



A FIGURABILIDADE DO JOGO: ESSÊNCIA E SENTIDO DO LÚDICO EM F. J. J. BUYTENDIJK*

The Figurability of the Play: Essence and Sense of the Ludic in F. J. J. Buytendijk

CLAUDINEI APARECIDO
DE FREITAS DA SILVA**

La Figurabilidad del Juego: Esencia y el Sentido de lo Lúdico en F. J. J. Buytendijk

Resumo: Em seu livro *Essência e Sentido do Jogo*, F. J. J. Buytendijk retrata o que constitui a característica mais essencial do lúdico, qual seja, a figurabilidade (*Abbildbarkeit*). A esfera do jogo é a esfera das “figuras” e com ele, a esfera das “possibilidades”, da “fantasia”. É esse ponto de vista gestáltico e, portanto, dialético, para além de uma interpretação meramente reducionista, que se pretende, aqui, examinar.

Palavras-chave: Buytendijk; Figurabilidade; Jogo; Essência; Sentido.

Abstract: In his book *Essence and Play's Sense*, F. J. J. Buytendijk portrays what is the most essential feature of the play, i.e, the figurability (*Abbildbarkeit*). The play's sphere of is the sphere of the “figures” and with it, the sphere of “possibility”, “fantasy”. It is the gestaltic point of view and therefore dialectic, apart from merely reductionist interpretation, which is intended here to examine.

Keywords: Buytendijk; Figurability; Play; Essence; Sense.

Resumen: En su libro *Esencia y Sentido del Juego*, F. J. J. Buytendijk retrata lo que es la característica más esencial del lúdico, es decir, la figurabilidad (*Abbildbarkeit*). La esfera del juego es la esfera de las “figuras” y, con él, la esfera de las “posibilidades”, de la “fantasía”. Es ese punto de vista gestáltico y por lo tanto dialéctico, más allá de una interpretación puramente reduccionista, que tiene por objeto examinar aquí.

Palabras-clave: Buytendijk; Figurabilidad; Juego; Esencia; Sentido.

* Trabalho apresentado no II Congresso Internacional de Fenomenologia e Psicologia (CIF&P) e no IV Congresso Brasileiro de Psicologia e Fenomenologia (CBPF), Curitiba, UFPR, 2019.

** Universidade do Oeste do Paraná (UNIOESTE, Toledo, PR). E-mail: casilva@uol.com.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9321-5945>.



Introdução

Entre a primeira metade e início da segunda do século XX três importantes trabalhos marcam, indelevelmente, a literatura sobre a natureza do jogo. Vem a público, em 1938, o clássico *Homo Ludens: o Jogo como Elemento da Cultura* de Johan Huizinga, (2010). Para o historiador e linguista holandês, o “espírito do jogo” preside todas as principais manifestações da cultura humana, em todas as épocas e sociedades. Outra significativa obra é *O Jogo como Símbolo do Mundo (Spiel als Weltsymbol)*, de Eugen Fink, editada, na Alemanha, em 1960, pela Stuttgart, e, na França, em 1966, pela Minuit, sob o título *Le Jeu comme Symbole du Monde*. Trata-se de um texto fervorosamente imbuído por eloquente espírito fenomenológico que o autor, seguramente, deve muito à forte influência exercida por Husserl de quem, aliás, trabalhou como assistente.

Ambos os livros, seja de Huizinga, seja de Fink, são, contudo, precedidos e, de certo modo, também tocados por outra importante obra assinada por um grande nome da cultura científica holandesa: o antropólogo e biólogo F. J. J. Buytendijk. Trata-se, nada mais nada menos que, *Essência e Sentido do Jogo: o Jogo nos Homens e nos Animais como Manifestação dos Impulsos Vitais. (Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb)*. Esse trabalho, publicado, em 1933, pela Wolff de Berlin, terá uma edição castelhana logo mais, em 1935, pela *Revista de Occidente*, de Madrid, com o título, *El Juego y su Significado: el Juego en los Hombres y en los Animales como Manifestación de Impulsos Vitales*. Como veremos, a seguir, o texto se reveste de um interesse ímpar, não apenas quanto ao seu pioneirismo em termos de debate temático como o aqui em voga, mas, ainda, pela inspiração gestáltica, em que se move. A propósito, o que não se pode perder de vista é o acento fenomenológico (peculiarmente intencional) quando se discute a essência última do jogo por meio de um conceito-chave operado por Buytendijk: a categoria de figurabilidade (*Abbildbarkeit*)¹. Esta ideia está na raiz mesma da dinâmica do lúdico cuja peculiaridade é o objeto do jogo, que pode se traduzir na emblemática tese apresentada pelo autor, quase parafraseando Husserl², de que “jogar é jogar com alguma coisa”. Adentremos, então, nas sendas da obra.

Premissas Metodológicas

O problema do jogo começa a ganhar especial relevo já no início de século passado constituindo, sobremaneira, um núcleo de interesse não só no interior da prática desportiva em particular, mas, igualmente, no âmbito das pesquisas psicológicas. O fato, por exemplo, de o jogo revelar, melhor que qualquer outro evento, uma extraordinária abundância de relações diversas com questões relativas à disputa, ao amor, ao símbolo como imagem do mundo, já, por si, atesta o raio de abrangência desse inventário e seu valor indiscutivelmente epistemológico. Ora, é a partir desse contexto mais amplo que se situa o instrutivo, embora pouco conhecido, livro de Buytendijk, *El Juego y su Significado*. O estudo parte de uma descrição fenomenológica do jogo não apenas restrito à experiência humana propriamente, mas animal, como um todo.

Buytendijk como um bom investigador fenomenológico que é inicia observando que para além da evidente simplicidade do curso da vida há um momento em que essa se eleva ao nível de um problema: é quando “o homem se coloca numa atitude nova – inquisidora –em e pela vida” (Buytendijk, 1935, p. 9; grifo nosso). Por que o coração palpita, porque o pássaro constrói seu ninho? perguntamos. Questões como essas indicam, precisamente, uma causa (princípio) e um fim, é verdade, mas ainda apontam, em última análise, um sentido da conduta. Fato é que “também a observação do mundo animal nos leva a inquirir pelo sentido do comportamento animal bem mais do que por sua causa” (Buytendijk, 1935, p. 9). Essa ideia, aliás, será melhor desenvolvida pelo autor em *Le Corps comme Situation Motivante* (1959). Nesse breve, mas, instigante trabalho, inspirando-se em Merleau-Ponty, Buytendijk retoma a distinção entre “causa” e “motivo”. É preciso renunciar a comum aceção extremamente vasta da teoria clássica da noção de “causa” que a define como um determinante exterior ao seu efeito a fim de compreender, ao contrário, o “motivo” como um antecedente que age

1 Acerca do conceito-chave buytendijkiano de “figurabilidade”, cabe observar que, na edição castelhana (1935), diretamente do alemão, que, aqui, seguiremos, o tradutor, abre uma nota na página 132 a fim de verter o termo germânico *Bild* por figura. Isso é muito significativo para quem é versado na cultura fenomenológica e, sobretudo, gestáltica da qual, Buytendijk, inclusive, é herdeiro direto! A melhor tradução de *Abbildbarkeit* é mesmo “figurabilidade” e não “representação”! Quer dizer, Buytendijk mostra, a todo tempo, ao longo do livro, que a dinâmica do jogo é figurativa. Tantos os homens quanto os animais, na experiência lúdica, operam com figuras e não com representações, ideias ou conceitos. A Psicologia da *Gestalt* (Psicologia da Forma) opera com o princípio fenomenológico figura/fundo! É por isso que o nosso autor retoma de Strauss a distinção entre “pático” e “gnóstico”, justamente para diferenciar o que é figurativo do representacional.

2 “Por intencionalidade entendíamos aquela propriedade dos vividos de ‘ser consciência de algo’” (Husserl, 1976, §84, p. 188). Ou: “A palavra *intencionalidade* não significa nada mais que essa particularidade fundamental e geral que a consciência tem de ser consciência de alguma coisa, de conter, em sua qualidade de *cogito*, seu *cogitatum* em si mesma” (Husserl, 1966, §14, p. 28).



conforme seu sentido, sentido esse validado por uma decisão. “Motivo e decisão são dois elementos de uma situação: o primeiro é a situação como fato, o segundo, a situação assumida” (Buytendijk, 1959, p. 10). Ora, não obstante ser notável de Buytendijk reconhecer, em parte, o mérito, por exemplo, da teoria darwinista como também de toda a Biologia hegemônica de então que partem do princípio de que todos os fenômenos vitais possuem um fim, cabe notar o quanto a ideia de causalidade não passa de uma noção-limite quando se trata de compreender a estrutura do comportamento. Como assevera o autor:

Apesar da fecundidade dessa ideia para explicar numerosos fenômenos vitais, tem-se visto cada vez com maior clareza que não é possível interpretar *todos* os fatos nos animais e nas plantas desde esse ponto de vista. Na região do ser vivo, se dão forças primordiais que determinam com *necessidade* forçosa o curso dos acontecimentos sem atenção à finalidade alguma (Buytendijk, 1935, p. 10).

A cosmovisão aristotélica, teleológica como princípio explicativo, não é convincente o suficiente para um autor como Buytendijk³. Para além, pois, de uma observação ingênua da natureza que se apoia quase sempre em fatos banais há algo que surpreende, quer dizer, que nos reenvia a algum acontecimento em sua primordialidade. E isso tanto no mundo das crianças quanto dos animais. Como reconhece o autor holandês: “entre os jogos humanos e os jogos animais se encontra um parentesco profundo” (Buytendijk, 1935, p. 91-92). É nesse cenário que se torna possível figurar o sentido último do jogo, isto é, sua essência mais íntima. Buytendijk (1935, p. 11), então, observa:

O jogo se converteu em problema para os psicólogos da infância e para os pedagogos. Também a Etnologia tem descrito os jogos, em especial, dos povos primitivos. O jogo, no entanto, não é uma ocupação exclusiva das crianças e dos povos primitivos, senão também dos animais e do civilizado adulto. Para este, o biólogo, não menos que o médico, tem que prestar atenção ao problema do jogo.

Esses exemplos atestam sobre o quanto o fenômeno do jogo não se restringe apenas a uma especialidade, a um só campo de pesquisa. Ademais, os próprios fatos mostram o limite da análise experimental; tanto é que a “Biologia, tal como se praticava nos laboratórios, tampouco oferecia aos médicos grandes apoios para uma inteligência profunda do homem” (Buytendijk, 1935, p. 12). Por meio desse *modus operandi*, se perdia, quase que, por completo, “a unidade da existência humana” (Buytendijk, 1935, p. 12), pois

A divisão da ciência que estuda a vida em uma Fisiologia orientada físico-quimicamente e uma Psicologia afastada da vida, se considera cada vez mais como um obstáculo crescente para uma compreensão profunda dos fenômenos vitais. [...]. Jamais se dá, de maneira imediata, a separação entre processos psíquicos e fisiológicos. (Buytendijk, 1935, p. 12).

Essa discussão exige, por um instante, maior atenção. O discurso hegemônico por demais assentado, nos círculos científicos, em favor da cisão teórico-metodológica, não resiste à crítica. Senão, vejamos: “o fato de que a ciência considerara essa separação como princípio metódico fundamental se explica tão somente na medida em que todo trabalho científico começa com uma presunção acerca da natureza própria do objeto que investiga” (Buytendijk, 1935, p. 13). Trata-se, apenas, disso! Esse reconhecimento já basta para compreender, voltando, agora, à experiência lúdica, de que “o princípio do jogo não se efetiva, de modo algum, *no* organismo. Um olhar superficial já nos adverte que a ação do ambiente sobre o organismo não é indiferente na aparição do fenômeno do jogo e, sobretudo, de sua forma” (Buytendijk, 1935, p. 13). Esse argumento, todavia, não poderia deixar de nos reenviar a Goldstein, a quem, aliás, Buytendijk, além de Merleau-Ponty, sempre externará enorme apreço. Em *A Estrutura do Organismo (Der Aufbau des Organismus)*, Goldstein costura essas mesmas premissas metodológicas. São três: a primeira “[...] *leva em conta todos os fenômenos que apresenta um organismo* [...]”. Inicialmente não há nem fenômenos importantes nem fenômenos insignificantes” (Goldstein, 1983, p. 20). A segunda busca “[...] elucidar os fenômenos em si-mesmos” (Goldstein, 1983, p. 21). A terceira consiste em “[...] não considerar nenhum fenômeno sem referência ao organismo e à situação na qual se o observa” (Goldstein, 1983, p. 23-24; cf. Silva, 2015). Esse caráter holístico, inteiramente assumido pela teoria goldsteiniana do organismo, traz para o primeiro plano a irrevogável premissa de que é preciso redefinir a fisiologia e a vida suspendendo-se os preconceitos mecanicistas e vitalistas que arbitra, por assim dizer, uma cisão entre o organismo e o mundo externo. Ora, a fisiologia permanece legítima, mas deve ser recolocada na dialética entre o organismo e o meio, insiste Goldstein; dialética essa em que o organismo perfaz com o mundo um todo indivisível. Há uma estrutura do sentido (Silva, 2012) a ser, fenomenologicamente, descrita à luz da experiência e que, portanto, o pesquisador não pode manter-se, em absoluto, neutro ou indiferente.

Voltando a Buytendijk, há todo um fundo onde tudo flui e conflui na natureza. A ciência realmente endurece e, com isso perde a essência da arte do movimento, do jogo. É que “a natureza se expressa numa linguagem que só formalmente se corresponde com a nossa e assim sucede que nem sempre compreendemos o seu sentido” (Buytendijk, 1935, p. 14). Daí paira o ar de espanto do pensador holandês:

³ Veja, por exemplo, o caso da teoria de Groos (1896).



Quanta distância entre a natureza inesgotável e profundamente viva e a descrição preciosa! Todas nossas manifestações não são senão pálidos esquemas, contornos indicativos. Ainda que logremos captar algo, sufocaremos o ser vivo com o peso morto de nossas palavras. Tão minguidamente como as grinaldas de pano que adornam uma rua ao emprestar o ar de um campo florescente, assim nossas descrições de uma criança ou de um animalzinho que jogam têm que ver com a realidade (Buytendijk, 1935, p. 15).

A crítica ao cientificismo formalista é acompanhada por uma reinvenção metodológica que, em certo sentido, inspira-se na psicanálise. É o que reconhece Buytendijk (1935, p. 16): “A Psicologia, graças sobretudo, o influxo de Freud, tem descoberto todo um mundo de relações insuspeitas entre os fenômenos mais elementares e sensíveis da vida”. Tratou-se, pois, de um importante esforço metódico de vanguarda permitindo que renascesse outro olhar epistêmico acerca dos “fenômenos indivisos da vida” (Buytendijk, 1935, p. 16).

Entrando no Jogo

Se é verdade que o “jogo surge da vida mesma” (Buytendijk, 1935, p. 11), é porque ele é tão geral como o homem ou a sede. Sem dúvida, cabe notar de que “a satisfação do homem e da sede são de um interesse vital imediato, mas tampouco se pode ignorar o afã de jogar da criança e do animal” (Buytendijk, 1935, p. 12). Afinal, o que é propriamente o jogo e a ação de jogar?

Buytendijk assinala o quanto o termo “jogo” possui uma riqueza semântica *sui generis*. Não é caprichosa a eleição dessa expressão, uma vez que “algo se descobre ao viver fenomenologicamente o jogo que determina a seleção adjetiva” (Buytendijk, 1935, p. 19). Não iremos adentrar, aqui, na multiplicidade que envolve a riqueza linguística do conceito, noção essa que tanto Buytendijk quanto mais ainda Huizinga (2010) exploram meticulosamente. Apenas, buscaremos alinhar um dos aspectos que recobrem a essência do jogo, qual seja, o fato de ser uma atividade espontânea e livre. “Chegamos, assim” – como retrata Huizinga (2010, p. 11) – “à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade”. Talvez seja essa uma das razões pelas quais Buytendijk alude ao caráter intuitivo da dinâmica juvenil em oposição a do adulto. Buytendijk reúne elementos para sustentar essa curiosa posição. Observa ele: “Há aqui a ideia fundamental do presente trabalho: que a essência do jogo não se compreende senão partindo da essência da juventude que se desprende necessariamente dela” (Buytendijk, 1935, p. 25). A primeira propriedade que caracteriza esse reconhecimento é a “indireção”: “designamos como indireção a ausência de um sentido único nas linhas, a ausência de um governo, de uma direção, de um estar orientado a um fim” (Buytendijk, 1935, p. 25). Pensemos, por exemplo, em duas figuras: uma esfera e um cubo: não é difícil perceber que a primeira possui um ar mais “juvenil” que a segunda. Por mais metafórica que seja essa ilustração bastante simples, isso basta para mostrar o quanto o “modo de mover-se se revela inequivocamente como juvenil” (Buytendijk, 1935, p. 26). Tudo se passa como bem confessa o personagem de Dostoiévski (2011, p. 171), de que “apoderou-se de mim uma ânsia terrível de risco”. Ora, esse “risco” é intrínseco ao espírito mesmo do jogo, do jogador. Buytendijk avoca quatro razões para tanto: a primeira é que o movimento da criança⁵ se reinicia incessantemente, pois não tem uma razão determinada e, por isso mesmo, não está endereçado, em sentido teleológico. A segunda razão é que a dinâmica não possui “o caráter de um movimento reto ou uma rápida mudança de direção com *sentido*. Não assinala um progresso nem um desenvolvimento” (Buytendijk, 1935, p. 26). Mais: “a dinâmica infantil é um híbrido de expressão e de ação, já que não existe finalidade alguma fora do movimento” (Buytendijk, 1935, p. 26). Terceira: “a indiferença de cada momento produz a disponibilidade para a mudança de direção, seja por motivos externos ou por motivos internos” (Buytendijk, 1935, p. 26). E, por último, o fato de que é próprio da dinâmica juvenil não se ajustar, corporalmente, a circunstâncias exteriores.

A fim de reforçar sua tese, Buytendijk toma de empréstimo de Guardini, o conceito de “plenitude”. Buytendijk contrasta essa ideia com a de “forma” que lhe parece, inclusive, um tanto estática e que melhor convém à característica do indivíduo maduro ou velho. Nota ele:

A “plenitude” alude a um impulso informe e está vinculada à espontaneidade (em oposição à regra) e à imanência (em oposição à transcendência). O concreto vivo compreende sempre todos os contrários. Assim, todo movimento oferece plenitude e forma, espontaneidade e regra, imanência e transcendência, etc. Predomina, entretanto, um dos elementos. Assim, a dinâmica juvenil não possui direção nem referência determinada e muito pouca forma quanto mais tiver plenitude (Buytendijk, 1935, p. 27).

Para além de um quadro estático, a juventude é orientada pelo afã do movimento. Essa motivação, tanto na criança quanto nos animais púberes, é a expressão *sui generis* de toda vitalidade e atividade. É o princípio de toda espontaneidade, o impulso central cuja propriedade essencial é a “instabilidade”. É preciso ter sensibilidade o suficiente para captar o caráter expressivo das formas animais quando se diz por aí que “um elefante parece muito mais jovem que uma mosca”, ilustra Buytendijk (1935, p. 28). Pois bem: por que será que a cons-

⁴ Sobre a obra do mestre russo, ver ainda esse outro trabalho de Buytendijk (1961).

⁵ A esse respeito, ver a brilhante análise de Buytendijk acerca da experiência do primeiro sorriso retratada por Silva (2018).



tância, a regularidade e a invariabilidade dos fenômenos orgânicos destoam da vivência infantil ou juvenil? Em primeiro lugar, é preciso ver que tais propriedades são mecânicas, isto é, inerentes às máquinas dotadas de uma estrutura fixa, de uma arquitetura pré-formada. No corpo vivo, sobretudo, desde as primeiras fases da vida, esse princípio mecanicista se mostra sempre mais deficitário ou pouco fenomenalmente convincente. O movimento limitado é, pois, algo que se manifesta bem mais tarde na vida. Essa compreensão pode ser melhor situada por meio de uma distinção que Buytendijk retoma de Erwin Straus, a saber, a “atitude pática” e a “atitude gnóstica”.

Páthos e Gnose

Buytendijk se mostra cada vez mais convicto de que o fenômeno da inorientação primitiva acompanhada do impulso dinâmico do organismo jovem deriva de uma relação muito especial com o ambiente. Essa relação pode ser melhor compreendida no sentido de uma atitude pática, para empregar, aqui, em termos straussianos, a distinção entre o *pático* e o *gnóstico*. Precisemos:

Segundo a bela e certa expressão de Straus, o *pático* consiste em um “ser captado” e o *gnóstico* em um “captar”. O pático é uma comunidade sentimental, um ser tocado e comovido, enquanto que a atitude gnóstica é, por essência, não emocional, pois está orientada aos objetos e sua existência objetiva até o conhecimento (Buytendijk, 1935, p. 30-31).

Essa distinção, por si só, é mais que evidente! Ou seja, fica claro que “o momento gnóstico na percepção se refere ao ‘quê’ do fenômeno e o pático ao ‘como’”. (Buytendijk, 1935, p. 32). Não há necessidade de argumentar longamente de que a relação pática com o ambiente é um caráter peculiar a todos os organismos jovens. Estes se movem noutro domínio de afeto, situando-se numa estética mais profunda, isto é, em “como” se inserem numa rede de intersensorialidade bem mais emocional do que puramente racional ou objetiva. Buytendijk, então, corrobora sua ideia: isso vale tanto para o homem quanto para o animal. A formação de novas comunidades de vida em sua diferenciação e configuração parte sempre desse viver primário, essencialmente, lúdico, e, portanto, livre de todo pensar. Trata-se de “um vínculo imediato, de uma comunicação pré-compreensiva (*Volkelt*) que se estabelece entre o organismo e os fenômenos” (Buytendijk, 1935, p. 32).

O vínculo acima exprime-se como uma forma de movimento da qual o jogo assume um caráter realmente especial. É um vínculo da ordem da vivência perfeita pelo predomínio da dimensão pática que condiciona inúmeras outras características da juventude. Essa relação com o meio é uma relação espacial à medida em que rompe quase sempre com o momento gnóstico, seu “quê” para dar lugar sobre o modo “como” atua uma lei vital fundamental nos organismos jovens. Por isso,

A criança e o animal jovem não conhecem medo espacial algum, não só em razão de sua ignorância quanto aos perigos, senão em razão de sua união mais íntima com o espaço. [...] Tampouco têm medo da altura. O jovem vive em outro espaço que o adulto e mantém com ele outra relação (Buytendijk, 1935, p. 34).

Entra em jogo, mais uma vez, o elemento do “risco” que reportávamos, a propósito do personagem dos-toievskiano. O caráter primordialmente infantil ou juvenil, de natureza mais preponderantemente pática que gnóstica é o que nos transporta, portanto, à esfera do jogo, bem como do objeto lúdico.

Jogar é jogar com algo

Uma vez feitas tais digressões, Buytendijk passa, agora, a se concentrar no fenômeno do jogo. É nesse momento que nos transportamos para o núcleo de seu livro. Parece assente que se “o jogo é uma das atividades mais nobres do homem” (Buytendijk, 1935, p. 41)⁶, em que consiste, afinal, a natureza última dessa nobilíssima atividade?

De saída, Buytendijk reconhece a dificuldade de se obter uma definição que abarque o jogo e o jogar, haja vista, “sobretudo, que é particularmente difícil a demarcação de fronteira entre o jogar e as atividades prazerosas e entre estas a dos grupos e puros movimentos expressivos” (Buytendijk, 1935, p. 42). Em geral, no caso dos animais, os carnívoros por terem o instinto de caçadores são bem mais voltados para uma extensão autêntica do jogo do que os herbívoros que mostram um impulso dinâmico homogêneo e regular, salvo, é claro, algumas exceções. (Buytendijk, 1935).

É verdade, no entanto, que quando o que está em jogo é o próprio conceito de “jogo”, qualquer conclusão do tipo abstrato, além de prematura, torna-se temerária. De todo modo, Buytendijk apresenta um princípio canônico que funda a base de sua teoria geral acerca do jogo e, portanto, da práxis lúdica: “*o jogar é sempre jogar com algo*” (Buytendijk, 1935, p. 46). Buytendijk destaca essa premissa com tão ênfase que,

⁶ Buytendijk, a esse propósito cita Schiller: “O homem é homem completo quando joga” (Buytendijk, 1935, p. 20). Como também Wieland referenda: “O homem é são de corpo e alma quando todas suas ocupações espirituais e corporais se convertem em coisa de jogo” (Buytendijk, 1935, p. 21).



a nosso juízo, há um sentido fenomenológico que aí se inscreve decididamente. Diríamos que há, em certo nível, nessa formulação, um componente intencional inerente ao movimento lúdico. O autor dá as suas razões:

Os mosquitos *dançam* de verdade, os pássaros *exercitam* ao voar, os animais aprendem a correr, saltar, brincar, pisotear, balançar-se. Mas nem o dançar nem outros movimentos prazerosos do homem e dos animais, à medida que não se opera neles nenhuma vinculação a um objeto qualquer (que pode ser também um parceiro de jogo), são jogos. O fato de que o jogo seja uma atuação prazerosa não é motivo suficiente para que todas as atuações dessa classe se chamem jogos (Buytendijk, 1935, p. 47).

O que revela um profundo parentesco com o jogo é gênero de relações com os objetos. Assim, por exemplo, se observarmos o quanto a bola é o brinquedo favorito dos cães ou dos gatos, por exemplo, mais facilmente se confirma o princípio diretor de que “jogar é sempre jogar com algo”. Fato é que a forma esférica e seu movimento fixam a atenção e provocam movimentos similares simultâneos e sucessivos que as vezes se manifestam em movimentos da cabeça, das orelhas ou das patas. Esse caráter objetal se acentua ainda mais no homem quando, sobretudo, se guia por um movimento intencional. Se, para Merleau-Ponty (1945, p. 11) o fato de que “toda consciência é consciência de alguma coisa e que, portanto, esta ‘alguma coisa’, não é necessariamente um objeto identificável”, para Buytendijk, essa “alguma coisa” assume, na essência do jogo próprio, um sentido plenamente identificável. Buytendijk parece importar aqui a dimensão fenomenológica ou mais propriamente gestáltica do jogo. A bem da verdade, a experiência parece ensinar de que há, consideravelmente, uma relação muito notável entre o jogo e a arte. Huizinga (2010, p. 188) chega até mesmo sugerir que “o jogo é a origem da arte”. Isso não significa que a cultura ou a arte “nasçam do jogo, como um recém-nascido que se separa do corpo da mãe. Ela surge *no* jogo, e *enquanto* jogo, para nunca mais perder esse caráter” (Huizinga, 2010, p. 193). A questão central é que não se faz arte com as “mãos vazias”⁷. A própria ideia de arte implica, essencialmente, a presença do objeto, seja ele material ou não, ou, em linguagem fenomenológica, de algo ou alguma coisa. Esse “algo” se desvela, aqui, bem mais que em sua intuição gnóstica (“quê”), sua intuição pática (“como”). Uma melhor concreção desse fazer consiste, pois, em reconhecer que “o jogar, em sua forma pura, é sempre um jogar com algo” (Buytendijk, 1935, p. 51)⁸.

É esse elemento intencional, característico da atividade lúdica, que parece também ter sido notado por Huizinga quando observa que “no jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa” (Huizinga, 2010, p. 4). Ele, ainda, diz mais:

A essência do lúdico está contida na frase “há alguma coisa em jogo”. Mas essa “alguma coisa” não é o resultado material do jogo, nem o mero fato de a bola estar no buraco, mas o fato ideal de se ter acertado ou de o jogo ter sido ganho. O êxito dá ao jogador uma satisfação que dura mais ou menos tempo, conforme o caso. O sentimento de prazer ou de satisfação aumenta com a presença de espectadores, embora esta não seja essencial para esse prazer (Huizinga, 2010, p. 57).

É nesse cenário que vemos brotar a vida espiritual do homem. O princípio irrevogável, tomado aqui em sentido buytendijkiano, de que “jogar com algo” é a forma mais pura e, por isso mesmo, essencial, do jogo, apenas reitera que “essa coexistência pática com os objetos constitui na juventude o solo firme sobre o qual descansa o incansável jogar” (Buytendijk, 1935, p. 53). É essa orientação ao “como” e não simplesmente ao “quê” do fenômeno que constitui, por assim dizer, a condição prévia do jogo. Há outros fatores, sem dúvida, como riqueza, fadiga, clima que podem interferir nesse processo como estímulos ou não para uma plena atividade lúdica, mas, em qualquer situação que seja, quando se trata de definir a essência do jogo e fixar sua significação última não se pode prescindir, em sentido fenomenológico, “da relação direta com as coisas que nos oferece, por meio desse contato, a vivência de nosso próprio existir” (Buytendijk, 1935, p. 61). Como ainda diz Buytendijk (1935, p. 60): “esse vínculo com o objeto não nasce por uma recepção de impressões, por ver ou ouvir, senão, sobretudo, com o *tocar*, apalpar, isto é, de uma unidade de percepção e movimento”.

É essa unidade entre percepção e movimento, presumida aqui por Buytendijk, que atesta, inofismavelmente, o caráter gestáltico do jogo. É ela que firma o vínculo com o objeto, ou seja, que nos convida ao jogo como um jogar com algo. Trata-se de uma forma dinâmica vital, bem mais pática que gnóstica, embora essa última não esteja inteiramente ausente⁹. O jogo se desvela nessa ordem de vivência puramente intencional; não a “intencionalidade de ato”, mas de uma “intencionalidade operante” (*Fungierende Intentionalität*), mais prática, prévia a toda tese ou juízo (Cf. Husserl, 1992, §104, p. 280; p. 297), da qual acentuará Merleau-Ponty em seu conhecido comentário de Husserl.

⁷ “O homem com a beleza *só jogará* e jogará *só com a beleza*” (Schiller, Apud Buytendijk, 1935, p. 54).

⁸ Inclusive, Buytendijk alude, nesse contexto, uma diferença entre a menina e o garoto: a primeira, parece jogar de “forma mais limpa”, uma vez que sua vinculação é mais homogênea e, portanto, mais estática e mais séria com seu objeto enquanto que, no segundo, o jogo facilmente degenera em esporte, como é o caso do *frag pole sitting* que, durante certo tempo, estendeu-se em algumas cidades americanas. (Cf. Buytendijk, 1935, p. 50-51). Ele ainda observará: “O parentesco entre o modo dinâmico juvenil e o feminino tem sido reconhecido por muitos autores e pode ser captado fenomenologicamente. No entanto, a diferença, como dissemos, reside em que a dinâmica juvenil não encerra finalidade enquanto que a feminina trata de preencher um sentido” (Buytendijk, 1935, p. 72).

⁹ Aqui, Goldstein, dois anos após, acompanhará Buytendijk (1935, p. 62), contra Klages, de que “o espírito seja o antagonista da vida”. (Cf. Goldstein, 1983, p. 374-375).



É de se notar que Buytendijk confere uma atenção especial sobre a fantasia no processo do jogo¹⁰. Buytendijk, p. ex., diferencia a fantasia dos movimentos produzidos representativamente, sem a intervenção da vontade ou de processos mentais superiores. Diferentemente dos movimentos reais, a fantasia se inscreve nos movimentos virtuais. Ambas as modalidades de movimentos formam parte da esfera vital, possuindo o mesmo valor. (Cf. Buytendijk, 1935, p. 65). Buytendijk, entretanto, compreende essa dinâmica da fantasia como uma “reação virtual ou intencionalidade” (Buytendijk, 1935, p. 66). Tais movimentos, alega ele, assumem o caráter de movimentos expressivos ou atuações simbólicas. Eis porque, ilustra ele, “a forma oval, o jogo de cores, a estrutura inconsistente, exercem sobre a criança um grande efeito pático. As bolhas de sabão produzem imagens de possibilidades ocultas: é um jogo da fantasia” (Buytendijk, 1935, p. 64). Nesse jogo, sempre se acompanha “uma forte vivência de espontaneidade, quer dizer, um impulso dinâmico que surge de dentro” (Buytendijk, 1935, p. 66). Tudo isso porque “o organismo jovem se move por *dentro* e não por *fora*” (Buytendijk, 1935, p. 71).

O que se conserva no jogo é sua essência mais própria, ou seja, o princípio de que não se joga sem algo, levando em conta sempre o afã primário da liberdade e da espontaneidade que, sem as quais, jamais se expressaria, na história da civilização, uma diversidade infinita de formas. Como insiste Buytendijk (1935, p. 71): “mediante o enlace dos movimentos com um objeto se reforça sua força expressiva. O menininho, perplexo, joga com seu boné; a menina, tímida, com o lenço; o negociante, preocupado, com o lápis”. Há, sem dúvida, aí, uma unidade fenomênica entre o jogo e o objeto, ou seja, um elo *sui generis* em que o movimento e a sensação formam um círculo funcional, nas palavras de Buytendijk. É o que torna o jogo uma expressão simbólica como advogará Fink (1966). O que condensa a dinâmica essencial do jogo é essa relação íntima, irrevogável, entre o mundo sensível e o mundo da expressão, conforme os termos de Merleau-Ponty (2011). Como na percepção cinematográfica (Cf. Silva, 2009) se dá, aqui, o sentido do encontro (Cf. Buytendijk, F. J. J. 1952b; Silva, 2014) em sua fenomenalidade originária. De todo modo, o impulso vital mais profundo toma curso à medida que “o homem necessita de pão e jogos. Pão para crescer e existir; jogos para ‘viver’ ou sentir essa existência. O movimento é o *mais elevado sentido* da existência, mas, recordemos outra vez, o movimento não é, todavia, jogo” (Buytendijk, 1935, p. 82).

Buytendijk ainda sugere que “o jogo tem raízes nas funções mais ocultas da vida” (Buytendijk, 1935, p. 92). Ora, é nessa perspectiva que não se pode, nem que seja a título meramente indicativo, ignorar o quanto, no tocante à teoria do jogo, Freud aparece como uma figura significativa para Buytendijk (1935, p. 92): “O fato de que Freud e sua escola tivessem dedicado especial atenção à vida dos sentimentos infantis, descobrindo uma insuspeita conexão dos fenômenos vitais, outorga aos psicanalistas um direito de preferência sobre os demais psicólogos para falar do sentido e da essência do jogo”. Não sobra dúvida de que a psicanálise encerra uma teoria biológica tão ampla quanto penetrante, especialmente, no que se refere à aplicação do conceito de libido para a explicação do jogo na criança, conforme edita *Além do Princípio do Prazer* (2010). Não entraremos nessa discussão que, embora muito interessante, excederia, consideravelmente, os limites, aqui, do texto. Apenas sublinharemos, tão somente, em tal caso, afora o elogio, um contraponto buytendijkiano:

Freud supõe em cada ser vivo dois tipos de impulsos: o erótico ou sexual e o da morte, ambos conservadores, em essência, e orientados no sentido da restauração de situações vitais originárias [...]. Ao reconhecer a importância das atuações simbólicas ou representativas, Freud nos tem apresentado um segundo motivo importante para a interpretação do jogo. Se bem que, em minha opinião, há vários outros impulsos e intenções que os de caráter prazeroso e erótico.

Essa crítica já é o bastante para assinalar, no freudismo, seu cariz metapsicológico, ou seja, o limite de uma explicação genético-causal da vida anímica que não apenas Freud, mas alguns de seus seguidores postularam. Trata-se do reducionismo ao erótico. Isso, porém, não diminui em nada o contributo do pai da psicanálise para uma compreensão aprofundada sobre o jogo, sobretudo, do ponto de vista de seu “vigor fenomenológico” (Buytendijk, 1935, p. 101). O reconhecimento por parte da concepção psicanalítica quanto à existência de uma estrutura polar e os êxitos concretos da vida para compreender o jogo em sua base impulsiva (liberdade e união) é significativo.

Uma vez prestada as devidas honras a Freud, Buytendijk retoma o princípio gestáltico no jogo tomado menos gnosticamente e mais paticamente. O autor holandês formula uma importante categoria a fim de retratar, na dinâmica própria do jogar, a qualidade que condiciona a sua essência última, qual seja, a figurabilidade.

¹⁰ Não é demais lembrar, apenas, sobre o quanto Husserl confere à fantasia um papel fundamental em sua teoria da intencionalidade. É o que não deixa qualquer margem de dúvida, o §70 de *Ideias*: “Assim, para quem aprecia expressões paradoxais e compreende a plurivocidade do sentido, pode-se efetivamente dizer, com estrita verdade, que a ‘ficção’ constitui o elemento vital da fenomenologia, bem como de todas as ciências eidéticas, que a ficção é a fonte da qual o conhecimento das ‘verdades eternas’ tira seu sustento” (Husserl, 1976, p. 148). Sob esse prisma, “na fantasia, ele (o geômetra) deve, sem dúvida, esforçar-se a fim de obter intuições claras, esforço de que o desenho e o modelo o poupam. Mas no desenhar e no modelar efetivos ele fica preso, enquanto que, na fantasia, ele tem a incomparável liberdade de remodelar como quiser as figuras ficcionais, de percorrer as contínuas modificações das configurações possíveis e, portanto, de engendrar inumeráveis novas construções; trata-se de uma liberdade que primeiro lhe dá acesso à imensidão de possibilidades eidéticas, com seus infinitos horizontes de conhecimentos essenciais” (HUSSLER, 1976, p. 147).



Figurabilidade

Aos olhos de Buytendijk, um jogo desenvolve-se à medida que, pouco a pouco, vai adquirindo intensidade e forma. Trata-se de um processo que só realiza porque

Em todos os jogos verdadeiros e em todas suas representações simbólicas, as mudanças têm algo em comum. Se trata sempre de uma mudança imprevisível, isto é, o que a precede nunca é motivo de compreensão suficiente do que segue [...]. Por isso, na dinâmica do jogar radica sempre um elemento de “surpresa”, de “aventura”, de “ocorrência” (Buytendijk, 1935, p. 118).

Vê-se, então, que o movimento que parte do jogador e que se comunica ao objeto reverte-se, consequentemente, no próprio jogador. O que assistimos é essa função plástica do “ir” e “vir”, típica da imprevisibilidade do jogar, razão pela qual, “jogar não consiste somente em que alguém jogue com algo, senão também em que algo jogue com o jogador” (Buytendijk, 1935, p. 120; ver também Buytendijk, 1952a). Há, como diz Buytendijk (1935, p. 120), “um influxo fantástico do objeto sobre as atividades”. Essa é uma condição que sem a qual o aspecto fenomenológico do jogo perderia sua essência e sentido constitutivo. Não abordaremos, aqui, no quesito relativo às regras, às técnicas lúdicas e nem o que distingue o jogo do desporto, diferença da qual Buytendijk consagra algumas páginas, sem dúvida, interessantes (Cf. Buytendijk, 1935, p. 121ss)¹¹. O que nos interessa é de não perdermos o foco ou a tese geral de sua obra, reiteradas vezes, fenomenologicamente enunciada.

Um dos exemplos de que o autor lança mão a fim de retratar esse pressuposto ou peculiaridade do jogo é a relação amorosa. Esta é a “ilustração mais pura de todos os jogos” (Buytendijk, 1935, p. 124), admite. “Na dinâmica dos jogos amorosos não só se destaca claramente o jogar juntos, o ir e vir do movimento e da intencionalidade, mas o fato de que essa dinâmica possui sempre a forma fundamental do dar e receber” (Buytendijk, 1935, p. 124). Isso tudo porque “o jogo do amor é o mais primitivo de todos os jogos” (Buytendijk, 1935, p. 125). É aquele em que o jogo assume um sentido mais pleno, movido quase sempre pela alternância rítmica da tensão e distensão. Embora Huizinga (2010, p. 49) avalie esta tese com certas reservas, dado o seu caráter pouco estrito, o que importa destacar na teoria buytendijkiana do jogo é a maneira como o jogar é um fenômeno pensado sempre a partir de uma estrutura dinâmica. Nisso é o que consiste a “figurabilidade”.

Tornando esse argumento mais claro, Buytendijk mostra que o animal e o homem jogam, o tempo todo, com figuras ou imagens: “um objeto, só é *objeto de jogo* na medida em que possui *figurabilidade*. A esfera do jogo é a esfera das *figuras* e com ele, a esfera das *possibilidades*, da *fantasia*” (Buytendijk, 1935, p. 132). Aqui, o autor se filia a Theodor Haecker (1930), em seu livro *Verdade e Vida (Warheit und Leben)* quando, na noção de jogo, o conceito (por seu caráter unívoco e judicativo) se distingue da imagem ou figura (*Bild*) que corresponde mais ao domínio da arte, da liberdade e, portanto, da criação. (Cf. Buytendijk, 1935, p. 133). Por isso, insiste Buytendijk (1935, p. 134): “não existem figuras puras, senão fenômenos com maior ou menor caráter figurativo. Isto quer dizer que o que nós chamamos figuras possuem sempre uma natureza dupla. São para nós conhecidas e desconhecidas”. E podemos ir mais longe:

Não se joga senão com figuras. O objeto de jogo do animal e da criança jamais tem o caráter de um objeto intelectualmente determinado. Não é um “algo”, mas um “como” que se forma ou figura no processo circular da atração e da reação a ela, do mover e ser movido, ainda que aquele que joga não saiba nada desse processo (Buytendijk, 1935, p. 134).

É que “o objeto lúdico deve possuir, ademais, possibilidades de movimento” (Buytendijk, 1935, p. 135), motivo pelo qual a criança ou mesmo o adulto “descobre tais ‘possibilidades’ contidas na ‘figurabilidade’ do objeto do jogo” (Buytendijk, 1935, p. 136). Nesse caso, “em todo jogo se dá um sentimento forte da própria plenitude da vida que se produz na comunidade com o objeto de jogo” (Buytendijk, 1935, p. 139). Tal objeto é um objeto vivo, um aparecer vivo. Para que o objeto não perca sua figurabilidade ou sua significação simbólica, é preciso que não se saia da esfera do “possível”, do não totalmente “real”. Ora, “como se comporta a vida (da criança e do animal) frente ao *novo*, ao desconhecido, que lhes aparece? Se comporta ambivalentemente já que sente uma *atração* e uma *repulsão*” (Buytendijk, 1935, p. 145). Esta relação de sentido dual em que “o *totalmente conhecido se adequa tão pouco ao jogo quanto o totalmente desconhecido*” constitui a dimensão de fundo da figurabilidade. Sendo assim, “com o conceito de *figurabilidade* designamos um *caráter do objeto de jogo* que, em *união com o jogador, desata a dinâmica do jogar*. É evidente que a figurabilidade e as possibilidades que alberga tem que oferecer também caráter dinâmico” (Buytendijk, 1935, p. 141; grifo nosso).

Essa figurabilidade do mundo circundante pode, contudo, ficar comprometida, pois:

¹¹ “O jogo não supõe um plano prévio de execução, como é o caso de qualquer outra atuação. O jogo não tem intenção nem finalidade; falta um esquema a realizar. Isso o diferencia também dos exercícios corporais, da ginástica e do desporto, que possuem sempre um plano de realização” (Buytendijk, 1935, p. 149).



À medida que as figuras são cada vez mais conhecidas, perdem sua significação vital, pática, seu caráter provocativo, seu poder para desencadear movimentos reais e virtuais do jogador. O jogo perde brilho e envelhece, uma vez que as figuras perdem sua figurabilidade e se convertem em coisas ou sucessos reais, conhecidos. Não se joga com o conhecido. (Buytendijk, 1935, p. 153).

Fenomenologicamente, o que assegura a significação última do jogo e sua figurabilidade constitutiva, pode ser enunciado nessas poucas palavras de Buytendijk que sintetizam, assim, sua compreensão teórica:

A dinâmica do jogo e as propriedades do objeto de jogo em conexão com o jogador nos conduzem a uma visão da essência e sentido do jogo que me atreveria concretizar da seguinte forma: O jogo é um acontecimento que tem que, necessariamente, apresentar-se em todos os seres vivos que oferecem uma predisposição em abarcar objetos concretos do mundo circundante e, na forma de seu curso, estando condicionado pelas tendências fundamentais do animal e das características essenciais juvenis. O jogo é, pois, uma forma de manifestação do afã de independência e do vínculo com o mundo circundante. É, em suma, o caminho para o saber vital. (Buytendijk, 1935, p. 148).

Isso posto, podemos nos encaminhar, agora, para as reflexões finais.

Para Concluir

Como vemos, Buytendijk renuncia a qualquer análise puramente analítica ou restritivamente fisiológica, em sua teoria do jogo. Esse gênero de reducionismo, comum na literatura médica ou psicológica de sua época é aqui radicalmente desconstruído¹². Como ele mesmo dissera, há, aqui, “um campo quase inesgotável para o trabalho experimental” Buytendijk (1935, p. 80) que resiste a todo dualismo do tipo psicofísico. Essa crítica de princípio é uma premissa metodológica que perpassa toda sua obra e, em particular, aqui, a teoria do jogo. Teoria essa levada a termo por um selo especial: a figurabilidade. Essa é que constitui a essência e o sentido último da criação lúdica. O jogo se projeta bem mais no plano da imagem ou figura que do conceito ou ideia; bem mais na esfera pática que na gnóstica; muito mais é compreendido como uma arte do que propriamente uma ciência como a do desporto. O jogo, enfim, é marcado pelo signo da intencionalidade (não da ordem lógica, intelectual), mas uma intencionalidade em que o jogador e o que é jogado perfazem uma só comunhão de essência e sentido.

Referências

- Buytendijk, F. J. J. (1933). *Wesen und Sinn des Spiels*. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb. Berlin: Kurt Wolff.
- Buytendijk, F. J. J. (1935). *El juego y su significado: el juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. Traducción del Eugenio Imaz. Madrid: Revista de Occidente.
- Buytendijk, F. J. J. (1952a). *Le football: une étude psychologique*. Paris: Desclée de Brouwer.
- Buytendijk, F. J. J. (1952b). *Phénoménologie de la rencontre*. Trad. Jean Knapp. Paris: Desclée de Brouwer.
- Buytendijk, F. J. J. (1957). *Attitudes et mouvements: étude fonctionnelle du mouvement humain*. Trad. Louis Van Haecht & Préface de Eugène Minkowski. Paris: Desclée de Brouwer.
- Buytendijk, F. J. J. (1958). *Das menschliche: wege zu seinem verständnis*. Stuttgart: K. F. Koehler Verlag.
- Buytendijk, F. J. J. (1959). “Le corps comme situation motivante”. In: *La motivation*. Paris: PUF, p. 9-34, 84-87.
- Buytendijk, F. J. J. (1961). *La psicología de la novela: estudios sobre Dostoievski*. Trad. Felipe M. Lorda Alaiz. Buenos Aires: Ediciones Carlos Lohlé.
- Dostoiévski, F. (2011). *Um jogador: apontamentos de um homem moço*. Tradução de Boris Schnaiderman. 3. ed. São Paulo: Editora 34.

¹² Para que o leitor tenha uma compreensão mais sinóptica da obra de Buytendijk e seus diferentes interesses epistemológicos de orientação propriamente fenomenológica, recomendamos a consulta ao livro de textos seletos *Das menschliche: wege zu seinem verständnis* pela K. F. Koehler Verlag, em Stuttgart, de 1958. Nesse material, o autor já situa o seu imediato afastamento da medicina científica para uma ciência que inclui o humano em suas condições originais, pertencente, pois, às forças históricas na área que hoje se denomina antropologia médica. A pequena coletânea resume onze palestras e ensaios de três décadas, relacionando temas que combinam fisiologia, biologia e filosofia natural e a transição para o trabalho dos últimos anos, mais notadamente, do período pós-guerra.



- Fink, E. (1966). *Le jeu comme symbole du monde*. Paris: Minuit.
- Freud, S. (2010). *Além do princípio do prazer*. Tradução de Paulo César Lima de Souza. São Paulo: Companhia das Letras.
- Goldstein, K. (1983). *La structure de l'organisme: introduction à la biologie à partir de la pathologie humaine*. Trad. E. Burkherdt e Jean Kuntz. Paris: Gallimard.
- Groos, K. (1896). *Die Spiele der Thiere*. Jena: Verlag von Gustav Fischer.
- Haecker, T. (1930). *Warheit und Leben*. Hellerau: Hegner.
- Huizinga, J. (2010). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6. ed. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva.
- Husserl, E. (1966). *Méditations cartésiennes: introduction a la phénoménologie*. Trad. G. Peiffer et E. Lévinas. 9. ed. Paris: Vrin.
- Husserl, E. (1976). *Ideen zu einer reinen phänomenologie und phänomenologischen philosophie*. Den Haag: Martinus Nijhoff.
- Husserl, E. (1992). *Formale und transzendente Logik*. Hamburg: Meiner, (Gesam. Schriften, 7).
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard.
- Merleau-Ponty, M. (2011). *Le monde sensible et le monde de l'expression: Cours au Collège de France: notes, 1953*. Genève: MetisPresses.
- Silva, C. A. F. (2009). "Percepção e cinema em Merleau-Ponty". In: GENTIL, H. S.; PIVA, J. (Org.). *Ensaio sobre a filosofia francesa contemporânea*. São Paulo: Alameda Editorial, p. 123-141.
- Silva, C. A. F. (2012). "A estrutura do sentido: Goldstein e Merleau-Ponty". In: *Trans/Form/Ação*, Marília, v. 35, n° 3, set/dez, p. 133-156. Acesso em: <http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/transformacao/article/view/2622>
- Silva, C. A. F. (2014). "A dança da vida: Buytendijk e a fenomenologia do encontro". In: *Estudos Filosóficos*, São João Del-Rey: UFSJ, n° 13, p. 73-86. Acesso em: <http://www.seer.ufsj.edu.br/index.php/estudosfilosoficos/article/view/2122/1439>
- Silva, C. A. F. (2015). *Kurt Goldstein: psiquiatria e fenomenologia*. Cascavel, PR: Edunioeste.
- Silva, C. A. F. (2018). "Buytendijk e o fenômeno do primeiro sorriso na criança". In: *Phenomenology and Interdisciplinarity. Revista do NUFEN*, v. 10, p. 105-123. Acesso em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rnufen/v10n3/a09.pdf>

Recebido em 11.09.2020 – Aceito em 23.01.2021