



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

CAMILA FERREIRA DE OLIVEIRA

**O DESPERTAR DO INFINITO NA FINITUDE:
UMA ANÁLISE DA EVOLUÇÃO DA NOÇÃO DE JOGO NA
FILOSOFIA DE EUGEN FINK**

Londrina
2021

CAMILA FERREIRA DE OLIVEIRA

**O DESPERTAR DO INFINITO NA FINITUDE:
UMA ANÁLISE DA EVOLUÇÃO DA NOÇÃO DE JOGO NA
FILOSOFIA DE EUGEN FINK**

Dissertação apresentada ao Departamento de
Filosofia da Universidade Estadual de Londrina,
como requisito parcial à obtenção do título de Mestra
em Filosofia.

Orientador: Prof. Dr. José Fernandes Weber

Co-orientador: Prof. Dr. Giovanni Jan Giubilato

Londrina
2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

- O48 Oliveira, Camila .
O despertar do infinito na finitude : Uma análise da evolução da noção de jogo na filosofia de Eugen Fink / Camila Oliveira. - Londrina, 2021.
90 f.
- Orientador: José Fernandes Weber.
Coorientador: Giovanni Jan Giubilato.
Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Filosofia, 2021.
Inclui bibliografia.
1. Jogo. Mundo. Símbolo. Existência. Eugen Fink. Fenomenologia. - Tese. I. Fernandes Weber, José. II. Jan Giubilato, Giovanni. III. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Filosofia. IV. Título.

CDU 1

CAMILA FERREIRA DE OLIVEIRA

**O DESPERTAR DO INFINITO NA FINITUDE:
UMA ANÁLISE DA EVOLUÇÃO DA NOÇÃO DE JOGO NA
FILOSOFIA DE EUGEN FINK**

Dissertação apresentada ao Departamento de Filosofia da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em Filosofia.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. José Fernandes Weber
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Co-orientador: Prof. Dr. Giovanni Jan Giubilato
Universidade Federal de Lavras – UFLA

Dra. Anna Luiza Andrade Coli
Charles University Prague/Bergische Universität
Wuppertal

Prof. Dr. Eder Soares Santos
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Londrina, 18 de junho de 2021.

Às pessoas que fazem do mundo
uma morada encantada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, em especial à minha mãe e a tudo que pode caber nessa fortaleza de apenas três letras. Ao meu pai, por viver em mim com tamanho amor, mesmo já tendo feito sua travessia. Agradeço aos dois por terem me permitido chegar até aqui.

Ao Daniel, por compartilhar a vida comigo de perto de uma forma tão bela, com todas as dores e as delícias que só o amor nos possibilita viver.

Aos meus orientadores, Weber e Giovanni, sem os quais este trabalho não seria possível.

Ao Weber, agradeço o presente de ter me apresentado à filosofia de Fink em suas aulas conduzidas com paixão e encantamento, e também por ter me apresentado à Anna e ao Giovanni, permitindo que este trabalho fosse feito por tantas mãos. Agradeço sua confiança na minha pesquisa e o incentivo para que pudesse expressar neste texto a minha verdade, aquilo que realmente faz sentido para mim.

Ao Giovanni, agradeço a acolhida à minha pesquisa e a generosidade com a qual dividiu seus conhecimentos sobre Husserl, Fink, fenomenologia e tantas outras questões filosóficas. Agradeço as suas riquíssimas contribuições e por, assim como Weber, ter incentivado que este trabalho dissesse também sobre mim.

À Anna, minha orientadora do coração, agradeço por compartilhar comigo generosamente seus conhecimentos sobre a filosofia de Fink, desde o desenvolvimento da minha monografia na graduação. Agradeço as conversas e a oportunidade de, nesta jornada, poder encontrar uma mulher com a qual pude desabafar e entender a importância de ser filósofa, a importância de se fazer presente numa área do conhecimento que ainda é, majoritariamente, masculina.

Ao Eder, que acompanha meu percurso na filosofia desde a graduação, agradeço as contribuições à minha pesquisa, feitas ainda nas aulas de dissertação do Mestrado e, posteriormente, na minha banca de qualificação.

Ao Claudinei, que aceitou o convite para fazer parte da banca, agradeço as importantes contribuições feitas na ocasião da qualificação.

Às minhas amigas e aos meus amigos, em especial Adalberto, André, Luli, Rogério e Thunay, que acompanharam a minha jornada no Mestrado mais de perto, agradeço a parceria e a oportunidade de compartilhar o palco, a rua e o amor pelo teatro nestes últimos anos.

À Pâmela, por possibilitar que eu me encontre, cada dia mais, com a versão mais potente de mim.

À Yara, que existe de forma encantadora no mundo, agradeço as generosas contribuições, em forma de palavra poética, ao meu trabalho.

À Barbara, que é amiga de longa data, agradeço o cuidado com o refinamento das minhas palavras mais uma vez.

Por fim, agradeço àquela que me fez continuar caminhando e acreditando, mesmo quando nada mais parecia fazer sentido neste contexto avassalador: a esperança. Sigo, em meio ao caos deste momento atual pelo qual o mundo passa, e, de maneira tristemente desamparada, pelo qual passa o Brasil, acreditando, assim como Suassuna, que o otimista é tolo; o pessimista, um chato; e que bom mesmo é ser um realista esperançoso¹. E o realista esperançoso não espera, mas dança, porque sabe que a realidade é “um devir puro, um fluir ininterrupto, um movimento incessante; [...] ‘a vida’ que vive em todas as coisas”². Nas palavras encantadas e icônicas de Aldir Blanc, que ressoam em nós e prolongam a sua vida para além da sua morte, e do seu parceiro João Bosco: “A esperança / Dança, na corda bamba de sombrinha / E em cada passo dessa linha / Pode se machucar / Azar / A esperança equilibrista / Sabe que o show de todo artista / Tem que continuar”³.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

¹ Frase de Ariano Suassuna.

² FINK, Eugen. **A Filosofia de Nietzsche**. Lisboa: Editorial Presença, 1988. p. 176.

³ Trata-se de uma canção composta por Aldir Blanc e João Bosco, intitulada *O Bêbado e a Equilibrista*. Ela foi interpretada por Elis Regina em seu LP chamado *Essa Mulher* (1979). A música tornou-se um hino sobre o período da anistia e do declínio da Ditadura no país, tendo ficado conhecida informalmente como Hino da Anistia, mesmo tendo sido composta antes da aprovação da Lei da Anistia, de 1979 (ARRUDA, 2020, n.p).

*Acho que vocês deveriam sonhar a terra,
pois ela tem coração e respira.*

Davi Kopenawa (2015, p. 468)

OLIVEIRA, Camila Ferreira de. **O despertar do infinito na finitude**: uma análise da evolução da noção de jogo na filosofia de Eugen Fink. 2021. 90 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2021.

RESUMO

Este trabalho objetiva apresentar uma análise das diferentes dimensões da noção de jogo delineadas na filosofia de Eugen Fink a partir das perspectivas antropológica, ontológica e cosmológica. Realiza-se uma introdução às considerações finkianas a respeito do jogo, podendo-se apontar para a possibilidade de compreender a importância dessa temática em sua obra. A partir de uma abordagem antropológica, Fink compreende o acontecimento do jogo humano como um dos modos fundamentais da existência humana no mundo. A abordagem ontológica desse acontecimento evidencia que o modo de ser do jogo aponta para a relação que o humano estabelece com o mundo e para a compreensão que o humano possui do mundo, ou seja, aponta para uma compreensão cosmológica do jogo. A abordagem cosmológica do jogo é desenvolvida a partir da crítica à metafísica tradicional, direcionada especificamente à filosofia platônica, que não apenas concebeu o jogo como uma mera reprodução da realidade, como também realizou uma “cisão no mundo”, sistematizando uma compreensão ontológica que concebe o Ser a partir de dualidades fixas e imutáveis. Fink, então, volta-se para os cultos ritualísticos na vida das comunidades primitivas e argumenta que, nesse contexto, a “não-realidade” do mundo do jogo tinha um caráter ontológico elevado em relação às coisas ordinárias da realidade cotidiana. Essa compreensão de jogo como uma abertura extasiante em relação à totalidade do mundo evidencia como Fink reabilita o problema do mundo em sua filosofia, radicalizando e superando o método da redução fenomenológica husserliana, por meio da abordagem cosmológica, que compreende o jogo como símbolo do mundo. Fink enxerga no jogo o modo como o finito, o ser humano, relaciona-se com o infinito, o mundo, e, de forma especulativa, compreende o próprio mundo como jogo. O percurso da filosofia finkiana em relação ao tema do jogo questiona os limites tradicionalmente estabelecidos por uma tradição que despotencializa a dimensão fragmentada e criativa da existência e da sua relação com o mundo. Portanto, a interpretação de Fink acerca do jogo aponta para a possibilidade de despertarmos a dimensão de encantamento do mundo em nossa existência, ou seja, para a possibilidade do despertar do infinito na finitude.

Palavras-chave: jogo; mundo; símbolo; existência; Eugen Fink.

OLIVEIRA, Camila Ferreira de. **The awakening of infinity in finitude: an analysis of play in Eugen Fink's philosophy.** 2021. 90 p. Dissertation (Master's degree in Philosophy) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2021.

ABSTRACT

This work aims to present an analysis of the different dimensions of the notion of play outlined in Eugen Fink's philosophy from the anthropological, ontological and cosmological perspectives, with the aim of introducing finkian considerations about play, which points to the possibility to understand the importance of this theme in his work. From an anthropological approach, Fink understands the event of the human play as one of the fundamental modes of human existence in the world. The ontological approach of this event shows that the way of being of play points to the relation that the human being establishes with the world and to the understanding that the human being has of the world, in other words, points to a cosmological understanding of play. The cosmological approach of play develops from the critique of traditional metaphysics, passing through the platonic philosophy, which not only conceived play as a mere reproduction of reality, but also carried out a “split in the world” systematizing an ontological understanding that conceives the Being from fixed and immutable dualities. Fink, then, turns to ritualistic cults in the life of primitive communities and argues that, in this context, the “non-reality” of the world of play had a high ontological character in relation to the common things of everyday reality. This understanding of play as an ecstatic opening to the totality of the world shows how Fink rehabilitates the problem of the world in his philosophy, radicalizing and overcoming the husserlian phenomenological reduction method, through the cosmological approach, which understands play as symbol of the world. Fink sees in play the way the finite, the human being, relates to the infinite, the world and, speculatively, understands the world itself as play. The journey of Fink's philosophy in relation to the theme of play questions the limits traditionally established by a tradition that disempowers the fragmented and creative dimension of existence and its relation with the world. Therefore, Fink's interpretation of play points to the possibility of awakening the dimension of enchantment of the world in our existence, in other words, the possibility of awakening the infinite in finitude.

Keywords: play; world; symbol; existence; Eugen Fink.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10	
1	CAPÍTULO 1: A ANTROPOLOGIA E A ONTOLOGIA DO JOGO	21
1.1	A ANTROPOLOGIA FILOSÓFICA DE EUGEN FINK EM “FENÔMENOS FUNDAMENTAIS DA EXISTÊNCIA HUMANA”	21
1.1.1	A Filosofia e a Ciência	22
1.1.2	A Existência Humana.....	25
1.1.3	Jogo como Fenômeno da Existência Humana.....	30
1.2	A ONTOLOGIA DO JOGO EM “OÁSIS DE FELICIDADE”	37
1.2.1	A Característica Preliminar do Fenômeno do Jogo	39
1.2.2	A Análise Estrutural do Jogo	40
1.2.3	A Questão Relativa à Conexão entre Jogo e Ser	42
2	CAPÍTULO 2: A COSMOLOGIA DO JOGO	44
2.1	O TEXTO “A METAFÍSICA NIETZSCHEANA DO JOGO”	45
2.2	A INTERPRETAÇÃO METAFÍSICA DO JOGO.....	46
2.3	A INTERPRETAÇÃO MÍTICA DO JOGO.....	50
2.4	JOGO COMO SÍMBOLO DO MUNDO.....	57
2.4.1	A Realidade e a Irrealidade: Jogo e Medialidade.....	57
2.4.2	A Existência Humana e o Mundo: Fragmento e Totalidade	58
2.4.3	O Jogo, o Mundo e a Noção de Símbolo	60
3	CAPÍTULO 3: O JOGO COMO DESLOCAMENTO DE SI E PROJEÇÃO PARA O MUNDO: RELAÇÕES ENTRE JOGO E REDUÇÃO	64
3.1	A CRIANÇA	64
3.2	A ARTISTA	66
3.3	A FILÓSOFA.....	68
3.4	COMO EUGEN FINK DEVOLVEU A FILOSOFIA À MINHA VIDA	69
3.5	COMO EUGEN FINK DEVOLVEU A VIDA À FILOSOFIA	71
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	80
	REFERÊNCIAS	85

INTRODUÇÃO

Neste trabalho, realizamos um mapeamento das diferentes dimensões da noção de jogo delineadas na filosofia de Eugen Fink (1905–1975), a partir das perspectivas antropológica, ontológica e cosmológica, com o objetivo de realizar uma introdução às considerações finkianas a respeito do jogo em suas diferentes dimensões, podendo-se apontar para a possibilidade de compreender a importância dessa temática em sua obra como um todo. Pode-se interpretar que a abordagem do jogo já despontava de forma embrionária no contexto de *Presentificação e Imagem (PI)* como “consciência de imagem”, no registro da fenomenologia husserliana; e, posteriormente, foi realizada em diferentes dimensões: antropológica, ontológica e cosmológica.

Objetiva-se, ademais, mostrar que, por meio dessa abordagem desenvolvida e aprimorada ao longo dos anos, na qual o jogo passa a ganhar protagonismo em sua obra, Fink, gradualmente, estabelece o seu projeto de uma fenomenologia meôntica⁴ e desenvolve as bases do seu pensamento cosmológico formulado a partir do “início de sua carreira acadêmica e após o fim da Segunda Guerra Mundial, a partir, portanto, de 1946” (COLI, 2020b, p. 424).

Nossas principais referências serão os textos⁵: *Fenômenos Fundamentais da Existência Humana* (1979)⁶, *Oásis de Felicidade* (1957) e *Jogo como Símbolo do Mundo*⁷ (1960). Também fazem parte da bibliografia referencial deste trabalho o texto *A Metafísica Nietzscheana do Jogo* (1946) e outros textos pontuais de Fink, os quais apresentaremos mais adiante, escritos entre os anos de 1954 e 1973 sobre o tema do jogo. No que se refere à estrutura desta dissertação, abordaremos a antropologia e a ontologia do jogo no primeiro capítulo e a cosmologia do jogo no segundo capítulo. No terceiro capítulo, trataremos algumas considerações acerca da relação entre jogo e redução, método desenvolvido por Husserl da fenomenologia transcendental, no intuito de compreender como a filosofia de Fink, ao radicalizar alguns pontos estruturantes da filosofia husserliana, estabelece as bases do seu projeto especulativo de uma filosofia cosmológica.

⁴ Sobre a fenomenologia meôntica de Fink, Anna Luiza Coli (2020b, p. 424) destaca: “[...] falar de uma fenomenologia ‘meôntica’ exige uma breve contextualização histórico-material do próprio conceito de ‘meôntico’ ou, como Fink o emprega muitas vezes, de ‘Meôntica’. Esse conceito apareceu publicamente pela primeira vez apenas em 1976 — ou seja, após a morte de Fink, em 1975 — na ocasião da publicação da obra de Dorion Cairns (1976), *Conversations with Husserl and Fink*. Seu *debut* foi assim anunciado: ‘Fink está, por sua vez, mais inclinado a falar do transcendental como sendo meôntico, em vez de ôntico’ (Cairns, 1976, 57)”.

⁵ Salienta-se que esta pesquisa se deu por intermédio de consultas, principalmente, aos textos traduzidos para o inglês e para o espanhol. Todas as citações referentes a esses textos são resultado de tradução nossa.

⁶ Esse texto foi escrito por Fink em 1955, mas foi publicado postumamente, em 1979. Doravante *FFEH*.

⁷ Doravante *JSM*.

A edição da tradução inglesa do texto *JSM*, publicada em 2016, apresenta também um apanhado de outros escritos mais pontuais, nos quais Fink aborda o problema do jogo a partir de diferentes articulações temáticas. Essa coleção de escritos sobre o jogo foi publicada primeiramente em alemão, em 2010, tratando-se do Volume 7 das *Obras Completas* de Fink, com a edição de Cathrin Nielsen e Hans Reiner Sepp. A estrutura da edição inglesa é dividida em três partes: a primeira apresenta os textos *Oásis de Felicidade* (1957), *JSM* (1960) e *Jogo e Celebração* (1975), publicados por Fink; a segunda apresenta, também em ordem cronológica, os textos *Jogo de Criança* (1959), *Jogo e Filosofia* (1966), *O Significado-Mundo do Jogo* (1973) e *Jogo e Culto* (1972-1973?), “que não foram publicados por Fink ou que não possuem um *status* especial de publicação” (MOORE e TURNER, 2016a, p. 295)⁸; e a terceira parte apresenta as notas *O Problema Filosófico-Pedagógico do Jogo* (1954), *Seminário Esporte de 24 de Fevereiro* (1961), *Jogo e Esporte* (1962), notas sobre *Jogo e Filosofia* (1966) e notas sobre *O Significado-Mundo do Jogo* (1973). Tanto os textos quanto as notas são, em grande parte, manuscritos feitos pelo autor na preparação de cursos, aulas e seminários sobre o tema, os quais ele ministrou em diferentes contextos, entre os anos de 1954 e 1973⁹.

Tais textos são de fundamental importância para uma compreensão mais completa e aprofundada do problema do jogo na filosofia de Fink e fazem parte do referencial textual desta pesquisa, para além das outras obras que compõem este trabalho.

No posfácio da edição alemã de *JSM*, que também foi traduzido para o inglês, Cathrin Nielsen e Hans Reiner Sepp indicam que a abordagem do jogo na filosofia de Fink é construída por meio de três momentos, a saber: o antropológico, o ontológico e o cosmológico:

Fink implementa esse programa em relação ao jogo a partir de três etapas: no quadro de uma “antropologia existencial”, seu curso de aula do Semestre de verão de 1955 *Grundphänomene des menschlichen Daseins* [Fenômenos Fundamentais da Existência Humana] é dedicado à demonstração de estruturas fundamentais da fenomenalidade — pode-se dizer, descrição do ser humano na tensão de sua situação intramundana. Fink divide essa fenomenalidade em cinco “fenômenos fundamentais”, em trabalho, luta, amor, morte — e jogo. O subtítulo do texto que abre este volume, “Oásis de Felicidade”, publicado em 1957, é anunciado como “Pensamentos para uma ontologia do jogo”. Por fim, o livro “Jogo como Símbolo do Mundo” — que surgiu com base em um curso de palestras ministrado em 1957 — segue em 1960, novamente pegando pontos tocados em ambos os escritos anteriores e colocando-os dentro uma perspectiva cosmológica (FINK, 2016b, p. 305-306).

⁸ Trecho retirado do texto *The Layout of the Volume and Description of the Texts*, com a descrição do volume, escrito pelos tradutores da edição inglesa, Ian Alexander Moore e Christopher Turner (2016a).

⁹ A data de publicação de *Jogo e Celebração* é 1975, ano em que Fink morreu. No entanto, o texto foi escrito em 1972.

Nesta introdução, apresentaremos brevemente as obras que serão analisadas no decorrer da dissertação, a fim de delinear de antemão o caminho traçado por Fink no que diz respeito à compreensão do jogo em sua filosofia, a partir dos diferentes contextos representados por cada obra.

Faz-se importante ressaltar que as perspectivas antropológica, ontológica e cosmológica não se excluem, mas, sim, complementam-se. Podemos pensar metaforicamente que analisar a noção de jogo na filosofia de Fink é como montar um imenso quebra-cabeça, no qual cada texto do autor fornece peças distintas sobre a paisagem. Portanto, é a partir da junção dessas peças que podemos vislumbrar o desenho total da compreensão finkiana do jogo. Descobriremos o que vem a ser o jogo para Fink, então, jogando!

Eugen Fink nasceu na cidade alemã Konstanz, em 1905, e morreu em Freiburg, em 1975. Ainda criança, no contexto da Primeira Guerra Mundial, foi viver com seu tio, um padre que o instruiu em diferentes assuntos, inclusive latim, e que tinha uma ampla biblioteca, onde Fink teve contato com leituras de Nietzsche e Kant. Em 1925, no verão, ele iniciou seus estudos em Münster e, no semestre seguinte, foi para Freiburg, “onde, com exceção de um semestre em Berlim em 1926, ele permaneceria até 1939” (MOORE e TURNER, 2016b, p. 2)¹⁰.

Em Freiburg, frequentou as aulas e os cursos de Husserl e chamou a atenção do seu futuro mestre por sua excepcional memória. Em 1928, ano em que Husserl se aposentou, Fink apresentou um ensaio com o qual “foi premiado em um concurso organizado pela Universidade de Freiburg” (COLI, 2019, p. 20). Esse ensaio foi “escrito tomando por base algumas conversas privadas que Fink pôde ter com Husserl enquanto seu aluno regular” e seria “a primeira versão do que viria a ser a tese *Presentificação e Imagem*” (COLI, 2019, p. 20). No mesmo ano, Husserl convidou Fink para ser seu assistente, posição que ele ocupou até a morte de seu mestre, no ano de 1938.

Também em 1928, Heidegger chegou a Freiburg para ocupar a cadeira de Husserl e, desde então, Fink passou a acompanhar seus cursos com bastante interesse. Em 1929, Fink defendeu sua tese de Doutorado com o nome *Presentificação e Imagem: contribuições à fenomenologia da irrealidade*, doravante *PI*, sob a tutela de Husserl e com ninguém menos que Heidegger em sua banca examinadora. Nos anos que se seguiram, Husserl e Heidegger cortaram

¹⁰ Trecho extraído da introdução (*Translators' Introduction*) dos tradutores ingleses, Ian Alexander Moore e Christopher Turner (2016b), de *JSM*.

relações, mas Fink permaneceu contribuindo ativamente ao campo da fenomenologia como assistente de Husserl, sem, no entanto, perder contato com Heidegger.¹¹

Apesar de sua significativa contribuição para o pensamento filosófico do século XX e início do século XXI, a filosofia de Fink ainda permanece sendo pouco estudada sob o ponto de vista de sua singularidade. O autor é comumente abordado a partir da perspectiva de suas contribuições a filósofos como Husserl e Heidegger, que, apesar de serem importantes interlocutores de Fink, não significam todo o horizonte do seu fazer filosófico. Nesse sentido, a pesquisa voltada para a análise dos textos de Fink se mostra fundamental para um conhecimento mais apropriado de sua obra e para uma melhor recepção de seu trabalho nos âmbitos nacional e internacional. Para Anna Luiza Coli, tradutora da versão em língua portuguesa da tese de Doutorado de Fink, *PI*, apresentada originalmente no ano de 1929 e publicada em 1930, o objetivo é

[...] que o acesso a essa obra fundamental possa ajudar a remediar as brechas interpretativas e os juízos apressados que rotulam as ideias de Fink como apropriações falhas ou interpretações insuficientes das filosofias de Husserl e Heidegger e, assim, que a tradução dessa importante obra possa ajudar a estabelecer o lugar de autonomia e originalidade do qual o pensamento de Fink se mostra (COLI, 2019, p. 21).¹²

Nesse aspecto, compreendemos ser relevante possibilitar uma abordagem da filosofia de Fink por meio de um olhar que evidencie sua potência, sem interpretá-la a partir da perspectiva do projeto husserliano ou heideggeriano. Assim sendo, nossa pesquisa se volta para um tema que acreditamos ser de extrema importância na filosofia de Fink e que passou a ser sistematizado de forma mais aprofundada nos escritos desenvolvidos em uma espécie de segunda fase da trajetória do autor (após a morte de Husserl): o jogo¹³.

¹¹ Para ver uma descrição mais completa das trajetórias pessoal e profissional de Fink, conferir a Introdução dos tradutores ingleses, Ian Alexander Moore e Christopher Turner, de *JSM* (FINK, 2016b).

¹² Trecho extraído da apresentação — Nota à tradução brasileira — da tradutora, Anna Luiza Coli, da obra intitulada *Presentificação e Imagem: contribuições à fenomenologia da irrealidade* (FINK, 2019).

¹³ Há bastante tempo, o jogo é um problema para diferentes áreas do conhecimento humano, fato que gerou uma extensa bibliografia a respeito desse tema, a qual se deu de forma mais estruturada principalmente a partir do século XX. Provavelmente, a obra *Homo Ludens* (1938), do historiador holandês Johan Huizinga, seja uma das mais conhecidas acerca do jogo e representa, indiscutivelmente, um marco nos estudos voltados ao tema. Huizinga (1938) trouxe à tona o jogo por meio de uma abordagem que evidenciou aspectos profundamente importantes desse acontecimento no desenvolvimento da civilização humana. O historiador possuía “a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (HUIZINGA, 2019, n.p) e realizou um trabalho paradigmático ao apresentar um panorama do jogo em diferentes contextos e culturas. Seu trabalho contribuiu para as pesquisas que se seguiram em relação a esse tema, como a de Hans Scheuerl, em *Das Spiel* (1954); a de Roger Caillois, em *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem* (1958); a de Hans-Georg Gadamer, em *Verdade e Método* (1960); e tantas outras, inclusive de Fink. No entanto, anos antes de Huizinga, outro holandês, chamado Frederik Jacobus Johannes Buytendijk, escreveu o livro *Wesen und Sinn des Spiels* (1933), que foi publicado em espanhol no ano de 1935, com o título *El juego y su significado: el juego em los*

Ainda que o jogo tenha ganhado mais espaço nos trabalhos filosóficos de Fink no período que se seguiu à morte do seu mestre, é possível interpretar que a questão fundamental relacionada à temática do jogo, ainda que sob abordagens e perspectivas distintas, permeia os escritos de Fink e se faz presente em diferentes fases da sua obra¹⁴. Isso dá margem para indagar se não seria essa, então, uma questão central na estruturação de toda a sua filosofia, como problematiza Sepp (2019, p. 14) no prefácio da tradução brasileira de *PI*: “até que ponto o problema enfrentado por Fink em sua tese de Doutorado já prefigura — como indicado no início — a obra de toda sua vida?”. Escrito de outro modo, *PI* pode ser compreendida, segundo Coli (2019, p. 21), como “o texto instituidor das ideias que compõem o alicerce de sua filosofia”.

Para Sepp (2019, p. 15), já em *PI* “se oculta um paralelismo entre jogo e imagem. No pós-guerra, o jogo se torna símbolo da existência humana e de seu fundamento imaginário, da vida produtora de sentido e vivente nessas estruturas de sentido”. E Fink não somente se propõe a elaborar uma compreensão da existência humana, tomando o jogo como fio condutor, como também busca “empreender um trabalho de reconstrução cujo objetivo seria o de compreender o próprio mundo” (SEPP, 2019, p. 16).

Esse objetivo diz respeito ao problema fundamental que atravessa a obra de Fink como um todo, a saber, a tentativa de compreender em que consiste a experiência que o humano faz do mundo e de si mesmo, estando, desde sempre, já no mundo. Nesse sentido, o jogo ganha protagonismo na filosofia de Fink, porque passa a ser entendido pelo autor como o “modelo” ôntico a partir do qual podemos pensar, por analogia, a relação do humano com a totalidade do mundo. Para construir seu projeto de uma filosofia cosmológica, Fink traça um longo caminho,

hombres y em los animales como manifestación de impulsos vitales, obra que não se tornou um clássico como *Homo Ludens*, mas foi, provavelmente, muito importante para o desenvolvimento desta última. Buytendijk fazia parte da *Escola de Utrecht*, que “pode ser considerada a original e mais profícua contribuição holandesa ao debate internacional sobre fenomenologia” (MANGANARO, 2004, p. 12). Ainda que os esforços de Buytendijk estivessem voltados para uma análise fenomenológica do jogo no humano e no animal, ele afirma que “[a] vida do homem transcende, mediante o espírito, ao finalismo e à coação do biológico, [...] [desse modo] recebe o jogo uma significação particular para o homem” (BUYTENDIJK, 1935, p. 168). Tais palavras, portanto, “expressam o início de um empreendimento pelas particularidades do jogo/jogar humano [...] [que caminha] rumo a uma Antropologia Filosófica do Jogo” (GRILLO *et al.*, 2020, p. 45). Nesse sentido, a compreensão de Buytendijk do jogo como um fenômeno que diz respeito à vida humana em um registro mais amplo apresenta um contraponto à compreensão mais aceita da época, desenvolvida por Karl Groos, em *The Play of Man* (1912), para quem o jogo é compreendido apenas como pertencente ao domínio da infância, sendo concebido como “pré-exercício para a vida adulta” (GRILLO *et al.*, 2020, p. 40). O intuito de apresentar esse panorama, ainda que de forma breve, é apontar o horizonte em que as questões relacionadas ao jogo, que são de suma importância para Fink, estão situadas. Nesse sentido, compreendemos que o estudo do jogo em Fink se faz importante, também, por conta das contribuições que a sua filosofia oferece para o debate do tema.

¹⁴ O acesso aos materiais ainda inéditos dos “Arquivos Fink” e que constituirão os volumes III e IV do *Phänomenologische Werkstatt* permite afirmar que, apesar de o jogo receber destaque na década de 50, logo após a morte de Husserl, já a partir do início da década de 40 o jogo constituiu-se núcleo das preocupações cosmológicas de Fink.

no qual é possível visualizar os diferentes contornos delineados pelo autor para o problema do jogo em fases distintas de sua obra.

Embora *PI*, a tese de Doutorado de Fink, não faça parte do conjunto de obras estudadas nesta dissertação, acreditamos ser de fundamental importância pontuar a relação entre esse trabalho do jovem Fink e a que “é considerada a obra-chave do autor” (FINK, 2016b, p. 303): *JSM*. Segundo Nielsen e Sepp (2016, p. 303), “a gênese do significado dessa fórmula” — a fórmula cosmológica que relaciona “jogo”, “símbolo” e “mundo” — “tem sua origem na dissertação de Fink”, em que o autor explora “a relação entre o intramundano e o mundo, ou, nas palavras da investigação mesma, uma coisa real não-real (a imagem espacial) e a coisa real na qual está inclusa”. Como veremos no decorrer desta dissertação, a problemática relação entre “realidade” e “não-realidade” (ou irrealidade) é um dos pontos estruturais da compreensão finkeana de jogo, que se faz presente, sob abordagens distintas, em vários de seus textos.

Além disso, outro ponto que evidencia o interesse do jovem Fink nas questões fundantes de sua posterior filosofia cosmológica é a presença de tais temas em seu arquivo de notas manuscritas, as quais foram editadas por Ronald Bruzina e se referem à época em que Fink era assistente de Husserl. Numa nota¹⁵ de 1929, é possível constatar que esse espaço de “não-realidade” já era associado por Fink ao “jogo”, e o “mundo” também já era um tema de seu interesse, que estava diretamente relacionado à articulação dessa questão do jogo. No decorrer deste texto, mais especificamente no seu segundo capítulo, retornaremos à questão do mundo no contexto da obra *JSM*, a fim de evidenciarmos como a nota supracitada de Fink é de fundamental importância para compreender que suas aspirações em relação a um projeto cosmológico, sistematizado trinta anos depois, já estavam presentes em sua fase como assistente de Husserl.

Para Nielsen e Sepp (2016, p. 304-305), outro ponto fundamental que diz respeito ao interesse de Fink pela noção de jogo está relacionado ao fato de que:

[...] o conceito de “grande jogo da vida”, que Heidegger tirou do Curso de Antropologia de 1792 de Kant e utilizou para caracterizar o conceito existencial de mundo, muito provavelmente deu a Fink o primeiro ímpeto para sua concepção antro-cosmológica de jogo, que se tornaria o ponto central de *Jogo como Símbolo do Mundo* e outros trabalhos.

¹⁵ “O mundo como o todo dos seres não é em si um ser, mas, antes, o espaço lúdico dos seres. Mundo ‘dado’ na consciência do espaço-jogo, uma consciência que não é uma consciência objetiva (consciência de), mas uma consciência não temática, formadora de horizonte” (FINK, 2006, p. 304).

Ainda que seja possível interpretar que esse “primeiro ímpeto”, no que diz respeito à associação das noções de mundo e jogo, tenha chegado a Fink por intermédio da filosofia de Heidegger, é a filosofia de Nietzsche que desempenha grande influência nesse projeto cosmológico finkiano. Segundo Nielsen e Sepp (2016, p. 305), “o texto que interpreta mais detalhadamente o jogo cosmicamente, com explícita referência a Nietzsche, é o curso dado por Fink em 1946, chamado ‘A Metafísica Nietzscheana do Jogo’¹⁶”. Nesse âmbito, acreditamos ser importante inserir tal texto, ainda que pontualmente, nesta dissertação, pois, embora *JSM* seja, de fato, o trabalho no qual Fink estabelece a cosmologia do jogo, é em *A Metafísica Nietzscheana do Jogo* que fica evidente que o caminho traçado por Fink na construção dessa cosmologia foi inicialmente aberto, mesmo que de modo intuitivo, por Nietzsche segundo Fink. Nesse breve ensaio, de acordo com Nielsen e Sepp (2016, p. 305), o autor

[...] apresenta uma abordagem sistemática do pensamento de Nietzsche. Para Fink, essa abordagem sistemática é uma “ontologia do devir” e ele coloca isso como uma ontologia do jogo, que, segundo ele, Nietzsche meramente desenvolveu como uma “intuição metafísica”.

Voltaremos a esse texto no segundo capítulo desta dissertação, que apresentará a cosmologia do jogo segundo Fink, a fim de pontuar que, à medida que Fink constrói sua interpretação da filosofia nietzscheana, ele delinea, também, a sua própria compreensão de jogo como símbolo do mundo.

Em 1955, Fink ministrou, na Universidade de Freiburg, um curso intitulado *Fenômenos Fundamentais da Existência Humana (FFEH)*, publicado postumamente, em 1979. Nesse curso, ele explorou as possibilidades de uma antropologia filosófica que se configura como analítica e existencial, a partir da análise dos fenômenos de trabalho, luta, amor, jogo e morte. Tais noções são tomadas como fio condutor para a compreensão do humano a partir de uma perspectiva fenomenológica, cujo objetivo é “dar alguns passos na direção de uma antropologia terrena radical, que emerge de uma autointerpretação da existência humana” (FINK, 2011, p. 19).

¹⁶ A tradução brasileira desse ensaio foi feita por Anna Luiza Coli, José Fernandes Weber e Giovanni Jan Giubilato, do texto original *Nietzsches Metaphysik des Spiels* (NIELSEN e SEPP, 2010). A tradução brasileira foi publicada em 2020 em um dossiê sobre Eugen Fink, na Revista *Phenomenology, Humanities and Sciences*. A respeito do texto, reproduzimos um trecho da apresentação feita pelos tradutores acerca do ensaio: “O breve ensaio *A Metafísica Nietzscheana do Jogo* foi originalmente apresentado por Fink sob a forma de uma conferência seguida da arguição por parte de uma comissão avaliadora, no contexto relativo à obtenção de sua livre docência (*Habilitation*). O texto foi apresentado em 9 de março de 1946 à Faculdade de Filosofia da Universidade de Freiburg im Breisgau, Alemanha, e marcou a retomada das atividades acadêmicas de Fink logo após o fim da Segunda Grande Guerra” (COLI, WEBER e GIUBILATO, 2020, p. 518).

A antropologia filosófica de Fink, conforme coloca Boronat (2016, p. 80), encontra sua base na “[...] existência que sempre interroga a si mesma. Essa existência está atravessada por determinados processos vitais que são indissociáveis à sua condição e que recebem o nome de ‘fenômenos fundamentais da existência humana’”.

Nesse contexto, Fink aborda como o jogo “se mostra para a compreensão cotidiana”, com o objetivo, no entanto, “de trazer precisamente o que permanece encoberto para o entendimento comum”. Isso pois “o fenômeno do jogo que possui seu modo de Ser na compreensão cotidiana do jogo encobre o ‘sentido mais profundo’”, segundo Nielsen e Sepp (2016, p. 305), ou seja, o seu sentido fundamental. Nessa perspectiva, Boronat (2016, p. 77) escreve que, “para Fink, o jogo não será somente um assunto marginal da existência humana, mas sim o conceito chave de uma nova articulação da antropologia filosófica”.

FFEH é um texto complexo e fundamental para a compreensão da filosofia de Fink, porque pode significar, a partir de um viés interpretativo, o estabelecimento daquilo que lhe é próprio no âmbito do seu projeto de uma antropologia filosófica, em relação com as influências de Husserl e Heidegger. Nessa obra, segundo Weber (2018, p. 61):

Fink se mostra um fenomenólogo sui generis: nem meramente husserliano, tampouco heideggeriano. A própria concepção de uma antropologia filosófica, tanto no sentido geral da disciplina, quanto no molde proposto por Fink, é incompatível com as orientações fenomenológicas, tanto de Husserl quanto de Heidegger.¹⁷

Faz-se relevante notar que esse texto (*FFEH*), desenvolvido em 1955, de tamanha relevância na obra de Fink, foi publicado apenas em 1979, quatro anos após a sua morte. Talvez, por *FFEH* não ter sido publicado em vida, possamos inferir que Fink argumenta, em *Oásis de Felicidade* — texto no qual o autor se dedica ao estabelecimento de uma ontologia do jogo, publicado em 1957 —, que o trabalho de elaborar uma antropologia dos aspectos elementares da existência permanece um trabalho em aberto.

Lançar luz sobre a integração dos aspectos elementares da existência [Existenz] — sua tensão, seu conflito e sua harmonia retrógrada — permanece uma tarefa aberta para uma antropologia que não descreve apenas aspectos biológicos, psicológicos [seelisch] e fatos intelectuais [geistig], mas sim,

¹⁷ Ainda sobre essa diferenciação da proposta de Fink em relação a Husserl e Heidegger, Weber (2018, p. 66) argumenta: “Nos Fenômenos Fundamentais opera, portanto, uma grande recusa: recusa da posição husserliana que pensa o elemento diferencial do humano a partir dos vividos intencionais da consciência; recusa da posição heideggeriana caracterizada por pensar o sentido de ser do ente que nós somos a partir do envio-destinação dos ‘clamores do ser’”.

compreendendo o assunto em questão, penetra nos paradoxos da nossa vida vivida (FINK, 2016b, p. 18).

Ou seja, ele se refere à tarefa realizada no texto *FFEH* como algo ainda não feito, pois tal texto não havia saído a público naquele contexto. Em outro trecho de *Oásis de Felicidade*, Fink (2016b, p. 18) escreve: “este não é o lugar ou ocasião para estabelecer o estilo fundamental de uma interpretação da existência que investiga os fenômenos fundamentais”. Portanto, acreditamos ser significativo trazer ambos os textos em uma abordagem complementar da antropologia e da ontologia do jogo em nosso primeiro capítulo, haja vista que, já em *FFEH*, Fink dedica trechos, também, à explanação do sentido ontológico do jogo.

Consideraremos, então, em nosso primeiro capítulo, as abordagens que se referem — ainda que com acentuações distintas — ao jogo humano. Em *FFEH*, o jogo é tomado a partir do viés de uma antropologia filosófica, a qual tem como foco a existência humana e os seus fenômenos fundamentais. Nesse contexto, o objetivo de Fink em relação ao jogo é analisar como tal acontecimento, em sua dimensão fenomênica, pode ser compreendido como um traço característico e fundamental do modo humano de existir no mundo. Sendo assim, a análise do jogo no texto *FFEH* é circunscrita dentro da abordagem fenomenológica acerca da existência humana e é precisamente essa característica que a distingue do enfoque proposto em *Oásis de Felicidade*. Neste texto, como o próprio subtítulo indica, Fink se propõe a pensar o jogo a partir de um viés ontológico, ou seja, dedica-se a refletir mais propriamente sobre a estrutura do ser do jogo, com uma abordagem conceitual.

Aqui, têm-se as palavras de Fink (2016b, p. 14) acerca da proposta de *Oásis de Felicidade*: “[...] tentarei refletir sobre o caráter ontológico curioso e peculiar do jogo humano, formular conceitualmente seus momentos estruturais e indicar o conceito especulativo de jogo de maneira preliminar”. É especificamente este último ponto — “indicar o conceito especulativo de jogo de maneira preliminar” — que nos leva em direção à obra *JSM*, ou, escrito de outro modo, à compreensão especulativa do jogo que o interpreta como um modelo ôntico, na tentativa de pensar o mundo mesmo *como* jogo.

Fink, então, já indica, ainda que de forma introdutória, em *Oásis de Felicidade*, o caminho que irá traçar em sua obra posterior, *JSM*. Há aqui uma transição importante no que diz respeito à abordagem finkiana do jogo e que se relaciona, nas palavras de Sepp (2019, p. 15), com a tarefa de “empreender um trabalho de reconstrução, cujo objetivo seria o de compreender o próprio mundo”, conforme já expusemos anteriormente. Em nosso segundo capítulo, portanto, apresentaremos o jogo a partir de uma abordagem cosmológica, que o

compreende como uma relação que a existência humana estabelece com o mundo, uma “relação-mundo”. Tal interpretação construída por Fink (2016b, p. 206) concebe o “jogo humano de uma forma especialmente distinta, na qual a existência se relaciona com a compreensão do todo do qual faz parte, e deixa que o todo ressoe através dela”. Essa análise seguirá em diálogo com a organização da obra em estudo, em que Fink desenvolve sua concepção de jogo por meio de três noções estruturantes: a totalidade, a medialidade¹⁸ e a noção de símbolo. Segundo Nielsen e Sepp (2016, p. 310-311), nesse contexto, o jogo

[...] é para o pensamento cosmológico o ponto decisivo, arquimediano, o buraco da agulha que conecta a especulação com o caráter dado da experiência. Nesta base, a especulação tenta pensar a “posição mundana” do ser humano, a relação do ser humano ao que ainda não é um ser e ainda assim “permeia” [durchmachtet] todos os seres. Fink concebe a realização deste “permeiar” também como jogo, aliás como jogo que permanece fora do acesso humano, como o jogo do próprio mundo.

Nos dois primeiros capítulos desta dissertação, apresentaremos a dimensão humana do jogo e a dimensão especulativa do jogo, que o compreende como símbolo do mundo. Antropologia, ontologia e cosmologia são as três vertentes por onde correm as águas, por assim dizer, do pensamento finkiano a respeito do jogo. Segundo Boronat (2016, p. 83):

Esses conceitos convergem em um e representam três caminhos diferentes que chegam ao mesmo ponto: o jogo do humano (antropologia) que por seu modo de ser (ontologia) pode chegar à compreensão do jogo de mundo (cosmologia). A ontologia, o jeito de ser do jogo e o jeito de ser do mundo, ao qual o ser humano está sempre referido, acaba revelando a relevância da antropologia filosófica, cuja missão é tornar consciente o modo de ser da existência humana como um ser interpretante em um cosmos que acontece, joga.

Por fim, no terceiro capítulo, buscaremos tecer algumas considerações sobre a relação entre jogo e redução, método fenomenológico desenvolvido por Husserl, a fim de evidenciar como a apropriação e a consequente radicalização dessa noção husserliana levou Fink a estruturar a sua fenomenologia meônica e as bases de seu projeto de uma filosofia cosmológica

¹⁸ Sobre o conceito de medialidade, reproduz-se aqui uma nota da tese de Coli (2020a, p. 207): “O conceito de *medialidade* enquanto tal não diz respeito a um conceito estabelecido e usado por Fink. O que aqui se compreende como ‘medialidade’, portanto, refere-se a uma convergência semântica dos conceitos de ‘medial’, ‘medialidade’ e ‘medializante’, que podem ser encontrados nas notas privadas de Fink (*Phänomenologische Werkstatt* 3.1 e 3.2), mas igualmente da expressão ‘atos mediais’, formulada na tese *Presentificação e Imagem*. Aqui seguimos, portanto, o uso que Hans Rainer Sepp faz do termo ‘medialidade’ em seu artigo de grande influência para a recepção do pensamento de Fink em geral, a saber, *Medialidade e Meônica: a projeção especulativa de Eugen Fink*. (in *Internationale Zeitschrift für Philosophie* I, 1998, S. 85-93)”.

especulativa. Nosso objetivo é estabelecer uma relação entre o deslocamento provocado pelo jogo do sujeito em direção ao mundo e a redução fenomenológica, na qual ocorrem “a suspensão e a colocação entre parêntesis da validade do mundo, da pretensão ingênua da crença na sua existência (sempre óbvia)” (GIUBILATO, 2020, p. 52). O intuito é evidenciar como Fink reabilita o problema do mundo em sua filosofia por meio da abordagem cosmológica, que enxerga no jogo o modo como o finito, o ser humano, relaciona-se com o infinito, o mundo.

CAPÍTULO 1: A ANTROPOLOGIA E A ONTOLOGIA DO JOGO

Nos tópicos seguintes, apresentaremos a compreensão finkiana do jogo a partir das perspectivas antropológica e ontológica, com base nas análises dos textos *FFEH* e *Oásis de Felicidade*, respectivamente. A opção por abordar tais perspectivas no mesmo capítulo se deve ao fato de ambas possuírem aspectos complementares, como se verá a seguir.

1.1 A ANTROPOLOGIA FILOSÓFICA DE EUGEN FINK EM “FENÔMENOS FUNDAMENTAIS DA EXISTÊNCIA HUMANA”

O tema da antropologia filosófica de Fink é o ente que nós mesmos somos. No entanto, a pergunta que move o exercício filosófico do autor em *FFEH* não é *o que é* o ser humano, mas, sim, *como* se constitui o ser humano e, para Fink, este “constituir-se” se dá na existência. “Nos perguntamos então sobre os fenômenos fundamentais da existência humana com o objetivo de nos indagarmos a nós mesmos — trazendo à tona a amplitude de nossa vivência mundanamente sustentada” (FINK, 2011, p. 20). Nesse sentido, Fink busca compreender quais são e como aparecem essas formas fundamentais de constituição do humano na existência mesma. Sendo assim, para que possamos compreender tais fenômenos fundamentais da existência — entre eles, em especial, o jogo, tema da nossa pesquisa —, é preciso, antes, questionarmo-nos a respeito dessa existência, desse modo de estar e de ser no mundo característico do ser humano.

Para Fink, o modo fundamental de ser da existência humana é estar/existir *em relação a* tudo, inclusive em relação a ela mesma, e é precisamente essa relação consigo que se apresenta como problemática, ou seja, descontínua, se comparada com a continuidade das relações com o mundo circundante. De acordo com Boronat (2016, p. 80),

A antropologia filosófica de Fink se situa na zona descontínua na qual a existência se apresenta como algo implícito e que, por sua vez, volta-se sobre si mesma descobrindo nela algo profundamente problemático, isto é, o espaço onde o conhecido se choca com a perda da ingenuidade que é o despertar filosófico.

Esse questionamento em relação à existência, a qual se apresenta a nós de forma implícita, como coloca Boronat (2016), e aparentemente descomplicada, evidencia o próprio movimento do exercício filosófico proposto por Fink em sua antropologia, pois, segundo o autor, “a irrupção da filosofia em nossa vida acontece como transformação do óbvio em algo questionável” (FINK, 2011, p. 11). Essa transição da relação direta com o mundo, que se dá

como ingenuidade, para o movimento de “voltar-se sobre si mesmo”, que se configura como perda da ingenuidade natural da vida, diz respeito ao modo como opera a fenomenologia¹⁹. Filosofia e existência estão bastante intrincadas a partir da ótica da antropologia filosófica proposta por Fink. Nesse sentido, antes de se voltar ao tema da antropologia filosófica, a existência, o autor inicia o texto *FFEH* apresentando ao leitor e à leitora algumas considerações em relação à sua concepção de filosofia, a começar pelo modo como ela se relaciona com a ciência. Seguiremos, aqui, o mesmo caminho traçado por Fink, trazendo, ademais, uma análise de tais considerações.

1.1.1 A Filosofia e a Ciência

Vivemos, ou parecemos viver, no solo firme do saber científico, que por vezes sofre abalos e desgastes decorrentes de novas descobertas, mas que sempre busca o reestabelecimento e a conseqüente manutenção da supremacia do saber humano em relação a tudo.²⁰ Segundo Fink (2011, p. 8):

A realidade total parece estar distribuída de uma maneira ordenada e sistemática, em uma pluralidade de aspectos que se complementam, fundamentam e se elevam reciprocamente. [...] Certamente, sabe-se que um conceito claro e suficiente desse pressuposto ordenamento sistemático total das coisas e o conhecimento humano correspondente não é de modo algum fácil de alcançar [...], mas vive-se com a confiança de que as ciências estão, apesar de toda a especialização e distribuição inevitável do trabalho, no caminho para compreender o plano total de suas conexões internas e de elevá-lo à consciência expressa do humano.

As ciências particulares nos mostram caminhos interpretativos do mundo e de nós mesmos e, de fato, esses caminhos nos levam a compreensões valiosas. As contribuições da biologia, da geografia, da química, da antropologia e de tantas outras ciências são indiscutíveis. Por meio delas, o humano sistematiza e aprofunda cada vez mais seu conhecimento sobre as coisas e sobre si. Sabemos cada vez mais sobre nosso corpo, nossa mente, nossa cultura e tantas

¹⁹ Cf. HUSSERL, Edmund. **A crise das ciências européias e a fenomenologia transcendental**: uma introdução à filosofia fenomenológica. 1. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

²⁰ A ideia de que a nossa visão de mundo seja profundamente dependente das concepções científicas parece não fazer muito sentido para nós, no contexto histórico atual, que vivemos uma onda de descrença e desprezo pelas ciências no geral. Vivemos na “era das *fake news*” e já faz parte do nosso dia a dia lidar com teorias conspiratórias, como o terraplanismo, com movimentos antivacina, com teorias negacionistas sobre o aquecimento global etc. Uma análise da relação entre os saberes filosófico e científico, que leve em consideração as características do nosso contexto atual, à luz das contribuições de Fink, seria um trabalho interessante, no entanto não diz respeito ao recorte temático desta dissertação.

outras; investigamos cada vez mais as doenças que nos acometem; problematizamos nossos hábitos e as sólidas estruturas das nossas sociedades; investigamos cada vez mais sobre nós mesmos, na ânsia de encontrarmos respostas para as nossas incontáveis perguntas. E assim vai se constituindo nosso solo firme de saberes, sobre o qual construímos nossas vidas, agarrados às certezas que fazem nosso caminhar mais tranquilo.

No entanto, por vezes, essa tranquilidade se desfaz e algo acontece. Surge algo “como um choque que nos choca repentinamente, como uma aflição e melancolia aparentemente sem fundamento, como uma pergunta inquieta, como uma sombra obscura sobre nossa paisagem vital” (FINK, 2011, p. 9). Esse algo acontece quando o humano se consterna “com a incompreensibilidade de seu ser-aqui” e é acometido pelas dúvidas sobre o significado da vida, as quais emergem “de seu coração perturbado e trêmulo” (FINK, 2011, p. 9). Trata-se de algo que reside em cada um de nós como uma “obscura suspeita”, que pode ser despertada como um “assombro abissal” (FINK, 2011, p. 9-10). Acontece a filosofia!

Esse “assombro abissal”, o qual Fink chama de filosofia, não parece funcionar a partir da mesma lógica dos saberes humanos científicos. Segundo o autor, ainda que à filosofia seja atribuída uma temática como “a pergunta pelo ser, pela verdade, pelo mundo” (FINK, 2011, p. 8), não é o caso que a compreendamos como as ciências positivas, visto que “ser”, “verdade” e “mundo” não podem ser comparados aos objetos de estudo das ciências, pois são, eles mesmos, o horizonte da investigação científica como um todo.

Nesse sentido, cada ciência específica possui “um acesso à filosofia”, porém esta “não se esgota em ser o solo materno das ciências particulares, em fundamentá-las de modo ontológico, teórico-verdadeiro e cosmológico” (FINK, 2011, p. 9). Para Fink (2011, p. 9), “a função vital da filosofia na totalidade da existência humana é ainda mais originária”. Isso significa afirmar que, ainda que a filosofia esteja em amplo diálogo com as ciências particulares, no sentido de significar a laboriosa lida com conceitos, os quais estabelecem as bases de toda investigação científica, ela “é também possível e necessária em uma forma de viver humano, na qual a sua relação fundamental com a realidade ainda não está determinada pela ciência” (FINK, 2011, p. 9). Segundo Fink (2011, p. 9), “também uma determinada época que é amplamente mítica pode filosofar”.

Faz-se importante notar que o movimento realizado por Fink para evidenciar as diferenças entre a filosofia e a ciência não tem o objetivo ingênuo de atribuir à investigação filosófica a falta de rigor ou de constatar que todos nós filosofamos cotidianamente por ser a filosofia uma possibilidade essencial do humano. Não é esse o caso. O que Fink parece querer nos mostrar, ao afirmar que a filosofia acontece até mesmo em uma época pautada pela narrativa

mitológica e que ela é conhecida por cada um de nós, “ainda que somente por uma obscura suspeita” (FINK, 2011, p. 9), é que o filosofar diz respeito, antes de tudo, a um modo fundamental da existência humana, à maneira como nós existimos em relação ao mundo e a nós mesmos.

Para além de evidenciar o caráter fundamental da filosofia em relação à ciência na totalidade da existência humana, Fink faz considerações sobre o modo como ambas se relacionam com seus temas/objetos de pesquisa. Segundo o autor, “todas e cada uma das coisas podem se tornar um tema filosófico”, pois na filosofia “é decisivo não o que ela assume, mas, sim, como assume e ataca” (FINK, 2011, p. 12). Diferentemente do modo como ocorre nas ciências particulares, a enunciação de um tema no campo da investigação filosófica não estabelece limites muito fixos e previamente delimitados da pesquisa a ser empreendida. Ainda que o campo da investigação científica não seja um ambiente plenamente pacífico e isento de “interferências e disputas de competência” (FINK, 2011, p. 12), para Fink, parece haver uma espécie de cooperação entre as ciências no que se refere à construção e à manutenção do conhecimento como um todo. Já a filosofia “é, de certa forma, destrutiva, corrói os fundamentos que surgem naturalmente, ataca a origem, põe em dúvida a venerável tradição” (FINK, 2011, p. 11).

Em *FFEH*, o tema proposto por Fink é a própria existência humana, que nós conhecemos “na atmosfera da obviedade comum e cotidiana”, porque somos ela mesma; no entanto, à medida que passamos a investigá-la filosoficamente, tal obviedade torna-se “estranha, assombrosa, enigmática e questionável” (FINK, 2011, p. 12). E aqui reside precisamente o ponto da questão levantada por Fink em relação ao modo como a filosofia se distingue da ciência, principalmente no contexto de uma investigação que tenha como tema o humano: a existência humana não é um dado objetivamente disponível, “não é um tema que temos em frente [...] estamos na existência” (FINK, 2011, p. 14). Dito de outro modo,

[...] as ciências positivas não são capazes de apreender o humano em sua plenitude e totalidade; por assim dizer, elas fazem dele um dado objetivamente disponível — e desconsideram assim a situação da existência humana enquanto um estar-junto-às-coisas-disponíveis. Em outras palavras: o olhar científico dirigido sobre as coisas, que na verdade já pressupõe a situação da existência que compreende as coisas, aqui é por assim dizer simplesmente deslocado sobre a existência humana. A ótica do condicionado se assenta sobre o condicionante — e o falsifica na sua essência originária (FINK, 2011, p. 16 e 17).

Quando Fink afirma que “a ótica do condicionado se assenta sobre o condicionante”, significa que a existência humana “é um pressuposto para toda cognoscibilidade das coisas” (FINK, 2011, p. 15). Portanto, buscar compreendê-la tomando-a como um objeto, ou seja, enquanto algo do qual seria possível nos distanciarmos, tal qual fazem as ciências durante o processo da investigação, seria uma ingenuidade, uma absurdidade, visto que a existência é a condição de possibilidade da compreensão em geral, e que cada compreensão se dá na situação da existência. Autointerpretação significa que interpretante e interpretado são a mesma e única coisa, não há distância objetiva-temática entre eles.

Segundo Fink (2011, p. 19), para darmos “alguns passos na direção de uma antropologia terrena radical, que emerge de uma autointerpretação da existência humana”, é preciso deixarmos de lado essa forma de nos compreendermos “como uma coisa dotada de propriedades especiais (animalidade e racionalidade), como uma ‘coisa animada’”, que, ao buscar se compreender, faz “um uso acríptico de conceitos ‘objetivos’” (FINK, 2011, p. 39). É preciso colocarmos em questionamento “as interpretações da existência nas quais nos encontramos” (FINK, 2011, p. 17), pois crescemos e nos desenvolvemos já inseridos nessas e a partir dessas interpretações.

Para Fink (2011, p. 17), o indivíduo geralmente vê a existência “com os olhos das instituições, com os olhos dos poderes dominantes, que administram, aconselham, guiam e dirigem o humano — em direção à sua meta”. Na investigação filosófica proposta pelo autor em *FFEH*, a ideia não é nos apartarmos dessa compreensão prévia acerca da existência, mas transformá-la em um problema (FINK, 2011, p. 16), a fim de que nosso “olhar se torne alguma vez livre para *toda* enigmática questionabilidade de nossa existência” (FINK, 2011, p. 19).

1.1.2 A Existência Humana

Para Fink (2011, p. 32-33), “a existência humana vive no espaço de sentido de uma interpretabilidade”, o que significa afirmar que nós existimos “em uma abertura ao sentido [...] vivemos em uma situação compreendida, interpretada”. Somos, então, constituídos pelo “compreender”, e esse “compreender” se dá em uma situação de autoabertura, ou seja, parte sempre de nós mesmos. Disso resulta a consideração de que não há interpretação alheia em relação à nossa existência, pois toda e qualquer interpretação é sempre uma autointerpretação da existência mesma. Para definir mais detalhadamente a compreensão da existência como autointerpretação, Fink utiliza três noções fundamentais — a de “saber-compartilhado”

(*Mitwisserschaft*)²¹, a de “presente” e a de “testemunho”), as quais serão analisadas brevemente a seguir.

“A existência se coloca a nós como problema *na* existência” (FINK, 2011, p. 37), o que significa afirmar que ela acontece enquanto autointerpretação de si mesma. “Somente na perspectiva de uma tal interpretação ‘imane’ perguntamos pelos fenômenos fundamentais da existência” (FINK, 2011, p. 37), ou seja, em primeira e última instância, a interpretação do existir humano em suas mais diversas possibilidades encontra em si mesmo seu ponto de partida e de chegada. No entanto, essa análise da existência como autointerpretação não deve ser tomada, segundo Fink (2011, p. 37), sob a perspectiva da “[...] tese da supremacia da imanência-da-consciência, do ‘solipsismo’ construído que torna absoluta, por assim dizer, a vivência do indivíduo e declara a reflexão da consciência individual como *órganon* da filosofia”. Ainda que a individualidade reflexiva seja “um momento significativo da vida humana”, ela se encontra “essencialmente ligada com a abertura à coexistência do congênera” (FINK, 2011, p. 37).

O “saber-compartilhado” significa, então, a evidência dos aspectos coletivo e comum da existência, que vive e interpreta a si mesma a partir de uma teia de significados compartilhados pelo humano. Ou seja, o “eu” só se pensa como “eu” a partir da dimensão de coexistência, do compartilhamento (tradicional) de certa significatividade (cultural, histórica e geograficamente determinada). De acordo com Carrasco (2018, p. 511), os fenômenos fundamentais da existência humana interpretados sob a ótica da analítica existencial proposta por Fink,

[...] à medida que revelam a relação humana com o mundo, seu estar e habitar o mundo, também revelam a essência originariamente social do humano, seu originário estar junto com outros humanos: o humano nunca é primariamente um indivíduo autônomo, um mero humano, mas sim, desde sempre um *Mitmensch*²².

Nesse sentido, os fenômenos fundamentais não pertencem ao domínio da existência subjetiva, mas, sim, da existência como socialidade, por isso são todos fenômenos “sociais”, plurais e intersubjetivos.

²¹ *Mitwisserschaft* foi traduzido para o espanhol como *cosapiencia* e, em artigos de língua inglesa, o mesmo termo foi encontrado sendo traduzido como *shared-knowledge*. Nossa escolha pelo termo “saber-compartilhado” se justifica por ser ele semanticamente mais forte na língua portuguesa que o termo *cosapiencia*. No que diz respeito à escolha entre os termos “sabedoria” e “conhecimento”, nossa escolha pelo primeiro se justifica por compreendermos que *Mitwisserschaft* significa, para Fink, um saber que antecede a conceitualização, pertencendo, portanto, principalmente ao âmbito da prática. Nesse viés, a escolha pelo termo “conhecimento” soaria demasiadamente formal/conceitual.

²² O termo *Mitmensch*, comumente traduzido como “semelhante”, pode ser compreendido nesse contexto como “ser com outros”.

O compreender da existência humana se dá, como já colocamos, como autoabertura, o que significa que ela se encontra aberta em todas as suas dimensões e, segundo Fink (2011, p. 37), “essa abertura constitui precisamente sua situação”. A *situação da existência* diz respeito à segunda noção fundamental que se relaciona à sua autoabertura, a saber, a noção de “presente”. “Existimos no presente de nós mesmos” (FINK, 2011, p. 37), ou seja, existimos situados em um determinado espaço e em um determinado tempo, *no* “aqui” e *no* “agora” de nós mesmos. A nossa existência se dá *junto* às coisas, dito de outro modo, existimos junto à nossa casa e aos nossos pertences, desfilamos nossa existência junto às antigas construções e aos modernos edifícios das ruas de nossa cidade. No entanto, ainda que possamos dizer que as rachaduras e a pintura desbotada das paredes de uma construção localizada em um determinado espaço carregam as marcas do tempo, a construção em si não se situa no “aqui” e no “agora” como a existência humana. Conforme aponta Fink (2011, p. 38):

O Aqui e o Agora podem ser empregados às coisas somente de um modo derivado, quer dizer, em remissão a uma existência humana que as vivencia. Para esta, elas são *aqui* quando inseridas na zona vivencial, são *agora* quando se encontram no horizonte temporal do humano.

“Aqui” e “agora” são noções existenciais, pois se referem à existência humana que se dá enquanto abertura e que interpreta a si mesma situada no presente de si mesma, em um determinado tempo e em um determinado espaço que remetem à sua situação (espacial e temporal).

A noção de “testemunho”, por sua vez, está diretamente relacionada às noções de “saber-compartilhado” e “presente”, pois significa ela mesma a declaração existencial do humano, desse ente que se encontra, desde sua origem, em estado de abertura, relacionando-se com as coisas, com os outros e consigo mesmo a partir da sua situação, ou seja, do seu “aqui” e do seu “agora” no mundo. Fink se propõe a discutir, portanto, a existência humana por meio da perspectiva de uma antropologia filosófica que busca “alcançar um novo sentido da existência e da coexistência humana a partir do autotestemunho da existência humana sobre o fundamento da sua relação com o mundo”²³ (HOLZAPFEL *et al.*, 2011, p. 284).

Nós somos testemunhas da nossa existência porque nos colocamos em relação ao nosso existir no mundo, ou seja, nós sabemos sobre nós mesmos a partir do nosso posicionamento existencial no mundo. Somos e compreendemos o que somos a partir da nossa localização no

²³ Trecho extraído do Epílogo, escrito pelos tradutores, de *Fenómenos Fundamentales de la Existencia Humana* (HOLZAPFEL *et al.*, 2011).

mundo, a partir do nosso “pertencer” a uma determinada cultura, a uma determinada língua, a um determinado país etc., assim sendo, a partir de *dentro* da existência, escutando o testemunho que ela oferece de si, não a objetivando como “uma coisa” externa. Estamos situados no mundo e é nesse *situar-se* que a nossa compreensão acerca da existência se dá. Segundo Cristóbal Holzapfel (2011, p. 202), “para o fenomenólogo Eugen Fink, somos, antes de tudo, ‘testemunhas’ (*Zaugen*), a saber, testemunhas do ser. Estamos aqui para dar testemunho de nossa estadia no mundo”. De acordo com Fink (2011, p. 49):

A nossa primazia constitui unicamente na prioridade temporal de nossa situação, em vivenciar a existência humana como testemunhas viventes e transformar todas as reservas de sentido, que nos são dadas de antemão pela tradição, em dotação-de-sentido vital a partir de uma realização hermenêutica originária.

Tal realização de uma hermenêutica originária proposta por Fink é a análise dos fenômenos fundamentais da existência humana; essa análise deve ser colocada e elaborada a partir de nós mesmos, de nosso testemunho vital. “A existência humana vive de tal modo que se ‘interpreta’. A interpretação está sempre em si mesma necessariamente relacionada com o caráter do enigmático, labiríntico” (FINK, 2011, p. 45), o que significa que ela não pertence ao campo do imutável, do definitivo. “O compreender humano se sustenta no mistério sem poder esgotá-lo” (FINK, 2011, p. 45), por isso faz sentido que continuemos a nos questionar a respeito de nós mesmos, revivendo sempre e uma vez mais a pergunta pelo humano ser. Nesse âmbito, na analítica existencial²⁴ proposta por Fink em sua antropologia filosófica,

Os fenômenos fundamentais existenciais não são somente modos de ser da existência humana, são também modos de compreender nos quais o humano se compreende enquanto mortal, trabalhador, lutador, amante e jogador, e ao mesmo tempo, busca interpretar a partir de tais horizontes de sentido o ser de todas as coisas (FINK, 2011, p. 223).

Importa esclarecer que a maneira como Fink concebe o seu pensar filosófico está diretamente ancorada em uma noção de humano que se contrapõe à compreensão tradicional da metafísica ocidental, a saber: a interpretação do humano como um ser que se situa acima do

²⁴ Esse termo, evidentemente, remete à analítica existência de Heidegger, que, em *Ser e Tempo* (1927), desenvolveu uma analítica existencial (do *Dasein*) enquanto ontologia fundamental. No entanto, sobre isso, reproduzimos aqui um trecho de uma nota dos tradutores da versão espanhola de *FFEH*: “Fink toma uma posição crítica em relação a algumas abordagens heideggerianas. Fundamentalmente, isso se refere à constituição ontológica do outro (humano). Assim como Heidegger desenvolve uma Analítica Existencial, Fink opta por uma Analítica Coexistencial” (HOLZAPFEL *et al.*, 2011, p. 24).

animal e abaixo de Deus. Essa maneira de pensar opera por meio das distinções entre o mundo sensível (animal) e o mundo inteligível (Deus) e posiciona o ser humano no limiar entre ambos os mundos. Fink recusa as metáforas zoológicas e teológicas por compreender que tais abordagens não concebem o humano a partir daquilo que lhe é fundamentalmente humano.

O animal não tem uma relação com a morte, não ama com o anseio de completude da existência plena, não trabalha, enquanto liberdade não domina sobre liberdades e não joga na produção imaginária. E ainda mais, o Deus, como a metafísica o concebe, enquanto o ente mais real de todos, não tem uma relação com a sua morte futura — ele é, diz-se, a eternidade da eternidade, está certo de seu ser infinito e indestrutível, [...] não deseja filhos para perdurar mais além de sua própria morte e sobreviver na cadeia da descendência (FINK, 2011, p. 266).

Esses fenômenos — trabalho, luta, amor, jogo e morte — são, portanto, traços fundamentais do humano, pois dizem respeito essencialmente à maneira *como constituímos* nossa existência no mundo, *como a conduzimos* e *como damos sentido* a ela. Sendo assim, trata-se de compreender as possibilidades para as quais a existência humana encontra-se aberta em si mesma. Nesse sentido, argumenta Fink (2011, p. 284): “A antropologia filosófica é menos a parte de uma doutrina do que a parte do caminho do pensamento interrogativo que percorremos juntos”.

Analisamos até então o modo como Fink busca interpretar a existência humana sob a ótica de sua antropologia filosófica, a fim de evidenciar aspectos fundamentais da sua abordagem analítica dos fenômenos existenciais humanos. Apresentamos as distinções entre os saberes filosófico e científico no que diz respeito às suas funções e aos modos como operam tais saberes, para mostrar o aspecto mais originário da filosofia na totalidade da existência humana. Discorremos, também, acerca da concepção de Fink a respeito da existência enquanto “autointerpretação”, a partir do estudo das noções de “saber-compartilhado”, “presente” e “testemunho”. Tais noções estarão presentes na estruturação da interpretação fenomenológica do jogo, como veremos adiante, pois Fink compreende que o jogo evidencia o caráter de autoabertura da existência humana, por meio de um acontecimento intersubjetivo, portanto que diz respeito a um “saber-compartilhado” que atualiza suas possibilidades ao sobrepor os domínios da “realidade” e da “irrealidade”, sem deixar de estar localizada, no entanto, em um determinado tempo e um determinado espaço. Logo, a autoabertura da existência que o jogo evidencia acontece sempre de forma situada e como testemunho da existência em relação a si e ao mundo.

1.1.3 Jogo como Fenômeno da Existência Humana

Não é uma tarefa fácil e, em certo sentido, plenamente possível afirmar o que é jogo — tema de nossa pesquisa —, pois, assim como os outros fenômenos fundamentais da existência humana, sua definição nos escapa, transborda à noção limitada de conceito. Morte, trabalho, luta, amor e jogo são a materialização das possibilidades do humano e, por meio da abordagem fenomenológica, são possíveis de serem descritos, mas não apreendidos como conceitos, visto que suas ocorrências se dão no transcorrer da existência humana. A rejeição do fenômeno à noção dura de conceito tem referência ao deslocamento paradigmático promovido pela abordagem fenomenológica, que substitui o *que* pelo *como*²⁵.

Após delimitar sua compreensão sobre a existência humana, Fink inicia a análise dos fenômenos em *FFEH* a partir da morte. Em linhas gerais, a morte se mostra um fenômeno fundamental, pois a compreensão acerca da finitude da existência é um traço fundamental e determinante do humano. Mora “no mais íntimo [de nós] a certeza da morte” (FINK, 2011, p. 79), porque a nossa existência está aberta para a interpretação de si mesma, portanto aberta para a compreensão inerente do seu findar. Em seguida, Fink (2011, p. 131) conduz sua análise para o fenômeno do trabalho, evidenciando o seu aspecto paradoxal de ser, ao mesmo tempo, “esforço” e “felicidade”. “No trabalho humano se expressa a submissão de um ente livre às necessidades naturais, às carências, mas também a força titânica de exceder amplamente as meras necessidades, de construir um imenso mundo de realizações como documentação da liberdade humana finita” (FINK, 2011, p. 131). Esse fenômeno, que evidencia, para Fink (2011, p. 192), a complexa e problemática relação do humano com a natureza, encontra-se diretamente associado ao fenômeno da luta²⁶, o qual é “fundamentalmente uma relação do humano com o

²⁵ Husserl definiu a fenomenologia em termos de um retorno à intuição (*Anschauung*) e à apreensão da essência (*Wesensschau*), que é a intuição das essências e das estruturas essenciais de um fenômeno: o “algo idêntico” que se mantém continuamente estável e duradouro durante o processo de variação (*eidetische Variation*) que o fenomenólogo realiza por meio da fantasia (*Phantaise*). A ênfase de Husserl sobre a intuição precisa ser entendida como uma refutação de qualquer abordagem meramente especulativa e conceitual da filosofia. A abordagem fenomenológica refere-se, portanto, ao ideal do “trabalho concreto com os fenômenos”, realizado por meio de inúmeras análises concretas dos vários modos de consciência, ou seja, das maneiras pelas quais o conhecimento do mundo acontece nos atos da consciência. Conferir: HUSSERL (1965, 1986).

²⁶ Na tradução espanhola de *FFEH*, o termo foi traduzido como “domínio”, que pode significar, também, “poder”. O termo utilizado por Fink para caracterizar o fenômeno da luta é *Kampf*, literalmente, luta, sendo o humano caracterizado como *Kämpfer*, lutador. De um modo mais evidente que “domínio” e “poder”, o termo “luta” mostra a inerente disposição humana à disputa, ao enfrentamento das “disposições contrárias”, à contraposição; ademais, é mais habitual traduzir *Kampf* como “luta”, razão pela qual optamos por esse termo.

humano”. Para o autor, a luta é “uma estrutura de ordem: o que se ordena de tal ordem é a convivência humana” (FINK, 2011, p. 193)²⁷.

Por fim, antes de apresentar sua análise do jogo, Fink (2011, p. 209) se volta ao fenômeno humano do amor, que tem, segundo ele, “seu modelo e possibilidade mais originário no amor sexual”. Talvez por conta dessa relação fundamental que Fink estabelece entre as variadas formas de amor com o amor sexual, sua compreensão desse fenômeno se mostre um tanto quanto limitada e retrógrada. Para Fink (2011, p. 209), “o amor [...] encontra-se na dualidade dos gêneros sexuais humanos e em sua peculiar necessidade de completude de um com o outro”.

Nesse contexto, o fenômeno do jogo, bem como os demais apresentados brevemente acima, é interpretado por Fink (2011, p. 222) como “uma possibilidade exclusiva da existência humana”. Assim, apenas o ser humano, ser finito que se coloca em relação ao universo que o cerca, “permanecendo sempre no espaço intermediário entre realidade e possibilidade, existe no jogo” (FINK, 2011, p. 222). Para abordar o jogo nessa obra (*FFEH*) e evidenciar essa característica de abertura de um espaço *não-real* e imaginário na esfera da *realidade*, Fink se vale muito de análises e considerações sobre o mundo lúdico da criança e das peças de teatro, dinâmicas de jogos que envolvem representação²⁸.

De fato, a criança, quando brinca, cria um espaço outro, um mundo que passa a funcionar a partir de suas próprias regras e que, apesar de se situar em um espaço real (seu quarto, por exemplo), “não se deixa conduzir por um sistema de coordenadas da realidade” (FINK, 2011, p. 240). Portanto, o jogo se mostra como “um projeto de uma peculiar dimensão de sentido que não se ajusta ao real, mas flutua como uma aparência inatingível sobre ele” (FINK, 2011, p. 228). Uma brincadeira, um quadro, uma peça de teatro, uma música, um filme,

²⁷ Fink analisa os fenômenos do trabalho e da luta a partir de uma interlocução com Hegel e Marx (Cf. *FFEH*, p. 175-196).

²⁸ Embora Fink se valha, algumas vezes, da noção de *representação* para falar sobre o jogo, ele não o faz no sentido de compreender que o jogo *está pela* realidade, ou seja, tomando o lugar da realidade, representando-a. Segundo ele, “este mundo estranho que se abre no jogo não está somente à parte da realidade habitual, tem a possibilidade de repetir a si mesmo sua distância e contraste com a realidade” (FINK, 2011, p. 240). A relação de representação do jogo é com a esfera do possível, isto é, com as inúmeras possibilidades que, por meio dele, podem se fazer presentes no mundo lúdico. A noção de *representação*, então, não serve tanto a Fink para formular uma crítica ao pensamento metafísico em geral, e moderno em particular, como governado pela lógica da “subjetividade” e da “representação” — como no caso, por exemplo, de Heidegger. Aqui, a noção de *representação* tem um significado positivo, que a aproxima da noção de metáfora: a representação funciona como uma transposição simbólica de imagens e estruturas. Nesse sentido, é importante pontuar que a noção de *representação* para Fink não se refere à noção de “reprodução”. O desenvolvimento dessa compreensão e a crítica à ideia de que a arte, compreendida aqui como jogo, seja apenas “reprodução” ou “imitação” da realidade, Fink realizará em *JSM*, texto que analisaremos em nosso próximo capítulo.

enfim, todos esses acontecimentos estabelecem, para o autor, um mundo imaginário, um mundo repleto de possibilidades.

Na estrutura do texto *FFEH*, Fink apresenta o fenômeno do jogo por último, mas justifica que, em sua abordagem, não estabelece uma ordem hierárquica dos fenômenos. O jogo é, segundo Fink (2011, p. 221), tão originário como os outros fenômenos, “governa de ponta a ponta a vida humana inteira e determina essencialmente seu modo de ser — e também o modo de compreender humano do ser”. No entanto, em sua análise dos fenômenos, parece haver um motivo que justifica colocar o jogo por último, pois este opera por intermédio de uma forma totalmente distinta dos outros, atravessa-os de uma forma singular.

Mas qual é o fundamento humano que faz com que o humano ultrapasse uma e outra vez mais a “condição humana”, pareça poder arrancar de si sua finitude, possa transpor-se em possibilidades supra-humanas, sonhar com uma razão absoluta ou um poder absoluto, possa pensar excluindo o real e incluindo o irreal, possa desligar-se do peso da nossa vida: da carga do trabalho, da dureza da luta, das sombras da morte e do indigente desejo/anseio do amor? (FINK, 2011, p. 220).

A nossa compreensão cotidiana sobre o papel do jogo em nossas vidas toma-o, de fato, como um fundamento da existência humana, cuja potência reside no trato com o possível e o irreal? Para Fink, não. A nossa compreensão cotidiana do fenômeno do jogo tira dele o peso de uma “genuína significação vital” (FINK, 2011, p. 223) e o toma como uma forma de recreação e distração que ocupa o tempo livre — ou, escrevendo de forma mais apropriada, o tempo em que não se está trabalhando — de uma sociedade cada vez mais tecnicizada. Essa forma de compreender o jogo coloca-o em contraposição ao trabalho, à seriedade da vida e, ao assim fazer, estabelece-o como um fenômeno complementar da existência, em certa medida admitido de forma irrestrita apenas à infância. Com efeito, é também na observação do modo como as crianças brincam e criam tantos outros mundos possíveis que nós podemos compreender o complexo estrutural do jogo e a sua potência como um fenômeno que sobrepõe os domínios do *real* e do *irreal*, e Fink se vale disso. Contudo, o autor nos questiona:

Joga de forma própria e genuína somente a criança? Há, de certo modo, na vida adulta, somente as reminiscências da infância, as tentativas insuficientes de uma “repetição” — ou é o jogo também um fenômeno fundamental nas outras fases da vida? (FINK, 2011, p. 224).

A aposta do autor é na segunda opção. Ele a justifica considerando que nem sempre os fenômenos fundamentais expressam-se com frequência cotidiana em nossas vidas e, às vezes,

nem é o caso que isso ocorra, como quando se trata do fenômeno da morte, “que está ao final do tempo vital” (FINK, 2011, p. 244).

Conforme a interpretação proposta por Fink em *FFEH*, o jogo humano possui como característica essencial a sobreposição dos domínios da realidade e da irrealidade, o que significa afirmar que ele estabelece algo irreal, que, apesar de sua irrealidade, circunscreve-se nos domínios de um espaço da realidade. Pensemos na criança: quando brinca, ela passa a se situar em uma dimensão que não é meramente real, pois estabelece um jogo que opera a partir de suas próprias regras, o que faz ser possível existir uma floresta assustadora e cheia de animais selvagens dentro do seu quarto, por exemplo. Contudo, o fato é que essa floresta assustadora “acontece” em seu quarto, ou seja, em um espaço da sua realidade cotidiana. Enquanto joga, a criança pode ser um leão em uma floresta, e tanto ela quanto nós — que a observamos — sabemos que esse leão não é real (caso contrário, estaríamos todos desesperados fugindo do leão, o qual, por sua vez, não hesitaria em devorar qualquer um que cruzasse seu caminho). Apesar disso, a criança permanece jogando, pois de alguma forma a floresta se faz real para ela. “Diz-se que o jogo é, pois, algo irreal, embora naturalmente não se queira dizer com isso que ele, enquanto jogar, não seja existente em absoluto” (FINK, 2011, p. 246). Segundo Holzapfel (2011a, p. 212),

O jogo nos permite entrar em um mundo de possibilidades e, em contraste com ele, a realidade se apresenta como o resultado de possibilidades justamente realizadas, as quais já estão presas em certas fixações: isto é isto e tem tais propriedades.²⁹

Esse “momento de não-realidade” que acontece no jogo é, então, mais acentuado nos jogos que envolvem representação. Quando assistimos a uma peça de teatro, por exemplo, vemos as atrizes e os atores com seus corpos reais, vestindo figurinos reais; vemos o palco sobre o qual a trama se desenvolve; inclusive, vemos a nós mesmos, reais, provavelmente vestidos com as nossas roupas próprias para sair, reais. Contudo, também vemos, simultaneamente, o mundo lúdico da peça, no qual o jogo se desenrola, e entendemos os papéis dos atores e das atrizes, os jogadores. Chegamos aqui a outra característica fundamental do jogo: o mundo lúdico que ele estabelece.

²⁹ Se o “mundo-real” se apresenta como o resultado de possibilidade justamente já realizada, concretizada (ou seja, aquilo que Fink chama de *Kontituertheit*, o âmbito daquilo que foi e é já constituído), o jogo mostra a possibilidade da criação, da projeção de algo ainda não fixado e não imóvel, mas dinâmico, produtivo (ou seja, aquilo que Fink chama de “constituente”). Cf. *Pres. e Imagem* (FINK, 2019).

Para pensar isso, Fink propõe uma analogia entre imagem e jogo, e argumenta que podemos pensar ambos a partir de uma mesma chave interpretativa, a janela. Assim como o jogo, a imagem promove uma abertura para um mundo lúdico, o mundo do jogo, funcionando como uma janela. Segundo Fink (2011, p. 238),

Uma janela nos permite ver de um espaço fechado para um aberto, uma imagem nos possibilita o olhar a um “mundo de imagem”, que vemos de forma fragmentada. O espaço do mundo da imagem não é um pedaço do espaço real no qual o quadro como coisa tem lugar. Mas em um lugar do espaço real, vemos também dentro um “irreal” da paisagem do mundo da imagem. No entanto, não se trata aqui de um fenômeno ilusório [...].

O autor justifica que é preciso fazer uma distinção entre o quadro mesmo e o mundo da imagem representado nele, a fim de que ambos os campos não se confundam (o que geralmente fazemos no âmbito da nossa compreensão cotidiana). Nesse mundo da imagem representado no quadro, há uma realidade também, mas uma realidade distinta daquela na qual trabalhamos, lutamos, amamos e, finalmente, morremos. Tem-se uma realidade que opera por meio de suas próprias regras, a *realidade-como-se*. Nessa realidade, o ser humano pode representar uma infinidade de tantas outras possibilidades que não estão dadas em sua realidade cotidiana, e pode se colocar em relação a elas. Nas palavras de Fink (2011, p. 238), “[...] nos encontramos em uma coexistência real com os espectadores do quadro e em uma existência-como-se com as personagens no mundo da imagem”.

Sobre essa noção de imagem-janela, a qual já havia sido desenvolvida por Fink em sua tese de Doutorado, Sepp (2019, p. 15, grifo nosso) explica:

[...] com efeito, não se confere à janela somente a função de uma abertura na direção de um mundo paralelo, o mundo da imagem, mas ela se torna, antes, o próprio lugar do evento-abertura: na imagem/janela a existência humana se transforma, a experiência referida ao ser-real integra em si mesma um ser-irreal, e o *experimental* na modalidade do *purover* se transforma em um *ser afetado* diretamente.

De acordo com Fink (2011), quando nos propomos a interpretar e a classificar o que é produto da nossa imaginação a partir de uma lógica interpretativa que se vale dos conceitos “real” e “irreal”, muitas dificuldades surgem. No entanto, uma elucidação dessas dificuldades não cabe ao nosso trabalho, pois tal tarefa exige um estudo aprofundado de *PI*, em que o autor analisa os desdobramentos do caráter ambíguo da imaginação, que se mostra na tentativa de articulação daquilo que é produto da nossa imaginação com a realidade.

Ainda que Fink se valha da analogia entre imagem e jogo para pensar como se dá a relação entre realidade e irreabilidade no mundo do jogo, o autor justifica que, no jogo, nós não nos comportamos como o espectador de um quadro, parado frente à obra, mas, sim, “ingressamos nós mesmos no mundo lúdico e, nele, temos um papel” (FINK, 2011, p. 239). Aqui é possível compreender por que o autor argumenta que o complexo estrutural do jogo fica mais evidente nos jogos que envolvem a representação. Neles, o jogo não se dirige apenas aos jogadores que compartilham o mundo lúdico, no qual desempenham seus papéis, mas também a toda a comunidade lúdica, aos espectadores “para os quais a cena se dirige” (FINK, 2011, p. 239). Nesse momento do texto, Fink afirma ser o teatro um dos acontecimentos nos quais o jogo e sua relação com a comunidade lúdica se tornam mais notórios. No teatro, os espectadores não estão simplesmente alheios ao que se desenrola na cena; são, antes de tudo, testemunhas do que ali acontece, porque aceitaram jogar aquele jogo e tomar parte naquela comunidade lúdica. Os espectadores são “aqueles que o jogo arrasta em seu feitiço” (FINK, 2011, p. 239).

Já em *FFEH*, Fink introduz a questão da máscara no tocante ao jogo, mas o faz de forma breve e mais generalizada. O desenvolvimento e o aprofundamento da relação entre máscara e jogo acontecem em *JSM*, por isso será tema de nosso próximo capítulo. Por enquanto, basta sabermos que, segundo Fink (2011, p. 241), “o jogo ama a máscara, o ‘mascarar-se’, a mascarada, a ‘comunicação indireta’, o enigmático ambíguo, protege-se de conceitos precisos, não se mostra em estruturas unívocas, não é uma forma simples”. Quando o autor aborda a *máscara*, ele realmente se refere à ação prática de *vestir uma máscara*, de assumir uma feição outra, uma personalidade outra. Fink coloca que é na vida das comunidades arcaicas, por meio dos cultos às divindades, que essa compreensão de jogo enquanto um “mascarar-se” torna-se mais evidente.

Há, portanto, no jogo, essa possibilidade de trato com aquilo que não está dado em nosso cotidiano, de tornar presente o que não se revela na realidade, justamente porque nela não pode se revelar, pois acontece com respeito a outras regras, às regras do mundo do jogo. E a irreabilidade do mundo lúdico “[...] é o pressuposto para que nele possa dar-se a conhecer um ‘sentido’” (FINK, 2011, p. 246). A máscara, conforme afirma Fink (2011, p. 254), “[...] não deve enganar, ela deve enfeitiçar, encantar. O jogo se move em uma ‘aparência’ admitida, não a nega e nem a oferece como claramente-real”.

Outra característica pertencente ao jogo e ao mundo lúdico que ele estabelece é a sua falta de finalidade com sentido a uma exterioridade. O jogo não possui finalidade para além de si mesmo, não serve a algo que está para além dele. “O jogo não acontece em prol de uma

felicidade futura; já é em si ‘felicidade’, está alheio a todo futurismo geral, é um presente que se faz feliz em relação a si próprio” (FINK, 2011, p. 224-225).

Essa característica de felicidade pertencente ao jogo se mostra também nas festas, “o humano joga onde celebra a existência” (FINK, 2011, p. 259). Para o autor, o jogo que acontece no domínio da festa, e acontecia de forma mais evidente e profunda nas sociedades arcaicas, possui relação fundamental com a forma de se expressar artisticamente do humano. “O culto, o mito, a religião têm, enquanto origem humana, fundas raízes no fenômeno existencial do jogo como a arte” (FINK, 2011, p. 262). Essa presença originária do jogo na existência humana será mais profundamente analisada em nosso próximo capítulo, que terá como fio condutor a análise do jogo como símbolo do mundo. Nesse sentido, veremos como Fink se vale da análise do jogo como fio condutor interpretativo da relação do humano com o mundo, algo que, de certa forma, o autor já aponta em *FFEH*:

Somente porque o jogo abre em si o “mundo lúdico” irreal, imaginário, porque cria a “cena” e “se faz evidente” para a comunidade lúdica dos espectadores, pode significar — as tábuas do cenário podem significar o mundo (FINK, 2011, p. 264).

Nos parágrafos anteriores, adentramos propriamente o tema de nosso trabalho, com a análise do jogo como um fenômeno fundamental da existência humana. Em linhas gerais, ele pode ser compreendido como um acontecimento que sobrepõe os domínios da realidade e da irrealidade, a partir da criação de um mundo lúdico, o qual opera a partir de suas próprias regras e que possui finalidade em si mesmo. Tal acontecimento é compreendido por Fink (2011, p. 254) como um fenômeno fundamental de nossas vidas, porque, em suas palavras: “Jogar é um atuar, uma práxis do trato com o imaginário [...] nossa existência se reflete ativamente a si mesma no jogo humano, colocamos frente a nós o que somos e como somos”. Se a existência pertence ao domínio da interpretabilidade e acontece como abertura de si mesma em todas as suas dimensões, o jogo significa, por sua vez, a abertura do humano para as infinitas possibilidades que não estão dadas na mera realidade. Nessa abertura, que significa ela mesma abertura de sentido, o humano “traz a vida ante si mesma” (FINK, 2011, p. 254), não como um reflexo no espelho que reflete apenas e tão somente o mesmo, mas como um encontro, um encontro plural da existência com suas possibilidades, com o diverso; esse encontro evidencia o caráter criador/doador de sentido do humano.

1.2 A ONTOLOGIA DO JOGO EM “OÁSIS DE FELICIDADE”

Antes de iniciarmos a análise do texto *Oásis de Felicidade*, o qual tem como foco uma abordagem mais voltada para a estrutura ontológica do jogo, é importante pontuar que muitas questões apresentadas por Fink em alguns textos aparecem, ainda que sob formas distintas, em outros escritos. No que se refere ao jogo, há uma quantidade considerável de textos nos quais Fink busca refletir a respeito desse tema, conforme apresentamos na introdução desta dissertação. A isso soma-se o fato de que muitos desses escritos foram formulados como material de apoio para cursos ministrados pelo autor, ou seja, referiam-se a situações pontuais, nas quais Fink, geralmente, articulava a noção de jogo com algum outro tema (celebração, culto, criança etc.).

Não queremos afirmar com isso que não seja possível encontrar unidade no pensamento de Fink, principalmente em relação ao jogo, que é o tema de nossa pesquisa. Se não houvesse unidade, não seria possível analisar essa espécie de “evolução” de tal noção ao longo de suas obras, por meio das perspectivas antropológica, ontológica e cosmológica, interpretação sugerida por Nielsen e Sepp (2016), a qual seguimos também neste trabalho. Ocorre, porém, que a característica fragmentária da produção textual de Fink acaba resultando na reincidência de alguns argumentos no decorrer dos textos. Metaforicamente, é como se Fink nos entregasse sua compreensão acerca do jogo a conta-gotas e, por mais que tentemos apresentar de forma mais enxuta os principais pontos de cada texto em nosso trabalho, é impossível escapar completamente dessa característica do autor.

Isso posto, iniciaremos a análise de *Oásis de Felicidade* e será possível notar que alguns pontos apresentados anteriormente pelo viés antropológico do jogo estarão novamente presentes aqui, porém com um maior aprofundamento conceitual, visto que a proposta desse texto está circunscrita dentro dos domínios de uma ontologia.

Fink (2016b, p. 14) começa esse texto afirmando que, em nossa época, que é “atormentada pelo barulho das máquinas”, o jogo é tido como “um remédio para os danos de uma civilização tecnocrática contemporânea” e possui um “poder renovador de vida”. Segundo ele, a contemporaneidade não seria exatamente a época na qual a marca do jogo se fez mais presente; houve, na história da humanidade, “momentos que conheceram mais lazer e tiveram contato mais próximo com as musas celestiais” (FINK, 2016b, p. 14). No entanto,

[...] nenhuma época tinha possibilidades de jogo mais objetivas [do que a nossa] e oportunidades de jogo [como a nossa] porque nenhuma tinha à sua

disposição um aparelho de vida tão gigantesco. Parquinhos e quadras esportivas fazem parte do planejamento urbano. Jogos tradicionais em todas as terras e nações são colocados em contato internacional. Os brinquedos são fabricados através de produção industrial em massa (FINK, 2016b, p. 14).

Ainda que tenhamos à nossa disposição uma infinidade de possibilidades de jogo, Fink nos questiona se é possível afirmar que alcançamos com isso “uma compreensão mais profunda e convincente da essência do jogo”. Por isso, sua investigação filosófica se volta para um entendimento mais “adequado sobre o significado ontológico do fenômeno do jogo” (FINK, 2016b, p. 14).

Antes de apresentarmos propriamente o caminho traçado por Fink no desenvolvimento dessa abordagem acerca da estrutura ontológica do jogo, é interessante apontar uma questão a respeito da citação colocada acima. Quando Fink aborda a “nossa época”, é relevante lembrar que o autor escreveu esse texto no ano de 1957, ou seja, há uma significativa quantidade de mudanças que aconteceram desde então e que resultaram no modo como experimentamos, atualmente, o jogo ao redor do mundo. Sem dúvida, a criação dos jogos eletrônicos³⁰ e, posteriormente, a criação dos jogos virtuais com o advento da internet representam transformações importantes, não somente em relação ao modo como o jogo se faz presente na contemporaneidade, mas também em relação aos impactos gerados por essa tendência de virtualização da vida. No entanto, pensar como as questões relacionadas aos avanços tecnológicos impactam a compreensão de jogo na contemporaneidade, à luz das contribuições finkianas, é um trabalho para outra ocasião.

O caminho traçado por Fink em *Oásis de Felicidade* é dividido em três partes: “1. A característica preliminar do fenômeno do jogo; 2. A análise estrutural do jogo; 3. A questão relativa à conexão entre jogo e ser” (FINK, 2016b, p. 2). Seguiremos nossa análise de acordo com essa divisão proposta pelo autor.

³⁰ Sobre a invenção do primeiro jogo eletrônico, reproduzimos aqui um trecho da dissertação *Jogos Eletrônicos Multi-plataforma*, de Leonardo Leite (2006, p. 29): “Em 1958, em um laboratório norte-americano de pesquisas nucleares, o físico William Higinbotham tornaria as visitas anuais do público ao laboratório mais interessantes. Ao invés de apresentar aos visitantes as mesmas fotografias e gráficos como fazia a cada ano, ele decide preparar algo inusitado: uma adaptação no *software* de um osciloscópio que demonstraria a trajetória de uma bola em movimento e os visitantes teriam de interagir”.

1.2.1 A Característica Preliminar do Fenômeno do Jogo

Na primeira parte do texto, Fink busca refletir acerca das características do fenômeno do jogo, algo que ele já havia feito no contexto do texto *FFEH* e que, portanto, já apresentamos nas páginas anteriores. Relembremos, pois, tais características.

O jogo é sempre uma atividade interpessoal, assim sendo, social. Segundo Fink (2016b p. 15), “No jogo, temos certeza de nosso contato social com nossos semelhantes de um modo especialmente intenso. Todo tipo de jogo, até mesmo o jogo teimoso da mais solitária criança, tem um horizonte interpessoal”. Essa atividade humana possui um significado genuíno, é, por assim dizer, um traço constitutivo do humano, por isso, segundo a interpretação de Fink, é um fenômeno fundamental da existência humana. Ainda que seja possível observar nos animais comportamentos que se assemelhem à atividade do jogo humano, para o autor, o ponto crítico é “saber se aquilo que parece semelhante na forma externa é *ontologicamente* semelhante” (FINK, 2016b, p. 15).

Também em *Oásis de Felicidade*, Fink (2016b, p. 16) escreve sobre a maneira superficial como o jogo é comumente compreendido e argumenta que essa forma de interpretação o toma “[...] como um fenômeno *marginal* da vida humana, como uma aparência periférica, como apenas uma possibilidade ocasionalmente iluminada da existência”. A compreensão cotidiana do jogo enxerga-o como um elemento da vida infantil, sendo que, na vida adulta, sua presença é reconhecida e justificada apenas como passatempo, “[...] como uma pausa relaxante, como uma atividade recreativa, como férias do peso dos deveres, como algo que nos alegra na paisagem severa e sombria de nossa vida” (FINK, 2016b, p. 16).

No entanto, a abordagem ontológica sobre esse traço constitutivo do humano empreendida por Fink nos mostra que o jogo pode ser interpretado como muito além do registro da compreensão cotidiana. De acordo com o autor, o jogo se difere das outras atividades da nossa vida, pois cada uma delas, à sua maneira, aponta fundamentalmente “[...] em direção ao ‘objetivo último’ do ser humano: felicidade, *eudaimonia*” (FINK, 2016b, p. 19).

Consideramos a vida uma “tarefa”. Em nenhum momento temos, por assim dizer, uma morada pacífica. Nós sabemos que estamos “no caminho”. Sempre somos arrancados e retirados de cada momento presente pela força com a qual projetamos nossa vida em direção a uma boa e bem-sucedida existência. Todos nós nos esforçamos pela *eudaimonia* — mas não estamos de maneira alguma de acordo quanto ao que isto seja. Não somos apenas afetados pela agitação do esforço que nos carrega, mas também pela inquietação de ter uma “interpretação” da verdadeira felicidade (FINK, 2016b, p. 19).

No jogo, essa busca constante e apressada pela felicidade, a qual empreendemos em nossas atividades cotidianas, fica suspensa, por assim dizer, e é exatamente por isso que podemos compreendê-lo como um “oásis de felicidade”, pois com “[...] seu caráter de um ‘presente’ pacificado e autocontido se assemelha a um ‘oásis’ de felicidade alcançado no deserto do esforço para a felicidade [...]” (FINK, 2016b, p. 20). Esse “oásis” que é o jogo possui um fim em si mesmo; estar nesse contexto significa, então, experimentar uma espécie de presente dilatado, ou, nas palavras de Fink (2016b, p. 21), “um vislumbre de eternidade”. Todavia, esse “oásis” no qual o ser humano é capaz de experimentar “um vislumbre de eternidade” não significa uma fuga descompromissada da vida. O jogo, “[...] embora pareça escapar [*entziehen*] do padrão do fluxo da vida, relaciona-se [*bezieht*] a ela de uma forma particularmente sensível, ou seja, no modo de apresentar [*Darstellung*]” (FINK, 2016b, p. 21).

1.2.2 A Análise Estrutural do Jogo

Na segunda parte do texto, Fink segue para a análise estrutural do conceito do jogo, da qual destacaremos os seguintes pontos: o prazer do jogo; o sentido do jogo; a comunhão do jogo; as regras; o brinquedo; e o mundo do jogo/mundo lúdico.

O jogo é uma atividade prazerosa, porém Fink (2016b, p. 22) afirma que:

O prazer do jogo é um prazer estranho, difícil de entender, que não é meramente sensível, nem meramente intelectual; é uma felicidade criativa e formativa de seu próprio tipo e é em si polissêmica, multidimensional. Pode incorporar tristeza profunda e dor abismal; pode até agradavelmente absorver o que é horrível.

Sentimos prazer, por exemplo, ao assistirmos a uma peça de teatro ou a um filme, cujo enredo pode nos levar a ter momentos de alegria, durante as cenas cômicas, e a ter momentos de tristeza ou de dor, durante as cenas mais trágicas. E é possível que ambos os sentimentos sejam despertados até mesmo durante uma só cena, levando-nos ao riso e ao pranto simultaneamente.

Que tipo de incrível prazer é esse que é em si tão expansivo e pode fundir oposições e englobar horror e amargo sofrimento, ao mesmo tempo em que dá precedência à alegria, de forma que nós, comovidos, possamos divertidamente jogar sobre a comédia e tragédia de nossa existência? (FINK, 2016b, p. 11).

No jogo, por mais que o sofrimento e a dor ou a alegria e o entusiasmo que nos acometem sejam “irreais”, no sentido de se referirem a uma situação “encenada” — portanto, “lúdica” —, esses sentimentos nos tomam, muitas vezes, de forma arrebatadora.

Outro aspecto pertencente à estrutura ontológica do jogo é o sentido, ou seja, a atividade do jogo possui uma relação de sentido que se configura em dois níveis, segundo Fink (2016b, p. 22): o sentido interno, que é “[...] o contexto de significado das coisas, atos e relações que estão sendo jogados”; e o sentido externo, que é “[...] o sentido que o jogo tem para aqueles que o decidem primeiro, que pretendem fazê-lo, ou mesmo a sensação que pode eventualmente ter para os espectadores que não estão participando dele”.

Esse ponto nos leva a outra característica ontológica do jogo: a comunhão. Conforme já expusemos, o jogo é uma atividade que diz respeito à dimensão social da vida, ou seja, somente é possível que haja jogo dentro de um contexto relacional, ainda que essa relação seja estabelecida entre uma pessoa e seus parceiros imaginários de jogo.

É também uma característica estrutural do jogo a presença de regras, as quais estabelecem os “combinados” do mundo lúdico, ou seja, vinculam, por assim dizer, os jogadores entre si no contexto do jogo.

O brinquedo é outro aspecto presente nos jogos, e Fink (2016b, p. 23) nos chama a atenção para algo curioso a respeito desse elemento, a saber: ele não se delimita a “uma região autocontida das coisas”, como as coisas produzidas artificialmente, por exemplo. Aqui é importante distinguir as coisas que existem na natureza, “no sentido amplo dos seres existentes” (FINK, 2016b, p. 23), das coisas produzidas artificialmente pelo humano. Ainda que o brinquedo possa ser produzido artificialmente, não é o caso que seja necessariamente assim, pois “mesmo um simples pedaço de madeira ou um galho quebrado pode servir como uma ‘boneca’” (FINK, 2016b, p. 24). Embora possamos distinguir coisas artificiais de coisas naturais, Fink (2016b, p. 24) aponta que ambas “são coisas dentro de uma realidade comum e abrangente”. O brinquedo, no entanto, “é uma coisa na realidade simples e tem ao mesmo tempo outra misteriosa ‘realidade’”, ou seja, “sua essência reside no seu caráter mágico” (FINK, 2016b, p. 24). Exemplificando: para aquele que está situado fora do jogo, a boneca é apenas e tão somente “um produto de uma indústria de brinquedos” (FINK, 2016b, p. 24); todavia, para a criança que se encontra dentro do jogo, a boneca é o seu bebê. A pessoa que joga, portanto, vive, por assim dizer, em duas dimensões, ela é o ser humano real que “joga” e o papel assumido dentro do jogo.

Por fim, Fink escreve a respeito do mundo lúdico ou mundo do jogo, que é justamente o conceito no qual se juntam todas essas características expostas acima sobre a estrutura do

jogo. “Todo tipo de jogo é a produção mágica de um mundo de jogo. Nele reside o papel de quem está jogando, a mudança de papéis da comunidade lúdica, a natureza vinculativa das regras do jogo e o significado do brinquedo” (FINK, 2016b, p. 25). Elucidar o que significa o aspecto imaginário do mundo lúdico produzido pelo jogo não é uma tarefa simples, pois nos coloca diante da complexa relação que se estabelece nesse contexto entre a realidade e a irrealidade. Segundo Fink (2016b, p. 25), “o mundo do jogo não está suspenso em um mero reino do pensamento; sempre tem um cenário real, no entanto, nunca é uma coisa real entre coisas reais. Porém, requer necessariamente coisas reais, a fim de ganhar um ponto de apoio nelas”. Retornaremos a esse ponto quando expusermos a compreensão cosmológica do jogo, no próximo capítulo.

A análise estrutural do jogo realizada por Fink nos revelou, então, as seguintes características, em síntese: o jogo é uma atividade prazerosa e/ou arrebatadora; é possuidor de dois níveis de sentido, um interno (para quem joga) e um externo (para quem testemunha o jogo); tem o caráter social de uma comunhão; possui regras e a presença de brinquedos; acontece nos domínios de um mundo lúdico.

1.2.3 A Questão Relativa à Conexão entre Jogo e Ser

Na terceira parte do texto, Fink trata da relação entre “jogo” e “ser”, mais especificamente da relação entre os conceitos de “aparência” e “ser”. Segundo o autor, repetidas vezes ele se referiu ao mundo lúdico produzido pelo jogo como “imaginário”, e esse termo pode ser traduzido como “aparência”. Todavia, “o conceito de aparência é tão obscuro e inexplorado como o conceito de ser — e ambos os conceitos pertencem um ao outro de uma forma opaca, confusa, de uma forma francamente labiríntica, permeando-se mutuamente em sua interação” (FINK, 2016b, p. 28). O conceito de aparência, de acordo com Fink, possui múltiplas dimensões de sentido, por assim dizer:

O semblante externo da coisa; seu aspecto superficial; o mero primeiro plano e assim por diante. Essa aparência pertence às coisas mesmas. [...] De outro modo dizemos da aparência em relação a uma averiguação enganosa, subjetiva, uma visão errônea, uma representação pouco clara. Então, a aparência está em nós, naqueles que concebem falsamente — está no “sujeito”. Além disso, no entanto, há também uma aparência subjetiva que não é pensada a partir da relação entre a verdade ou o erro daquele que representa e das coisas em si [*Sachen*] — uma aparência que legitimamente habita em nossa alma, precisamente como uma construção do poder da imaginação, da fantasia (FINK, 2016b, p. 28).

A problemática proposta por Fink em relação à complexa articulação entre os conceitos de “aparência” e “ser” é, na verdade, o problema que está por trás de outras questões já abordadas nesta dissertação, a saber, a relação entre “imagem”, “janela” e “jogo”, que aparecem na Introdução e, principalmente, no decorrer deste capítulo, quando apresentamos a complexa relação que se estabelece entre “realidade” e “irrealidade” no contexto do jogo. A busca pela compreensão conceitual do que *é* a aparência é, em certo sentido, a mesma busca pela compreensão do que *é* o jogo, no entanto, o problema do jogo aprofunda o questionamento sobre o sentido da aparência, da própria fenomenalidade. “A aparência de tal tipo é uma espécie independente de ser [*Seiende*] e contém como aspecto constitutivo de sua realidade algo que é em si, especificamente ‘não-real’ — e, além disso, desta forma repousa sobre outro, simplesmente ser real” (FINK, 2016b, p. 29).

É um problema da maior profundidade e extrema dificuldade para o pensamento desdobrar precisamente como a realidade e a não-realidade permeiam uma à outra no jogo humano. A determinação conceitual do ser do jogo leva de volta às questões cardeais da filosofia, à especulação sobre ser e nada, aparência e devir (FINK, 2016b, p. 29-30).

Tal questão se mostra de extrema importância no pensamento cosmológico de Fink, como veremos adiante, pois é a partir dela que o autor desenvolve sua crítica à metafísica ocidental, cujas bases, segundo ele, foram constituídas a partir do pensamento platônico. Ainda que, em *Oásis de Felicidade*, Fink introduza o questionamento que fundamenta sua investigação cosmológica acerca do jogo — como fica explícito nestes trechos: “Que significado humano e cósmico tem essa dimensão imaginária?”; “Talvez o jogo se torne um espetáculo alegórico do todo, uma esclarecedora e especulativa metáfora para o mundo?” (FINK, 2016b, p. 30) —, é em *JSM* que o autor a desenvolve de forma mais aprofundada e sistemática.

CAPÍTULO 2: A COSMOLOGIA DO JOGO

“[...] o pior é que, justamente nesse momento, quando quase ninguém ainda aprendeu a levar a pedra até o Céu, a infância acaba de repente e se chega aos romances, à angústia do divino foguete, à especulação de outro Céu ao qual também é necessário aprender a chegar. E, por se ter saído da infância [...], esquece-se de que, para alcançar o Céu, é preciso ter, como ingredientes, uma pedrinha e a ponta de um sapato”.

Julio Cortázar (2011, p. 252)

Fink encerra o texto *Oásis de Felicidade* citando este ditado³¹: “não podemos entrar para o reino dos céus se não nos fizermos como crianças” (FINK, 2016b, p. 31). Segundo o autor, é preciso que estejamos atentos ao que pode significar tal ditado, principalmente quando pensadores e poetas “apontam de forma tão humana e profunda para o imenso significado do jogo” (FINK, 2016b, p. 31).

Na citação que trouxemos para abrir este segundo capítulo, Júlio Cortázar, escritor argentino, escreve, em alusão ao jogo da Amarelinha, que, ao deixarmos de ser crianças, esquecemo-nos de que, “para alcançar o Céu, é preciso ter, como ingredientes, uma pedrinha e a ponta de um sapato” (CORTÁZAR, 2011, p. 252). De acordo com o que apresentamos até aqui a respeito da antropologia e da ontologia do jogo, sabemos que, para Fink (2016b, p. 31), o caminho que leva a criança do “inferno” ao “céu” no jogo da Amarelinha não deve ser pensado apenas como um acontecimento “inofensivo” ou “periférico” da vida humana. O jogo humano é “a atividade simbólica de trazer à presença o sentido do mundo e da vida” (FINK, 2016b, p. 30).

Além disso, podemos interpretar que o “céu” nessas passagens significa aquilo que transcende o humano, a “totalidade do mundo”, ou seja, aquilo que ultrapassa o humano enquanto ente “finito”, o “infinito”. O mundo, como indica a filosofia cosmológica de Fink, conforme veremos adiante, pode ser pensado, por meio de uma “metáfora esclarecedora e especulativa”, como jogo (FINK, 2016b, p. 30). Portanto, “se a essência do mundo é pensada como jogo, segue-se assim para o ser humano que ele é o único ser no vasto universo que é capaz de corresponder ao todo prevalecente” (FINK, 2016b, p. 31).

Nos tópicos que se seguem, apresentaremos a compreensão cosmológica do jogo, elaborada por Fink de forma mais estruturada, em *JSM*. No entanto, apresentaremos,

³¹ Esse “ditado” encontra-se no Novo Testamento, mais especificamente no capítulo 18, versículo 13, do Evangelho de Mateus. No contexto bíblico, tal passagem se refere a um ensinamento de Jesus aos seus discípulos sobre quem seria “maior” no reino dos céus: “Em verdade vos digo que se não vos converterdes e não vos fizerdes como crianças, de modo algum entrareis no reino dos céus” (Mateus, 18:3). Não nos interessa aqui, no entanto, refletir sobre o significado bíblico dessa passagem, mas, sim, pensar acerca do seu sentido metafórico no contexto da filosofia cosmológica de Fink.

inicialmente, de forma breve, o texto *A Metafísica Nietzscheana do Jogo*, por compreendermos a importância da interpretação finkiana da filosofia de Nietzsche para a estruturação do seu pensamento cosmológico.

2.1 O TEXTO “A METAFÍSICA NIETZSCHEANA DO JOGO”

A ideia de pensar o mundo como um jogo pode ser encontrada, segundo Fink, tanto em Heráclito³² como em Nietzsche³³. Especificamente, a filosofia de Nietzsche representa um ponto fundamental para a estruturação do pensamento cosmológico de Fink, assim sendo, antes de nos dedicarmos à análise de *JSM*, apontaremos brevemente essa influência com duas passagens do texto *A Metafísica Nietzscheana do Jogo*. Conforme colocam os tradutores da versão brasileira desse escrito finkiano:

A relevância desse texto, portanto, não reside unicamente na evidente conexão com as mais famosas interpretações de Nietzsche produzidas por Fink nos anos seguintes (cf. Fink, 1983), mas reside também na primeira formulação de temas e questões que serão centrais para sua própria concepção do jogo como símbolo do mundo (cf. Fink, 2010) (COLI, WEBER e GIUBILATO, 2020, p. 518).³⁴

O texto é dividido em duas partes: a primeira dedicada à exposição da relação entre Nietzsche e a metafísica; a segunda é dedicada à exposição da metafísica do jogo. O caminho percorrido por Fink é o seguinte:

Para ilustrar a metafísica de Nietzsche, partimos do seu combate à metafísica na medida em que se destaca aí sua própria posição ontológica fundamental. Talvez se verifiquem ao final que sua polêmica antimetafísica repousa num conceito restritivo e insuficiente de metafísica (FINK, 2010, p. 520).

Não iremos nos ater aqui à relação nietzscheana com a tradição metafísica, pois isso demandaria um estudo mais aprofundado do texto em questão, o que não pretendemos realizar nesta dissertação. O ponto que nos interessa, ao trazermos esse texto como abertura deste

³² No fragmento de Heráclito número 52 (na numeração de Diels-Kranz). A saber, segundo Heráclito, “Tempo é criança brincando, jogando; de criança o reinado”. Fragmento de Heráclito retirado de: SOUZA (2000, p. 93).

³³ “Neste mundo, só o jogo do artista e da criança tem um vir à existência e um perecer, um construir e um destruir sem qualquer imputação moral em inocência eternamente igual”; “O mundo é o jogo de Zeus...” (NIETZSCHE, 1995, p. 49 e 46); “Criar — eis a grande libertação do sofrer, e o que torna a vida leve. Mas, para que haja o criador, é necessário sofrimento, e muita transformação” (NIETZSCHE, 2011, p. 82).

³⁴ Trecho da Apresentação feita pelos tradutores da versão brasileira de *A Metafísica Nietzscheana do Jogo* (COLI, WEBER e GIUBILATO, 2020).

capítulo, é justamente apontar que a “ontologia do devir”, que Fink compreende ser o “núcleo da filosofia de Nietzsche”, é a chave não somente para a sua compreensão da “metafísica nietzscheana do jogo” (FINK, 2010, p. 521), mas também, e principalmente, para o seu projeto de uma filosofia cosmológica do jogo.

Criança e artista são o modelo ôntico para o conceito ontológico nietzscheano de jogo. O que isso significa? O ser do devir que governa o mundo é definido tendo em vista o ser da criança e do artista que se encontram fenomenicamente no mundo. Assim como eles jogam, joga também o *Aeon*. Neste “assim como” há uma analogia, uma metáfora. O elemento essencial, contudo, não é o fato de que se trata aqui de uma correlação e de uma correspondência cujo caráter é o da parábola; o elemento essencial é, antes, unicamente a *dimensão da relação* na qual a analogia pode ser realizada, uma vez que aqui não se trata de uma correspondência entre entes, mas entre *ente e ser* (FINK, 2010, p. 522)

Nessa passagem, é possível interpretar, portanto, que a estrutura fundamental que sustenta a compreensão cosmológica de Fink em *JSM* já havia sido formulada pelo autor anos antes, nesse texto sobre Nietzsche. É essa complexa relação de correspondência entre “ente” e “ser” que, posteriormente, Fink vai explorar como a relação entre “ser humano” e “mundo”, por meio da compreensão simbólica do jogo.

2.2 A INTERPRETAÇÃO METAFÍSICA DO JOGO

O caminho de Fink em *JSM* começa com a tarefa de argumentar sobre a possibilidade de tomarmos o jogo como um problema filosófico legítimo. Para o autor, conforme já expusemos, a compreensão cotidiana do jogo tira dele o peso de uma “genuína significação vital” (FINK, 2011, p. 223).

Para Fink, essa compreensão comum do jogo, que o toma apenas como lazer ou como uma mera atividade ingênua, é uma evidência de um longo processo de desvalorização e depreciação de tal temática, forjada, segundo ele, pela metafísica ocidental, principalmente a partir da influência da teoria platônica, pela qual o “jogo é explicado fundamentalmente como reprodução e imitação, é determinado enquanto *mimesis*” (FINK, 2016b, p. 107). Esse conceito de *mimesis*, para o autor, significa “o verdadeiro desencanto do jogo”, pois o concebe apenas como “mera reprodução da ‘realidade’” (FINK, 2016b, p. 125), conforme se verá adiante.

Para o autor, é no pensamento de Platão que tem início uma “crítica confrontação com a enigmática realidade do jogo, a qual mantém aberta uma aparência existente, uma dimensão de ‘não-realidade’” (FINK, 2016b, p. 93). Fink interpreta que é na filosofia de Platão que se

constrói sistematicamente a base da metafísica ocidental, pois o pensamento platônico “opera por meio da distinção entre a realidade arquetípica e a reprodução de imagens primordiais, a fim de realizar separações ontológicas fundamentais” (FINK, 2016b, p. 93). Tomemos como exemplo um trecho do livro VII, da “República”, de Platão, o qual evidencia essa distinção abordada por Fink:

Meu caro Gláucon, este quadro — prossegui eu — deve agora aplicar-se a tudo quanto dissemos anteriormente, comparando o mundo visível através dos olhos à caverna da prisão, e a luz da fogueira que lá existia à força do Sol. Quanto à subida do mundo superior e à visão do que lá se encontra, se tomares como ascensão da alma ao mundo inteligível, não iludirás a minha expectativa, já que é teu desejo conhecê-la. O Deus sabe se ela é verdadeira. Pois, segundo entendo, no limite do cognoscível é que se avista, a custo, a ideia do Bem; e, uma vez avistada, compreende-se que ela é para todos a causa de quanto há de justo e belo; que no mundo visível, foi ela que criou a luz, da qual é senhora; e que, no mundo inteligível, é ela a senhora da verdade e da inteligência, e que é preciso vê-la para se ser sensato na vida particular e pública (PLATÃO, 2001, p. 319).

Nesse trecho do diálogo entre Sócrates e Gláucon, Platão constrói a famosa Alegoria da Caverna, na qual desenvolve as noções de mundo sensível e mundo inteligível, com a pretensão de demonstrar o caminho que a figura do filósofo deveria percorrer para se desprender das amarras da opinião e alcançar a verdade; escrito de outro modo, tem-se o caminho da “ascensão da alma ao mundo inteligível” (PLATÃO, 2001, p. 310). O fato é que, ao estabelecer essa cisão de dois mundos em sua teoria, Platão precisou explicar a relação entre ambos, e é exatamente esse ponto da teoria platônica que interessa na interpretação do fenômeno do jogo para Fink (2016b, p. 93): “a noção de que cada coisa finita e transitória se refere à ideia e é testemunha dela, manifestando-se como uma reprodução imperfeita de imagens primordiais”.

Como algo finito e transitório pode se assemelhar a algo não transitório, à ideia? A resposta platônica aponta para as noções de “sombra”, “reprodução” e “espelhamento” (FINK, 2016b, p. 94). Segundo Fink (2016b, p. 94), Platão usa esses fenômenos particulares, que pertencem ao domínio das coisas sensíveis, como “modelos operativos de pensamento”, por meio dos quais busca explicar essa complexa relação que se estabelece entre a realidade e a não-realidade; entre o mundo inteligível e o mundo sensível.

Mas, antes que possamos desenvolver a interpretação do jogo a partir da perspectiva platônica, ou seja, antes de tomarmos o jogo como uma mera reprodução da realidade, devemos nos questionar sobre o que vem a ser uma “imagem-espelho”, coloca Fink. Para o autor, nós realizamos uma “distinção onto-conceitual” quando nos olhamos no espelho, por exemplo, e

estabelecemos uma diferença entre a coisa em si mesma diante do espelho e a reprodução dessa coisa que se forma através da imagem-espelho, uma aparência-espelho. Tomamos a coisa em si mesma como “real” e a sua imagem-espelho como “não-real” e, apesar de estarmos familiarizados com tal processo, torna-se embaraçoso explicar por que o fazemos (FINK, 2016b, p. 95).

Assim, a imagem de uma árvore refletida na superfície da água, exemplifica Fink (2016b, p. 96), “não repousa sobre a água como uma peça de roupa, como uma camada de tinta, uma mancha de óleo, ou coisa semelhante; repousa sobre ela de tal maneira que nós vemos ao mesmo tempo sua irrealidade”. A imagem da árvore se apresenta a nós, então, como algo irreal na superfície real da água. Conforme coloca Fink (2016b, p. 97):

A imagem-espelho copia. Mas, à medida que copia, é dependente da original, abre, em primeiro lugar, uma região de um estranho “Ser”: nós vemos em uma dimensão irreal, por assim dizer. A imagem-espelho funciona para nós como uma “janela” para um terreno não-real e, ainda assim, visível.

Esse fenômeno que sobrepõe os domínios da “não-realidade” e da “realidade” é, como já vimos anteriormente, o que Fink compreende como jogo. O autor avista, então, a presença desse fenômeno na filosofia platônica por conta da noção de “espelhamento”, da qual Platão faz uso para justificar a relação entre o mundo sensível e o mundo inteligível. Para Fink (2016b), essa noção do espelho funciona, na teoria platônica, como uma metáfora para compreender a figura do pintor, e o pintor torna-se uma metáfora para compreender o poeta.

Isso significa que, na perspectiva platônica, “o pintor e o poeta não produzem nada real; eles criam apenas imagens [...] imagens-espelho da realidade ordinária das coisas evidentes aos sentidos” (FINK, 2016b, p. 103). Portanto, o artista apenas reproduz aquilo que já é uma reprodução de algo mais elevado; escrito de outro modo, ele produz imagens-espelho a partir do mundo sensível, que, por sua vez, é uma reprodução imperfeita do mundo das ideias. Contudo, questiona Fink (2016b, p. 108), “é realmente o caráter imitativo do jogo sua característica fundamental, a substância de sua essência?”.

Conforme coloca Fink (2016b, p. 117), “interpretar o jogo como uma imagem tem legitimidade”, mas não garante que possamos tomá-lo como uma “imagem-espelho da realidade”. No mais, ainda que o autor conceba certa noção de correspondência do jogo com a realidade, esse “corresponder” não acontece como uma “reprodução”, ou seja, como uma “referência ao original”. Nesse ponto, nota-se a crítica de Fink à teoria platônica e à tradição da metafísica ocidental soar mais incisiva.

Faz-se importante, aqui, tecer uma espécie de parêntesis e pontuar algumas questões no tocante à relação entre as noções de “imagem” e “jogo” na filosofia de Fink. Para compreender tal relação, é fundamental levar em consideração que houve um processo de amadurecimento da compreensão do autor em relação a essas noções.

Em *PI*, a noção de imagem é tomada como “consciência de imagem”, porque, naquele contexto, Fink ainda partia dos pressupostos husserlianos das análises dos atos intencionais da consciência. À medida que a filosofia de Fink vai se distanciando do paradigma da fenomenologia husserliana, que, grosso modo, ocupava-se da fenomenologia transcendental e da subjetividade absoluta (o centro das reflexões husserlianas e da sua consideração secundária do problema do mundo como uma crença a ser suspensa pela epoché)³⁵, a imagem e, principalmente, o jogo passam a ser considerados em sua qualidade mundana, para além da correlação dos atos da consciência relativos à sua percepção. Nesse contexto de “reabilitação do mundo” como problema da fenomenologia, Fink passa a compreender que a sobreposição da “realidade” e da “irrealidade” (que antes ele interpretava ser possível por meio dos atos mediais da consciência, como a imagem) diz respeito ao próprio modo de ser do mundo. Ou seja, no mundo, “realidade” e “irrealidade” encontram-se sempre já sobrepostas; configuram, por assim dizer, o campo da possibilidade³⁶.

No mais, as dimensões puras, como “realidade” e “irrealidade”, são criações da consciência e não são, como tais, rigorosamente separadas no mundo, como são na consciência. Assim, a imagem tomada como “janela”, que em *PI* é compreendida como um ato medial da consciência, isto é, um ato pelo qual a consciência intermedia domínios que, a princípio, encontravam-se separados, deixa de fazer sentido para Fink. Nessa perspectiva, o jogo passa a ser compreendido pelo autor como um fenômeno mais apropriado para tratar da noção de medialidade, pois, ainda que seja legítimo interpretá-lo como uma imagem, não é o caso compreendê-lo como uma imagem-espelho da realidade, nem mesmo mais como janela, pois ele não significa uma passagem do “real” para o “irreal”, mas a criação de um contexto no qual as fronteiras habituais que estabelecem os limites da realidade e da irrealidade se embaralham e se reconfiguram constantemente, tal como no mundo.

³⁵ Cf. HUSSERL, Edmund. Meditação 1, §7-8. Meditações cartesianas. In: HUSSERL, Edmund. **Conferências de Paris**. Lisboa: Phainomenon e Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, 2010.

³⁶ É importante compreender que a superação proposta por Fink a partir desse movimento não é especificamente da oposição “realidade-irrealidade”, mas de toda dualidade radical, porque esta estabelece limites fixos e imutáveis e impede a compreensão de tudo que não se encaixa em um dos lados da dualidade, como é o caso da possibilidade.

Para Fink, portanto, compreender o mundo do jogo e a “não-realidade” por meio da qual ele opera como uma “reprodução residual” de uma realidade “mais válida”, por assim dizer, é interpretar o fenômeno do jogo a partir de uma perspectiva negativa. E se mudarmos essa maneira de interpretar a “não-realidade”? E se pensarmos que, talvez, ela não seja *menos*, mas *mais* que a simples realidade das coisas? E se essa “aparência” que se instaura com o fenômeno do jogo for algo além de mera semelhança? (FINK, 2016b, p. 119, grifo do autor).

2.3 A INTERPRETAÇÃO MÍTICA DO JOGO

O objetivo de Fink é, então, remover as “lentes do desencanto”, com as quais a metafísica tradicional fez enxergar o jogo como mera reprodução da realidade e, para além disso, estabelecer um “novo horizonte” pelo qual pode ser possível interpretar o jogo sob uma perspectiva distinta. Esse “novo horizonte” é encontrado por Fink ao se voltar com um olhar atento ao passado, mais especificamente à vida das comunidades arcaicas. Outro possível caminho interpretativo para o jogo começa a se delinear a partir da sua dimensão presente nos cultos ritualísticos. Segundo o autor, “o jogo-do-culto constitui o centro do mundo da vida primitiva, o ato fundamental da sua autocompreensão e autointerpretação” (FINK, 2016b, p. 160). E, para Fink (2016b, p. 206), o ponto fundamental é que, nos cultos das comunidades primitivas, “a ‘não-realidade’ do mundo do jogo possuía um caráter ontológico elevado, acima das coisas ordinárias do cotidiano”.

Antes de expormos de forma detalhada os motivos pelos quais Fink acredita ser importante compreender a origem cùltica do jogo e de nos atermos às formas como o jogo se manifesta nessa dimensão, é preciso que saibamos o que é o culto e quais são as suas características fundamentais. Segundo Fink (2016b, p. 129), “o culto é uma tentativa de restabelecer a primordial luz do mundo para todos os indivíduos, coisas finitas”. Aqui vemos a temática do mundo despontar, questão que se mostra fundamental para Fink, como expusemos na introdução deste trabalho. No entanto, trataremos desse tema mais adiante, quando expusermos a compreensão cosmológica do jogo que se assenta propriamente na relação entre “jogo”, “símbolo” e “mundo”. Por enquanto, basta sabermos que, para Fink, o mundo é o todo circundante, o lugar de todos os lugares, onde todas as coisas finitas existem em sua finitude, ou seja, existem sujeitas ao transcorrer do tempo, aparecem e desaparecem. E cada coisa finita é um fragmento que, durante o curso de sua existência no mundo, vive dentro de seus limites, desse modo encontra-se distante do “chão primordial da vida”, do qual “cada coisa emerge e

para o qual, algum dia, irá submergir” (FINK, 2016b, p. 127). Conforme coloca Fink (2016b, p. 127):

Nós, ordinariamente, não temos olhos para este Ser unificador do todo que delimita todos os limites das coisas, não temos ouvidos para a música do mundo: nós somos capturados pelos seres, distraídos pela variedade das coisas, estamos voltados para o finito sem compreendermos essencialmente o finito em sua finitude.

Isso significa afirmar que nós, cotidianamente, não nos damos conta do que Fink chama de processo cósmico da individuação, ou seja, esse mecanismo por meio do qual o Ser do mundo predomina nas coisas finitas, unificando-as e, ao mesmo tempo, delimitando-as. Porém, existem momentos em que nós somos capazes de experienciar esse processo, em que “todas as coisas brilham com uma luz diferente, tornam-se *symbola* (símbolo)” (FINK, 2016b, p. 128).

Conforme iremos expor mais adiante, a noção de símbolo apresentada por Fink diz respeito ao coincidir de uma parte com o todo, ou seja, de uma coisa finita com o mundo. O culto, como “tentativa de restabelecer a primordial luz do mundo para todos os indivíduos, coisas finitas”, é, portanto, um desses momentos por meio dos quais “os seres finitos se tornam verdadeiros símbolos e experienciam uma completude mundana primordial” (FINK, 2016b, p. 128).

Sobre isso, Fink nos coloca o exemplo do culto aos mortos, que, embora se tenha dado e se dê de formas variadas em diferentes culturas e períodos históricos, é bastante simbólico na vida dos seres humanos em um âmbito geral, pois é um momento no qual experienciamos o poder do todo-do-mundo, o qual, em seu curso constante, dá-nos a vida e nos tira dela.

[...] quando nós enterramos os mortos, devolvemos eles aos elementos, essa atividade também se torna um símbolo para nós: no caso do ser humano que partiu, o qual nós devolvemos à terra, o retorno de todas as coisas aparentes ao inominável e inefável chão acolhedor pode se tornar claro e significante para nós (FINK, 2016b, p. 128-129).

Assim sendo, é por meio do culto que nós buscamos preservar e reter essa profunda ligação com o mundo, que não se faz latente em nós em momentos cotidianos. É por isso que Fink encontra, nos cultos arcaicos e em suas narrativas mitológicas, um caráter ontológico mais elevado da não-realidade instaurada pelo jogo, pois era por meio dela que os seres humanos primitivos se relacionavam com o poder do mundo.

Porém, não é uma tarefa simples para nós, humanos da contemporaneidade, pensar o mundo mítico e absorver a importância do culto na manutenção da vida do ser humano primitivo, porque, segundo Fink (2016b, p. 138), falamos da “perspectiva do espectador, que compreende o mito como uma realidade antropológica, mas não como uma verdadeira expressão do sentido da vida”. O ser humano arcaico ainda não tinha à sua disposição a infinidade de conceitos e de esquemas científicos rigorosos para interpretar o desconhecido; ele fazia uso das narrativas mitológicas para explicar o inexplicável, acreditava em demônios para justificar as forças superiores que agiam sobre sua vida; “eles contemplavam através das imagens aquilo que, genuína e essencialmente, era a sua tarefa na terra, a sua fé e o seu propósito” (FINK, 2016b, p. 137).

Essas imagens, de acordo com o que coloca Fink, tinham a função de expressar um sentido, mas não eram meras reproduções de algo que já existia no mundo do ser humano primitivo. Para o ser humano mítico, “a contemplação da imagem é um ato criativo visionário de entendimento do sentido da vida. E esse ato produtivo de contemplação é encenado originalmente em uma comunicação coletiva” (FINK, 2016b, p. 137). Nesse momento, começamos a compreender por que é possível construirmos, como mostra Fink, uma interpretação do jogo que se contrapõe à platônica: o jogo na vida do ser humano arcaico, que se dá por meio da encenação imagética dos mitos nos cultos, não é uma cópia da realidade, mas a tentativa de se voltar a algo mais primordial da relação do humano com o mundo.

Segundo o autor, é uma tarefa importante nos questionarmos a respeito da relação entre o culto e o jogo,

[...] porque, no culto, talvez, a forma mais primordial do jogo humano apareça, e porque o aspecto da “não-realidade” que pertence a cada tipo de jogo significa aqui (no culto) uma intensificação e elevação para além das coisas habitualmente reais (FINK, 2016b, p. 143).

Assim sendo, no culto, a esfera da encenação das narrativas míticas, ou a esfera do “não-real”, torna-se o lugar do hiper-real” (FINK, 2016b, p. 162).

De acordo com o que vimos até aqui, o culto é, portanto, essa tentativa do ser humano de resgatar sua relação mais primordial com o mundo. No contexto da vida primitiva, essa relação manifestava-se ou acontecia pela presença dos deuses. Escrito de outro modo, no culto, o ser humano pensa a totalidade do mundo por meio do poder e da sabedoria dos deuses.

Essa abertura do ser humano arcaico para o mundo, que se dava por meio da manifestação da presença dos deuses no culto, está diretamente relacionada ao irromper da

forma mais primordial do jogo humano. O ser humano primitivo associava a manifestação do poder divino aos poderes demoníacos e era por meio do culto, por meio da narração dos mitos, que tais poderes se tornavam visíveis.

Embora fosse capaz de afirmar e de defender a sua existência cotidianamente por meio do seu trabalho e da sua força, o ser humano primitivo não era capaz de lutar contra os demônios como lutava contra os seus inimigos. Os demônios representam, para o ser humano primitivo, um poder superior, o qual interfere no curso da vida e contra o qual ele não consegue lutar.

Os demônios estão sempre mascarados, eles nunca aparecem para os humanos como realmente são na sua verdadeira forma; eles têm um poder mágico; estão em constante transformação, transição, metamorfose. Enquanto isso, os seres humanos são sempre a mesma coisa (FINK, 2016b, p. 141-142).

Os seres humanos são sempre a mesma coisa. De fato, não conseguimos nos transformar em outros, não temos poderes mágicos que nos possibilitam mudar a nossa forma única, forjada pela natureza. Somos sempre os mesmos.³⁷ Mas, o que nos quer dizer Téspis³⁸ quando, em meio a um culto ao deus Dionísio, destaca-se do coro, veste uma máscara e grita em alto e bom som: “Eu sou Dionísio!”? Téspis, assim como tantos outros seres humanos ao longo da história, parece querer nos mostrar que, apesar da nossa condição humana, a qual nos impõe sermos sempre os mesmos, há um momento em que podemos ser outros.

Sendo assim, há um momento em que podemos ser exatamente aquilo que quisermos ser, e esse momento só é possível porque nós jogamos! Segundo Fink (2016b, p. 133), “[...] o jogo se torna a única possibilidade de o ser humano contrariar o poder mágico dos demônios ou desviar a sua maldade do entorno. A máscara do jogador torna-se uma força mágica”.

³⁷ Embora Fink lance mão dessa noção radical de “sermos sempre os mesmos” para contrapor a natureza do ser humano à natureza volátil dos demônios, tal concepção parece ser confrontada em outros momentos de *JSM*. Conforme apresentamos no início deste trabalho, o ser humano é o ser que se distingue dos animais e das coisas em geral por não apenas existir, mas se colocar em relação à sua existência no mundo. Dessa maneira, é um ser que vive em abertura para o mundo. É por estar aberto para o mundo que o ser humano questiona a si e ao mundo; é por estar aberto para o mundo que o ser humano problematiza o seu ser e o Ser do mundo; é por estar aberto para o mundo que o ser humano se coloca em relação ao curso do mundo. Nesse sentido, tendo em vista essa abertura para o mundo, não poderíamos considerar que a existência humana se dá conforme o curso do mundo? E, sendo o curso do mundo o nascer e o morrer das coisas intramundanas, um fluxo constante de construção e desconstrução de tudo o que existe, não seria o ser humano essa contínua transformação também? Tais indagações são feitas aqui apenas com o propósito de apontar um possível tema a ser analisado na obra de Fink, não sendo, então, objeto de nossa pesquisa neste momento.

³⁸ Téspis foi um dramaturgo grego do século IV a.C. e é considerado o primeiro ator do Ocidente, por promover uma inovação na estrutura de uma Grande Dionisíaca, que eram cultos oferecidos ao deus Dionísio. Em um desses cultos, que se davam por meio da estrutura do coro, Téspis se colocou à parte desse coro como solista, inaugurando o papel que, mais tarde, ficaria conhecido como ator. Para uma análise detalhada da história do teatro no Ocidente e, também, no Oriente, ver *História Mundial do Teatro*, de Margot Berthold (2010).

A máscara, então, é uma característica essencial do jogo do culto, que, em seu nível mais fundamental, é definido por Fink (2016b, p. 151) como o “encantamento das máscaras”. O jogo humano, que se desenvolve primordialmente na esfera do culto, é experienciado a partir do momento em que o ser humano se vê capaz de confrontar os demônios, pois encontra na máscara a possibilidade de ter uma aparência ambígua e polissêmica. Fink não quer dizer, no entanto, que a máscara seja capaz de transformar o ser humano em um demônio no âmbito da realidade. O que há de peculiar e fantástico é que, ao se mascarar para confrontar os demônios ou para se colocar em relação aos deuses, o ser humano abre o espaço onde não vigora a cisão entre “realidade” e “irrealidade”; estabelece, desse modo, o espaço do jogo.

O vestir de uma máscara é uma forma elementar de encantamento. O objetivo básico da máscara humana não é enganar os outros humanos para que eles acreditem em algo, para parecer ser algo para os outros que de fato não se é. Aquele que veste uma máscara quer parecer diverso para si mesmo; quer, com a máscara, entrar no feitiço mágico do demoníaco [...] a máscara não supõe enganar; supõe encantar (FINK, 2016b, p. 151).

Para o ser humano primitivo, a máscara representava um elemento ritualístico sagrado dos cultos, por meio do qual os mortais invocavam os demônios e entravam em contato com uma esfera mais primordial da existência. Nesse sentido, o ritual de invocação por meio da máscara era compreendido como algo perigoso, sendo assim, não podia ser realizado por qualquer um. Aquele que vestia a máscara no ritual do culto era, geralmente, um mortal que a comunidade julgava mais sábio que os outros, alguém que se portava como um “sacerdote-encantador”.

Além disso, “a comunidade do culto é testemunha do encantamento das máscaras, das técnicas de magia dos sacerdotes que performam sacrifícios, e [...] do jogo dramático que torna os mitos visíveis perante seus olhos” (FINK, 2016b, p. 171). Com as encenações, os espetáculos e as festas ofertados aos deuses, o jogo do culto se torna uma “epifania do poder divino e um paradigma do sofrimento humano” (FINK, 2016b, p. 160), pois evidencia a completa exposição do ser humano — como ente finito — à esfera divina. Escrito de outro modo, o jogo do culto presentifica o jogo dos deuses. Em *Jogo e Celebração* (1975), Fink (2016b, p. 219) escreve:

O jogo de culto, por assim dizer, permite que o jogo dos deuses que governam o mundo “apareça” no visionário simbolismo da cena, ou seja, permite que ele surja diante dos fracos olhos humanos em uma visibilidade metafórica. A invocação mágica da realidade mais elevada traz uma realidade do mais alto grau de aparência diante dos olhos humanos.

Contudo, o que Fink entende por “jogo dos deuses” é bastante distinto do jogo do culto, ou seja, do jogo humano. Embora os deuses joguem com os seres humanos como se estes fossem os seus brinquedos, esse jogo não possui um caráter simbólico como o jogo humano. “O jogo dos deuses não tem o caráter de representação imaginária. Ele não precisa abrir um espaço para a manifestação simbólica da onipotência, ou seja, um ‘mundo não-real do jogo’” (FINK, 2016b, p. 176). Enquanto o jogo dos deuses expressa a própria dinâmica do curso do mundo à qual estão sujeitos os seres humanos, o jogo do culto representa, para o humano primitivo, uma profunda necessidade de se relacionar com o mundo nesse âmbito mais primordial.

De acordo com o que apresentamos até aqui, sabemos que Fink compreende o jogo do culto como encantamento das máscaras, técnica mágica dos sacerdotes e jogo festivo de uma comunidade cültica. Reconstruímos os argumentos a partir dos quais o autor expõe e justifica a importância de compreendermos a origem cültica do jogo: a centralidade do jogo do culto na vida do ser humano primitivo, que, por meio dos espetáculos e dos jogos dramáticos, colocava-se em relação aos poderes invisíveis; a utilização da máscara como elemento que permite ao ser humano penetrar na esfera do demoníaco e do divino; e a presentificação do governo dos deuses, que passa a ser compreendido como uma “espécie de jogo” em relação aos seres finitos.

De fato, após esse “mergulho” na vida do ser humano primitivo, como uma tentativa de compreender como se constituía a sua relação com o mundo, podemos inferir a importância teórica desse exercício no que diz respeito à formulação de uma interpretação do jogo contraposta àquela forjada por meio das influências da metafísica tradicional. No entanto, um questionamento nos parece pertinente: como podemos construir uma nova interpretação do jogo fundamentada em uma forma de vida totalmente distinta da nossa na contemporaneidade? Fink (2016b, p. 186) parece estar ciente dessa questão quando escreve:

A nossa época é, provavelmente, a que se situa de forma mais distante do estado primitivo da antiguidade, em que tudo ainda estava repleto de deuses, é provavelmente o tempo de grande vazão dos deuses, da diminuição da substância religiosa. O tempo que comumente é caracterizado como niilista.

Segundo o autor, essa transformação é resultado de um longo processo histórico, no qual os cultos foram se tornando hábitos e perderam “o sentido de brilho” que possuíam inicialmente, dando lugar a um aparente “senso comum” (FINK, 2016b, p. 184-185). É importante compreendermos que o mérito da questão colocada por Fink não se situa na existência de deuses no período arcaico e na conseqüente inexistência deles na

contemporaneidade. Quando o autor aborda uma antiguidade “cheia de deuses” e uma contemporaneidade “vazia de deuses”, usa tais expressões em um sentido antropológico (FINK, 2016b, p. 179-180). Ou seja, a vida do ser humano primitivo se estruturava efetivamente a partir da sua relação com o divino, com os poderes invisíveis; a vida humana era orientada por meio da relação com os deuses, por isso os cultos eram tão importantes para as comunidades. Diferentemente, “o ser humano da cultura moderna científica parece estar caracterizado por um fechamento, [...] por uma recusa das forças supra-humanas na tentativa de fundamentar a humanidade em si mesma” (FINK, 2016b, p. 180).

Dessa maneira, não se trata de discutir o fenômeno da religião na contemporaneidade, mas de reconhecer que, ao longo da história, e, principalmente, a partir da modernidade, o ser humano foi se colocando enquanto protagonista da sua vida, aprimorando os seus saberes, assumindo a sua liberdade e compreendendo a terra “como a morada desencantada da humanidade” (FINK, 2016b, p. 179).

Diante do que expusemos até então, como Fink acha possível interpretarmos o jogo humano a partir de uma perspectiva mais encantada, se somos justamente resultado de um longo processo de desencanto da nossa relação com o mundo? Lembremos que, para o autor, a relação mais primordial que o ser humano primitivo tinha com os poderes do mundo, que se dava por meio do jogo do culto, era manifestada pela presença dos deuses. Isto é, a abertura do ser humano arcaico para o mundo era mediada pelos deuses. Nesse sentido, Fink (2016b, p. 186) compreende que a dissolução dos deuses na contemporaneidade é “uma oportunidade de uma possível abertura para o mundo que não é ‘mediada’ por um ser mais elevado”³⁹.

Fink (2016b, p. 169) defende a ideia de que “a verdade do jogo dos deuses é o jogo do mundo”. E “o mundo em si mesmo não é sagrado como Deus e nem profano como os sacrilégios do ser humano” (FINK, 2016b, p. 187). Sendo o jogo uma forma extasiada do ser humano de se colocar “para além de si e interpretar o papel do mundo de uma maneira repleta de significado” (FINK, 2016b, p. 46), ou seja, sendo o jogo uma abertura para o mundo — que não é apenas uma experiência do mundo, mas do sentido da existência humana inserida no mundo —, faz sentido continuar se questionando sobre ele.

³⁹ A “transição” que Fink parece fazer para legitimar a abordagem do jogo do culto fora de uma perspectiva teológica, por assim dizer, parece-nos um tanto quanto problemática. Um estudo mais detalhado do item 17 do terceiro capítulo de *JSM* (cuja descrição é: “Natureza ‘cheia de deuses’ no Mito, Vazio de deuses na Cultura Tardia. Crítica da Religião no Modelo de ‘Alienação de si mesmo’. A Questão Relativa ao Mundanismo do Jogo não é Sagrada nem Profana”) pode nos levar a compreender se Fink estabelece uma possível hierarquia no modo como o ser humano compreende a si e ao mundo no que diz respeito à crença ou à descrença em um deus, ou seja, se há uma espécie de “evolução” no modo como nos “abrimos ao mundo”. Tal análise, no entanto, é um trabalho para outra ocasião.

2.4 JOGO COMO SÍMBOLO DO MUNDO

Podemos compreender que a interpretação cosmológica do jogo em Fink se dá a partir de três pontos fundamentais e estruturantes: a medialidade, a totalidade e a noção de símbolo. Nos próximos tópicos, apresentaremos como cada uma dessas noções compõe a trama que sustenta a compreensão do jogo como símbolo do mundo para Fink.

2.4.1 A Realidade e a Irrealidade: Jogo e Medialidade

Estamos todos familiarizados com o jogo, pois ele se faz presente em nossas vidas cotidianamente, por exemplo, quando estamos em momentos de lazer, praticando esportes ou fazendo outros tipos de jogos e brincadeiras; quando observamos crianças brincando e estabelecendo outros mundos a partir dos brinquedos.

Entretanto, há uma peculiaridade no acontecimento do jogo à qual nossa compreensão usual, muitas vezes, não se atenta. Conforme já expusemos, a criança, quando brinca, passa a se situar em uma dimensão que não é meramente real, pois estabelece um jogo que opera a partir de suas próprias regras, o que faz ser possível que ela se abrigue em seu “exuberante e confortável palácio” erguido com cadeiras, lençóis e pregadores dentro do “reino” do seu quarto, por exemplo. Mas, o fato é que esse reino “acontece” em seu quarto, ou seja, em um espaço da sua realidade cotidiana. Como é possível que algo “não-real” aconteça no domínio do “real”? Esse questionamento nos coloca uma questão mais fundamental: o que é a realidade? De acordo com Fink (2016b, p. 46), “realidade é um modo fundamental e determinado do Ser dos seres, uma modalidade ontológica — e possui uma relação com “possibilidade” e “necessidade”. Tudo o que é real é, também, no mínimo, possível, mas de modo algum precisa ser “necessário” (FINK, 2016b, p. 83).

Ainda assim, trata-se de um conceito “polissêmico e problemático” para o autor, pois, mesmo que o conceito se refira a uma unidade, ao Ser, constantemente abordamos diferentes dimensões de realidade. E, quando pensamos em classificar, por exemplo, aquilo que é produto da nossa imaginação a partir desse conceito, algumas dificuldades surgem⁴⁰. Portanto, segundo Fink, é preciso saber que apenas essa distinção entre “realidade” e “não-realidade”, a que recorreremos em nossas vidas cotidianamente, não nos auxiliará na compreensão do fenômeno

⁴⁰ Uma elucidação dessas dificuldades não cabe ao nosso trabalho, pois tal tarefa exige um estudo aprofundado de *Presentificação e Imagem*, em que o autor analisa os desdobramentos do caráter ambíguo da imaginação, os quais se mostram na tentativa de articulação daquilo que é produto da nossa imaginação com a realidade.

do jogo. Escrito de outra forma, “há o ‘real’ e não há o ‘não-real’ — mas há também a mediação entre ambos: há algo real que contém algo não-real, como um conteúdo representado repleto de significado” (FINK, 2016b, p. 84, grifo do autor).

Conforme já foi pontuado, o jogo é a chave para se compreender a noção de medialidade em Fink, principalmente no contexto de *JSM*. Há, na experiência do jogo, uma abertura ao campo do possível, no qual as fronteiras habituais que demarcam precisamente os limites entre “realidade” e “irrealidade” se reconfiguram por meio de novos recortes. No jogo, tal como no mundo, não há o “real” e o “irreal” como dimensões fixas e imutáveis, mas, sim, o “possível”, como o campo no qual se atualizam e se reinventam as possibilidades do que se compreende como “real” e “irreal”, “belo” e “feio”, “verdade” e “mentira” etc.

No jogo, o ser humano transcende a si mesmo, supera as determinações pelas quais ele se cercou e por meio das quais ele se compreendeu enquanto real, torna as irrevogáveis decisões revogáveis por conta da sua liberdade, liberta-se de si mesmo e mergulha, de cada fixa situação, para as possibilidades que singram no nível mais primordial de sua vida — ele sempre pode começar de novo e se livrar da carga da história de sua vida (FINK, 2016b, p. 206-207).

No jogo, então, o ser humano experimenta uma liberdade que se constitui como uma abertura para o inesperado, para as diversas possibilidades que irrompem no mundo do jogo. Fink reconhece, contudo, que essa liberdade experimentada pelo ser humano no domínio do jogo é limitada, pois acontece no contexto do jogo, por isso não “livra” o ser humano daquilo que é e não o isenta das responsabilidades que tem. Na esfera cotidiana da vida, costuma-se “dividir o que é real da mera aparência, o que é concreto do que é meramente imaginado, o que é certo e seguro do que é questionável e meramente suposto” (FINK, 2016b, p. 208). E é totalmente compreensível e necessário que o ser humano o faça, a fim de garantir a sobrevivência no mundo.

No jogo, no entanto, tais distinções se reconfiguram, e isso permite que o ser humano se coloque em relação a si, aos outros e ao mundo de uma forma completamente distinta, em uma espécie de êxtase profundo.

2.4.2 A Existência Humana e o Mundo: Fragmento e Totalidade

Nós não temos o mundo, nós estamos no mundo. Porém, esse estar não é uma condição do ser que ora está em um lugar, ora está em outro; não é um mero posicionamento em um lugar. Nós estamos envolvidos no mundo, e tal envolvimento se dá por conta da relação que

estabelecemos com os outros entes que também habitam o mundo. Dessa forma, somos mundanos, pois estamos envolvidos pelo mundo, e também somos finitos, pois esse envolvimento acaba. No entanto, tal envolvimento não deve ser compreendido como comumente entendemos o nosso envolvimento com as pessoas que amamos, com os lugares que frequentamos ou com os objetos que possuímos. O mundo

[...] não é objeto — mas é possivelmente a região de todas as regiões, o espaço de todos os espaços, o tempo de todos os tempos [...]. O mundo não é também o objeto total da nossa consciência humana unificada [...] nós nunca encontramos o mundo nos confrontado como uma coisa, como um ser, como um objeto (FINK, 2016b, p. 47).

Nesse sentido, o mundo é o todo circundante que envolve todas as coisas finitas e que permite que elas existam em suas individualidades, na multiplicidade. É *no* mundo que cada coisa intramundana existe, de acordo com os contornos que a delimitam em sua individualidade: suas características, seu espaço, sua duração e assim por diante.

Somos, portanto, seres *no* mundo, mas o que nos difere propriamente dos outros entes e nos faz fundamentalmente humanos, para Fink, é a nossa finitude, o que significa afirmar que nós não apenas nascemos e morremos, mas nos colocamos em relação a esse processo. Segundo Fink (2011, p. 61), “A certeza da morte atravessa todas as nossas possibilidades”, assim sendo, a morte é um dado constitutivo do humano, pois a existência humana é concebida por meio de um horizonte de certeza em relação a esse fato. Desse modo, nós nos colocamos em relação à nossa finitude durante a nossa existência, nós vivemos a vida nos relacionando com a morte. Nessa perspectiva, a busca pela compreensão da existência é uma característica constitutiva do humano, uma possibilidade fundamental de nossa existência.

A autoabertura da existência é essencialmente ao mesmo tempo abertura ao mundo. Neste ato de compreender a morte acontece uma “tensão” da nossa completa existência aberta a si e aberta ao mundo, não meramente uma intensificação de acordo com uma vivência, nem uma temperada tonalidade de um “saber” de um estado de coisas (FINK, 2011, p. 61).

Precisamente porque a nossa existência possui esse caráter de autoabertura em relação ao sentido — a qual é “essencialmente ao mesmo tempo abertura ao mundo” — que nos comportamos como fragmentos em relação à totalidade do mundo da qual fazemos parte, mas essa totalidade do mundo nos escapa, no sentido de escapar à nossa compreensão. Como

fragmentos, apontamos para uma totalidade que, mesmo não sendo disponível a nós, regula a nossa existência, pois dá-lhe regras e contexto.

O jogo humano tem significado de mundo, tem uma transparência cósmica — é uma das imagens de mundo da nossa existência finita. Enquanto joga, o ser humano não está preso no domínio de sua interioridade psíquica, mas ele, extasiado, sai para além de si em um gesto cósmico e interpreta o papel do mundo de uma maneira repleta de significado (FINK, 2016b, p. 46).

No jogo e no contexto que ele cria por meio das regras que possibilitam seu acontecimento, o ser humano pode ter uma experiência de totalidade. Ou seja, ao estabelecermos um contexto que opera pelas suas próprias regras, em que o humano explora a sua capacidade de constituir sentido, o jogo é ele mesmo “sentido de totalidade”, uma vez que indica o modo como os seres humanos se comportam em relação ao mundo e, também, o modo como opera o próprio jogo do mundo.

2.4.3 O Jogo, o Mundo e a Noção de Símbolo

“Ao se tornar profundamente-mundo, uma coisa se torna um símbolo; o *symbollein* do ser e do universo toma lugar. E isso é o mais primordial encantamento: o inominável poder da totalidade aparece entre as coisas frágeis” (FINK, 2016b, p. 121). No final do segundo capítulo de *JSM*, Fink (2016b, p. 120) dá uma definição de símbolo: “*Symbolon* vem de *symbollein*, ‘coincidente’, e significa a coincidência da parte com aquilo que a completa”. Para o autor, como já exposto, somos seres finitos e intramundanos; seres que dizem respeito a um tempo e a um espaço específicos; seres que possuem uma duração limitada; seres que aparecem e desaparecem no mundo e que, fundamentalmente, colocam-se em relação a esse processo. Para Fink (2016b, p. 85), “cada ser humano é um projeto vital; cada um acrescenta um tom único à imemorable e eterna melodia da existência”.

Afirmar que cada um de nós é um “projeto vital” significa que planejamos a nossa vida, estabelecemos objetivos e trilhamos o nosso caminho em relação a eles. Nós definimos diversos “fins” em direção aos quais caminhamos no nosso viver. Mas, e o mundo? Teria ele também um objetivo? Teria o mundo um fim a que se move? Fink (2016b, p. 212), nesse âmbito, coloca que o mundo é infundado e “em si mesmo não possui objetivos e também não tem valor e permanece fora de qualquer análise moral, está ‘além do bem e do mal’”.

O mundo é [...] sem fundamento e sem finalidade, sem sentido e sem objetivo, sem valor e sem plano — mas contém em si as bases que fundamentam os seres intramundanos. Abrange, em sua universalidade sem rumo, todas as trajetórias nas quais se batalha pela conquista de objetivos. Abarca até mesmo, sem juízo de valor, os seres diversamente ordenados, conforme os níveis de força ontológica (FINK, 2016b, p. 212).

O todo-do-mundo não possui *equivalência* com as coisas intramundanas, mas *brilha* em algumas delas em determinados contextos. “A predominância mundana do onipotente acontece sem fundamento e sem objetivo, sem rumo e sem sentido, sem valor e sem plano. Essas são as características do mundo que brilham de volta no jogo humano” (FINK, 2016b, p. 212).

Sendo assim, nós, humanos, que fazemos da nossa vida um projeto; que vivemos o nosso cotidiano distinguindo o real do imaginário; que agimos dentro de um campo previamente determinado de possibilidades; que nos habituamos a nos compreendermos a partir de uma unidade, de uma sólida armadura a qual chamamos “eu”, somos capazes de abrir um espaço em que os limites que demarcam tais fronteiras desaparecem e dão lugar a um êxtase profundo, no qual o brilho do mundo se faz presente.

O jogo humano é como um símbolo do mundo. As características de ser infundado, sem sentido e sem rumo, que emergem no entendimento humano, desembarcam na leveza onírica e despreocupada que pertence à encenação do jogo. E é porque nós estamos abertos para o mundo e porque, nessa abertura, a existência humana caminha de mãos dadas com um conhecimento acerca da falta de fundamento do todo predominante — é por conta disso que nós jogamos. O ser humano é essencialmente jogador porque ele é “mundano” (FINK, 2016b, p. 213).

No entanto, de acordo com Fink, a compreensão total e decisiva acerca do mundo não nos é possível, pois, apesar de nos colocarmos em relação à nossa existência e vivermos em uma “abertura para o mundo”, o todo-do-mundo nos ultrapassa na nossa finitude. É como se ao ser humano fosse possível experimentar apenas “lampejos” de compreensão dessa totalidade do mundo. Nesse viés, o jogo é compreendido por Fink (2016b) como uma espécie de lampejo que aclara a imensa escuridão da totalidade do mundo que nos rodeia e que nos ultrapassa. O jogo é símbolo do mundo, pois, a partir da sua própria dinâmica, permite que o ser humano experiencie a dinâmica do todo-do-mundo, isto é, por meio da experiência do jogo mundano, o ser humano finito se reconhece como parte do jogo do mundo, da manifestação do infinito.

Portanto, em *JSM*, a estruturação do pensamento filosófico de Fink a partir de um viés cosmológico fica evidente, pois o autor se propõe a pensar (ou a repensar) filosoficamente o jogo como uma abertura profunda da existência humana em relação àquilo que a transcende,

àquilo que não conseguimos exprimir plenamente por meio de conceitos, mas que somos capazes de experienciar no êxtase do jogo: a mundaneidade do mundo! Ainda que o mundo não possa ser pensado por nós, seres intramundanos, em sua totalidade, o seu fluxo pode ser interpretado por meio de uma metáfora cósmica, como nos mostra Fink ao sugerir que o mundo é um jogo sem jogador. Em seu texto *O Significado Mundano do Jogo* (1973), Fink escreve sobre isso:

[...] o jogo é usado como um modelo para compreender o processo total do movimento do mundo como o surgimento e o desaparecimento de todas as coisas, como o primeiro plano do surgimento e como a profundidade da essência oculta, como o jogo interpenetrado dos opostos, como a remoção das demarcações temporais e das fronteiras entre a vida e a morte, como a anulação das modalidades, quando tudo que é possível torna-se real e tudo o que é real torna-se possível (FINK, 2016b, p. 243-244).

Heráclito⁴¹ e Nietzsche também pensaram o mundo como jogo, cada qual com suas particularidades. De acordo com Fink (1988, p. 21-22), “Nietzsche vê o mundo como um jogo trágico. Apreendendo a essência do mundo com o olhar da tragédia, decifra na obra de arte trágica a chave que abre, que descerra o acesso à verdadeira compreensão”. Fink se propõe a dialogar com tais autores a fim de tecer um novo caminho interpretativo para o jogo, que não estivesse fundamentado na compreensão do jogo como mera reprodução da realidade. Essa compreensão é forjada a partir do pensamento de Platão, e Fink interpreta que é na filosofia platônica, conforme já colocado, que se constrói sistematicamente a base da metafísica ocidental. Ao promover a distinção entre mundo sensível e mundo inteligível e considerar este como verdadeiro e aquele como ilusório, Platão faz uso da noção de espelhamento para explicar a relação entre ambos.

Nesse sentido, na perspectiva platônica, quando o artista joga, nada mais faz que criar imagens-espelho de uma realidade que, por sua vez, já é uma reprodução de algo mais elevado. Nesse ponto reside a crítica de Fink à interpretação do jogo na metafísica tradicional: “É realmente o caráter imitativo do jogo sua característica fundamental, a substância de sua essência?” (FINK, 2016b, p. 108). Esse é o questionamento que movimenta a busca de Fink por uma nova interpretação filosófica do jogo, pois é a partir dessa crítica que ele conduz a uma compreensão que enxerga na “irrealidade” do contexto do jogo algo muito mais profundo que uma mera reprodução da realidade.

⁴¹ Há uma grande influência do pensamento de Heráclito em Fink, principalmente no tocante à compreensão do mundo. Segundo Elden (2008, p. 49), “Para Fink, a principal fonte de inspiração para pensar a questão do mundo é um fragmento de Heráclito, número 52 na numeração de Diels-Kranz”.

Dessa maneira, viu-se Fink caminhar em direção a uma compreensão do jogo como abertura extasiante para o mundo, como manifestação do infinito do mundo no ser humano finito. O ser humano joga quando experimenta, mesmo que por um breve instante, o “poder do todo-do-mundo”, e isso acontece por meio da liberdade e da desmesura da irrealidade do mundo do jogo.

O autor chega ao “fim” da sua abordagem filosófica com questões em aberto, a saber: a possibilidade de pensarmos o curso do mundo como um jogo sem jogador e em que medida pode-se dizer que o ser humano vive em conformidade com o jogo do mundo. Segundo ele, “fazer o jogo do mundo um tema do pensamento especulativo é uma tarefa que ainda precisa ser concluída”, e isso só será completamente possível quando nos livrarmos da “tradição metafísica que oculta o jogo e é hostil a esse tema” (FINK, 2016b, p. 215). Fink conclui *JSM* permitindo que as últimas palavras sejam ditas — ou talvez *cantadas* — por Zarathustra.

Se alguma vez descobri céus tranquilos sobre mim voando com as minhas próprias asas no meu próprio céu; se nadei, brincando, em profundos lagos de luz; se a alada sabedoria da minha liberdade me veio dizer: “Olha! Nem para cima, nem para baixo! Lança-te à roda, para diante, para trás, leve como és! Canta! Não fales mais!” (NIETZSCHE, 1954 apud FINK, 2016b, p. 215).

Parece que Fink convoca a nos reconhecermos como jogadores. Assumir essa premissa é reconhecer o risco de se viver num constante jogo; ainda mais, é compreender que fazemos parte de um jogo que nos ultrapassa, o jogo do mundo; é reconhecer que as leis que regem o mundo são análogas às leis da criança que vai do inferno ao céu jogando sua pedrinha e se equilibrando em suas pernas quando joga Amarelinha, como nos lembra Cortázar (2011). É reconhecer, ao mesmo tempo, um estar no mundo que desperta e vislumbra significativamente a totalidade, mas que também sucumbe; é se reconhecer parte do jogo, da roda que nunca para de rodar; é um convite para reconhecer o caráter trágico da nossa existência, pois o nosso “compreender humano se sustenta no mistério sem poder esgotá-lo” (FINK, 2011, p. 45). Isso significa que o nosso existir não pertence ao campo do imutável e do definitivo, mas, sim, ao campo do “enigmático e labiríntico” (FINK, 2011, p. 45), ao jogo.

CAPÍTULO 3: O JOGO COMO DESLOCAMENTO DE SI E PROJEÇÃO PARA O MUNDO: RELAÇÕES ENTRE JOGO E REDUÇÃO

Neste capítulo, reivindico o uso da primeira pessoa do singular. Não haveria como chegar até aqui e não me posicionar, visto que minha intenção, neste momento, é realizar alguns nós a partir de pontos que me são caros e que foram levantados no decorrer desta dissertação. Esses pontos de articulação, que chamo de “nós”, são relações que gostaria de estabelecer entre o pensamento de Fink e um mosaico de outras referências, que dançam entre as fronteiras da filosofia, do teatro, da poesia e — por fim, mas não menos importante — das minhas vivências. A trama deste capítulo será conduzida por três personagens, os quais dizem respeito a temáticas abordadas por Fink de certa forma, mas, mais que isso, são, por assim dizer, os três alicerces que sustentam a minha caminhada até aqui: a criança, a artista e a filósofa.

3.1 A CRIANÇA

“Com um pé no quintal e outro na aldeia, me lembro que há uma história kaxinawá que conta o nascimento das estrelas. Segundo a memória desse povo, os corpos de luz são na verdade butucas, olhos de crianças que, após praticarem uma peraltice e fugirem da reprimenda dos adultos, pediram que um passarinho amarrasse um fio na árvore mais alta da floresta. Com o fio atado ao topo da árvore, as crianças subiram e alcançaram o céu. Assim, quando suas mães gritavam para que elas voltassem, elas apenas miravam lá de cima e piscavam as butucas. As estrelas são butucas que, da imensidão, piscam e alumiam os sonhos da aldeia”.

Luiz Rufino (2020, p. 89-90).

Penso, encantada pelas palavras de Luiz Rufino (2020) sobre essa belíssima história kaxinawá, que a minha criança, *de butuca*, espreita curiosa essas linhas que escrevo aqui. Como conta a história, imagino ser ela quem pisca lá da imensidão de mim e alumia meus sonhos, meus (des)caminhos. Acho que assim deve ser com todo mundo. Acontece, vez ou outra, que a gente desaprende a ver estrelas e quase se esquece do brilho das butucas.

A butuca que me alumia faz-me lembrar das casas de cadeiras que eu fazia com minha prima na casa de minha avó materna. Eram cadeiras de ferro pintadas de branco descascado, que habitavam a varanda de paredes de madeira cor creme e chão vermelho encerado. Bastava uma pequena mudança na angulação do olhar para que se pudesse desver o mundo, como dizia Manoel de Barros (2010, p. 9)⁴², e construir casas imponentes, as quais eram verdadeiros

⁴² Trecho de *Menino do Mato*: “O Pai achava que a gente queria desver o mundo para encontrar nas palavras novas coisas de ver assim: eu via a manhã pousada sobre as margens do rio do mesmo modo que uma garça aberta na solidão de uma pedra” (BARROS, 2010, p. 9)

portais, cujo acesso só era permitido àquelas e àqueles que sabiam “que só os absurdos enriquecem a poesia” (BARROS, 2010, p. 10)⁴³ e a vida. Ali, no mundo da casa das cadeiras descascadas, onde eu e minha prima vivíamos por algumas horas, vivíamos também vidas inteiras, imersas nas tantas configurações que criávamos de nós. O encantamento, vez ou outra, quebrava-se, quando um outro tipo de encantamento, dessa vez da ordem dos cheiros irresistíveis, batia à porta do nosso portal e nos fazia abandonar o mundo da casa das cadeiras descascadas em troca de alguns pedaços de bolo.

A butuca que me alumia também me faz lembrar do balanço de correntes atadas a um pedaço de toco que fazia morada em uma frondosa árvore da casa de minha avó paterna. Nele, eu e meus primos costumávamos fazer algo que seres alados e crianças fazem muito bem: voar. Para alçar grandes voos, era preciso de muito combustível de meninice, afinal, o impulso do balanço era feito por uma corrente de pés sujos de terra e por braços de uns que se atavam às cinturas de outros. Eu, que era a mais pequenina naquela época, no momento da decolagem, agarrava-me ao balanço como quem agarra suas certezas e me preparava para rasgar o vento. De um lado, meus primos me empurravam; do outro, eu era passarinho. Era assim que a gente tocava o horizonte quando criança.

Havia uma brincadeira que a butuca que me alumia não poderia deixar de me fazer lembrar: a brincadeira de fazer nascer pessoas e mundos do saco de roupas especiais que morava no meu armário. Dessas roupas, as que mais habitam minha saudade são duas: um xale brilhante de crochê cor lilás e um vestido rodado salmão com bolinhas brancas. Com o xale lilás, embrulhei e ninei meus vários filhos quando eu *era uma vez* mãe; também com o xale lilás, protegi-me do sereno quando eu *era uma vez* velha. Com o vestido salmão de bolinhas brancas, habitei épocas já passadas quando eu *era uma vez* princesa, e dei aulas para minhas alunas e alunos quando eu *era uma vez* professora. Com o tempo, passei a gostar de dividir a vida das pessoas que eu criava com o meu primeiro público: minha família, a qual era convidada a se sentar nas cadeiras que eu dispunha cuidadosamente pelo quintal da minha casa. Um dia, na escola, em uma atividade que envolvia representação de uma situação hipotética, eu emprestei um boné de um amigo e inventei que era um menino, e dei a ele corpo e voz. Diante da plateia, que dessa vez já não era mais minha família, mas, sim, minha turma da escola, um menino saiu de mim como num passe de mágica, ou melhor, como num sopro de vida. Naquele dia, fui embora para casa com uma curiosa vontade de querer viver aquilo de novo. Essa brincadeira me acompanha até hoje.

⁴³ Outro trecho de *Menino do Mato*: “A gente gostava das palavras quando elas perturbavam o sentido normal das ideias. /Porque a gente também sabia que só os absurdos enriquecem a poesia” (BARROS, 2010, p. 10)

3.2 A ARTISTA

“[...] A mãe reparou que o menino / gostava mais do vazio / do que do cheio. / Falava que vazios são maiores / e até infinitos. // Com o tempo aquele menino / que era cismado e esquisito / porque gostava de carregar água na peneira. // Com o tempo descobriu que/escrever seria o mesmo / que carregar água na peneira. // No escrever o menino viu / que era capaz de ser noviça, / monge ou mendigo ao mesmo tempo. // O menino aprendeu a usar as palavras. / Viu que podia fazer peraltagens com as palavras. / E começou a fazer peraltagens. // Foi capaz de modificar a tarde botando uma chuva nela. / O menino fazia prodígios. / Até fez uma pedra dar flor. // A mãe reparava o menino com ternura. / A mãe falou: Meu filho você vai ser poeta! / Você vai carregar água na peneira a vida toda. // Você vai encher os vazios / com as suas peraltagens, / e algumas pessoas vão te amar por seus despropósitos!”

Manoel de Barros (1999, n.p)

Foi no teatro onde experimentei e ainda experimento essas peraltagens cheias de despropósitos, como fazer uma pedra dar flor, tal qual conta Manoel. Foi no teatro que reconheci meu imenso interesse por contar e ouvir histórias. Gostava de ver o desenho que a boca fazia ao lançar as palavras no espaço e de sentir a cadência da fala. Encantava-me a dança que as mãos faziam no ar, quase como se elas próprias fossem as personagens da história que era contada. As pausas repletas de silêncios que diziam tudo e o constante respirar, que, por vezes, a depender do rumo da história, transformavam-se em ofegância ou suspiro, sempre me prenderam mais que as linhas retas dos escritos dos livros. Havia mais mistério na história que era contada e encantada pela presença do outro. Os meus caminhos me fizeram encontrar primeiro o teatro, depois veio a escolha por cursar filosofia. Antes que eu tivesse estudado as teorias de pensadores tradicionais da filosofia ocidental, eu fui Pandora, filha de Prometeu, recontado por Goethe, e ouvi da boca de meu pai o que era a morte:

Quando do interior e mais profundo íntimo / Tu te sentires totalmente transtornada, / E jamais alegria e dor se derramem sobre ti / Em tormenta teu coração expandindo / E quiser aliviar-se em lágrimas e aumentar seu ardor, / E tudo ressoar em ti e tu vibrares e tremeres, / E todos os teus sentidos te abandonarem / E tiveres a impressão de desmaiar / E tudo em ti se perder em noite, / E tu — com um sentimento profundo e íntimo — / Sentires como se contivesses um mundo: / Verás que assim morre o Homem (SOUTO, 2010, p. 241).

Fui também Próspero, de Shakespeare, em *A Tempestade*, e reafirmei inebriada suas palavras belas e dolorosas: “Somos feitos da mesma substância dos sonhos e, entre um sono e outro, decorre a nossa curta existência”⁴⁴.

⁴⁴ Recordei-me da frase assim pois foi essa versão que encenei. Rafael Rafaelli (SHAKESPEARE, 2014, p. 169) a traduz da seguinte maneira: “Somos da mesma matéria / Da qual são feitos os sonhos e nossa vida breve / É cingida pelo sono”.

Nos últimos quinze anos, dediquei-me a estudar o ofício de atriz, o que me levou a fazer parte de uma companhia de teatro e viajar Brasil afora, aos palcos e às praças, sendo menino, assassino, velha e até mesmo cachorro de rua! Na bagagem, cenários, figurinos e objetos de cena sempre me acompanharam, mas dois elementos se fizeram especiais para a companhia e para mim: a perna de pau e a máscara teatral. Com as pernas de pau a companhia estreou seu primeiro espetáculo, chamado “A Pereira da Tia Miséria”, no qual, primeiro, fui um menino travesso; depois, o cachorro da velha Miséria.

Foram as inúmeras experiências de apresentar essa história sobre chãos tão diferentes e sob o mesmo céu, para o qual eu olhava minutos antes das apresentações e constatava a minha pequenez humana, que me fizeram conhecer um pouco mais de tudo e me deparar com aquilo que talvez eu não pudesse explicar, mas experienciar. Se minutos antes da apresentação o céu me lembrava que eu era apenas um pontinho da trama da totalidade dos seres, das coisas, do todo, quando A Pereira... começava, nascia ali naquela praça, rua, escola ou parque um novo mundo. Um mundo no qual eu e meus companheiros experimentávamos a sensação de imensidão. Plantávamos a nossa árvore com suas raízes fincadas no mais profundo da terra e sobre as nossas pernas de pau tocávamos o céu. Gigantes, contávamos a história da Miséria que enganava a Morte e continuava a viver ou a sobreviver mundo afora. Contávamos e vivíamos uma história ancestral da humanidade (SEVERIANO *et al.*, 2020, p. 90).

Com as máscaras, que eu já havia experimentado anteriormente para dar vida ao cachorro da Miséria, a companhia estreou seu terceiro espetáculo, chamado “Donantônia”, senhora com que tive o prazer de contracenar e, também, que tive o prazer de interpretar. O público, nas visitas à casa dessa anciã agigantada pelas pernas de pau e dilatada pelo uso da máscara teatral, testemunhava um acontecimento que só se fazia possível dentro de um mundo onde não havia o impossível: Antônia, atordoada pelas lembranças de um passado mais que presente, descobria-se três: Antônia que disse *sim*, Antônia que disse *não*, e Antônia que disse *talvez* para o convite à fuga juvenil com seu amado. Esse encontro inesperado de Antônia se faz possível no teatro pois ele “nos permite romper as fronteiras do ‘habitual’ e os limites do ‘real’. Ele nos permite ocupar os espaços com a inventiva seriedade da criança que traça linhas, imaginárias ou coloridas de giz, no seu lugar de brincar e estabelece os limites de um novo mundo” (SEVERIANO *et al.*, 2020, p. 92). A minha criança e a artista que fui me tornando me fizeram despertar para a filosofia.

3.3 A FILÓSOFA

Inúmeras foram as vezes que não consegui me deixar chamar por este nome: filósofa. Eu, a construtora das casas de cadeiras descascadas, a passarinha do balanço da árvore frondosa, o cão sem-nome da Tia Miséria, a simpática e acolhedora Dona Antônia, depois de concluir a graduação em Filosofia e prestes a me tornar mestra na mesma área, ainda franzo a testa, descrédula, quando me digo *filósofa*. Há uma sobreposição de motivos pelos quais esse incômodo se dá, o que me furto a detalhar aqui. Fato é que os caminhos que me levaram à escolha de cursar filosofia sempre me fizeram compreender a mim mais como artista que como filósofa.

Nas aulas de teatro, dar vida aos textos de Sófocles, William Shakespeare, Bertold Brecht e Nelson Rodrigues despertou meu encantamento pelas profundezas humanas escancaradas nas palavras dos textos de dramaturgia. Anos depois, atuando com meu grupo de teatro, o encantamento foi se transformando em ofício, e as profundezas humanas que eu encontrava nos textos teatrais passei a enxergar nas ruas, nas praças, no encontro catártico que o teatro de rua promove com a vida. E foi assim que desaguei no imenso mar da filosofia: em meu pequeno barco construído de experiências teatrais vividas nos palcos de teatro, mas, principalmente, nas ruas e nas praças do país, com minha bagagem — uma pequena-grande mala cheia de incertezas e questionamentos profundos engendrados pelas vivências da criança e da artista que me acompanham. Desaguei com a intuição, que depois veio a ser reforçada por algumas professoras e por alguns professores do curso, de que esse imenso mar que chamamos filosofia não é apenas o mar que alcançamos com nossos olhos, mas, sim, um enorme complexo de águas, um mar de coletividade de oceanos, por assim dizer. A filosofia não é uma, é múltipla, assim como Dona Antônia, pois versa justamente sobre a complexidade da vida na totalidade do mundo, sobre as diferentes formas de questionar, interpretar e compreender. A filosofia versa sobre possibilidade.

No entanto, ainda que essa compreensão mais dilatada já se fizesse presente no contexto da minha graduação, muito pouco eu flertava com ela, pois caía (e ainda cai) sobre nossos ombros a riqueza — mas também o peso — da tradição filosófica ocidental. E sobre essa tradição, trago aqui as palavras de Fink (2016b, p. 99-100):

[...] foi decidido de antemão que o belo é subordinado à verdade e é uma imagem sensível de um pensamento puro não-sensível. Isso trouxe grandes consequências não só para a concepção do ser humano, mas também para a representação de todos os seres. O ser humano foi interpretado principalmente

em relação à sua “razão”, e o mundo foi interpretado como uma construção racional e uma ordem moral.

Não quero afirmar com isso que tal tradição não tenha sido contestada e colocada em xeque no decorrer da minha graduação e também da pós-graduação. A busca por uma filosofia mais plural e inclusiva nas grades curriculares e, conseqüentemente, mais contestadora dos pensamentos e valores tradicionalmente estabelecidos é uma realidade jovem, mas cada vez mais presente nos ambientes escolares e acadêmicos. Contudo, o avanço caminha a passos lentos e traz consigo a evidência de que já não nos basta apenas um currículo plural dentro dos moldes e muros acadêmicos. Para se fazer filosofia do lado de cá da linha do Equador, talvez seja preciso renunciar os velhos moldes e derrubar os muros que nos impedem de enxergar a filosofia que caminha quase sufocada pelas brechas, “pelas frestas de um pensamento que não se pretende grande, mas que reconhece que toco pequeno é que arranca a unha colonial que endurece nosso pensamento e nossa maneira de buscar jeitos próprio de caminhar” (SIMAS, RUFINO e HADDOCK-LOBO, 2020, p. 9). E era apenas uma brecha que me faltava para buscar esse jeito próprio de caminhar, ou de “botar meu bloco na rua”, como diria Sérgio Sampaio (1972).

3.4 COMO EUGEN FINK DEVOLVEU A FILOSOFIA À MINHA VIDA

Durante um bom tempo, esse desencaixe em relação à filosofia me acompanhou, de modo que a minha singra em seu imenso mar quase me fez esquecer da importância e da riqueza do meu barco e da minha bagagem. Sem eles, eu teria me afogado. Na ânsia de buscar algo que fizesse sentido para mim, Nietzsche, que já havia batido à minha porta em leituras apressadas e encantadas da adolescência, parecia ser, até então, a melhor opção para finalizar a minha trajetória sem grandes emoções na graduação. Mas acontece — ainda bem — que há muito mais paixão entre o texto e a sala de aula do que almeja a nossa vã filosofia acadêmica.

No último ano do curso, quando procurava, no mural do departamento, disciplinas optativas para cursar, um nome pareceu-me bem mais interessante e convidativo que outros: trazia palavras como “amor”, “morte”, “luta”, “trabalho” e “jogo”, um tal de Eugen Fink. O senhor eu não sabia quem era, não, mas com o amor, com a morte, com a luta, com o trabalho e com o jogo eu já havia cruzado o meu caminho. Pensei comigo que a junção de todos esses temas em uma disciplina era, no mínimo, intrigante. E confesso que a palavra “jogo” era a que mais brilhava aos meus olhos naquele papel branco fosco no mural. Fiz a matrícula e, ali, nessa disciplina, eu tive um respiro, um respiro de sentido. Fui arrebatada pela mesma espécie de

“feitiço” que me arrastou para o mar da filosofia anos antes e fiquei encantada pela escrita de Fink, a qual me fez olhar para o meu ofício de atriz com olhos de filósofa. E isso somente foi possível porque ele, com sua agudeza filosófica, descrevia precisamente o que eu vivia enquanto estava em cena:

A dramatização/encenação ocorre como a produção de sentido de um mundo de jogo imaginário que não se encontra diante de quem o criou como um produto acabado, mas sim “envolve-o” [...] com tanta intensidade que o jogador se perde em seu papel. E ainda assim, ele nunca realmente se perde; [...] Ele nem mesmo se engana sobre a identidade de sua pessoa na grande emoção causada pelo poder poético do drama. No entanto, ele sabe que seu ego é levado, “possuído” por uma sensação que ele deixa se tornar presente em um espetáculo sensível com os gestos e gesticulações, a mímica de seu corpo, a modulação de sua voz. Ele empresta sua própria figura, todavia no figurino teatral, para os “heróis no palco”, e os anima como um intérprete do poeta (FINK, 2016b, p. 240-241).

Faz-se preciso que eu abra um pequeno parêntesis aqui e diga que tal arrebatamento com a escrita intrigante e rica de Fink, a qual me reconduziu filosoficamente ao meu ofício de atriz, apenas aconteceu porque houve, entre as paredes da sala de aula da universidade, um exímio intérprete das palavras finkianas: meu então professor José Weber, que mais tarde viria a se tornar um dos orientadores desta pesquisa. Assim como no teatro, o professor que empresta a sua figura para dar vida aos escritos filosóficos não o faz (e nem seria interessante que o fizesse) de forma neutra. Na boa interpretação, há sempre uma dose de subversão e um bocado de paixão. Assim foi que os pesquisadores José Weber e Giovanni Jan Giubilato, o co-orientador deste trabalho, e a pesquisadora Anna Luiza Coli mostraram-me o caminho das pedras.

Assim foi que os escritos de Fink me mobilizaram, fizeram brotar dúvidas em mim, fizeram-me voltar a questionar o meu ofício de atriz, sacudiram a filósofa que por aqui vivia descrente, enfim, trouxeram a filosofia de volta à minha vida. Não à toa dediquei meu trabalho de conclusão de curso⁴⁵ e esta pesquisa do Mestrado ao tema do jogo em Fink. Ao terminar a graduação, uma vontade de compreender mais a fundo a obra de Fink, aliada a uma vaga ideia de que o jogo possuía certo protagonismo em sua filosofia, fizeram-me escolher dar continuidade à pesquisa. Muitas foram as alternativas planejadas no desenvolvimento desta dissertação: comecei com a intenção de apresentar o tema do jogo a partir de duas obras de Fink

⁴⁵ Em meu trabalho de conclusão de curso, intitulado *O despertar do infinito na finitude: uma análise do jogo na obra “Jogo como Símbolo do Mundo”, de Eugen Fink (2018)*, realizei a análise do jogo a partir do recorte textual indicado.

e terminei apresentando brevemente as possíveis dimensões interpretativas do jogo em sua filosofia.

Foi então que, na reta final deste trabalho, presenciei um encontro inadiável: quando cheguei à beira do abismo, mais conhecido como o “temido último capítulo”, avistei a criança, a artista e a filósofa no topo de uma montanha cercada por neblina, de modo que era quase impossível saber o que havia em volta: o caminho havia desaparecido. Aproximei-me e ouvi a artista tentando controlar a criança, que havia achado enfadonha toda aquela jornada de subir até o topo da montanha. A pequena achava aquilo tudo muito solitário e ainda que, no meio do trajeto, tivesse cantado, chorado, dançado, brincado e inventado inúmeros amigos imaginários, suas perninhas já cansavam e seu desejo era um colo quentinho, o qual não haveria de encontrar em elevadas alturas.

A artista a consolava dizendo que aquela viagem seria muito proveitosa, pois os percalços e as dificuldades da jornada se tornariam riquíssimos ensinamentos. No entanto, a artista, que já havia ficado deslumbrada incontáveis vezes com a paisagem do caminho, que foi capaz de suportar os dias difíceis pois se agarrava aos seus devaneios de outros mundos possíveis, que também já havia dançado, cantado e brincado como a criança, agora sentia o peso do cansaço sobre seus ombros. Sua vontade era poder pisar em terra firme e contar às pessoas sobre essa jornada, com cantos, poemas, máscaras, pernas de pau e tudo mais. Acontece que pessoas para ouvir suas histórias ela não haveria de encontrar em elevadas alturas.

A filósofa olhava para o horizonte descrente. Ela, que havia convencido a criança e a artista a fazerem essa longa jornada, não conseguia entender como, depois de tanta elevação, não encontrou no topo da montanha a tão famosa janela, aquela que, supostamente, a faria compreender o que não se compreende em meio ao calor das terras baixas. A artista, que cuidava da criança, adormeceu. Foi então que a filósofa sentiu dois leves toques de pequenos dedos em seu ombro, virou-se e enfrentou o olhar mais penetrante e desafiador que existe: o olhar de criança. A pequena a olhou por alguns segundos, que, para a filósofa, pareceram segundos de eternidade, e perguntou: por que a gente veio até aqui?

3.5 COMO EUGEN FINK DEVOLVEU A VIDA À FILOSOFIA

A pergunta da butuca que me alumia ficava ressoando no mais profundo de mim: por que a gente veio até aqui? E, de alguma forma, essa pergunta me conduziu na escrita deste último capítulo. Houve algo no trabalho de Fink que me mobilizou, que me fez enxergar a vida pulsando na filosofia. Era sobre isso que eu gostaria de escrever. Esse “algo” não é

propriamente o jogo, mas, sim, o que Fink foi capaz de construir ao percorrer uma longa jornada filosófica em relação a esse tema/problema. Ele não apenas removeu as lentes do desencanto forjadas pela tradição da metafísica ocidental, a partir das quais o jogo era compreendido, mas possibilitou a reabilitação de um olhar “encantado” do humano para si e para o mundo, por meio da metáfora cosmológica do jogo. Nesse sentido, acredito que é possível argumentar, também, que Fink não apenas trouxe à tona o tema/problema do mundo em sua obra, mas evidenciou e fortaleceu a dimensão terrena do trabalho filosófico, devolvendo a filosofia ao seu lugar primordial: o mundo.

Tais feitos, a meu ver, evidenciam a riqueza da filosofia finkiana, que parte de um diálogo muito direto com a obra de Husserl, mas que ganha sua singularidade, por assim dizer, à medida que Fink passa a desenvolver compreensões que radicalizam alguns pontos fundamentais e estruturantes da fenomenologia husserliana, atribuindo-lhes um novo significado. Seguirei apresentando de forma breve algumas questões relativas a essa radicalização operada por Fink, especificamente no que diz respeito ao método fenomenológico da redução, desenvolvido por Husserl no contexto de sua fenomenologia transcendental.

Meu objetivo é apontar para a possibilidade de compreender a importância da abordagem do jogo, que já despontava de forma embrionária no contexto de *PI* como “consciência de imagem”, no registro da fenomenologia husserliana, posteriormente realizada em diferentes dimensões: antropológica, ontológica e cosmológica. Por meio dessa abordagem desenvolvida e aprimorada ao longo dos anos, na qual o jogo passa a ganhar protagonismo em sua obra, Fink, gradualmente, não apenas “consegue demonstrar a medialidade característica da redução” (GIUBILATO, 2019, p. 461), estabelecendo, portanto, o seu projeto de uma fenomenologia meôntica, ainda no período de assistência a Husserl, mas, principalmente, desenvolve as bases do seu pensamento cosmológico formulado a partir do “início de sua carreira acadêmica e após o fim da Segunda Guerra Mundial, a partir, portanto, de 1946” (COLI, 2020b, p. 424).

Ao traçar breves conexões entre o método da redução e a compreensão de jogo posteriormente formulada no contexto da filosofia cosmológica de Fink, não pretendo reduzir a filosofia dele a uma releitura da obra de Husserl. O meu objetivo, ao promover essa aparente aproximação, é justamente evidenciar a originalidade do pensamento finkiano, na medida em que ele não apenas propõe uma solução para uma espécie de inconsistência do pensamento husserliano, mas desenvolve, por assim dizer, uma filosofia radicalmente original, cujo alcance

é muito superior ao estreito horizonte de uma “terceira via” entre os pilares contemporâneos estabelecidos por Husserl e também por Heidegger.⁴⁶

Segundo Anna Luiza Coli (2020b), é possível interpretarmos que a fenomenologia meôntica⁴⁷, esboçada na fase de “juventude” de Fink no período de colaboração a Husserl, e o pensamento cosmológico posteriormente formulado pelo autor — no que pode ser compreendida como uma segunda fase da filosofia de Fink — são projetos distintos. Um dos motivos que nos permitem compreender essa distinção se refere à diferença dos contextos desses dois momentos da vida de Fink: o projeto de uma fenomenologia meôntica foi “desenvolvido junto a Husserl, mas principalmente contra Husserl [...] em contraposição à ‘fenomenologia transcendental’ de Husserl”. Já o seu pensamento cosmológico é fruto dessa segunda fase da sua filosofia, na qual Fink desenvolveu suas investigações filosóficas de uma forma mais livre e direta, porque não tinha a necessidade de fazê-lo dentro do registro da fenomenologia husserliana com o fator, talvez determinante, de ter passado pela experiência avassaladora da guerra.

Porém, ainda que possamos afirmar descontinuidades e continuidades entre esses dois momentos da filosofia de Fink, há algo que se mantém como um problema no horizonte das suas investigações: o problema do mundo.⁴⁸ E esse problema possui relação estreita com a apropriação e conseqüente transformação que Fink operou, como veremos adiante, da noção de redução fenomenológica, de Husserl.

⁴⁶ Esse esforço de evidenciar a originalidade do pensamento finkiano, tanto pela apresentação de sua filosofia meôntica quanto pela apresentação de seu projeto cosmológico, é um dos pontos que move a pesquisa de Anna Luiza Coli (já mencionada nesta dissertação), filósofa a quem devo muito por contribuir generosamente para o meu trabalho, por meio de conversas e escritos rascunhados (ainda não publicados) de sua interpretação em curso da filosofia de Eugen Fink.

⁴⁷ “[...] o problema que Fink nomeia como sendo o da ‘pergunta pela origem do mundo’ não diz certamente respeito a busca pelo começo no sentido fenomênico do mundo, do seu vir-a-ser factual e a cadeia sucessiva dos fenômenos, mas consiste, ao contrário, na pergunta metafísica por aquilo que torna o ôntico e o fenomênico possíveis enquanto tais. Essa pergunta deve visar, portanto, não à própria dimensão ôntica, mas àquilo que a possibilita, e que não pode ser também ela ôntica. A pergunta pela origem do mundo visa, assim, à dimensão de algo não-ôntico ou, na formulação que Fink foi buscar a partir do radical *on* do grego antigo, de algo *me-on* — meôntico. Nesse sentido, portanto, ‘o mundo não é’. A ‘mundanidade do mundo’ é um fenômeno me-ôntico (Fink, 2006, p. 263)” (COLI, 2020b, p. 426).

⁴⁸ Sobre isso, Coli (2020b, p. 427) argumenta: “Essa hipótese interpretativa, qual seja, a de que o mundo é o grande problema da filosofia de Fink, ao qual ele responde de modos muito distintos em dois momentos de sua vida é, segundo minha interpretação, precisamente o ponto nodal da divisão de sua obra em dois projetos filosóficos distintos. Essa divisão é sempre alvo de grandes discussões entre os intérpretes de Fink, que se dividem em geral entre os defensores de uma descontinuidade e os defensores de uma continuidade. De minha parte, julgo essa polarização particularmente empobrecedora, na medida em que ela se deixa explicar em geral por razões externas ao pensamento de Fink, como sua maior proximidade a Husserl, no início, e a Heidegger, ao final. Ao meu ver, há tanto elementos de continuidade quanto de descontinuidade entre esses dois momentos, os quais poderiam ser resumidos da seguinte forma: o horizonte do problema do mundo é o que permanece, enquanto que as respostas a esse problema são reformuladas a partir de uma reformulação sistemática das bases metafísicas de seu pensamento. Essa hipótese interpretativa é uma das grandes linhas argumentativas da minha tese de doutorado, *Das Negative in der Philosophie Eugen Finks*, a ser publicada em breve”.

No prefácio à edição brasileira de *PI*, Sepp (2019, p. 8) argumenta que já nas primeiras linhas da tese de Fink é evidente “a paisagem filosófica da fenomenologia transcendental explorada por Husserl, mas já se antevê uma apropriação absolutamente pessoal e a abertura a uma possível transformação da mesma”. Essa apropriação e consequente transformação se relacionam diretamente com o tema da redução, o núcleo da fenomenologia transcendental. Em linhas gerais e de forma muito breve, para Husserl, é com a redução fenomenológica (introduzida por meio da *epoché*)⁴⁹ que ocorre “a suspensão e a colocação entre parêntesis da validade do mundo, da pretensão ingênua da crença na sua existência (sempre óbvia)” (GIUBILATO, 2020, p. 52). A redução fenomenológica nos permite

[...] avançar para a única fonte de verdadeiro conhecimento: a subjetividade transcendental. A partir de agora tudo, na fenomenologia, deve passar pela crítica às evidências naturais ligadas à experiência mundana: após o abandono da ingenuidade da experiência natural ganha-se a possibilidade de uma ciência transcendental dela, na qual se examinam as operações (antes ocultadas) da

⁴⁹ Husserl distingue as noções de “redução” e “epoché”, mas Fink tende a unir os dois momentos, considerando a “epoché” uma parte daquele todo que é “redução”. Naturalmente, sua “apropriação e transformação da fenomenologia husserliana” produzem uma transformação também da redução (pensada em relação ao problema do mundo e da subjetivação/mundanização do transcendental) (DRUMMOND, 2007). Sobre a distinção husserliana desses termos, reproduzimos aqui os verbetes de “epoché” e “redução fenomenológica” do *Dicionário Husserl*, de John Drummond (2007): “EPOCHÉ. The epoché is a methodological device that suspends one’s participation in the belief characteristic of the natural attitude, the belief, namely, that the world and its objects exist. This suspension has its correlate in what Husserl calls the ‘bracketing’ of the object, the removal of the existential index from the experienced object. The epoché involves, then, a neutralization of one’s belief in the existence of the world or of an object. This neutralization might be employed in the shift from belief to doubt, or in the shift from the natural to the critical attitude that characterizes scientific or theoretical experiences, or in the shift to a more narrowly characterized ‘logical’ or ‘mathematical’ attitude whose concern is solely with the deductive relations existing among different propositions or among objects considered purely formally, or in the shift to aesthetic awareness, or, finally, in the shift to the phenomenological attitude. The epoché, then, is in general the suspension of belief, and as such, it is a moment in the phenomenological or transcendental reduction in which one’s attention is led back to the constituting acts of consciousness with their object simply as given and without regard to the existence or non-existence of those objects. The term epoché, however, when the suspension is universal, is sometimes used simply to refer to the phenomenological reduction itself” (p. 67-68). [...] “PHENOMENOLOGICAL REDUCTION. The phenomenological reduction, which Husserl sometimes calls the ‘transcendental reduction’ or ‘transcendental-phenomenological reduction’, is a methodological device that introduces a particular reflective attitude in which the attention of the one reflecting is led back (reductus) from the object straightforwardly experienced to the experience in which the object is given and to which it is the correlate. The modifier ‘phenomenological’ in this context focuses attention on the ‘phenomenon’, the appearing of the object or, alternatively, the object just as it appears. The phenomenological reduction, therefore, discloses and secures in an apodictic evidence the intentional correlation as the field for phenomenological research and description, and its bracketing of questions regarding the actual existence of the experiences on which we reflect and the object of those experiences and focusing instead on the object just in the manner of its appearance has the effect of putting out of play all presuppositions that might arise in our natural experience in which the existence of the object experienced is taken for granted. The reduction, in brief, suspends the philosopher’s participation in the general positing or general thesis characterizing the natural attitude. The universal positing embedded in natural experience is put into question and disconnected not in order to deny the existence of the worldly objects of experience, but in order to hold reflectively this positing as something whose nature is to be examined. Objects are within the scope of the reduction presumed existents still available for reflection and analysis, but their status as objects has been modified such that they now are viewed exclusively in their being as objects of the experience in which they are posited” (p. 160).

consciência, graças às quais torna-se possível a aparência do mundo (GIUBILATO, 2020, p. 52).

Portanto, de acordo com Giubilato (2019, p. 467), “previamente à redução há a ‘atitude natural’, pré-filosófica; posteriormente a ela, contudo, abre-se o campo infinito da genuína pesquisa filosófica, isto é: transcendental”. Nas palavras de Husserl (2006, p. 81): “[...] não nego este ‘mundo’, como se eu fosse um sofista, não duvido de sua existência, como se fosse cético, mas efetuo a Epoché ‘fenomenológica’, que me impede totalmente de fazer qualquer juízo sobre existência espaço-temporal”. Nesse sentido, aquele que se coloca a fazer fenomenologia e executa o método da redução abre uma cisão entre o âmbito do mundo, no qual opera a atitude natural, e a vida transcendental, na qual e partir da qual se mostra a “vida pura de consciência aberta e infinita” (HUSSERL, 2013, p. 75). Segundo Giubilato (2020, p. 51),

[...] com esta reflexão pura (ou transcendental) o fenomenólogo (ou o teórico) estaria atuando *uma atividade que, de certa forma, não se mantém na ordem da “pré-doação do mundo”* (HUSSERL, 1973b, p. 57), como acontece no caso de todos os outros tipos de reflexão que podem ser realizados na atitude natural mundana, mas que “transcende” a doação ingênua do mundo enquanto existente.

Essa espécie de cisão promovida pelo método fenomenológico da redução fica ainda mais evidente nas formulações de Husserl em *Conferências de Paris*:

Assim, a atitude fenomenológica, com a sua epoché, consiste na obtenção do derradeiro ponto de vista pensável de experiência e de conhecimento, em que em me torno o espectador desinteressado do meu eu mundano-natural e da minha vida egoica, a qual constitui apenas um fragmento particular, ou um estrato particular, da minha vida transcendentalmente desvendada (HUSSERL, 2013, p. 13-14).⁵⁰

É propriamente no que se refere a essa cisão entre atitude natural e atitude transcendental por meio da redução que acontece aquela apropriação (e conseqüente transformação) da filosofia husserliana por Fink. Em *PI*, Fink (2019, p. 34) afirma que uma das razões que move

⁵⁰ Sobre a tradução do termo “desinteressado” nessa passagem, reproduzimos um trecho do artigo de Giubilato (2019, p. 469): “Considero a tradução nessa passagem do termo “unbeieilig” com “desinteressado” não adequada, porque o espectador tem realmente um interesse, um interesse fenomenológico legítimo e ineliminável, que consiste precisamente na auscultação das operações constitutivas transcendentais, impenetráveis para a reflexão natural. Mais bem, ele é “unbeteiligt” enquanto não participa delas, mais só olha e analisa o seu funcionamento no eu mundano-natural, e não participa também da atitude mundana com todas as suas implicações e crenças, preconceitos, pressuposições — baseadas na doxa originária que é a pressuposição da validade do mundo [Weltgeltung]. Portanto ele pode ser considerado também como “espectador imparcial” — que não participa no jogo do qual é espectador”.

sua investigação se deve ao caráter “‘preparatório’ dessas ‘contribuições’, vinculadas a um problema ainda oculto da fenomenologia transcendental”. Segundo Sepp (2019, p. 9, grifo do autor),

Essas questões fundamentais são vagamente clarificadas um pouco adiante (parágrafo 5), quando se diz que “*mesmo a redução detém a própria situação mundana na qual emerge e na qual, de certo modo, permanece*”. [...] O parágrafo 7 fixa o escopo da investigação singular empreendida em “*uma análise constitutiva de presentificação e imagem*”. Este problema particular, desentranhado em *Presentificação e Imagem*, deveria — assim acrescenta Fink, referindo-se à Hegel — tornar-se uma “*janela para o absoluto*” e preparar a interpretação existencial subsequente.

Para compreender como Fink se apropria de uma forma completamente distinta da noção de redução, evidenciando a importância e a necessidade da situação mundana em seu mecanismo, é importante retomarmos a compreensão de imagem como janela, desenvolvida em *PI* e já brevemente apresentada no capítulo anterior. Lembremos que, em *PI*, Fink ainda parte dos pressupostos husserlianos das análises dos atos intencionais da consciência e, nesse contexto, “para constatar fenomenologicamente a medialidade do ato perceptivo de uma imagem, Fink recorre à definição de sua função como ‘janela’” (SEPP, 2019, p. 12). Nas palavras de Fink (2011, p. 238), já citadas anteriormente, “uma janela nos permite ver de um espaço fechado para um aberto, uma imagem nos possibilita o olhar a um ‘mundo de imagem’[...]”. Ou seja, compreender a imagem como janela foi o modo como Fink encontrou para interpretar a sobreposição dos domínios da “realidade” e da “irrealidade” ou da “realidade-come-se” que se abre a nós no mundo da imagem. Conforme expõe Giubilato (2019, p. 468),

O objetivo da atribuição da estrutura de “janela” do fenômeno de imagem ao dispositivo metódico fundamental da fenomenologia — a redução —, configurando assim a “janela para o absoluto” (FINK, 1966, p. 18, 77-78), pretende mostrar que a redução atua, no contexto da fenomenologia finkiana, como uma janela, ou seja, como a fissura através da qual a “atitude natural” ou pré-filosófica se abre à “atitude transcendental”, à atitude autenticamente fenomenológica, para estabelecer com ela um vínculo essencial.

Nesse sentido, a redução é compreendida como janela por Fink porque estabelece, por assim dizer, essa relação de abertura entre a esfera transcendental e a esfera mundana, portanto o espectador transcendental, o filósofo, seria a figura mediadora dessa relação. E é essa posição medial que permite que o espectador transcendental, que emerge e permanece na sua situação mundana, possa atuar como “um *panopticum* ‘não envolvido’ e ‘imparcial’ do jogo da

constituição, a qual ele observa através da *janela* aberta pela *redução* entre o âmbito natural e o transcendental, como um imenso espetáculo” (GIUBILATO, 2019, p. 468).

Aqui chego propriamente ao ponto que me interessa, porque acredito ser ele que dá sentido, em vários níveis, à minha pesquisa. Vimos que, para tratar dessa medialidade, Fink se vale, em um primeiro momento, da metáfora da “janela”, ou seja, ele compreende que a redução abre, por assim dizer, uma janela para o absoluto, uma janela que sobrepõe os domínios do mundo constituído e da subjetividade transcendental constituinte. No capítulo anterior, pontuamos que, à medida que Fink se distancia do registro da fenomenologia transcendental, instaura-se em sua filosofia uma gradativa crítica à compreensão subjetivista de mundo de Husserl. Por isso, a medialidade, que anteriormente Fink buscava pensar por meio da metáfora da janela, passa a ser engendrada pela compreensão do fenômeno humano do jogo, pois, conforme já expusemos, o jogo, diferentemente da janela, não significa uma passagem do “real” para o “irreal”, mas a criação de um contexto no qual as fronteiras habituais que estabelecem os limites da realidade e da irrealidade se embaralham e se reconfiguram constantemente, tal como no mundo. E este, por sua vez, deixa de ser compreendido como algo a ser colocado entre parêntesis por intermédio do método redutivo, tendo a sua validade ontológica suspensa, e passa a ser interpretado especulativamente por meio da metáfora cosmológica do jogo, que toma o jogo humano como símbolo, como contraparte do todo-do-mundo.

Portanto, a filosofia de Fink passa a operar por meio de outra lógica, que compreende o humano como mediador, não mais apenas nos moldes da subjetividade e da figura do sujeito que se coloca a fazer fenomenologia, o filósofo.⁵¹ Nas palavras de Sepp (2020, p. 490):

Fink descreve o fato de que a “mais alta possibilidade” da existência humana consiste nesse “ser-fora-de-si-mesma” como a “excentricidade da existência humana” (Fink, 1947, p. 27). Ser “excêntrico”, i.e., permanecer no próprio ser e ao mesmo tempo alcançar seus limites, retrata, uma vez mais, o posicionamento do humano enquanto um “ser do entremeio”.

Essa mediação, que no registro husserliano se daria como deslocamento do âmbito do mundo constituído rumo à subjetividade transcendental constituinte (atitude natural x atitude transcendental), para Fink, dá-se por uma relação (jogo) que evidencia a dinâmica entre o micro

⁵¹ Em sua leitura prévia do presente capítulo, Giovanni Jan Giubilato, co-orientador desta dissertação, destacou a importância dessa compreensão do humano como mediador no que se refere aos estudos em desenvolvimento da obra de Fink. Segundo Giovanni, isso será documentado pela primeira vez nos próximos volumes da *Fink Gesamtausgabe*. A seguir, reproduzimos alguns trechos indicados por Giovanni de textos a serem publicados, em que Fink aponta mais diretamente essa compreensão: “Das Sein des Menschen: 1) als Freiheit (negative und positive Freiheit); 2) als Spiel; 3) als Entbehnung und Sehnsucht; 4) als Vermittlung (Mittler) [...] Der Mensch als Maß der Dinge ist der, Mittler, nicht der Schöpfer”.

e o macrocosmo, entre a parte e o todo, entre o finito e o infinito, entre o humano e o mundo. Nesse sentido, o fato de Fink cada vez mais se aproximar da vida, da existência humana a partir de uma perspectiva enraizada, fundamental, fez que essa espécie de deslocamento, que é a redução, passasse a ser compreendida como um movimento próprio e fundamental da existência humana, como uma possibilidade fundamental que nos atravessa.

Por fim, mas não menos importante, interessa-me escrever a respeito do ponto que me reconduz, por assim dizer, às personagens que me trouxeram até aqui: a criança, a artista e a filósofa. Não à toa, a meu ver, Fink somente consegue realizar esse caminho narrado brevemente acima por meio da aproximação de sua filosofia a outros domínios da vida humana. Essa aproximação não acontece por um fator aleatório, mas porque Fink, de certa forma, reconhece nesses outros domínios a manifestação daquilo que Husserl compreendia ser algo específico do método fenomenológico, ou da filosofia em um registro mais amplo. Em seu longo trajeto de reformulação da compreensão do jogo para além dos limites desencantados estabelecidos pela metafísica ocidental, Fink se volta para a criança, para o artista e também para o xamã. São essas três figuras as narradoras de tantas possibilidades de mundo, que anunciam a Fink que o deslocamento da existência para o mundo é uma possibilidade da vida em seu sentido mais amplo.

Nas palavras de Fink (1988, p. 33), a redução é uma grande “sacudida, um abalo [*Erschütterung*] que revoga a nossa familiaridade com o mundo em sua totalidade e o transforma em um enigma radical”. A butuca que me alumia me ensinou que essa “sacudida” que nos coloca em perspectiva e nos faz olhar para o mundo como um grande enigma nos atravessa quando crianças, pois nessa fase da vida o mundo se configura para nós como um constante mistério a ser descoberto.

A artista que eu fui me tornando me ensinou que era preciso nos proteger das histórias acabadas sobre o mundo, pois elas eram como veneno no solo fértil da criação. Ela me ensinou que somente o mistério nos abre para as infinitas possibilidades de ser no mundo, de pensar o mundo e de construir mundos. Somente o mistério nos abre ao jogo.

E a filósofa... bem, a filósofa percebeu que, quando a criança e a artista jogam, elas também se “colocam para fora de si”, assumem outras perspectivas, deslocam-se, saltam e, ainda assim, não se abstêm da realidade, do mundo. A filósofa se deu conta de que o deslocamento acontece, sim, do sujeito em direção à totalidade do mundo, um salto cosmológico, mas esse deslocamento não sublinha a importância filosófica de colocar o mundo entre parêntesis para evidenciar o abismo entre o mundo constituído e a subjetividade transcendental constituinte — mas encontra no próprio mundo o transcendental, o despertar do

infinito na finitude —, uma vez que esse deslocamento acontece e só pode acontecer a partir da situação daquele ou daquela que se coloca a brincar, a jogar e a filosofar.

O bilhete premiado destinado ao “funcionário do absoluto” (FINK, 2006), que daria acesso a uma cadeira cativa com visão privilegiada para o espetáculo que descortinaria a engrenagem transcendental constituinte por detrás da vida mundana constituída parece ter mostrado outra coisa a Fink. No topo da montanha, onde supostamente a distância permitiria uma visão privilegiada da cena terrena, a criança avisa pela boca do artista poeta que, para apalpar as intimidades do mundo⁵², é preciso saber que, muitas vezes, vê melhor quem vê de perto. Foi assim, a meu ver, que Fink desceu da montanha e constatou que o espetáculo acontece onde e quando uma criança brinca, onde e quando uma artista atua, onde e quando a vida e a sua indissociável companheira morte são celebradas, onde e quando o jogo em sua multiplicidade acontece. E é “lá”, ou melhor, “aqui” que a filosofia deve estar.

⁵² Com base no poema “Uma didática da invenção”, de Manoel de Barros. Disponível em: <https://www.escoladeescrita.com.br/uma-didatica-da-invencao-de-manoel-de-barros/>. Acesso em: jan. 2021.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No teatro, comumente costumamos dizer que uma estrutura a ser construída, seja ela uma partitura, uma cena ou um espetáculo como um todo, precisa ter começo, meio e fim. É preciso instaurar o começo, o chamariz que convidará o espectador a rumar história adentro. Feito isso, faz-se necessário desenvolver a história, propriamente, que se pretende contar, escolhendo como e por onde caminhar nesse tortuoso “entre” localizado no meio das fronteiras daquilo que um dia começou e que um dia vai acabar. Até que se chega ao momento quase sempre constrangedor de proclamar o fim, que é dono de um transbordamento, por isso volta e meia não cabe em si. O novelo da história sempre deixa uma ponta para fora, de modo que o fim, volta e meia, confunde-se com um novo começo. Ainda bem.

Neste momento, então, chego ao fim, que comumente chamamos de “considerações finais” nos trabalhos acadêmicos. No meu caso, serão “considerações de transbordamento”, pois a pesquisa que me moveu até aqui não andou no trilho, como diria Manoel de Barros (2001), mas correu feito água entre as pedras, anunciando que liberdade sempre caça jeito. Na verdade, olhando para esta dissertação como um todo, é possível notar o gradativo descarrilamento vivenciado por essas palavras aqui desenhadas. Minha introdução, de certa forma, indica o trilho no qual o trabalho se desenvolveria. Minhas considerações finais, que já reivindicam o termo “transbordamento” para si, mostram que não há caminho sem (des)caminhos. Nestes descaminhos, portanto, a minha liberdade foi caçando jeito de se transbordar e foi lapidando as pedras, a fim de estabelecer seu próprio trajeto, seu além-trilho.

Quando escrevi, no terceiro capítulo, que houve algo no trabalho de Fink que me mobilizou e que esse “algo” não era propriamente o jogo, mas o que Fink foi capaz de construir ao percorrer uma longa jornada filosófica em relação a esse tema/problema, pude reconhecer por onde minha liberdade caçou jeito e evidenciou o que, para mim, era importante, de fato, na minha pesquisa: como responder com vida a um sistema de desencanto? (SIMAS e RUFINO, 2020). Desde o começo da minha relação com os textos de Fink, a seguinte frase presente em *JSM* permanece ressoando em mim de uma forma repleta de sentido: “devemos tentar nos libertar da condenação tradicional do jogo como uma mera reprodução da ‘realidade’, para nos libertarmos das lentes do desencanto” (FINK, 2016b, p. 125). A crítica de Fink é feita a Platão em *JSM*, como apontamos no segundo capítulo deste trabalho, mas também se direciona à tradição metafísica ocidental como um todo. Farei uma breve regressão para apresentar de forma mais objetiva por que a questão do “desencanto” se faz tão importante a meu ver.

Vimos que a incursão de Fink para compreender o jogo passa pelos seguintes momentos: “o jogo do humano (antropologia) que por seu modo de ser (ontologia) pode alcançar a compreensão do jogo do mundo (cosmologia)” (BORONAT, 2016, p. 83). E interpretamos, assim como Anna Luiza Coli, que o problema que permanece nesses diferentes momentos da filosofia de Fink, inclusive em sua primeira fase, como assistente de Husserl, é “o horizonte do problema do mundo”, pois ele “é o que permanece, enquanto que as respostas a esse problema são reformuladas a partir de uma reformulação sistemática das bases metafísicas de seu pensamento” (COLI, 2020b, p. 427). Nesse sentido, Fink (2016b, p. 80) mesmo aponta em *JSM* que a questão “referente ao problema do jogo é guiada por um problema filosófico fundamental”, a saber, “a relação entre o ser humano e o mundo”. E essa relação, para Fink (2016b, p. 80), é “uma manifestação especial da relação dos seres intramundanos com a totalidade do mundo abrangente”.

Lembremos também que, no jogo, que para Fink possui suas raízes no acontecimento do culto, o ser humano tem uma experiência de totalidade, pois, ao estabelecer um contexto que opera pelas suas próprias regras, em que o humano explora a sua capacidade de constituir sentido, o jogo é ele mesmo “sentido de totalidade”, uma vez que indica o modo como os seres humanos se comportam em relação ao mundo e, também, o modo como opera o próprio jogo do mundo. No jogo, nas palavras de Fink (2016b, p. 80), o ser humano “sai para além de si em um gesto cósmico e interpreta o papel do mundo de uma maneira repleta de significado”.

Conforme vimos no terceiro capítulo, em que abordamos a relação entre jogo e redução, esse deslocamento que se dá do sujeito em direção à totalidade do mundo não dissocia o sujeito do mundo, mas evidencia a dimensão do infinito presente na finitude. Portanto, o jogo é símbolo do mundo porque é compreendido como “o êxtase do ser humano em relação ao mundo e como prova do brilho do mundo que se volta ao ser que está aberto para o mundo” (FINK, 2016b, p. 80).

E como também abordamos em diferentes momentos desta dissertação, essa relação que se estabelece no jogo entre o finito (o ser humano) e o infinito (o mundo) evidencia a problemática relacionada à compreensão ontológica do Ser. Ou seja, o jogo, por funcionar por uma lógica que escancara o caráter múltiplo e polissêmico da realidade, leva-nos a questionar os limites tradicionalmente estabelecidos — como aponta Fink em relação à tradição que Platão sistematiza — entre o “real” e o “não-real”, entre o “Ser” e a “aparência”, entre o que “é” e o que “não é”. Nas palavras de Fink (2016b, p. 29-30): “A determinação conceitual do ser do jogo leva de volta às questões cardeais da filosofia, à especulação sobre ser e nada, aparência e devir”. Por isso, Coli (2020b, p. 427) afirma que o desenrolar da abordagem ao problema do

mundo em Fink se dá por meio de uma “reformulação das bases metafísicas de seu pensamento”. Nessa reformulação, apontamos, no começo do segundo capítulo, a grande influência do que Fink concebe como “a metafísica nietzscheana do jogo”, que, segundo ele, tem o seu núcleo na “ontologia do devir”. E, de acordo com Fink (2010, p. 522), “o ser do devir que governa o mundo é definido tendo em vista o ser da criança e do artista que se encontram fenomenicamente no mundo”. Foi então nesse devir criança-artista que a filósofa encontrou seu caminho, um caminho todo feito de (des)caminhos, mas alumiado pelo “encantamento”.

Pretendo ter pontuado, ainda que de maneira breve, que, quando Fink escreve sobre “remover as lentes do desencanto”, sua crítica à forma como Platão e a metafísica tradicional conceberam esse tema tem como consequência a crítica à forma como essa tradição estabeleceu os limites do que é compreendido como “real” e “irreal”, delegando ao “irreal” uma posição ontológica inferior. Lembremos que a maneira platônica de conceber o jogo é “um modo de observação completamente desencantado. A totalidade do fenômeno do jogo permanece em vista (em Platão), mas sob a perspectiva de um espectador desencantado” (FINK, 2016b, p. 108). E se, como vimos, o jogo, após um longo percurso, passa a ser compreendido como símbolo do mundo, a partir da cosmologia especulativa de Fink, o olhar encantado lançado para o jogo passa a evidenciar um olhar encantado para o mundo. Volto ao ponto de início: o que quero dizer propriamente com esse termo “encantamento” e por que ele se tornou algo importante para mim no desenvolvimento deste trabalho?

No meio do trajeto sinuoso da pesquisa de Mestrado, conheci os escritos de Luiz Antonio Simas, Luiz Rufino e Rafael Haddock-Lobo, por meio do livro *Arruaças: uma filosofia popular brasileira* (2020), e me reconheci neles, principalmente quando lia as palavras “encanto” e “desencanto”. *Arruaças* me levou até outro livro, de Simas e Rufino, chamado *Encantamento: sobre política de vida* (2020). Nele, as palavras “encanto” e “desencanto” e a problemática que elas evidenciam dentro da compreensão criada pelos autores me fizeram constatar que o que mais me interessava na possibilidade de analisar o jogo em suas diferentes dimensões em Fink era trazer para o terreno da filosofia o encantamento, trazer o “encantar, [...] do latim *incantare*, o canto que enfeitiça, inebria, cria outros sentidos para o mundo” (SIMAS e RUFINO, 2020, n.p).

Quando Simas e Rufino (2020, n.p) escrevem “nessa terra se instalou um modo adoecido, um amplo repertório de formas de desencanto, que hoje nos fazem acreditar que esse simulacro que nos é destinado é um modo ‘normal’ de vida”, estão se referindo, principalmente, à experiência de desencanto que o colonialismo deixou como legado para o nosso país. Mas, num registro mais amplo, podemos compreender que essa “terra” que abordam Simas e Rufino

é também o mundo todo e que aquele que faz adoecer, inevitavelmente, em algum momento, também adoecerá, porque habitamos, ainda que sob condições terrivelmente desiguais, a mesma casa, o mesmo mundo.

A tradição da metafísica desencantada foi predominantemente constituída pelo humano, que pode ser compreendido “como métrica de uma conjunção entre o branco, homem, cristão” que “se blindou de civilização a ponto de esquecer que é somente mais uma manifestação do vivo integrado a um amplo e complexo organismo” (SIMAS e RUFINO, 2020, n.p). Nas palavras de Fink (2016b, p. 223) em *Jogo e Celebração*:

Uma longa e prejudicial tradição interpretou mal o modo terrestre de existência pertencente à terra e de muitas maneiras nos fez perder de vista o ancestral, na verdade, os mistérios mais ancestrais da raça humana, e obscureceu de nós o profundo significado mundano dos processos de vida elementares, sensíveis e corporais.

Nesse sentido, “o encanto é fundamento político que confronta as limitações da consciência das mentalidades ocidentalizadas”, o que não implica, necessariamente, a exclusão de “experiências ocidentais como contribuições para a potencialização da vivacidade” (SIMAS e RUFINO, 2020, n.p). Portanto, podemos olhar para a filosofia de Fink, um pensador europeu, branco e herdeiro dessa tradição filosófica ocidental, e enxergar, ainda assim, as suas contribuições nesse processo de confronto dessa tradição.

O que Fink descobre com esse longo caminho traçado por meio de tantas análises voltadas para o jogo? Não podemos falar propriamente de “descoberta”, porque o que Fink faz, assim como todos na filosofia e, em certo sentido, na existência como um todo, é nos oferecer uma interpretação de algo. A interpretação de Fink aponta para a possibilidade de despertarmos a dimensão de encantamento do Ser, que no registro da metafísica ocidental tradicional é visto a partir de um viés desencantado. Para Fink (2016b, p. 158), “a atividade do encantamento é muito mais intimação do que imitação; representa, não como uma reprodução representa o original, mas na maneira como uma parte representa o todo”. E como vimos no segundo capítulo, o mundo é o todo circundante que envolve todas as coisas finitas e que permite que elas existam em suas individualidades, na multiplicidade. Construir e fazer a manutenção de uma tradição que reivindica para si o papel de representação do original do todo é insistir em uma lógica que despotencializa a dimensão fragmentada e criativa da existência e da sua relação com o mundo; é, portanto, desencantar o mundo.

Por isso, para mim, a filosofia de Fink, ao apresentar a questão do jogo, esse deslocamento do sujeito em direção ao mundo, ou esse “escapar de dentro de si mesmo”, como

diria Margot Berthold (2010) em *A História Mundial do Teatro*, também salta para fora de si mesma e anuncia que é nesse movimento rumo ao outro que a vida, no seu sentido mais pleno, acontece. Para Simas e Rufino (2020, n.p):

Na experiência do nascer, do morrer ou nos refazimentos cotidianos se expressam o nosso caráter provisório, inacabado e dialógico. Ou seja, a vida é um sentido amplo que comunica a vibração do ser em conexão com todas as outras coisas criadas e invisíveis aos nossos olhos. Nesse sentindo, o encantamento dribla e enfeitiça as lógicas que querem apreender a vida em um único modelo, quase sempre ligado a um senso produtivista e utilitário. Daí o encanto ser uma pulsação que rasga o humano para lhe transformar em bicho, vento, olho d'água, pedra de rio e grão de areia. O encanto pluraliza o ser, o descentraliza, o evidenciando como algo que jamais será total, mas sim ecológico e inacabado.

Mas, por onde começar se, “na marcha metafísica pelo desencantamento do Ser, a imagem dessacralizada da natureza espelha certa economia do imaginário no interior da qual já nos custa caro sonhar”? (GALDINO e MEDEIROS, 2020, p. 11). Um precioso conselho, e isso Fink também parecia saber, talvez esteja nas palavras daqueles que enxergam o mundo como uma grande floresta viva, onde fazem sua morada encantada desde sempre. Assim nos diz Davi Kopenawa (2015, p. 468), um xamã yanomami: “Acho que vocês deveriam sonhar a terra, pois ela tem coração e respira”.

REFERÊNCIAS

- ARRUDA, Renata. Análise de O Bêbado e a Equilibrista, sucesso de Elis Regina. *Analisando Letras – Letras*, 07 abr. 2020. Disponível em: <https://www.lettras.mus.br/blog/analise-o-bebado-e-a-equilibrista/>. Acesso em: abr. 2021.
- BARROS, Manoel de. **Exercícios de ser criança**. Rio de Janeiro: Salamandra, 1999.
- BARROS, Manoel de. **Matéria de Poesia**. Rio de Janeiro: Record, 2001.
- BARROS, Manoel de. **Menino do mato**. São Paulo: Leya, 2010.
- BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- BORONAT, Nuria. La existencia como juego: la antropología filosófica de Eugen Fink. *In: ALBERT, Sonia; MINGOL, Irene. La interculturalidad em diálogo: estudos filosóficos*. Sevilla: Editorial Thémata, 2016. p. 77–87.
- BUYTENDIJK, Frederik Jacobus Johannes. **El juego y su significado: el juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales**. Madrid: Revista de Occidente, 1935.
- CARRASCO, Alejandro Martínez. Autoconocimiento, mundo y sociedad en Eugen Fink. *In: ALARCÓN, Enrique; ECHAVARRIA, Agustín; GARCIA-VALDECASAS, Miguel; PEREDA, Rubén (Eds.). Opere et veritate. Homenaje al profesor Ángel Luis González*. Navarra: Eunsa, 2018. p. 497–514.
- COLI, Anna Luiza. **Das Negative in der Philosophie Eugen Finks**. 242 f. 2020. Tese (Doutorado em Filosofia) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Charles University Prague, Praga; Faculdade de Humanidades, Bergische Universität Wuppertal, Wuppertal, 2020a.
- COLI, Anna Luiza. Notas sobre o projeto da fenomenologia meôntica de Eugen Fink. **Phenomenology, Humanities and Sciences**, v. 1-3, p. 423–435, 2020b.
- COLI, Anna Luiza. Notas sobre o sistema da filosofia em Eugen Fink: Nietzsche, Hegel e a metafísica cosmológica. **Outramargem: revista de filosofia**, Belo Horizonte, n. 3, p. 43–65, 2º semestre de 2015.
- COLI, Anna Luiza (Trad.). Nota à tradução brasileira. *In: FINK, Eugen. Presentificação e Imagem: contribuições à fenomenologia da irrealidade*. Tradução de Anna Luiza Coli. Londrina: Eduel, 2019. p. 19–24.
- COLI, Anna Luiza; WEBER, José Fernandes; GIUBILATO, Giovanni Jan. Apresentação. *In: A Metafísica Nietzscheana do Jogo. Tradução – Texto clássico [original: FINK, Eugen. Nietzsches Metaphysik des Spiels. In: NIELSEN, Cathrin; SEPP, Hans Rainer (Orgs.). Welt denken. Annäherungen an die Kosmologie Eugen Finks. Freiburg: Karl Alber, 2010, p. 25-37]. Phenomenology, Humanities and Sciences*, v. 1-3, 2020. p. 518–519.

CORTÁZAR, Julio. **O Jogo da Amarelinha**. Tradução de Fernando de Castro Ferro. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

DRUMMOND, John J. **Historical Dictionary of Husserl's Philosophy**. Maryland: Scarecrow Press, 2007.

ELDEN, Stuart. Eugen Fink and the Question of the World. **Parrhesia**, Melbourne (Austrália), n. 5, p. 48–59, 2008.

FINK, Eugen. A Metafísica Nietzscheana do Jogo (1946/2010). Tradução de Anna Luiza Coli, José Fernandes Weber e Giovanni Jan Giubilato. **Phenomenology, Humanities and Sciences**, v. 1-3, p. 518–524, 2020.

FINK, Eugen. **A Filosofia de Nietzsche**. Lisboa: Editorial Presença, 1988.

FINK, Eugen. Fenómenos Fundamentales de la Existencia Humana (extrato). Tradução de Cristóbal Holzapfel, com assessoria de Diego Sanhueza, Miguel Pefaur, Edgar Barkenmeyer, Carlos Calvo e Gonzalo Parra. **Revista Observaciones Filosóficas**, maio. 2011. [Tradução do original: FINK, Eugen. **Grundphänomene des menschlichen Daseins**. Freiburg: Karl Alber, 1995]

FINK, Eugen. **Gesamtausgabe 7: Spiel als Weltsymbol**. Editores: Cathrin Nielsen e Hans Rainer Sepp. Freiburg: Karl Alber, 2010a.

FINK, Eugen. **Grundphänomene des menschlichen Daseins**. Freiburg/München: Karl Alber, 1995.

FINK, Eugen. Nietzsches Metaphysik des Spiels. 1946. *In*: NIELSEN, Cathrin; SEPP, Hans Rainer (Orgs.). **Welt denken**. Annäherungen an die Kosmologie Eugen Finks. Freiburg: Karl Alber, 2010b. p. 25–37.

FINK, Eugen. **Nietzsches Philosophie**. Stuttgart: W. Kohlhammer, 1960.

FINK, Eugen. **Per gioco** – Saggi di antropologia filosofica. Revisão de tradução de Virgilio Cesarone e traduções de Giovanni Jan Giubilato e Andrea Fiamma. Brescia (Itália): Morcelliana, 2016a. Traduções de: Nietzsches Metaphysik des Spiels (1946); Spiel und Feier (1975); Das kindliche Spiel (1958); Spiel und Philosophie (1966); Die Weltbedeutung des Spiels (1973); Spiel und Kult (1972–1973?).

FINK, Eugen. **Phänomenologische Werkstatt**. Teilband 3.1. Editor: Ronald Bruzina. Freiburg: Karl Alber, 2006.

FINK, Eugen. **Play as Symbol of the World**. Tradução de Ian Alexander Moore e Christopher Turner. Bloomington (EUA): Indiana University Press, 2016b.

FINK, Eugen. **Presentificação e Imagem**: contribuições à fenomenologia da irrealidade. Tradução de Anna Luiza Coli. Londrina: Eduel, 2019.

GALDINO, Victor; MEDEIROS, Claudio (Orgs.). **Experimentos de filosofia pós-colonial**. São Paulo: Politeia, 2020.

GIUBILATO, Giovanni Jan. A prática da vida não requer nenhuma redução! Interseções fenomenológicas entre teoria e práxis. **Revista Ética e Filosofia Política**, v. II, n. XXIII, p. 44–70, dez. 2020.

GIUBILATO, Giovanni Jan. Beyond the Genesis, Toward the Absolute. Eugen Fink's architectonic foundation of a constructive phenomenology between a meta-critic of transcendental experience and his own project of a dialectical meontic. **HORIZON: Studies in Phenomenology**. St. Petersburg, v. 7, n. 1, p. 203–222, 2018a.

GIUBILATO, Giovanni Jan. El camino a la libertad. Eugen Fink y el principio de la fenomenología. **Franciscanum**, v. LIX, n. 167, p. 23–50, 2017.

GIUBILATO, Giovanni Jan. Natura ed Esistenza, Eugen Fink Lettore di Pavese. *In*: MINCIGRUCCI, Andrea; POZZONI, Ivan. **Parole, Immagini e Situazioni**. Gaeta: deComporre, 2014. p. 117–130.

GIUBILATO, Giovanni Jan. Redução performativa e medialidade. A janela da Fenomenologia Meontica. **Revista de Filosofia: Aurora**, Curitiba, v. 31, n. 53, p. 461–481, maio/ago. 2019.

GIUBILATO, Giovanni Jan. Técnica e liberdade: Martin Heidegger e Eugen Fink sobre o problema e a essência da técnica moderna. **Revista Ideação**, n. 38, p. 37–54, jul./dez. 2018b.

GRILLO, Rogério de Melo *et al.* A teoria geral de jogo de F. J. J. Buytendijk: aportes para uma educação física mais sensível à distinção entre jogo e lúdico. *In*: GRILLO, Rogério de Melo; SWERTS, Márcio Moterani (Orgs.). **Educação Física e Ciências do Esporte: uma abordagem interdisciplinar**. 1. ed. Guarujá (SP): Editora Científica Digital, 2020. v. 1. p. 38–49.

HALÁK, Jan. Towards the World: Eugen Fink on the Cosmological Value of Play. **Sport, Ethics and Philosophy**, UK, v. 9, n. 4, p. 401–412, jan. 2016.

HOLZAPFEL, Cristóbal. Fenómenos existenciales fundamentales de Eugen Fink: juego y muerte. **Revista de Filosofía**, Santiago, v. 67, p. 201–214, 2011. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/262500583_FENOMENOS_EXISTENCIALES_FUNDAMENTALES_DE_EUGEN_FINK_JUEGO_Y_MUERTE. Acesso em: 20 dez. 2019.

HOLZAPFEL, Cristóbal *et al.* (Trads.). Epílogo. *In*: FINK, Eugen. Fenómenos Fundamentales de la Existencia Humana (extrato). Tradução de Cristóbal Holzapel, com assessoria de Diego Sanhueza, Miguel Pefaur, Edgar Barkenmeyer, Carlos Calvo e Gonzalo Parra. **Revista Observaciones Filosóficas**, maio. 2011. [Tradução do original: FINK, Eugen. **Grundphänomene des menschlichen Daseins**. Freiburg: Karl Alber, 1995.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

HUSSERL, Edmund. **A crise das ciências europeias e a fenomenologia transcendental: uma introdução à filosofia fenomenológica**. 1. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

HUSSERL, Edmund. **A filosofia como ciência de rigor**. Tradução de Albin Beau. Coimbra: Atlântida, 1965.

HUSSERL, Edmund. **A idéia da fenomenologia**. Tradução de Carlos Morujão. Lisboa: Edições 70, 1986.

HUSSERL, Edmund. **Conferências de Paris**. Lisboa: Phainomenon e Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, 2010.

HUSSERL, Edmund. **Ideias para uma fenomenologia pura e uma filosofia fenomenológica**. Tradução de Márcio Suzuki. São Paulo: Ideias e Letras, 2006.

HUSSERL, Edmund. **Meditações cartesianas e Conferências de Paris**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.

KOPENAWA, Davi. Entrevista a F. Watson (Survival International), Boa Vista, jul. 1992. *In*: KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. **A queda do céu: palavras de um xamã yanomami**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LEITE, Leonardo Cardarelli. **Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design**. 271 f. 2006. Dissertação (Mestrado em Artes) – PUC, Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro, 2006.

MANGANARO, Patrícia. Desenvolvimentos da fenomenologia nos Países Baixos. **Memorandum: Memória e História em Psicologia**, v. 7, p. 8–17, out. 2004. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/memorandum/article/view/6771>. Acesso em: mar. 2021.

MOORE, Ian Alexander; TURNER, Christopher. The Layout of the Volume and Description of the Texts. *In*: FINK, Eugen. **Play as Symbol of the World**. Tradução de Ian Alexander Moore e Christopher Turner. Bloomington (EUA): Indiana University Press, 2016a. p. 295–302.

MOORE, Ian Alexander; TURNER, Christopher. Translators' Introduction. *In*: FINK, Eugen. **Play as Symbol of the World**. Tradução de Ian Alexander Moore e Christopher Turner. Bloomington (EUA): Indiana University Press, 2016b. p. 1–13.

MORAN, Dermont. Fink's Speculative Phenomenology: Between Constitution and Transcendence. **Research in Phenomenology**, Leiden, n 37, p. 3–31, 2007.

NIELSEN, Cathrin; SEPP, Hans Rainer (Orgs.). **Welt denken**. Annäherungen an die Kosmologie Eugen Finks. Freiburg: Karl Alber, 2010.

NIELSEN, Cathrin; SEPP, Hans Rainer. German Editor's Afterword. *In*: FINK, Eugen. **Play as Symbol of the World**. Tradução de Ian Alexander Moore e Christopher Turner. Bloomington (EUA): Indiana University Press, 2016. p. 303–319.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. **A filosofia na idade trágica dos gregos**. Tradução de Maria Inês Madeira de Andrade. Rio de Janeiro: Elfos Editora; Lisboa: Edições 70, 1995.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. **Assim falou Zaratustra**. Um livro para todos e para ninguém. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

OLIVEIRA, Camila Ferreira. **O despertar do infinito na finitude**: uma análise do jogo na obra “Jogo como Símbolo do Mundo”, de Eugen Fink. 2018. 46 p. Monografia (Graduação em Filosofia) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2018.

PLATÃO. **A República**. Tradução de Maria Helena Rocha Pereira. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

RUFINO, Luiz. Apanhador de sonhos. *In*: SIMAS, Luiz Antonio; RUFINO, Luiz; HADDOCK-LOBO, Rafael. **Arruaças**: uma filosofia popular brasileira. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020. p. 89–90.

SAMPAIO, Sérgio. Eu quero é botar meu bloco na rua. **Eu quero é botar meu bloco na rua**. Produção: Raul Seixas. Rio de Janeiro: Estúdio Phonogram, Philips Records, 1972. 1 disco sonoro (39 min).

SEPP, Hans Rainer. Pobreza de Ser. A Tradução de Eugen Fink das Elegias de Duíno em Reflexão Filosófica. **Phenomenology, Humanities and Sciences**, v. 1, n. 3, p. 484–490, 2020.

SEPP, Hans Rainer. Prefácio. *In*: FINK, Eugen. **Presentificação e Imagem**: contribuições à fenomenologia da irrealidade. Tradução de Anna Luiza Coli. Londrina: Eduel, 2019. p. 7–18.

SEVERIANO, Adalberto *et al.* **Nós Outros**: caminhos individuais de uma trama coletiva. Londrina: Grafatório, 2020.

SHAKESPEARE, William. **A tempestade (The tempest)**. Tradução de Rafael Raffaelli. Florianópolis: Ed. UFSC, 2014. 222 p.

SIMAS, Luiz Antonio; RUFINO, Luiz. **Encantamento**: sobre política de vida. Rio de Janeiro: Mórula Editorial, 2020.

SIMAS, Luiz Antonio; RUFINO, Luiz; HADDOCK-LOBO, Rafael. **Arruaças**: uma filosofia popular brasileira. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020.

SOUTO, Iaci. Prometeu: Fragmento Dramático, de Goethe. **Cadernos de Literatura em Tradução**, n. 11, p. 203–241, 2010. Disponível em: <http://www.periodicos.usp.br/clt/article/download/49495/53579>. Acesso em: 10 jan. 2021.

SOUZA, José Cavalcante de. (Org.). **Pré-socráticos**: fragmentos, doxografia e comentários. São Paulo: Nova Cultural, 2000. (Coleção Os Pensadores)

UZELAC, Milan. A fenomenologia do mundo de Eugen Fink como esboço de uma estética universal pós-clássica. **Revista Filosófica São Boaventura**, Brasília, v. 10, n. 2, p. 125–137, jul/dez. 2016.

WEBER, José Fernandes. Filosofia, existência e finitude: Eugen Fink e a legitimidade de uma antropologia filosófica. **Ekstasis**: Revista de Hermenêutica e Fenomenologia, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 56–69, 2018.