



O DESPERTAR DO INFINITO NA FINITUDE. UMA ANÁLISE DO “JOGO COMO SÍMBOLO DO MUNDO” DE EUGEN FINK

The Awakening of Infinity in Finitude. An Analysis of Eugen Fink’s “Play as Symbol of the World”

CAMILA FERREIRA DE OLIVEIRA*

El despertar de la infinidad en la finitud: un análisis del juego en la obra de Eugen Fink “El juego como símbolo del mundo”

Resumo: Este artigo objetiva apresentar uma breve análise da compreensão finkiana de jogo a partir de uma perspectiva filosófica cosmológica, noção estruturada por Eugen Fink em “Jogo como Símbolo do Mundo” (1960). Na obra, o autor reivindica a possibilidade de uma abordagem do jogo como um problema filosófico legítimo e se propõe a pensar esse tema para além dos contornos estabelecidos pela metafísica tradicional, por meio da filosofia platônica, a qual concebe o jogo como uma mera reprodução da realidade. Fink se volta 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. É a partir desse caminho que o autor desenvolve a sua interpretação do jogo, com base em três noções estruturantes: a totalidade, a medialidade e a noção de símbolo. Nesse sentido, delinea-se a compreensão de jogo como uma abertura extasiante em relação à totalidade do mundo, como manifestação do infinito do mundo no ser humano finito.

Palavras-chave: Fink; Jogo; Mundo; Símbolo; Ser humano.

Abstract: This article aims to present a brief analysis of the Finkian understanding of the play from a cosmological philosophical perspective, a notion structured by Eugen Fink in “Play as Symbol of the World” (1960). In this work, the author claims the possibility of approaching play as a legitimate philosophical problem. He proposes to think it beyond the outlines established by traditional metaphysics, mainly through Platonic philosophy, which conceives the play as a mere reproduction of reality. Fink turns his attention to ritualistic cults and life of primitive communities and argues that, in this context, the “non-actuality” of the play world had a higher ontological character compared to the ordinary things of everyday reality. Therefore he develops his interpretation of the play on the basis of three structuring notions: totality, mediality and the notion of symbol. In this sense, the understanding of play is outlined as an ecstatic opening in relation to the totality of the world, as a manifestation of the infinity of the world in the finite human being.

Keywords: Fink; Play; World; Symbol; Human being.

Resumen: Este artículo pretende presentar un breve análisis de la comprensión finkiana del juego desde una perspectiva filosófica cosmológica, una noción estructurada por Eugen Fink en “Juego como Símbolo del Mundo” (1960). En la obra, el autor reclama la posibilidad de un acercamiento al juego como un problema filosófico legítimo y se propone a pensar este tema más allá de los esquemas establecidos por la metafísica tradicional, a través de la filosofía platónica, que concibe el juego como una mera reproducción de la realidad. Fink recurre a los cultos ritualistas en la vida de las comunidades primitivas y argumenta que, en este contexto, la “no realidad” del mundo del juego tenía un alto carácter primordialmente ontológico en comparación con las cosas ordinarias de la realidad cotidiana. Es a partir de este camino que el autor desarrolla su interpretación del juego, basada en tres nociones estructurales: totalidad, medialidad y la noción de símbolo. En este sentido, la comprensión del juego se perfila como una apertura extática en relación con la totalidad del mundo, como una manifestación del infinito del mundo en el ser humano finito.

Palabras clave: Fink; Juego; Mundo; Símbolo; Ser humano.

* Universidade Estadual de Londrina, Paraná. Email: camilafeoli1@gmail.com.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9783-2513>.



“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, O jogo da amarelinha.

Introdução

Objetiva-se neste texto apresentar uma breve análise da compreensão finkiana de jogo a partir de uma perspectiva filosófica cosmológica, noção estruturada pelo autor na obra *Jogo como Símbolo do Mundo* (1960)¹. Este estudo insere-se em um projeto de pesquisa mais amplo, o qual tem por finalidade realizar um mapeamento das diferentes dimensões da noção de jogo delineadas na filosofia de Eugen Fink, com base nas seguintes perspectivas: fenomenológica, ontológica, metafísica e cosmológica². 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 obra. Isso dá margem para indagar se não seria essa, então, uma questão central na estruturação de toda a sua filosofia, como problematiza Sepp no prefácio da tradução brasileira da tese de doutorado de Fink, chamada *Presentificação e Imagem* – doravante *PI* (Sepp, 2019, p. 14): “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?”. Segundo 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”. 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 esse caminho argumentativo em *Jogo como Símbolo do Mundo*, Fink se volta, primeiramente, à tarefa de argumentar sobre a possibilidade de tomarmos o jogo como um problema filosófico legítimo. Segundo o autor, a compreensão cotidiana 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 outra maneira, o tempo em que não se está trabalhando. Essa forma de compreender o jogo coloca-o em contraposição ao trabalho, à seriedade da vida e, ao fazê-lo, interpreta-se o jogo como uma atividade complementar da existência e, em certa medida, admitido de forma irrestrita apenas à infância. 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, a partir da 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.

O objetivo de Fink é, portanto, 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 poderia 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, 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

¹ Para o presente estudo foram consultadas tanto a edição original em alemão (Fink, 1960) como a tradução em língua inglesa (Fink, 2016b). As traduções em língua portuguesa foram feitas pela própria autora deste artigo, portanto optou-se por utilizar, nas citações referentes a essa obra, apenas o ano de 2016b.

² Tendo como obras referenciais os textos “*Fenômenos Fundamentais da Existência Humana*” (1955), “*Oásis de Felicidade*” (1957), “*A metafísica nietzscheana do jogo*” (1946) e “*Jogo como Símbolo do Mundo*” (1960), respectivamente.



cotidiano” (Fink, 2016b, p. 206). Por fim, Fink apresenta uma terceira interpretação do jogo, 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”. Esta 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 medialidade³ e a noção de símbolo.

As interpretações do jogo na metafísica e no mito Jogo e metafísica

Fink (2016b, p. 93) 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”. O fato é que, ao estabelecer as noções de mundo inteligível e de mundo sensível, Platão precisou explicar a relação entre ambas, e é exatamente esse ponto da teoria platônica que interessa à interpretação 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, pp. 93-94). Segundo Fink, 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. 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, o qual, por sua vez, é uma reprodução imperfeita do mundo das ideias. Segundo Fink (2016b, p. 95), realiza-se uma “distinção onto-conceitual” quando, por exemplo, uma pessoa se olha no espelho e estabelece uma diferença entre a coisa em si mesma diante do espelho e a reprodução dessa coisa que se forma por meio da imagem-espelho, uma aparência-espelho. Toma-se a coisa em si mesma como “real” e a sua imagem-espelho como “não-real” e, apesar de haver familiaridade com tal processo, torna-se embaraçoso explicar por que é feito. 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 às pessoas, então, como algo irreal na superfície real da água. De acordo com 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 sim, visível.

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 à 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 parênteses 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 ocupava-se, grosso modo, da subjetividade transcendental (o centro das reflexões husserlianas era a consciência absoluta) e da sua consideração secundária do problema do mundo como uma crença a ser suspensa pela *epoché*⁴, a imagem e, principalmente, o jogo passam a ser considerados em sua qualidade mundana, para

3 Sobre o conceito de medialidade, reproduz-se aqui uma nota da tese de Coli (2020, 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 Meontica: a projeção especulativa de Eugen Fink*”. O artigo de Sepp em questão foi publicado em *Internationale Zeitschrift für Philosophie* I, 1998, p. 85-93.

4 Cf. Husserl, 2010; sobretudo os §§ 7-8 da *I Meditação*.



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 possibilidade⁵. 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 intermediava domínios que, em 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. 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* [grifo do autor] 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).

Jogo e mito

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). 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). Por isso, segundo Fink, é uma tarefa importante questionar 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”. Nesse sentido, o jogo, na vida do ser humano arcaico, que se dá por meio da encenação imagética dos mitos nos cultos, não pode ser compreendido como uma cópia da realidade, mas como uma tentativa de se voltar a algo mais primordial da relação do humano com o mundo. Nessas encenações imagéticas dos mitos, tornavam-se visíveis os poderes demoníacos, os quais eram associados pelo ser humano primitivo à manifestação do poder divino. E os demônios, conforme afirma Fink (2016b, pp. 141-142), representam, para o ser humano primitivo, um poder superior, que 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”.

Portanto, cabe salientar a colocação de Fink (2016b, p. 133) de que “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”. 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 afirmar, no entanto, que a máscara é capaz de transformar o ser humano em um demônio. 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.

⁵ 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.



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).

Com as encenações, as festas e os espetáculos ofertados aos deuses, o jogo do culto se torna uma “epifania do poder divino e um paradigma do sofrimento humano” (Fink, 2016b, p. 160), tendo em vista que evidencia a completa exposição do ser humano – como ente finito – à esfera divina. De outro modo, pode-se afirmar que o jogo do culto presentifica o jogo dos deuses.

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. Por isso, 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” (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” (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.

O jogo como símbolo do mundo Realidade e irrealidade: jogo e medialidade

Conforme já foi pontuado em outros momentos, o jogo é a chave para se compreender a noção de medialidade em Fink, principalmente no contexto de *Jogo como Símbolo do Mundo* – doravante *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, 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, no entanto, que essa liberdade experimentada pelo ser humano no domínio do jogo é limitada, pois acontece no contexto do jogo e, por isso, não o “livra” 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.

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. O mundo, para Fink (2016b, p. 47):

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.



Nesse âmbito, 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 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. 66).

Precisamente porque a nossa existência possui esse caráter de autoabertura em relação ao sentido, que é “essencialmente ao mesmo tempo abertura ao mundo”, que nos comportamos como fragmentos em relação à totalidade do mundo da qual fazemos parte, mas que 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. 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.

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).

Jogo, 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. É 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 em nosso viver. Mas, e o mundo? Teria ele também um objetivo? Teria o mundo um fim em direção ao qual se move? Fink (2016b, p. 212), nesse aspecto, 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). Portanto, 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 do mundo – 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 em 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 como uma espécie de lampejo que aclara a imensa escuridão da totalidade do mundo que nos rodeia e 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.

Considerações Finais

Em *Jogo como Símbolo do Mundo*, 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. Assim também o fizeram, cada qual com suas particularidades, Heráclito⁶ e Nietzsche.

De acordo com Fink (1960/1988, pp. 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 dele 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 (2016b, p. 108) à interpretação do jogo na metafísica tradicional: “É realmente o caráter imitativo do jogo sua característica fundamental, a substância de sua essência?”. 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. 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 “final” 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 *Jogo como Símbolo do Mundo* permitindo que as últimas palavras sejam ditas – ou talvez *cantadas* – por Zarathustra.

⁶ 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”. O fragmento em questão diz o seguinte: “Tempo é criança brincando, jogando; de criança o reinado” (Tradução retirada de: Souza, J. C. (Org.). (2000). *Pré-socráticos: fragmentos, doxografia e comentários*. São Paulo: Nova Cultural. (Coleção Os Pensadores), p. 93). Sobre a interpretação finkiana deste fragmento cf. neste *Dossiê* a tradução do texto *A metafísica nietzscheana do jogo*; sobre a relação Fink – Heráclito cf. infra as considerações da Nielsen no artigo *Categorias da physis*.



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 conforme citado por 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”, ao jogo.

Referências

- Boronat, N. (2016). La Existencia como Juego: la Antropología Filosófica de Eugen Fink. Em S. P. Albert e I. C. Mingol (Eds.), *La interculturalidad en diálogo: estudios filosóficos* (pp. 77-87). Sevilla (Espanha): Estudios Thémata.
- Carrasco, A. M. (2018). Autoconocimiento, mundo y sociedad en Eugen Fink. Em E. Alarcón, A. Echavarría, M. García-Valdecasas & R. Pereda (Eds.), *Opere et veritate. Homenaje al profesor Ángel Luis González* (pp. 947-514). Navarra: Eunsa.
- Coli, A. L. (2015, 2º semestre). Notas sobre o sistema da filosofia em Eugen Fink: Nietzsche, Hegel e a metafísica cosmológica. *Outramargem: revista de filosofia*, Belo Horizonte, (3), 43-65.
- Coli, A. L. (2020). *Das Negative in der Philosophie Eugen Finks*. (Tese de Doutorado em Filosofia). Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Charles University Prague, Praga; Faculdade de Humanidades, Bergische Universität Wuppertal, Wuppertal.
- Cortázar, J. (2011). *O Jogo da Amarelinha*. (F. de C. Ferro, Trad.) Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Elden, S. (2008). Eugen Fink and the Question of the World. *Parrhesial*, Melbourne (Austrália), (5), 48-59.
- Fink, E. (1960). *Nietzsches Philosophie*. Stuttgart, Berlin, Köln, Mainz: Kholhammer.
- Fink, E. (1979). *Grundphänomene des menschlichen Daseins*. (V. E. Schütz e F-A. Schwarz Eds.) Freiburg/München: Karl Alber.
- Fink, E. (1988). *A Filosofia de Nietzsche*. (J. L. D Peixoto, Trad.) Lisboa: Editorial Presença (Originalmente publicado em 1960).
- Fink, E. (2010). *Spiel als Weltsymbol*. Em C. Nielsen e H. R. Sepp (Eds.), *Gesamtausgabe 7*. Freiburg: Karl Alber.
- Fink, E. (2011, maio). Fenómenos Fundamentales de la Existencia Humana [extracto]. (C. Holzapfel, Trad.). *Revista Observaciones Filosóficas*, Libros y Recensiones. (Originalmente publicado como: (1995). *Grundphänomene des menschlichen Daseins*. Freiburg: Karl Alber).
- Fink, E. (2016a). *Per gioco - Saggi di antropologia filosofica*. (G. J. Giubilato & A. Fiamma, Trads.). Brescia: Morcelliana. (Traduções de: Nietzsche 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, E. (2016b). *Play as Symbol of the World*. (A. Moore & C. Turner, Trads.). Bloomington (EUA): Indiana University Press.
- Fink, E. (2019). *Presentificação e imagem: contribuições à fenomenologia da irrealidade*. (A. L. Coli, Trad.). Londrina: Eduel.
- Giubilato, G. J. (2014). Natura ed Esistenza, Eugen Fink Lettore di Pavese. Em A. Mincigrucchi & I. Pozzoni, Ivan, *Parole, Immagini e Situazioni* (pp. 117-130). Gaeta: deComporre.



- Giubilato, G. J. (2017). El camino a la libertad. Eugen Fink y el principio de la fenomenología. *Franciscanum* 167, Vol. LIX, 23-50.
- Giubilato, G. J. (2018). 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, 7(1)-I, 203-222.
- Halák, J. (2016, janeiro). Halák: Towards the World: Eugen Fink on the Cosmological Value of Play. *Sport, Ethics and Philosophy*, UK. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/17511321.2015.1130740>
- Holzapfel, C. (2011). Fenómenos Existenciales Fundamentales de Eugen Fink: Juego y Muerte. *Rev. filos., Santiago*, 67 [citado em 13 junho, 2019], pp. 201-214. Disponível em: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-43602011000100013&lng=en&nrm=iso
- Husserl, E. (2010). *Conferências de Paris e Meditações cartesianas*. (Trad. P. Alves). Lisboa: Phainomenon.
- Sepp, H. R. (2019). Prefácio. Em E. Fink, *Presentificação e imagem: contribuições à fenomenologia da irrealidade* (pp. 7-17). (A. L. Coli, Trad.). Londrina: Eduel.
- Souza, J. C. (Org.). (2000). *Pré-socráticos: fragmentos, doxografia e comentários*. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural.
- Uzelac, M. (2016). A fenomenologia do mundo de Eugen Fink como esboço de uma estética universal pós-clássica. *Revista Filosófica São Boa Ventura*, Brasília, 10(2), 125-137.
- Weber, J. F. (2018). Filosofia, existência e finitude: Eugen Fink e a legitimidade de uma antropologia filosófica. *Ekstasis: revista de Hermenêutica e Fenomenologia*, Rio de Janeiro, 7(1), 56-69.

Submetido em 15.06.2020 – Aceito em 16.09.2020