
A EXPERIÊNCIA HERMENÊUTICA DA ARTE EM GADAMER

Clara Machado Pontes

Resumo:

Este artigo procura seguir a experiência da arte como proposta pela hermenêutica filosófica de Hans-Georg Gadamer, em seu livro *Verdade e Método*, mas também em textos posteriores como *A atualidade do belo* e *Arte e imitação* destacando os conceitos de jogo, apresentação e *mimesis*. Também pretende discutir a relação entre arte, mundo e linguagem. O conceito de jogo da arte servirá como um guia para pensar tanto a unidade da obra de arte quanto a sua multiplicidade de interpretações, bem como a tarefa que se exige do intérprete de uma obra de arte. Além de investigar o modo como Gadamer aplica o conceito de jogo para as diversas formas de arte, sejam elas de natureza linguística ou não, modernas ou do passado, utilizando também os conceitos de imagem e leitura.

Palavras-chave: Hermenêutica, obra de arte; jogo; interpretação.

Abstract:

This article seeks to follow the experience of art as proposed by Hans-Georg Gadamer's philosophical hermeneutics, in his book Truth and Method, but also in later works as The relevance of the beautiful and Art and imitation, by highlighting the concepts of play, presentation and mimesis. It also pretends to discuss the relation between art, world and language. The play of art will serve as a guide to think both the unity of the artwork and its multiplicity of interpretations, as well as the task that it is required of the artwork's interpreter. In addition, investigate how Gadamer applies the concept of play to the various forms of art, whether linguistic or not, modern or past, by also using the concepts of image and reading.

Keywords: Hermeneutics; artwork; play; interpretation.

1. Do conceito de arte

Responder a questão sobre o modo de ser da arte requer a apreensão do comum que há nas diferentes formas em que a arte se manifesta. Não apenas a diferença que se encontra entre poesia e performance, por exemplo, mas a diferença que há entre as obras de arte do passado, da tradição, e as obras de arte de hoje. De acordo com Gadamer, estas últimas se caracterizariam em grande medida como ruptura da tradição, causadoras de choque e de estranheza ao subverter “a expectativa da imagem” (GADAMER, 2010b, p.11) e ao desprever-se de objeto. Diferença que encontramos, como exemplo, entre obras como “as meninas” de Velásquez e uma pintura de Picasso¹.

Os conceitos propostos para pensar a arte terão, portanto, que abarcar todas essas diferenças. Em *Verdade e método*, a preocupação quanto as diferentes formas de arte já existe, mas somente em textos posteriores² a diferença entre arte do passado e arte moderna é tematizada. Nestes textos encontram-se os mesmos conceitos que Gadamer já havia proposto em sua principal obra. Em *Verdade e método* a pergunta pela arte e a apresentação dos conceitos a ela relacionados leva, antes, a uma crítica da estética, na medida em que seus conceitos – tais como o gênio, a vivência, a percepção pura – são tomados como algo evidente e comumente aceito. Com isso, também na medida em que a estética contribui decisivamente para a separação da arte e do mundo, bem como para a negação de valor cognitivo à experiência da arte. Efeitos estes que são frutos indiretos de Kant, mais precisamente da *Crítica da faculdade do juízo*; indiretos porque foram sobretudo os sucessores de Kant que consolidaram a neutralização da questão da verdade da arte e a subjetivação da estética – ao fundar o juízo estético na subjetividade, Kant impede o reconhecimento de qualquer valor cognitivo à estética, pois em tal juízo não afirmamos nada sobre as propriedades de um objeto belo, somente de um sentimento de prazer oriundo da contemplação deste objeto ou de sua representação. Sem entrar em detalhes sobre a crítica gadameriana à estética, basta dizer que uma vez mais – o que já vem desde Platão e sua oposição aos poetas – à arte falta legitimação.

1 Considerando que as artes plásticas são o exemplo principal quanto a estas características, embora a ruptura da tradição se encontre na arte em geral; em textos como “Arte e imitação” (1967) e “A atualidade do belo” (1974), Gadamer procura estender a reflexão sobre a arte para a arte contemporânea e enumera algumas mudanças ocorridas na poesia, na música, no teatro, além das artes plásticas.

2 Cf. os textos indicados na nota anterior.

Esta é a tarefa que se propõe Gadamer. A fim de superar a subjetivação da estética e legitimar conhecimento e verdade na experiência da arte, Gadamer afirma que a estética deve se subordinar à hermenêutica. Por toda obra de arte ser a apresentação de um conteúdo de sentido que requer ser compreendido, cabe à hermenêutica fazer jus à experiência da arte (GADAMER, 2008, p. 231).

1.2 Arte como jogo e apresentação

Em *Verdade e método*, o conceito de jogo inicia – e está como o fio condutor da ontologia da obra de arte – a reflexão sobre o modo de ser da arte. Aí o conceito de jogo, por um lado, se afasta da concepção subjetiva que havia adquirido em Kant, por outro lado, aproxima-se das investigações antropológicas de pensadores como Huizinga³, que afirma ser o jogo uma “função elementar da vida humana” (GADAMER, 2010a, p. 163). Segundo Gadamer,

quando falamos de jogo no contexto da experiência da arte não nos referimos ao comportamento, nem ao estado de ânimo daquele que cria ou daquele que desfruta do jogo e muito menos à liberdade de uma subjetividade que atua no jogo, mas ao modo de ser da própria obra de arte (2008, p.154).

A todos os jogos é comum ser automovimento, de por-si colocar-se em movimento. Sem uma finalidade esse movimento de vaivém se repete. Nos jogos humanos é a própria razão que estabelece como se dará este movimento ao criar para si as metas as quais aspirará. Independente de quem joga, o que permanece é o movimento próprio de cada jogo que mantém sua identidade ao mesmo tempo que, sempre possível de ser realizado mais uma vez, se desdobra em infinita variedade. O jogo é auto-apresentação. Ao pôr-se em movimento o jogo ganha seu ser, atualiza-se na ordenação de seu movimento.

O jogo enquanto arte se distingue dos outros jogos por possuir uma referência essencial ao seu espectador, é, portanto, uma apresentação (*Darstellung*) para alguém. A arte não é mero objeto posto diante de um sujeito para sua fruição estética, seu entretenimento ou consumismo. O jogo da arte envolve ambos: aquilo que a obra apresenta e aquele que a interpreta. Como objeto da hermenêutica, buscamos na

3 Cf. Huizinga, J. *Homo ludens*. Trad. de J.P. Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2004, 5ª ed.

interpretação de uma obra de arte sua verdade, para isso, não nos retiramos e procuramos apenas o que de objetivo possa haver na obra, antes, colocamos em jogo a nós mesmos – nossa consciência, nossa finitude, nosso saber marcado, saibamos ou não, pela história – a partir disso, podemos trazer à fala o que nos apresenta, o que nos diz, uma obra de arte. Compreender se perfaz na relação entre obra e intérprete e não na separação sujeito-objeto. Desse modo, o espectador é incluído no modo de ser da obra de arte como jogo. Diz Gadamer, “através de sua apresentação o jogo jogado interpela o espectador e de tal modo que este passa a ser parte integrante do objeto, apesar de todo o distanciamento do estar de frente para o espetáculo” (2008, p. 172). Apresentação é, portanto, o modo de ser da obra de arte, esta somente ganha seu ser ao ser apresentada para alguém; como a música precisa se fazer ouvir, a peça de teatro precisa ser encenada e o livro lido.

Ao jogo como arte ocorre o que Gadamer nomeia de *transformação em configuração (Gebilde)*. Isto significa que, cortado os laços com seu criador, o jogo ganha autonomia tanto deste – de modo que seu sentido não deve ser buscado na intenção do autor – quanto daqueles que o apresentam – como os atores, numa peça – ou de seus espectadores, ou seja, seu sentido não é determinado pela subjetividade de nenhum destes. Como configuração o jogo “constitui-se no puro fenômeno” daquilo que é jogado (GADAMER, 2008, p.165); e, como é próprio de todo jogo, torna-se uma unidade repetível e, por isso mesmo, duradoura (2008, p.165). Existe aí uma circularidade, no jogo como configuração, segundo Gadamer,

a despeito de sua dependência do ser apresentado, trata-se de um todo significativo, que como tal pode ser apresentado e entendido em seu sentido repetidas vezes. Mas também a configuração é jogo, porque, a despeito dessa sua unidade ideal, somente alcança seu ser pleno a cada vez que é apresentada (2008, p. 173)⁴.

Ambos os aspectos se pertencem mutuamente, a configuração, ou construto, é uma unidade que pode ser repetida, esta unidade, por sua vez, somente se realiza, somente é, quando se manifesta, quando apresentada. Como ocorre talvez com todos os jogos: há uma unidade, como um conjunto de regras, mas o jogo mesmo só acontece quando está em movimento. No jogo da arte não há um conjunto de regras a ser

4 Para dar uniformidade e clareza ao presente texto, substituo na tradução para língua portuguesa a palavra representação por apresentação (*Darstellung*, a palavra presente no texto original). Ao falar de representação no contexto do conceito de imagem, Gadamer utiliza a palavra o termo *Representatio*.

seguido, uma peça de teatro não é um conjunto de regras a ser posto em prática a cada encenação, a compreensão e interpretação de um sentido da peça é o que será apresentado na encenação. Toda encenação, toda reprodução não é mera repetição do que foi originariamente, não está em questão um retorno o mais fiel possível ao modo como determinada obra se apresentava. Por mais antiga que seja uma obra de arte, ela não se resume a ser obra do passado, no sentido de que não diz mais respeito à contemporaneidade na qual vive, ao contrário, a arte conquista e mantém sua atualidade em sua apresentação. A atualidade é também uma tarefa do intérprete, a tarefa de mediar o sentido que se apresenta de modo que fale para qualquer época, mediar o passado e o presente, de modo que participe do que se lhe apresenta, como participação num mundo comum.

Toda reprodução quer ser correta em referência à unidade e identidade de uma configuração. De acordo com Gadamer, “é a unidade hermenêutica que instaura a unidade da obra” (2010a, p. 166). Unidade que se perfaz na diferença, nos variados modos em que uma mesma configuração pode se apresentar. Na compreensão, o intérprete identifica esta unidade dentre as diversas reproduções de uma mesma obra. Como copartícipe do jogo, é o intérprete quem realiza na experiência da arte a unidade da configuração.

1.3 Imagem e mundo

A caracterização do jogo da arte quanto a repetibilidade da apresentação se mostra mais claramente nas formas artísticas do teatro, da música, da dança, da performance – no que podemos chamar de artes reprodutoras ou artes transitórias. Embora estas possam ser tomadas como formas de arte exemplares para a concepção de arte como jogo, tal ontologia da obra de arte seria bastante reduzida em sua importância se não pretendesse, ao menos, abarcar todas as formas que denominamos arte, como as artes plásticas ou escultóricas que não são dependentes de reprodução. Estas últimas parecem mais próximas de se constituírem como objetos, como algo dado, sem necessidade de mediação; porém isso não segue, todas elas deverão ser entendidas como jogo, como apresentação. Como foi dito, o conceito de arte deve ser suficientemente amplo para alcançar as diferentes formas de arte. O fato de que para certas formas de

arte a apresentação não ocorrer por meio da reprodução, não as exclui da caracterização da arte como jogo e como apresentação, pois, veremos, a apresentação possui um sentido ontológico próprio a toda forma de arte.

Nas artes plásticas há um original e as reproduções deste – como as cópias de uma pintura – mas diferentemente das artes reprodutoras estas reproduções não pertencem à obra de arte mesma. Através de uma análise do conceito de imagem (*Bild*), Gadamer pretende mostrar que a arte como jogo e apresentação, também vale para as artes pictóricas e estatuárias. Para isso, distingue a imagem que apresenta uma obra de arte de suas reproduções como meras cópias.

Uma cópia (*Abbild*) se distingue da imagem por ser apenas um meio. Sua função é de remeter para aquilo que ela copia, justamente por ser semelhante ao copiado. Quando alcança esse fim, quando cumpre sua função, ela se anula a si mesma. Uma imagem não funciona como um meio para um fim. Nela nos demoramos porque a referência habita a própria imagem, vemos como nela o representado ganha apresentação. A imagem permanece vinculada com o que nela se representa. Isso significa que a imagem não se desvincula da imagem original (*Urbild*). Aquilo que é reproduzido na imagem, o seu original (*Urbild*), apresenta algo dele que sem essa apresentação na imagem não se manifestaria. Como exemplo, Gadamer cita o *portrait*, que diz algo *mais* do original, ou a paisagem que somente quando é apresentada numa imagem se torna pitoresca. Esse *mais* é dito um *crescimento do ser*; não é uma reprodução, como uma cópia, que apresenta a imagem e sim mais um aspecto do mundo. Cito o exemplo de Grondin (2012, p.66) a respeito desse crescimento de ser que uma obra apresenta, como uma realidade “mais reveladora que a própria realidade que ela representa, mas que ela me permite conhecer melhor por si mesma” (2012, p.66), seu exemplo é “o quadro *Dos de Mayo* de Goya, mostrando pobres camponeses espanhóis fuzilados à queima-roupa pelas tropas francesas, que descobre para mim o que é a realidade da ocupação da Espanha por Napoleão” (2012, p. 66).

A imagem, bem como toda arte não dependente de reprodução, é um processo ontológico no qual algo vem a ser ao se apresentar. O modo de ser da arte como jogo e do jogo como apresentação vale para toda forma de arte: como processo ontológico de ser que se apresenta, que se mostra e se exhibe enquanto aparência para um espectador, um intérprete, cuja compreensão só acontece nessa relação. Dada a finitude de nosso

saber, este se encontra em movimento sem uma meta determinada como fim, como um saber último e total. Assim, compreendemos mais e não melhor, como se houvesse um padrão fixo ao qual se adequar. Compreendemos algo a mais, algo que nos causava estranheza, compreendemos o outro. E compreendemos mais devido aos múltiplos aspectos com que algo se apresenta no jogo da arte.

A imagem permanece vinculada com o mundo que nela é apresentado. E, como diz Weinsheimer, também o mundo não pode ser desvinculado da imagem⁵ (1985, p. 120). Não há um mundo em si que serviria de base para a criação de imagens, mas uma relação entre ambos através da qual conheceríamos um em referência ao outro e vice-versa. Gadamer diz:

o mundo que aparece no jogo da apresentação não é uma cópia ao lado do mundo real, mas é esse mundo mesmo na excelência de seu ser. Tampouco a reprodução, por ex., a encenação no palco, é uma cópia ao lado da qual a imagem original do próprio drama manteria seu ser-para-si. O conceito de *mimesis* empregado para ambas as formas de apresentação significa menos o ato de copiar (*Abbildung*) do que a manifestação do apresentado. Sem a *mimesis* da obra, o mundo não se faz presente como está na obra, e sem a reprodução a obra também não se faz presente. Na apresentação se completa, assim, a presença do apresentado (2008, p. 197).

Compreendemos uma obra de arte porque ela pertence ao mesmo mundo comum a todos. Um mundo transformado. Voltemos a ideia de transformação em configuração para também esclarecer o sentido positivo de *mimesis* ao qual Gadamer se refere.

1.4 *Mimesis* e reconhecimento

A transformação que ocorre no jogo enquanto arte implica uma troca de ser, no sentido que a transformação se dá totalmente de uma vez: o que era não é mais, o que agora é e se apresenta no jogo da arte “é o verdadeiro que subsiste” (GADAMER, 2008, p. 166). O que não é mais, o que deixa de existir quando se dá a transformação é, cito Gadamer,

o mundo onde vivemos, que é o nosso próprio mundo. Transformação em configuração não é simplesmente transferência para um outro mundo. Certamente que é um outro mundo, fechado em si, no qual o jogo joga. Mas, na medida em que é configuração, encontrou sua medida em si mesmo e não se mede com nada que esteja fora de si mesmo. É assim que a

5 “Thus the fact that the picture cannot be copied nor is a copy does not authorize us to detach it from its original world. But this implies too that the world cannot be detached from the picture of it” - Weinsheimer, J. *Gadamer's hermeneutics*. Yale University Press, 1985, p.120.

ação de um espetáculo [...] está aí de modo absoluto como algo que repousa em si mesmo. Não admite mais nenhuma comparação com a realidade como se esta fosse o padrão secreto de toda semelhança figurativa. É içada acima de toda comparação desse gênero – e com isso acima da questão de saber se tudo isso é real –, porque por ela está falando uma verdade superior (2008, p. 167).

A arte não é a imitação de um mundo preexistente, cujo objetivo fosse cada vez mais se assemelhar a este. Querer apreender o sentido de uma configuração perguntado se as coisas estão aí bem reproduzidas, de acordo com a natureza, não é fazer a experiência da arte. Não medimos a configuração que se apresenta tendo em vista algo para além dela, mas percebemos que ela mesma nos diz algo que deve ser compreendido. O que a arte realiza é um todo de sentido. Na transformação em configuração esse todo fechado de sentido alcança uma unidade que poderá ser repetida, como todo jogo é repetível. Na apresentação do jogo “será sacado e trazido à luz aquilo que, noutras ocasiões, sempre se encobre e retrai” (GADAMER, 2008, p. 167). Na fluidez da realidade nem sempre consideramos esses fechamentos de sentido que ocorrem, o jogo da arte traz à tona essa realidade mostrando o que é que há. “Nele” - no mundo transformado da obra de arte - “toda e qualquer pessoa reconhece que 'assim são as coisas!’” (2008, p. 168)

É o reconhecimento que carrega o sentido positivo da *mimesis* e seu valor cognitivo. Na imitação encontra-se presente o que se apresenta. “Quem imita alguma coisa torna presente o que ele conhece e como o conhece” (GADAMER, 2008, p. 169), nisto reconhecemos o que é, o que se apresenta. O reconhecimento não é apenas o ver de novo algo já visto, mas de vermos *mais* do que o que já conhecemos, do já visto. Ao reconhecer algo, “o que conhecemos desvincula-se de toda casualidade e variabilidade das circunstâncias que o condicionam, surgindo de imediato como que através de uma iluminação, sendo apreendido em sua essência” (GADAMER, 2008, p. 170).

No jogo da arte ocorre esse mesmo reconhecimento, tudo o que é secundário, contingente – como a atriz que interpreta tal personagem – não se destaca na apresentação, o que vemos não é Maria Callas cantando e sim Norma. Imitar, nessa concepção, não é copiar, é conhecer a essência para, então, poder imitar. Segundo Gadamer, o que “experimentamos numa obra de arte e para onde dirigimos nosso interesse é, antes, como ela é verdadeira, isto é, em que medida conhecemos e reconhecemos algo e a nós próprios nela” (2008, p. 169). A verdade é um acontecimento do qual participamos na medida em que compreendemos; que não controlamos, que nos

envolve e nos domina como acontece em um jogo. Na experiência da arte estão entretidos conhecimento e verdade⁶, o mundo e nós mesmos. Concordamos com o que nos apresenta uma obra de arte pois nela reconhecemos a nós mesmos como somos, como éramos ou como poderemos ser, reconhecemos uma orientação comum no mundo; nos familiarizamos mais com o mundo no reconhecimento. Num texto de 1977, *O jogo da arte*, Gadamer afirma que

o jogo da arte é muito mais um espelho que sempre emerge novamente através dos milênios diante de nós, um espelho no qual olhamos para nós mesmos – com frequência de maneira por demais inesperada, com frequência de maneira por demais estranha – no qual olhamos como somos, como poderíamos ser, o que acontece conosco (2010d, p.56).

O que veríamos se virássemos o espelho para a arte contemporânea? Essa nova arte não teria ainda o que dizer sobre nós mesmos? Há também reconhecimento nas obras de arte que nos causam estranheza, provocam nossa compreensão e que não nos são mais familiares? Por maior que seja a mudança que podemos apontar que tenha ocorrido na arte, nomeamos da mesma maneira essa diversidade: arte. Perguntar o que acontece com a arte hoje que nos parece tão distinta da arte mais antiga, pressupõe uma uniformidade nesta última e aquela é pensada como a ruptura dessa tradição. Certamente pode-se duvidar dessa uniformidade, mas parece correto que a arte realizada atualmente – ou, pelo menos, desde o século XIX – só seja possível a partir dessa mesma tradição com a qual se deseja romper. Se as coisas se passam assim, podemos concordar com Gadamer quando (referindo-se à tese hegeliana do caráter de passado da arte) afirma ser

convicente dizer que a arte outrora, quando ela se encontrava em uma grande conexão de justificação com o mundo à sua volta, levava a termo uma integração evidente entre a comunidade, a sociedade e a igreja e a autocompreensão do artista criador. Nosso problema, porém, é justamente o fato de esta evidência e, com isso, o compartilhamento de uma autocompreensão abrangente não continuarem existindo – e, em verdade, já não continuarem existindo no século XIX (2010a, p.146-7).

Mesmo perdida esta integração, nem as obras do passado são hoje apenas documentos históricos, nem a criação atual é algo totalmente novo, como uma criação que renega toda tradição da arte e instaura um novo ponto de partida. A hermenêutica filosófica proposta por Gadamer tem como um princípio a historicidade de toda

6 Conhecimento, para Gadamer, é mediação da verdade (2008, p.150).

compreensão. Quer tenhamos consciência disso ou não, nosso encontro com a arte já é sempre determinado por certas expectativas, preconceitos – ou pré-juízos. Se atentarmos mais ao que persiste em toda a mudança que possamos descrever, poderemos, talvez, encontrar o elemento comum que reúne o que parece mais distante e diferente sob o conceito de arte. Então, poderemos ainda falar de jogo, de apresentação e do reconhecimento na *mimesis* na arte.

1.5 Leitura e diálogo

Como jogo a arte demanda a participação do intérprete. Sua participação não é o mero gozo estético mas a tarefa de compreender. Sabe-se que a hermenêutica de Gadamer recusa um método para a compreensão. Há a descrição de como podemos ao menos nos aproximar daquilo que queremos compreender, através do diálogo. A estrutura do diálogo é de pergunta e resposta. Como não há um método para perguntar, a tarefa do intérprete é pensar e elaborar uma primeira pergunta. Nos textos *A atualidade do belo* e *Sobre a leitura de construções e quadros*, Gadamer fala principalmente da *leitura* ou da exigência que toda obra impõe para construir o sentido que nos apresenta uma obra. A leitura não elimina o diálogo, coaduna-se com ele. Participar do jogo da arte é uma realização da reflexão – ler ou dialogar com a obra – que toda obra exige (GADAMER, 2010a, p. 169). Toda obra é uma provocação – ou ao menos, as grandes obras – e não apenas as obras da arte contemporânea. Assim, a distinção entre arte do passado e arte contemporânea se fragiliza. O que se apresenta nas configurações da arte não está determinado de antemão pelas coisas previamente dadas;

a arte, qualquer que seja a sua forma, quer sob a forma das tradições marcadas pelos objetos familiares, quer sob a forma da ausência de tradição do 'não familiar' de hoje, exige de nós em todo caso um trabalho próprio de construção (GADAMER, 2010a, p. 178-9).

Compreender o que uma obra nos diz requer a construção de seu sentido, para isso começamos por ler suas partes a fim de se chegar num todo de sentido a partir do qual podemos afirmar que enfim compreendemos. Gadamer descreve assim a leitura:

nós precisamos reunir, juntar muitas coisas. “Lê-se” um quadro, como se costuma dizer, assim como se lê um escrito. Começamos a “decifrar” um quadro tal como um texto. Não foi o quadro cubista que colocou pela primeira vez esta tarefa – agora certamente com uma radicalidade drástica – na medida em que exigiu que por assim dizer folheássemos uma

depois da outra as diversas facetas do mesmo, os diversos aspectos, de modo que, por fim, aquilo que é apresentado aparece na tela em sua multiplicidade de facetas, e, com isto, em um novo colorido e em uma nova plasticidade. As coisas não se dão apenas em Picasso ou em Braque e em todos os outros cubistas de outrora de tal modo que “lemos” o quadro. As coisas sempre se dão assim. Quem, por exemplo, admira um célebre Ticiano ou um Velázquez, um habsburguense qualquer a cavalo, e não pensa aí senão em “Ah, esse é Carlos V”, não viu nada do quadro. É preciso construí-lo de tal maneira, que ele seja lido por assim dizer palavra por palavra enquanto quadro e que, por fim, esta construção concludente conflua para o quadro, no qual a significação com ele ressonante se faz presente, a significação de um imperador do mundo, em cujo reino o sol nunca se põe (2010a, p. 168-9)

Na leitura é preciso compor os diversos elementos em direção ao todo de sentido que uma obra apresenta. A leitura deixa que a obra mesma se mostre, se apresente, para então reconstruí-la mais uma vez na interpretação.

Minimizada a distinção entre arte do passado e arte contemporânea, por toda obra de arte impor a mesma tarefa de leitura ou construção ao intérprete, a diferença do que reconhecemos parece se manter. No mundo grego, pensemos na tragédia, a tradição que subsistia e reunia a todos numa compreensão comum era o mito, “cujo reconhecimento aprofunda nossa familiaridade com o mundo e com a própria existência” (GADAMER, 2010b, p.19). Que reconhecemos nas configurações atuais da arte? A visão de Gadamer é que ainda existe alguma familiaridade, algum reconhecimento, corroborando ainda o antigo conceito de *mimesis*, ainda que não tenhamos mais uma tradição atuando como um solo comum. Para corresponder a essa visão, o conceito de *mimesis* é ampliado em seu sentido até alcançar a concepção pitagórica de *mimesis*⁷. O que é imitado são números e as relações entre estes, mas só podem ser apreendidos intelectualmente; o que é visível, o que se mostra, por meio da *mimesis*, é a ordem musical, a ordem do mundo e a ordem da alma. Na experiência da arte estaria em jogo uma ordem. Em meio ao mundo cada vez mais fragmentário, em que a produção em série de coisas que não ganham duração por serem descartáveis e substituíveis, essa é a descrição que Gadamer faz, nesse mundo, a arte mantém uma “energia espiritual ordenadora”, pois “toda obra de arte continua sendo algo assim como era antigamente uma coisa em cuja existência brilhava e na qual era gerada uma ordem na totalidade” (GADAMER, 2010b, p. 22). Em meio a este mundo da derrocada do familiar, a arte continua realizando “uma estruturação constante do mundo” (2010b, p. 23). Reconheceríamos, assim, um traço, um rasgo, um fragmento do mundo comum, se,

7 Cf. em *Arte e imitação* (1967), 2010b, p.20-21.

realmente esse mundo não sustenta uma familiaridade como outrora. Dada a íntima vinculação entre arte e mundo, poderíamos dizer que a decomposição de um é a decomposição do outro? Que a arte de hoje é menor do que a arte da tradição? E que o mundo acompanha essa mudança?

1.6 Aproximação entre arte e linguagem

O jogo da arte é, então, a relação entre aquilo que se apresenta e aquele que a compreende. Temos que jogar o jogo a fim de compreender o que nos diz uma obra de arte. Trazer à fala o que nos apresenta a experiência da arte. A compreensão sempre ocorre no *medium da* linguagem e *na* linguagem, a forma de sua realização é a interpretação. Para Gadamer, compreender e interpretar estão intimamente vinculados, ele diz “todo compreender é interpretar, e todo interpretar se desenvolve no *medium* de uma linguagem que pretende deixar falar o objeto, sendo, ao mesmo tempo, a própria linguagem do intérprete” (2008, p. 503). Falamos da interpretação de uma mesma música ou peça por um ou outro artista, nesse sentido, o artista já compreendeu um sentido da obra para poder apresentá-la com sua interpretação.

O jogo é sempre um evento novo (GADAMER, 2011, p.442). Isto significa a pluralidade da própria arte, visto que sua experiência não se dá sempre do mesmo modo. Um mesmo intérprete não faz sempre a mesma experiência de uma obra de arte; lemos – e interpretamos – diferentemente, ora certo aspecto é destacado, ora outro. A obra não está pronta em seu significado, ao qual basta comprovamos. Por ser uma relação, uma obra se multiplica em interpretações. “Diferentes sensibilidades, diferentes percepções, diferentes aberturas fazem com que a configuração única, própria, una e mesma [...] se manifeste numa multiplicidade inesgotável de respostas” (GADAMER, 2011, p. 14).

Para Gadamer, a linguagem tem seu modo mais original no diálogo, cuja estrutura é de pergunta e resposta. Uma obra de arte, no entanto, não nos fala como fala uma pessoa num diálogo, numa conversa. Para que ela fale é necessário um empenho de seu intérprete. Este tem que fazer o papel tanto de quem pergunta como de quem responde – ainda que não se possa exaurir o conteúdo que uma obra apresenta, as respostas abrem ainda novas perguntas. Para ganhar as primeiras perguntas em relação a determinada obra de arte é preciso estar atento aos sentidos que ela abre. Como diz

Gadamer, “é essencial a toda pergunta que tenha um sentido. Sentido, quer dizer, todavia, sentido de orientação. O sentido da pergunta é pois a única direção que a resposta pode adotar se quiser ter sentido e ser pertinente” (2008, p. 473).

Nosso “encontro com uma grande obra de arte é sempre como um diálogo frutífero, um perguntar e responder ou um ser indagado e precisar responder – um verdadeiro diálogo junto ao qual algo veio à tona e 'permanece” (GADAMER, 2010c, p. 101). Entramos em diálogo com a obra, nesse jogo de perguntas e respostas no qual se mostra o sentido do que a obra fala em sua estranheza, em sua alteridade, ou mesmo em sua familiaridade, e, a partir de nosso próprio horizonte, participamos de seu sentido. A experiência da arte “nos reúne no que é comum a todos” (2010d, p. 55); ela nos fala sobre nós mesmos, sobre um mundo comum partilhado; nela nos encontramos a nós mesmos em nossa constituição histórica e finita.

Referências

- DI CESARE, Donatella. *Gadamer: a philosophical portrait*. Translated by Niall Keane. Indiana University Press, 2013.
- GADAMER, H-G. *A atualidade do belo: arte como jogo, símbolo e festa*. In. *Hermenêutica da obra de arte*. Seleção e tradução de Marco Antonio Casanova. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010a, p. 143-194.
- _____. *Arte e imitação*. In. *Hermenêutica da obra de arte*. Seleção e tradução de Marco Antonio Casanova. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010b, p. 11-24.
- _____. *Filosofia e literatura*. In. *Hermenêutica da obra de arte*. Seleção e tradução de Marco Antonio Casanova. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010c, p. 91-110.
- _____. *O jogo da arte*. In. *Hermenêutica da obra de arte*. Seleção e tradução de Marco Antonio Casanova. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010d, p. 49-56.
- _____. *Sobre a leitura de construções e quadros*. In. *Hermenêutica da obra de arte*. Seleção e tradução de Marco Antonio Casanova. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010e, p. 133-142.
- _____. *Verdade e método I – Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Tradução de Flávio Paulo Meurer; nova revisão da tradução por Enio Paulo Giachini. 10 ed.- Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- _____. *Verdade e método II: complementos e índice*. Tradução de Ênio Paulo Giachini; revisão da tradução de Marcia Sá Cavalcante-Schuback. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes; Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2011.

- GRONDIN, Jean. *Hermenêutica*. Tradutor Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Trad. de J.P. Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2004, 5ª ed.
- PICOLI, Adriano. *As tensões e distensões dos jogos das artes e da linguagem a partir da filosofia hermenêutica de Gadamer*. 2011. 225f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011.
- SILVA JUNIOR, Almir. *Estética e Hermenêutica: A Arte como Declaração de Verdade em Gadamer*. Tese (Doutorado em Filosofia) – Departamento de Filosofia, Universidade de São Paulo, 2005.
- WEINSHEIMER, Joel. *Gadamer's hermeneutics*. Yale University Press, 1985.