmeyer-Mertens

Universidade Estadual do Oeste do Paraná¹

RESUMO

O propósito do artigo é abordar o conceito de jogo (*Spiel*) na hermenêutica filosófica de Gadamer, tal como aparece na obra *Verdade e Método*. Questionamos como o jogo, tratado como metáfora, nos permite compreender conceitos genuinamente hermenêuticos como compreensão e interpretação. O objetivo é mostrar o jogo como uma dinâmica existencial quando a questão é compreender e interpretar. Centramo-nos na noção de compreensão e no campo de jogo que a constitui; também, o quanto a interpretação é formada a partir de estruturas de compreensão prévias e de significados historicamente consolidados. O objetivo, por fim, é indicar como seria engendrada a compreensão em um jogo que estabelece tanto o jogador quanto o jogado. Entre nossas metas específicas, cabe apontar que as interpretações nunca são cabais, estando, portanto, sujeitas a revisões de seus significados na própria dinâmica que os fundamenta.

PALAVRAS-CHAVE

Campo de jogo; compreensão; hermenêutica filosófica, *Verdade e Método*, Gadamer

ABSTRACT

The purpose of the article is to address the concept of play (*Spiel*) in Gadamer's philosophical hermeneutics, as it appears in the work *Truth and Method*. We question how the play, treated as a metaphor, allows us to understand genuinely hermeneutic concepts such as understanding and interpretation. The goal is to show the play as an existential dynamic when the issue is understanding and interpreting. We focus on the notion of understanding and the playing field, which constitutes it; also, how much the interpretation is formed from previous understanding structures and historically consolidated meanings. The objective, finally, is to indicate how understanding would be engendered in a play that establishes both the player and the player. Among our specific objectives, it is the task

¹ E-mail: kahlmeyermertens@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8572-8302>

to point out that interpretations are never complete, and are, therefore, subject to revisions of their meanings in the very dynamics that are their foundation.

KEYWORDS

Playing field; understanding; philosophical hermeneutics, *Truth and Method*, Gadamer

INTRODUÇÃO (COM AZO DE PREÂMBULO)

O artigo se ocupa do jogo na hermenêutica filosófica de Hans-Georg Gadamer, questionando como este estaria ligado aos conceitos de compreensão e de interpretação. Em *Verdade e método*, compreensão ocupa posição central na hermenêutica filosófica de Gadamer, sendo ponto do qual se parte para a consideração dos problemas epistemológicos concernentes às ciências humanas e a compreensão é o que mais propriamente nos põe diante do todo da experiência do humano no mundo. É o que Gadamer nos assegura desde as primeiras palavras de seu livro: “O fenômeno da compreensão não apenas atravessa todas as ligações do mundo humano, ele também tem validade auto subsistente no âmbito da ciência [...]” (GADAMER, 1999, p. 1). A um Gadamer empenhado em rastrear os limites da consciência científica em sua atuação orientada por um conceito de método, resguardando com isso a legitimidade de um saber de verdade que resista à submissão ao método da ciência, jogo é o que comparece no âmbito do esforço de apresentar experiências de verdade que fogem aos domínios metódicos da ciência. Mas que modos de experiências de verdade seriam essas seguidas por nosso filósofo? Formas que não se deixam reger pelo modelo científico, como a arte, a história e a linguagem.

A consideração temática do jogo situa-se na primeira parte do livro, na qual o filósofo pretende crítica à estética, intentando formalizar que a verdade da arte entrega-se sempre e apenas na obra de arte e não em teorias científicas sobre a verdade. É possível entrever então a implicação entre o conceito de compreensão e a metáfora do jogo da arte, ainda que essa só se insinue no pano de fundo. Dito isso, nossa tentativa é a de dar relevo ao vínculo entre esses, apropriação que assume que o compreender constitui-se na dinâmica do jogo, do mesmo modo que observamos na arte.

1 DA COMPREENSÃO DE JOGO EM VERDADE E MÉTODO

Em sua obra maior, Gadamer não está interessado em desenvolver algo como uma teoria dos jogos e do lúdico;² não investe em tematização do comportamento de

² Muito dessa parte da obra parece testemunhar o quanto Gadamer teria aprendido no período que esteve ligado à fenomenologia em seus anos de Marburgo, pois, apesar de valer-se de autores como Huizinga e Buytendijk (estes mais próximos de terem desenvolvido teorias do jogo e do lúdico), o modo de proceder de Gadamer ainda é descritivo e analítico. Portanto, a referência a esses dois autores não vem apenas à guisa de apontamento sobre o que Gadamer teria se servido para elaborar sua investigação; antes, indicia que o tema do jogo tem uma história pregressa, esta que encontra nas figuras de Kant e Schiller expressões eloquentes no seio da teoria estética moderna.

quem joga, isto é, não reflete sobre a subjetividade do jogador ou sobre o ato de jogar. Em vez disso, quer pensar o jogo guardando a diferença entre este e o comportamento do jogador. Este trajeto é elaborado nos cinco primeiros capítulos de *Verdade e Método* e, a despeito da penetração de suas análises e acuidade de suas críticas à consciência estética, não pode ser considerado uma reflexão estética, uma vez que seu pensamento não é promovido por um interesse intrínseco a essa disciplina. Tal avaliação se justifica, pois isso parece não ser totalmente claro a leitores que, equivocadamente, insistem na ideia de uma estética gadameriana, posição que aponta a propósitos opostos aos do próprio filósofo nesse momento.

Um tal fenômeno dá-se em virtude de seus próprios desígnios, requerendo seriedade quanto ao que lhe diz respeito. Tal seriedade nada tem a ver com os requisitos de objetividade, metodologicidade e verificabilidade das ciências. Esta é índice de rigor, mas um que subministra o modo de ser do que, nos contextos em que nos movemos, é chamado de *verdade*; assim, a seriedade no jogo é tal que só ela “[...] deixa que jogo seja inteiramente jogo. Quem não leva a sério o jogo é um desmancha-prazeres (*Spielverderber*)”. (GADAMER, 1999, p. 108). A essência do jogo, na medida em que podemos referir-nos a ela nesses termos, nos evidencia que este possui autonomia frente ao sujeito-jogador. De modo que divisamos propriamente uma representação de que quem joga só o faz ao passo em que joga, o que, em outras palavras, equivale a dizer que é o jogo que determina o jogador e não o contrário e, se porventura pudéssemos falar de um “sujeito” do jogo (e da arte), este seria o engendrado no próprio jogo, portanto, o jogo mesmo e não um jogador. Gadamer assim nos diz: “O ‘sujeito’ da experiência da arte (e do jogo), o que fica e perdura, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a obra de arte (jogo) ela mesma”. (GADAMER, 1999, p. 108).

Para assinalar a essência do jogo, Gadamer lança mão de um recurso que acena à largueza significativa do termo e ao trabalho de identificação do que há de unitário nessa polissemia. Isso bem se expressa na letra do pensador:

Considerando o uso da palavra “jogo”, privilegiando o assim chamado significado figurativo, então dá-se assim: falamos do jogo das luzes, do jogo das ondas, do jogo de peças da máquina em um rolamento de bilhas, do jogo conjunto dos membros, do jogo das forças, do jogo dos mosquitos e, até mesmo, do jogo das palavras. (GADAMER, 1999, p. 109).

Aqui, falar em jogo denota, por um lado: movimento, dinâmica, fluxo-refluxo, oscilação, constante repetição, ritmo; por outro: combinação, conjunto, composição, configuração, arranjo... Atentemos, assim, para estas duas denotações, jogo como *movimento* e *composição*, pois o uso delas é previsto para mais tarde. Gadamer enfocará primeiramente a realização do jogo como dinâmica e múltipla variação, indiciando o quanto o jogo não é uma instituição, mas ação que se perfaz naquilo que chama de “vaivém” (*Hin und Her*). Uma caracterização dessa dinâmica temos em passagem emblemática de *Verdade e Método*: Desse modo, “O movimento que o jogo é não tem

objetivo (*Ziel*) no qual termine (*endet*), mas renova-se em constante repetição. O movimento de vaivém é manifestamente tão central para a determinação essencial do jogo que chega a ser indiferente quem ou o que executa esse movimento". (GADAMER, 1999, p. 108). Mas não apenas isso, para ele também: "O movimento do jogo, como tal, é igualmente sem substrato. É o jogo que é jogado (*gespielt*) ou que se dá-em-jogo (*abspielt*) – não há qualquer sujeito que mantenha aquele jogo. O jogo é execução do movimento enquanto tal. (GADAMER, 1999, p. 109). Assim, o jogar da arte é o que se evidencia nessas idas e vindas. Tal determinação se observa no caráter sempre inusitado do jogo, que impossibilita que saibamos antecipadamente o que se dará na sequência e, mesmo, onde o jogo vai dar. Daí, o jogar nunca ser cabal, assim como a obra de arte, cuja experiência também está em jogo, terá sempre sua significação em aberto.

Nas *artes reprodutivas*, representar um papel dramático em uma peça de teatro também é jogo, este seria o *Rolle spielen* de um *Theaterspiel*; tocar piano seria um jogar, precisamente um *Klavier spielen*; a poesia, a música e a dança, em detrimento de sua imaterialidade, também guardariam esse caráter de jogo em sua significação primigênia, é o que nos indica o filósofo retomando as origens da palavra *Spielmann*, referente à atividade do menestrel da Idade Média. Nas *artes plásticas e processuais* não seria diferente, o vaivém do jogo estaria igualmente atuante tanto na atividade de quem cria ao pintar um quadro artístico, quanto daquele que participa como apreciador (aqui vale o que Gadamer diz sobre a suposta subjetividade do jogador. Afinal, também o apreciador é um "co-jogador", e compreende mal a si quem se interpreta como espectador distanciado da obra artística ou desfrutador passivo do prazer estético).

Tal evidência nos mostra que, ao ser jogado, o jogo da arte se apropria do jogador; isso faz com que, envolto no vaivém, o jogador se experimente não mais como sujeito de atos ou juízos que conduziriam o jogo, mas como unidade-em-jogo, como algo que no jogo é conjugado.³ É isso o que se logra no jogo da arte: no autêntico jogar, o jogo é que se joga ou se desenvolve não retendo um sujeito de pensamentos e de atos; neste, a figura subjetiva do jogador se inibe, na medida em que se deixa levar pela dinâmica autônoma do jogo. Tal dinâmica, da mesma maneira que suprime a distância entre o

³ Aos que não alcançaram este fenômeno de apropriação e unidade em uma primeira tomada, é possível ilustrá-los com exemplos em registros audiovisuais, hoje mais acessíveis do que antes. Assim, essas experiências vivas ficam mais apreensíveis nas iniciativas e contra iniciativas da atuação dramática que se dão entre as atrizes Ingrid Bergman e Liv Ullmann na conhecida cena da interpretação do "Prelúdio" (n. 2, op. 28) de F. Chopin ao piano, no filme *Sonata de outono* (do cineasta sueco Ingmar Bergman); é difícil não perceber o quanto o jogo é envolvimento durante a performance do pianista canadense Glenn Gould, ao tocar as *Variações de Goldberg* sobre J. S. Bach, ao ouvir e ver Janis Joplin cantar "Little blue girl", no auditório de Tom Jones em 1969, ou ao assistir a leitura que a poetisa austríaca Ingeborg Bachmann faz de *Ao sol* ("*An die Sonne*") também num programa televisivo; jogo é o que igualmente se identifica quando vemos, mesmo com baixa resolução, Nijinski dançar *A tarde de um fauno* ("*L'après-midi d'un faune*") numa rara película de 1912 ou a cena do documentário *Jackson Pollock 51* (dos diretores Hans Namuth e Paul Falkenberg), na qual se vê o pintor estadunidense em seu ofício; por fim, talvez fosse possível que o leitor mesmo se experimente jogando, caso, ao conferir estas indicações, se disponha à assistência desses registros e se descubra coparticipativamente envolvido nos referidos jogos de arte. Nos exemplos aqui em nota, temos a concreção do seguinte dito de Gadamer: "O jogador experiencia o jogo como uma efetividade que o suplanta". (GADAMER, 1999, p. 109).

jogado e o jogador, inibe a distância entre o a-ser-compreendido e a compreensão, o que nos leva a depreender que o vaivém próprio ao jogo nos coloca em situação ontológica diferente da realidade do sujeito.

2 CAMPO DE JOGO E COMPREENSÃO

O movimento anterior, que nos ofereceu uma compreensão do fenômeno do jogo, nos permite atentar à algumas posições do pensamento gadameriano face ao tradicionalmente estabelecido. Ao afirmar, com vistas ao jogo, que “[...] o autêntico sujeito do jogo, manifestamente, não é a subjetividade daquele que joga além de outros afazeres, mas o jogo ele mesmo” (GADAMER, 1999, p. 109). O primeiro a ser destacado é que a experiência subjetiva que imerge, se enreda e no jogo se mantém dificilmente corresponderia ao que a filosofia moderna concebe, em sentido estrito, por sujeito. Gadamer sabe que a experiência compreensiva não é da índole da subjetividade transcendental, como seria a faculdade do entendimento ou em qualquer outra figura que correspondesse a um sujeito empírico. Assim, compreensão não poderia ser tratada como faculdade, intuição ou qualquer forma ou função intelectual comparável a propriedades ou atributos de uma figura de *Anthrópos*.

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

Ao mostrar que estamos desde uma experiência de existência compreensiva, reforçemos que algo assim não se daria fortuitamente, a ponto de podermos ser compreensivos apenas numa ou noutra ocasião. Em vez disso, compreensão denota um constitutivo fundamental de nossa experiência de ser-aí; isso vale para nossa situação na abertura significativa do mundo, como também para as interpretações que, em seu âmbito, se engendram tanto sobre nossas circunstâncias com referência a nós próprios em meio a estas, interpretações que possuímos de nós mesmos e que, em grande medida, dirigem nossos comportamentos. (HEIDEGGER, 1977, p. 26). Com isso, intentamos ressaltar que, no espaço de jogo descerrado pela existência

compreensiva, tem lugar o desdobramento do compreensivo expresso como interpretação. O interpretar, assim, funda-se num terreno compreensivo, estando mesmo fora de questão cenário diverso do da compreensão para tal processo, isto porque, de acordo com Gadamer, toda e qualquer compreensão e interpretação sempre acontecem em um meio linguístico.

É boa a imagem de Rohden (2002) com a qual ele expressa a maneira com que Gadamer compreende a linguagem: “Vivemos na linguagem como em um elemento, como o peixe na água. No contato em forma de linguagem, e em tudo que chamamos de diálogo, nós procuramos as palavras” (p. 189). Eis um ensejo da compreensão de Gadamer da linguagem e vislumbre de que o modo com que o humano está no mundo é, por excelência, compreensivo, e isso não exclui o linguístico aqui enfocado. (GADAMER, 1999).

3 JOGO DA COMPREENSÃO COMO MOVIMENTO

É nesse mesmo jogo da compreensão que algo semelhante acontece com o “jogador”, já que este sempre se encontra no espaço de jogo submetido à primazia que aquela dinâmica exerce sobre ele, e logrando desse campo a compreensão dos elementos do jogo e, em contrapartida, de sua própria situação de compreensão, i. é., de “compreendedor”. Assim, dizendo com merecida ênfase: é no jogo, sempre desempenhado em seu espaço característico, que se configuram as circunstâncias nas quais as coisas se apresentam com o sentido que especificamente têm; bem como é nessa própria dinâmica que o compreender se dá, inclusive como compreensão de si colhida do jogo.

Sobre a arte, o filósofo nos diz em *Verdade e Método*: “[...] também o que agora é, o apresentado no jogo da arte, é o verdadeiro que fica”. (GADAMER, 1999, p. 111). Julgamos, na especificidade deste contexto, poder apropriar tal dito a respeito da compreensão, assim: compreensão é o que, em seu jogo seria, igualmente o verdadeiro. Ora, este seria outro ponto de convergência entre o compreender e o jogar: o fato de ambos se desenvolverem de modo que, ao se jogar, já estamos jogando; ao compreender, já estamos compreendendo e, ainda, ao interpretar, vemos-nos interpretando. Assim, o compreender, bem como o jogo da arte abordado, é pré-temático; de sorte que, assenhorado pelo jogo, quem compreende (assim como quem joga) não é sujeito de um entendimento, mas um “compreendedor” (jogador) determinado pelo próprio jogo do compreender, visto que: “É o jogo que cativa o jogador, que o envolve no jogo e que o mantém nele”. (GADAMER, 1999, p. 113).

4 O JOGO DA COMPREENSÃO E O JOGO DA INTERPRETAÇÃO

Se antes procuramos evidenciar que o compreender só acontece num meio linguístico, agora necessitamos de um movimento que patenteie o quanto ela é igualmente dependente do histórico. Significa dizer que o jogo da compreensão acontece levando em conta as circunstâncias da história. Desse modo, grifa-se que o compreender nunca é gerado como que do nada, o compreender e o interpretar se apoiam sempre em sentidos preliminares fornecidos pela semântica consolidada nos contextos do mundo histórico que é o nosso e na maneira com que tais significações

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

O papel da significação histórica do a ser-compreendido, no jogo do compreender, pode ser apresentado por meio de um exemplo concreto: por ocasião da organização das obras de Frédéric Chopin (1810-1849), houve casos de serem interpretadas como “Estudos” peças que, posteriormente, seriam melhor discernidas como “Noturnos” (a luz de novos dados sobre a biografia do autor, da aquisição de maior *expertise* sobre seu processo de composição e, mesmo, a partir de critérios que especificam mais categoricamente o que seja um Estudo no panorama da música erudita). A classificação, e até mesmo a ambiguidade intrínseca a tal tarefa, só ocorre porque o que se apresentou como o a-ser-compreendido indica significar certa concretização da vida histórica, nesse caso, uma composição para piano típica do século XIX, isso é parte do que permite que estas peças possam ser depreendidas como a experiência hermenêutica dos Noturnos que são, e até confundidas com Estudos, em uma interpretação imprecisa. Por outro lado, para chegar a acontecer que uma partitura de Chopin fosse interpretada, por hipótese, como uma página de semanário ou um balancete contábil, seria preciso descurar completamente dos condicionantes significativos prévios em questão.

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

No interpretar, portanto, mesmo estes pressupostos condicionadores estariam sujeitos à revisões constantes de sua adequação face ao que se deseja interpretar; do mesmo modo, tudo quanto é composto no jogo da interpretação se vê confrontado, em seu sentido e significação, a outros pressupostos e interpretações sobre o mesmo. Quer

dizer que, nisso que chamamos de revisões dos pressupostos, os elementos condicionantes que nossa compreensão traz, bem como as expectativas que derivam dessas, são permanentemente testadas e, na circularidade característica do processo interpretativo (= círculo hermenêutico), uns pressupostos acabam por ser validados, outros reformulados, outros ainda descartados e novos recrutados sempre em favor da justeza e plausibilidade da interpretação. O que intentamos dar destaque é que a interpretação de uma obra de arte, de um acontecimento histórico, de um texto de filosofia ou do que quer que se dê ao jogo do interpretar depende da observação tanto dos pressupostos hermenêuticos quanto do componente histórico que são peças integrantes do jogo da compreensão.

CONCLUSÕES

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

Trabalhamos ainda empenhados em caracterizar o jogo em seus traços essenciais. Esse esforço resultou em notas indicativas de que todo jogo requer um espaço para sua realização; depois, o jogo mostrou-se como o que se realiza no movimento que lhe é constitutivo, o mesmo que Gadamer denominou “vaivém”. Trabalhamos enfrentando a dificuldade de evidenciar que, no jogo, o jogador é quem imerge em tal dinâmica, sem que seja posicionador de tal movimento. Assim, pudemos considerar, com segura distinção, que o jogador não é sujeito ativo do jogo, mas, se insistirmos em falar de sujeito, a única maneira admissível de fazê-lo seria como *sujeito ao jogo*, quer dizer, submisso e passivo à oscilação da qual ele mesmo extrai sua situação de “jogado” e características. Contudo, em casos assim, como vimos, o jogador é mais um elemento conjugado no jogo do que seu autor.

Depreendemos que na dinâmica de jogo, se inibe a dicotomia entre jogador e jogado; do mesmo modo que se observa a supressão da autorrepresentação de um sujeito em atuação cognitiva em contraposição a um objeto que é jogo ou do jogo. É diante deste fenômeno que recorremos aqui a Gadamer para pensar a compreensão a luz da metáfora do jogo. Assim apresentado, o compreender é o que se dá mediante um lance existencial que descerra o horizonte significativo de um mundo, este que, em nosso trabalho, foi tratado como um espaço de jogo no qual não apenas a existência se exercita, quanto a compreensão, que também seria existencial, tem seu campo. Destarte, como vimos, o compreender é de modo que, realizado num campo de jogo, se conjuga como compreensão dos entes que se lhe apresentam, como compreensão do mundo que é o seu, bem como de si mesmo. Esta tríade bem se expressa na experiência de descerramento a um mundo, na apreensão significativa dos sentidos e significados em tal horizonte, já em lances de jogo e da autoconsciência no jogar.

91

Julgamos poder sustentar, portanto, que o jogo, enquanto metáfora, é próprio a arte e está a serviço da caracterização do compreender e do interpretar. Desse modo, não contemplamos jogo apenas como dinâmica, mas também como *composição*, outra acepção que pudemos determinar para o jogo em nossa leitura. Aqui, o intento foi o de apresentar o papel importante que a compreensão tem na hora de fornecer estruturas prévias que fornecem base hermenêutica para todo interpretar. Assim, é sempre com base em visões, posições e conceptualidades prévias que a interpretação chega a se apropriar significativamente de algo que se ofereça ao interpretar. Como expusemos, interpretar conjuga sempre preconceitos ou, por assim dizer, pressuposições que nos permitem a aproximação do a-ser-interpretado a partir da projeção de expectativas participantes na conformação de qualquer interpretação.

Agora o jogo se evidencia como composição, à medida em que interpretar implica dirigir-se ao a-ser-interpretado buscando combinar aqueles pressupostos com sentidos historicamente consolidados pertencentes a tudo que se dá à interpretação. Como vimos, é nisso que consiste a assim chamada “fusão de horizontes” constituinte do interpretar; pois, em tal amálgama, em jogo estão tanto pressuposições que projetamos quanto os sentidos prevalentes no interpretado.

Da combinação de nossos preconceitos com os sentidos prévios consolidados em todo objeto de interpretação sempre resultam leituras passíveis de serem revistas. Isso nos levou a sustentar que qualquer interpretação é sempre um esboço capaz de ser visto, revisto, corrigido, retocado e isso ocorre na medida em que colocamos nossos pressupostos à prova, tomando por critério a melhor correspondência com o sentido e significação daquilo que é interpretado já sempre em vista da plausibilidade do saldo interpretativo.

Depreendemos que as reavaliações continuadas da interpretação não são apenas verificações do engendrado na fusão entre o linguístico (meio para toda experiência compreensiva) e o histórico (solo significativo consolidado e campo de acontecimentos do possível), mas ocasião para que a experiência hermenêutica possa ser posta em evidência em uma hermenêutica filosófica.

REFERÊNCIAS

- GADAMER, H.-G. Wahrheit und Methode - I, In: *Gesammelte Werke*. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. Bd. 1. Tübingen: Mohr Siebeck, 1999.
- HEIDEGGER, M. Sein und Zeit. In: *Gesamtausgabe*. Abteilung I: Veröffentlichte Schriften 1914-1970. Bd. 2. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, 1977.
- KAHLMAYER-MERTENS, R. S. *10 lições sobre Gadamer*. Petrópolis: Vozes, 2017.
- ROHDEN, L. *Hermenêutica filosófica – Entre a linguagem da experiência e a experiência da linguagem*. São Leopoldo: Unisinos, 2002, p. 189.

Submetido: 13 de outubro de 2023

Aceito: 13 de novembro de 2023