

O LEGADO ESTÉTICO DE GADAMER

EL LEGADO ESTÉTICO DE GADAMER

GADAMER'S AESTHETIC LEGACY

Mario Teodoro Ramírez Cobián
Prof. Titular da Universidad Michoacana
de San Nicolás de Hidalgo (México)
E-mail: marioteo56@yahoo.com.mx

Resumo: O presente artigo pretende examinar criticamente o legado estético de Gadamer, considerando a sua atualidade e universalidade. Aborda, de forma particular, o modo em que as categorias estéticas tradicionais como representação e mimese são reabilitadas no contexto da sua hermenêutica. Ao mesmo tempo, resgata a noção de jogo na sua relação com o conceito de representação, numa meditação que passa pelo análise da obra de Duchamp. O seu objeto último é, em todo o caso, assinalar o valor teórico que a filosofia da Gadamer guarda ainda para o pensamento estético contemporâneo.

Palavras-chave: Gadamer; estética; representação; jogo, Duchamp.

Resumen: El presente artículo pretende examinar críticamente el legado estético de Gadamer, considerando su actualidad y universalidad. Aborda, de forma particular, el modo en que las categorías estéticas tradicionales como representación y mimesis son rehabilitadas en el contexto de su hermenéutica. Al mismo tiempo, rescata la noción de juego en su relación con el concepto de representación, en una meditación que pasa por el análisis de la obra de Duchamp. Su objeto último es, en todo caso, destacar el valor teórico que la filosofía de Gadamer guarda todavía para el pensamiento estético contemporáneo.

Palabras-clave: Gadamer; estética; representación; juego, Duchamp.

Abstract: This paper aims to analyze the aesthetic legacy of Gadamer, considering its actuality and universality. It particularly focus the rehabilitation of traditional aesthetic categories as representation and mimesis on the contexts of hermeneutics. At the same time, it approaches to the notion of play in relation with the concept representation, analyzing the work of Duchamp. Its ultimate goal is to show the theoretical value of Gadamer's philosophy for contemporary aesthetic thought.

Keywords: Gadamer; aesthetic; representation; play; Duchamp.

O que há de apropriado para compreender a arte moderna e contemporânea em um pensador como Gadamer que, contra as tendências mais notáveis dos diferentes vanguardismos do século vinte (e desde o século XIX), se propôs a reabilitar ideias e categorias provenientes do pensamento pré-moderno, arcaísmos como a noção de “representação” ou como as noções de mimeses, alegoria, ornamento, etc., contra as quais aqueles vanguardismos combateram sem trégua? Gadamer é um pensador anacrônico, inatual e inútil para pensar a arte moderna? De sua teoria estética se deve derivar uma desconsideração ou desvalorização da arte moderna, um ditame negativo, uma desaprovação? Nossa resposta às últimas perguntas é “não”; por conseguinte, a resposta à primeira é positiva, ou seja, a estética gadameriana é perfeitamente adequada para pensar a arte moderna e contemporânea, e, em geral, para pensar qualquer forma de arte de qualquer época.

Ainda mais, como mostraremos adiante, a reflexão de Gadamer não se opõe necessariamente e de forma pontual às preocupações fundamentais que pulsam nas posturas “esteticistas” – as quais podem ser rastreadas desde o pós-kantismo e o romanticismo até os diversos vanguardismos do século vinte. Gadamer coincide com o esteticismo em sua comum recusa a submeter a arte ao modelo da verdade científica. Porém, enquanto o esteticismo simplesmente defende a “não verdade” da arte, Gadamer defende, contra o cientificismo e o esteticismo, um ser próprio e provavelmente mais fundamental da “verdade na arte”.

Um ser próprio da verdade, importa sublinhar, que se distingue totalmente da forma da verdade científica e da concepção dominante de “verdade” na tradição ocidental, que não pode ser,

então, elucidado a partir da epistemologia ou da gnosiologia senão precisamente a partir de uma filosofia hermenêutica. Interessa-nos insistir neste ponto: que a concepção de Gadamer sobre a verdade da arte não deve ser entendida de nenhuma maneira como o reestabelecimento de uma concepção realista da atividade artística, entendendo esta como um certo tipo de conhecimento análogo ao conhecimento empírico ou científico, segundo essa ideia da verdade como correspondência ou adequação que Heidegger questionou radicalmente em sua filosofia da arte, questionamento que, por sua vez, Gadamer tomou como ponto de partida indubitável de suas próprias reflexões (Gadamer, 2003, pp. 95-108).

A estética gadameriana não consiste, então, em reestabelecer uma teoria realista da arte ou em formular alguma teoria semântica da obra de arte, tampouco consiste em uma apologia das formas de arte chamada “clássica” ou “realista”, e menos ainda em uma afronta ou desvalorização das formas de arte moderna, abstrata, ou das modalidades de arte experimental, incorporado o lúdico das últimas décadas do século vinte. Pelo contrário, queremos mostrar adiante, a reflexão estética de Gadamer serve como nenhuma outra para questionar o classicismo ou o realismo tradicionais e para valorizar em todo seu sentido e profundidade a arte contemporânea. Gadamer é, pois, do ponto de vista estético, e contra o que se queira pensar em uma primeira e apressada leitura de seus textos, contra o que ele mesmo quis parecer, um pensador perfeitamente atual, perfeitamente moderno.

O que significa, então, a estratégia teórica utilizada por Gadamer para dar conta da verdade na arte? Por que proceder mediante a reabilitação de noções tradicionais aparentemente já superadas e esquecidas? Além de ser coerente com sua estratégia geral de reabilitação do pensamento da tradição frente aos desvarios do pensamento científico-metódico da modernidade, tal procedimento tem o propósito, segundo a intenção declarada de Gadamer, de mostrar a continuidade e unidade histórica entre a arte contemporânea e a arte clássica, isto significa, no fim das contas, mostrar a unidade essencial da arte no devir humano: “Partimos primeiro do princípio básico de que, ao pensar sobre esta questão, temos que abarcar tanto a grande arte do passado e da tradição

como a arte moderna, pois esta não só não se contrapõe àquela, senão que tem extraído dela suas próprias forças e seu impulso. Um primeiro pressuposto é que ambas são arte, que ambas tem de ser consideradas conjuntamente” (Gadamer, 1991, p. 41).¹

Gadamer se propõe, assim, a elaborar um conceito de arte no qual caibam tanto as manifestações mais tradicionais e díspares como as propostas mais atuais e inovadoras. Não subsiste outra intenção nele que buscar mostrar a unidade, a não exclusão digamos, entre o passado e o presente, entre a tradição histórica da humanidade e sua condição atual: condição esta em alto grau problemática, mas, de nenhuma maneira condenada a total desesperança.

Representação

Na reabilitação da trama conceitual tradicional para pensar a arte, por seu caráter historicamente polêmico e complexo, destaca-se o conceito de “representação”. Tomaremos a elucidação deste conceito como fio condutor de nossa proposta. O conceito de representação é central para pensar tanto o âmbito das teorias estéticas quanto para tornar visíveis os vínculos essenciais da reflexão estética com o projeto geral gadameriano de uma hermenêutica filosófica, de uma ontologia hermenêutica. A estrutura da representação artística contém, em essência, aquilo que será próprio de todo representar, particularmente da representação linguística, de tal maneira que esclarecer a primeira nos permitirá entender as condições e limites da última, isto é, o que significa que o ser se compreende como linguagem e que a universalidade filosófica pertence à experiência linguística-hermenêutica (Gadamer, 1977).

Quando falamos de reabilitação do conceito de representação, importa destacar, em primeiro lugar, o significado do termo “reabilitação”: não se trata de um simples voltar a pôr em circulação um termo e seu suposto significado. Tal pretensão não seria coerente com o espírito de uma filosofia hermenêutica. Toda

¹ Reflexões sobre o problema da arte contemporânea se encontram também em H.-G. Gadamer, *Anotaciones hermenêuticas*, Madrid, Trotta, 2002, seção III. “Sobre la trascendencia del arte”.

atualização de algo passado supõe um processo de interpretação, uma transformação. Guardamos, certamente, algo desse passado; mantemos, por exemplo, o impulso e o problema a que certo conceito dava resposta, porém modificamos, às vezes só fazendo precisões ou corrigindo mal entendidos, o sentido e alcance de tal conceito; lhe damos, assim, na realidade, uma nova vida. Isto é o que Gadamer nos propõe com respeito ao conceito de representação. Este conceito segue sendo imprescindível para compreender a natureza da arte, pois nos permite, sobretudo, manter e atualizar a preocupação clássica pelo problema da “verdade” na arte; no entanto, é necessário fazer algumas precisões e correções fundamentais.

Basicamente, a reelaboração teórica proposta por Gadamer consiste em sublinhar a autonomia e o caráter ativo do “representar”, frente à visão comum da representação – aquela que tem estado na mira crítica das teorias estéticas anti-presentacionistas –, que faz dela uma função subordinada a uma suposta prioridade do “representado” – a coisa, o fato ou a realidade prévias. Segundo essa visão, o representado detém e determina a validade ou verdade da representação, isto no marco geral de uma concepção de verdade como correspondência ou adequação. Como mencionamos, o questionamento desta concepção de verdade é, em Heidegger, o ponto de partida do filosofar hermenêutico e sua busca de uma noção de verdade mais ampla e originária, ontológica mais que meramente lógica ou epistemológica. É no horizonte desta busca que devemos situar a redefinição do conceito de representação proposto por Gadamer. Há uma modalidade originária, ontológica, do “representar”, de onde a representação ganha em prioridade e autonomia em relação ao “representado”. Esta perspectiva ontológica da representação chega a ter inclusive uma consequência radical; pois não consiste simplesmente em indagar pelo “ser” da representação e do representar, senão, em sustentar que é o “Ser” – e sua verdade concomitante – é aquilo que emerge e somente emerge no acontecer do “representar”, no processo da representação. Como isto é possível?

Recordemos o estreito vínculo que Gadamer estabelece entre os conceitos de jogo e representação, no marco da indicação de

considerar o primeiro como “fio condutor da explicação ontológica”. A estreiteza do vínculo mencionado pode nos escapar se não levarmos em conta a particularidade linguística da palavra alemã *Das Spiel* (equivalente à inglesa *to play*) cujo significado completo só se pode expressar de modo aproximado com a palavra “jogar”. Como o indica em uma nota de rodapé o tradutor de *Verdad y método* (Agapito *apud.* Gadamer, 1977, p. 143), de algum modo os termos “jogar” e “representar” são equivalentes; em um de seus sentidos, jogar significa “representar” (por exemplo, no “fazer como se” do jogo infantil), e toda representação guarda sempre o elemento lúdico daquilo que se faz de maneira não totalmente séria ou “real” (“estão nada mais que representando”, dizemos, por exemplo).

Valor ontológico do jogo

Porém, qual é o valor estético e ontológico deste vínculo? O que significa fazer do jogo o fio condutor não só de uma reflexão estética senão de todo um replanteamiento hermenêutico da ontologia? Em que radica o valor ontológico do jogo?

A Gadamer importa destacar, particularmente na exposição que faz em *Verdade e método*, o caráter primeiro ou originário do jogo com respeito ao sujeito humano, condição que funda os rasgos da autonomia ou autarquia do jogo, inclusive sua precedência com respeito ao mundo humano – há já jogo na natureza, nas coisas, na vida. O Ser é jogo, advém como jogo. Gadamer caracteriza o jogo de forma mais geral com o conceito de “automovimento”: algo joga quando se move por si mesmo (Gadamer, 1991, p. 67) ou, mais exatamente (dado que a expressão “por si” mesmo destaca somente o rasgo de “auto-causalidade” ou “auto-suficiência”), quando se move “para si mesmo”, quer dizer, quando “se move por mover-se”, pelo mero gosto de fazê-lo, sem outro propósito ou fim que o de mostrar ou desenvolver sua essência mais própria. Em outras palavras, desde o jogo mais simples até o mais complexo (desde o jogo das ondas ou o jogo do vento até o jogo humano), a consistência do jogo sustenta-se em que o “ser” de algo se mostra tal qual, se “apresenta a si mesmo”, isto é, se *re-presenta*, sem outro afã que o de levar ao máximo o brilho de suas potências e possibilidades mais íntimas.

Desnecessário dizer que a “auto-apresentação” ou “representação” de um ser se realiza no âmbito da “forma”, da “aparência” ou do “aparecer”, ou, mais, que tal auto-apresentação leva à abertura desse âmbito. Mover-se para si mesmo, apresentar-se por si mesmo, significa abrir o espaço do puro aparecer, do puro mostrar-se. É evidente que este “aparecer” deve ser entendido como *o advento da coisa à sua presença*, portanto, de nenhuma maneira se pode seguir supondo a separação platônica entre “essência” e “aparência”: o que aparece no “aparecer” é a essência mesma (Gadamer, 1977, pp. 567ss.), o Ser próprio da coisa. O que se mostra no jogo, o que uma coisa mostra quando joga é precisamente seu *ser próprio*.

O que foi afirmado pode ficar claro se considerarmos o caráter a-teleológico do jogo, o rasgo com o qual mais comumente se tem o caracterizado: a suspensão que toda atividade lúdica opera com os propósitos, fins ou funções com os quais normalmente se define o ser de uma coisa, um processo ou uma atividade, e que vem determinados, em última instância, pelo ser e quefazer do sujeito humano. Como sabemos desde Aristóteles, toda teleologia é antropocêntrica. A suspensão do contexto antropomórfico, dos interesses e propósitos humanos, “demasiado humanos”, abre um ser, mediante uma experiência inicial de “estranheza”, à expressão de suas qualidades mais próprias, inesperadas e ignotas.

Basta que eliminemos ou subvertamos o contexto funcional de um objeto para que este apareça em sua estranha e inédita presença: isto foi o que fez Marcel Duchamp, precursor da arte contemporânea em mais de um sentido, com seus “*ready-made*”: uma roda de bicicleta colocada em um pedestal na sala de um museu (“*Bicycle Wheel*”, 1951; Museu de Arte Moderna de New York) tornou-se uma “obra de arte”, um objeto que chama à contemplação de seu ser próprio. Nenhuma separação subsiste aqui entre essência e aparência, entre original e cópia, entre a coisa e sua representação: a “transfiguração” artística que o gesto de Duchamp opera não abandona o objeto inicial, não faz nenhuma modificação dele: simplesmente força-o a se apresentar por si mesmo, a se “representar”; força-nos que o vejamos resplandecer em seu ser próprio, em seu ser autárquico, puro e incontaminado. Em verdade,

agora o sabemos, nunca antes de Duchamp, havíamos “visto” uma roda de bicicleta.²

O gesto simples, desnudo, de Duchamp resulta insuperável para fazer-nos ver o sentido próprio da representação artística que a Gadamer importa manter: representar não é “reproduzir”, “copiar”, “dobrar” o que é, em um ser de segundo grau, degradado e sempre subordinado a sua referência, dependente de um ser supostamente primeiro. Ao contrário, é na e pela representação que qualquer ser advém à sua verdade e ao seu sentido próprio. A particularidade da imagem, e sobretudo da imagem artística, radica nisto: que a remissão ao representado em uma representação é tão forte e essencial que, em verdade, o “representado” se encontra de forma total na representação. Não temos que sair de um quadro para compreender o representado por ele. O representado se dá ali para nós, se mostra no próprio quadro, de um modo inigualável.

Esta imanência do representado na representação, este poder da representação para dar vida e ser ao representado é uma condição e uma marca que a arte contemporânea tem explorado e aproveitado como nenhuma outra. O mal chamado “formalismo” da arte contemporânea, o interesse pela “forma” mais que pelo “conteúdo” não é, na realidade, um inimigo da concepção estética gadameriana. Seu verdadeiro inimigo é, Gadamer não cansou de dizer, a “consciência da distinção estética” própria da modernidade. Isto é, a interpretação do formalismo artístico como se efetivamente tivesse acontecido uma dissolução do “conteúdo”, do ser e da verdade, e só estivéssemos diante de um mundo de *meras* formas, de *meras* aparências que se esgotam totalmente em seu mero ser “vivenciadas” por uma subjetividade ensimesmada. Não há mera forma: porém o que há que ser eliminado não é a palavra forma senão a palavra “mera”, isto é, a suposição de que a forma pode ser forma “pura”, forma de nada, e não, precisamente, *a forma, o aparecer de “algo”* – ainda que do mais efêmero e íntimo. Uma linha, uma cor, uma figura indefinível, adquirem em sua elementaridade um “ser” graças à operação da representação, nos

² Cf. Marcel Duchamp, *Duchamp du signe*, Barcelona, Gustavo Gilli, 1978. Para uma interpretação de sua obra, ver o texto clássico de Octavio Paz, *Apariência desnuda. La obra de Marcel Duchamp*, México, Era, 1973.

dão conta de como a “essência” de todo ser é o manifestar-se, o advir à presença.

Representar para alguém

O conceito de representação guarda, todavia, outro aspecto, uma dimensão estético-hermenêutica adicional que Gadamer explora igualmente. Uma representação remete tanto a “algo”, a um ser, como a alguém, a um espectador. Da mesma maneira que o “aparecer” formal está implicado no jogo de uma coisa –“auto mover-se” é “auto apresentar-se” digamos –, está também implicado que todo “aparecer”, que todo jogar ou todo representar se faz “para alguém”, “ante alguém”, isto é, para um espectador. O jogo é uma encenação, um “pôr em cena”: as ondas “se exibem” em seu puro jogo, as crianças “atuam” a situação mais descabida ou a mais normal, o objeto “se mostra” em todo seu esplendor. Gadamer sublinha insistentemente como é que o espectador vem implicado ou gerado no ser de toda representação, como é que, por sua vez, a representação tem ou alcança seu ser próprio no acolhimento que alguém faz dela, na compreensão ou interpretação do espectador. Há, pois, um vínculo estreito, uma continuidade entre o processo através do qual uma coisa se apresenta a si mesma, se representa, e o processo através do qual esta representação se representa para alguém. É o espectador de uma obra de arte quem leva ao “cumprimento” efetivo e total, o “representar-se” de um ser na obra de arte (Gadamer, 1977, p. 154).

Desta maneira, junto ao formalismo, podemos reencontrar outro dos postulados característicos do vanguardismo estético contemporâneo: o experimentalismo, a polissemia hermenêutica da obra de arte, quer dizer, a ideia da obra como uma *obra aberta* à multiplicidade de realizações, adaptações, hibridizações, interpretações e reinterpretções. A reivindicação de um papel mais ativo por parte do espectador que muitas correntes e propostas artísticas do século vinte tem sustentado é plenamente concordante com o espírito da estética hermenêutica: encontra nela sua fundamentação filosófica mais adequada (“a arte requer interpretação porque é de uma plurivocidade inesgotável” (Gadamer, 1996, p. 77)). A experiência do espectador, como *locus*

onde se efetua a plena revelação do ser e o sentido da obra de arte, passa a primeiro plano para uma reflexão que quer reencontrar o sentido de verdade e a verdade própria da arte. Esta verdade, ou melhor, esta experiência da verdade, pode ser agora definida: na experiência da arte e na experiência do belo em geral, o ser do que se revela é inseparável do processo mesmo pelo qual se revela, e, portanto, da relação concreta mediante a qual *o que* se revela, se revela *a alguém* na particularidade mais específica, efêmera ou íntima de seu ser. Essa verdade não nos é alheia. Participamos dela, contribuimos para sua realização completa. E, finalmente, por uma espécie de transferência de seus poderes a nós, ela nos permite revelar para nós mesmos a verdade, o ser de nosso ser. Não consiste em outra coisa o princípio de “encarnação”, com o qual temos de caracterizar o sentido último da beleza e da arte, do reino do *estético*.

Finalmente, Gadamer coincide com a arte de nosso tempo e com a arte de todos os tempos em sua reflexão sobre a celebração, sobre a festa. A suspensão da ordem da cotidianidade que o jogo realiza se consagra na suspensão da ordem da temporalidade linear que o ato festivo efetiva. Se com o jogo transitamos no campo do ser, da essência, com a festa transitamos no não-tempo do “demorar-se”, do “entregar-se” a algo ou alguém, um não-tempo que nos permite comungar com todos os tempos e, desta maneira, e somente desta, viver e desfrutar por um momento a eternidade do ser.

Jogo, imagem, festa: definitivamente a verdade está em outra parte.

(Traduzido do espanhol de Ester Maria Dreher Heuser)
Artigo recebido em 04.02.2012, aprovado em 29.03.2012

Referências

DUCHAMP, Marcel. *Duchamp du signe*. Barcelona: Gustavo Gilli, 1978.

GADAMER, Hans-Georg. *Anotaciones hermenéuticas*. Madrid: Trotta, 2002

_____. *Estética y hermemeútica*. Madrid : Tecnos, 1996.

_____. *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Piados, 1991.

_____. La verdad de la obra de arte. In: Gadamer, *Los caminos de Heidegger*. Barcelona: Herder, 2002.

_____. *Verdad y método - Fundamemtos de una hermenéutica filosófica*. Tradução espanhola de Ana Agud Aparicio e Rafael de Agapito. Salamanca: Sígueme, 1977.