CENEX-FALE UFMG – EXAME DE PROFICIÊNCIA EM ALEMÃO PARA PROCESSOS SELETIVOS DE PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO

ÁREA 3 – CIÊNCIAS HUMANAS, CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS

Wahrheit und Methode

Wir wählen […] als ersten Ausgangspunkt einen Begriff, der in der Ästhetik eine große Rolle gespielt hat: den Begriff des *Spiels*. Doch kommt es uns darauf an, diesen Begriff von der subjektiven Bedeutung abzulösen, die er bei Kant und Schiller hat und die die gesamt neuere Ästhetik und Anthropologie beherrscht. Wenn wir im Zusammenhang der Erfahrung der Kunst von Spiel sprechen, so meint Spiel nicht das Verhalten oder gar die Gemütsverfassung des Schaffenden oder Genießenden und überhaupt nicht die Freiheit einer Subjektivität, die sich im Spielen betätigt, sondern die Seinsweise des Kunstwerkes selber. Wir hatten in der Analyse des ästhetischen Bewusstseins erkannt, dass das Gegenüber eines ästhetischen Bewusstseins und eines Gegenstandes der Sachlage nicht gerecht wird. Das ist der Grund, warum uns der Begriff des Spiels wichtig ist.

Gewiss lässt sich von dem Spiel selbst das Verhalten des Spielenden unterscheiden, das als solches mit anderen Verhaltensweisen der Subjektivität zusammengehört. So lässt sich etwa sagen, dass für den Spielenden das Spiel nicht Ernstfall ist, und gerade deswegen gespielt wird. Wir können also den Begriff des Spiels von hier aus zu bestimmen suchen. Was bloß Spiel ist, ist nicht ernst. Das Spielen hat einen eigenen Wesensbezug zum Ernsten. Nicht nur, dass es darin seinen „Zweck“ hat. Es geschieht „um der Erholung willen“, wie Aristoteles sagt. Wichtiger ist, dass im Spielen selbst ein eigener, ja, ein heiliger Ernst gelegen ist. Und doch sind im spielenden Verhalten alle Zweckbezüge, die das tätige und sorgende Dasein bestimmen, nicht einfach verschwunden, sondern kommen auf eigentümliche Weise zum Verschweben. Der Spielende weiß selber, dass das Spiel nur Spiel ist und in einer Welt steht, die durch den Ernst der Zwecke bestimmt wird. Aber er weiß das nicht in der Weise, dass er als Spielender diesen Bezug auf den Ernst selber noch meinte. Nur dann erfüllt ja Spielen den Zweck, den es hat, wenn der Spielende im Spielen aufgeht. Nicht der aus dem Spiel herausweisende Bezug auf den Ernst, sondern nur der Ernst beim Spiel lässt das Spiel ganz Spiel sein. Wer das Spiel nicht ernst nimmt, ist ein Spielverderber. Die Seinsweise des Spieles lässt nicht zu, dass sich der Spieler zu dem Spiel wie zu einem Gegenstande verhält. Der Spielende weiß wohl, was Spiel ist, und dass, was er tut, „nur ein Spiel ist“, aber er weiß nicht, was er da „weiß“.

Unsere Frage nach dem Wesen des Spieles selbst kann daher keine Antwort finden, wenn wir sie von der subjektiven Reflexion des Spielenden her erwarten. Wir fragen stattdessen nach der Seinsweise des Spieles als solcher. Wir hatten ja gesehen, dass nicht das ästhetische Bewusstsein, sondern die Erfahrung der Kunst und damit die Frage nach der Seinsweise des Kunstwerkes der Gegenstand unserer Besinnung sein muss. Eben das aber war die Erfahrung der Kunst, die wir gegen die Nivellierung des ästhetischen Bewusstseins festzuhalten haben, dass das Kunstwerk kein Gegenstand ist, der dem für sich seienden Subjekt gegenübersteht. Das Kunstwerk hat vielmehr sein eigentliches Sein darin, dass es zur Erfahrung wird, die den Erfahrenden verwandelt. Das „Subjekt“ der Erfahrung der Kunst, das was bleibt und beharrt, ist nicht die Subjektivität dessen, der sie erfährt, sondern das Kunstwerk selbst. Eben das ist der Punkt, an dem die Seinsweise des Spieles bedeutsam wird. Denn das Spiel hat ein eigenes Wesen, unabhängig von dem Bewusstsein derer, die spielen. Spiel ist auch dort, ja eigentlich dort,

wo kein Fürsichsein der Subjektivität den thematischen Horizont begrenzt und wo es keine Subjekte gibt, die sich spielend verhalten.

Das Subjekt des Spieles sind nicht die Spieler, sondern das Spiel kommt durch die Spielenden lediglich zur Darstellung. Das lehrt schon der Gebrauch des Wortes, vor allem seine vielseitige metaphorische Verwendung, die besonders Buytendijk beachtet hat. […]

Betrachten wir den Wortgebrauch von Spiel, indem wir die sogenannten übertragenen Bedeutungen bevorzugen, so ergibt sich: Wir reden vom Spiel des Lichtes, vom Spiel der Wellen, vom Spiel des Maschinenteils in einem Kugellager, vom Zusammenspiel der Glieder, vom Spiel der Kräfte, vom Spiel der Mücken, ja sogar vom Wortspiel. Immer ist da das Hin und Her einer Bewegung gemeint, die an keinem Ziele festgemacht ist, an dem sie endet. Dem entspricht auch die ursprüngliche Bedeutung des Wortes Spiel als Tanz, die noch in mannigfaltigen Wortformen nachlebt (z. B. in „Spielmann“). Die Bewegung, die Spiel ist, hat kein Ziel, in dem sie endet, sondern erneuert sich in ständiger Wiederholung.

Fonte: Gadamer, Hans-Georg. Tübingen: Mohr, 1975. Kap. II: Die Ontologie des Kunstwerks und ihre hermeneutische Bedeutung – 1. Spiel als Leitfaden der ontologischen Explikation – a) Der Begriff des Spiels

Questões

1. Como Gadamer vê a questão da subjetividade quando fala do jogo? (sugestão: 4 linhas)

2. Qual é a relação entre jogo e seriedade? (sugestão: 12 linhas)

3. O que caracteriza a experiência da obra de arte no que diz respeito à questão do sujeito? (sugestão: 8 linhas)

4. O que se afirma a respeito do jogador? (sugestão: 3 linhas)

5. Como é abordada a versatilidade do uso metafórico de “jogo”? (sugestão: 8 linhas)