

## A HERMENÊUTICA FILOSÓFICA DE GADAMER EM CENA: O JOGO HERMENÊUTICO NA ARTE DOS FRAMES

GADAMER'S PHILOSOPHICAL HERMENEUTICS ON SCENE: THE  
HERMENEUTICAL PLAY IN THE ART OF FRAMES

Pedro Júlio Santos de Oliveira<sup>1</sup>  
Thalyta Cristine Arrais<sup>2</sup>

**Resumo:** A proposta que se segue é uma tentativa de trazer para o centro do debate filosófico a questão do acontecimento do ser na obra de arte cinematográfica. Com singularidades ontológicas, o texto buscará a partir de um diálogo filosófico com Gadamer, introduzir pontos que possibilitam pensar a questão hermenêutica a partir da experiência com a obra de arte cinematográfica. Para isso, fizemos um breve exercício de assimilação e diálogo com a hermenêutica filosófica a partir dos elementos do jogo, da festa e do símbolo, representados por Gadamer nas obras **Atualidade do Belo** (1985) e **Verdade e Método** (1997). Ao final, podemos observar que pensar o cinema a partir desses elementos pode nos dar caminhos para compreender e interpretar as verdades da arte pelo festivo e simbólico jogo da arte enquanto acréscimo de ser.

**Palavras-chave:** Cinema; Gadamer; Hermenêutica Filosófica; Ser;

**Abstract:** The following proposal is an attempt to bring the issue of the event of being in cinematic works of art to the center of the philosophical debate. With ontological singularities, the text will seek, based on a philosophical dialogue with Gadamer, to introduce points that allow us to think about the hermeneutic issue based on the experience with cinematic works of art. To this end, we carried out a brief exercise of assimilation and dialogue with philosophical hermeneutics based on the elements of play, celebration and symbol, represented by Gadamer in the works *Actuality of Beauty* (1985) and *Truth and Method* (1997). In the end, we can observe that thinking about cinema based on these elements can give us ways to understand and interpret the truths of art through the festive and symbolic play of art as an increase in being.

**Keywords:** Being; Gadamer; Movies. Philosophical Hermeneutics.

<sup>1</sup> Doutorando em Filosofia pela Universidade Federal do Ceará (PPGFILO-UFC). Mestre em comunicação pela Universidade Federal do Piauí. Bacharel em Comunicação Social pela Universidade Federal do Piauí. Pesquisador do núcleo de pesquisa em estratégias comunicacionais (NEPEC-UFPI). Pesquisador do núcleo de pesquisa em Jornalismo e comunicação (NUJOC-UFPI). Pesquisador da rede historicidades nos processos comunicacionais. E-mail: pedroj.comunica@gmail.com.

<sup>2</sup> Doutoranda em Filosofia pela Universidade Federal do Piauí (PPGFIL-UFPI). Mestre em comunicação pela Universidade Federal do Piauí. Bacharel em Comunicação Social pela Universidade Federal do Piauí. Pesquisadora do grupo de estudos em hermenêutica de Ricouer (GEHR-UFPI). Pesquisadora do núcleo de pesquisa em Jornalismo e comunicação (NUJOC-UFPI). Pesquisadora da rede historicidades nos processos comunicacionais. E-mail: thalyta.arrais@gmail.com.

## 1. O exercício ontológico da Hermenêutica Filosófica

A forma como nos relacionamos e compreendemos as coisas do mundo tem sido ao longo de toda história da filosofia ocidental uma questão importante. Gadamer (2015) ao colocar no centro do diálogo a compreensão e interpretação humana aponta que a hermenêutica filosófica não vai perseguir uma questão específica. Não tem um problema peculiar ao qual vai se dedicar e sim, mostrar um movimento de uma filosofia possível, a partir da perspectiva da consciência histórica – advinda da Modernidade – o que ele denomina de “trabalho da historicidade”.

Assim, o trabalho hermenêutico é sempre de compreender o acontecimento no presente diante de algo que fora posto em um tempo passado, atentando então para “a historicidade das coisas”. Tal proposta possibilita a abertura para repensar a Filosofia considerando a crítica à Metafísica e o caráter linguístico e prático da vida. Pensando o horizonte das humanidades, Gadamer reflete na obra *Verdade e Método I* (2015) que a tentativa de replicação do modelo de conhecimento das ciências da natureza – as ciências duras – nas “ciências do espírito” deixa de lado a verdade das humanidades.

A hermenêutica que se vai desenvolver aqui não é uma doutrina de métodos das ciências do espírito, mas a tentativa de entender o que são na verdade as ciências do espírito, para além de sua autoconsciência metodológica, e o que as liga ao conjunto de nossas experiências de mundo (Gadamer, 2015, p. 31).

Para chegar a esse ponto reflexivo o autor observa que é preciso que estejamos abertos a pensar a Filosofia enquanto dimensão interpretativa, dito, própria da condição humana. Sempre, pela experiência e contato, damos novos sentidos às coisas. Assim, as questões do “espírito” não são dominadas por um sujeito do conhecimento, por alguém que domina o método somente. Tal proposta, de certo modo, tangencia as questões do ser que outrora foram propostas por Heidegger – em obras como a *Origem da Obra de Arte* (2010) e *Ser e Tempo* (2005) – embora o autor rompa com a proposição originária de uma Hermenêutica da Facticidade e pense uma Filosofia para além de uma filosofia da presença.

Alicerçado e em diálogo crítico com os pressupostos da hermenêutica clássica apresentados tanto nas obras de Schleiermacher como de Dilthey, Gadamer observa que o exercício hermenêutico deve ir além da exegese dos textos ou mesmo de um subjetivismo

A HERMENÉUTICA FILOSÓFICA DE GADAMER EM CENA: O JOGO HERMENÉUTICO NA ARTE DOS FRAMES

PEDRO JÚLIO SANTOS DE OLIVEIRA  
THALYTA CRISTINE ARRAIS

monológico iluminista. O fazer hermenêutico está, assim, na práxis, no contato com as coisas do mundo, inclusive no contato com a arte – para além das questões que norteiam a estética – centro de nosso debate. É ao observar a relação do ser com a obra de arte que Gadamer (1985) apresenta interessantes caminhos para refletir o processo da compreensão e interpretação a partir da experiência humana do sentido.

Distanciando-se dos métodos da estética, enquanto campo filosófico, o autor destaca na obra *Atualidade do Belo* (1985), que a mesma não dá conta do todo significativo das obras e que este todo – a partir das singularidades de cada experiência e da abertura para a fusão de horizontes – pode ser percebido ou sentido a partir de um fazer hermenêutico que não se limite ao método, mas que leve em consideração a *consciência histórica*.

A *consciência histórica* não é portanto uma postura erudita especial ou condicionada pela visão do mundo, mas sim uma espécie de instrumentação da espiritualidade de nossos sentidos que já determina por princípio nossa visão e nossa experiência da arte (Gadamer, 1985, p. 21. Grifos do autor).

Nesse sentido, é importante destacar que existe uma diferença entre a compreensão totalizante e a compreensão hermenêutica, onde esta última é conduzida pelo processo dialético e é revelada pelo encontro de preconceitos a partir de uma fusão de horizontes, a “objetividade hermenêutica é inseparável das categorias da comunicação, do efeito do trabalho da história sobre nós e da implicação humana no sentido” (Silva, 2015, p. 50). Assim, o inacabamento da experiência possibilita infinitas configurações de sentido, sendo essa a grande chave da proposta filosófica gadameriana.

Nessa perspectiva não nos interessa, nesse instante, nos enveredar pelo debate sobre o que é ou não arte, trazido outrora pela Estética e pela História da Arte, mas pensar o cinema como este local de encontro, de configuração e perspectiva de ver o mundo, por e pela arte. Num sentido mais amplo, perceber o cinema como elemento constitutivo da “vida humana”, da “natureza humana”. Como sinaliza Gadamer (2015, p. 231), “qualquer obra de arte, e não apenas as literárias, devem ser compreendidas no mesmo sentido que qualquer outro texto, e isso requer capacidade”. Deste modo, como destaca Gadamer (1985), pensar a arte é uma forma de liberar a arte da estética.

Na “vida prática” são muitos os momentos em que as imagens se impõem na nossa cotidianidade. Especialmente as imagens em *frames* filmicos “reapresentam” as coisas do mundo a cada contato, ou como diria Didi-Huberman (2012), as imagens “ardem” a todos que

de certo modo se encontram com suas exposições. É nesse contexto, pensando a experiência da obra de arte, que Gadamer (1985; 2015) propõe refletir a questão a partir de três elementos, que se apresentam como critérios hermenêuticos para a leitura da arte. São eles: o jogo, a festa e o símbolo. Dedicaremos os tópicos a seguir para dialogar com tais pressupostos articulados ao nosso estudo sobre o cinema enquanto obra de arte.

## 2. A questão da Arte e o Cinema – o jogo em cena, na cena e para a cena

Se outrora, nas obras clássicas dos gregos ou mesmo na tradição barroca, as obras tinham uma ancoragem no pressuposto da divindade, o que temos na arte do século XX, especialmente com as artes técnicas, bem como o cinema ocidental, é a expressão na incerteza da finitude humana. Com a modernidade, como é posto por Gadamer, “a obra de arte não é mais o divino propriamente dito que nós veneramos” (Gadamer, 1985, p. 15). O mito da caverna de Platão ou a apresentação da imagem tão somente como representação, no sentido do *imago* aristotélico, não dão conta da complexidade do fazer e circular imagético, especialmente quando esse processo se estabelece diante da compreensão do ser e das coisas que são postas pelos filmes enquanto manifestação artística.

A arte de filmar e propor em representações, por meio da técnica cinematográfica, por exemplo, é também uma busca do ser, na compreensão da verdade que não mais encontra solo pleno e firme no divino ou nos métodos das ciências da natureza. E, em certo ponto, traz também para o centro da questão a experiência, o “tato”, o sensível, o jogo hermenêutico da compreensão dos processos e das coisas que vão para além do mundo heideggeriano.

Assim, pensando o cinema por meio da hermenêutica filosófica podemos pôr em cena as seguintes questões: Como o filme salta aos olhos e transforma o ser? Até que ponto a experiência de “sair de um filme” transformado pode ser percebida pela hermenêutica? Encontramos algumas sinalizações que julgamos interessantes para pensar esse processo nas obras *Verdade e Método I e II* (2015; 2011) e que se desdobram no texto *Atualidade do Belo* (1985) de Gadamer.

Ao discutir sobre a arte, Gadamer reapresenta<sup>3</sup> o conceito de jogo como um elemento fundamental da compreensão humana pensando a “estrutura circular da compreensão”. Para o

<sup>3</sup> O conceito de jogo também foi apresentado por Kant e Schiller em seus projetos de apresentação de uma “educação estética”.

PEDRO JÚLIO SANTOS DE OLIVEIRA  
THALYTA CRISTINE ARRAIS

autor, o jogo entra no círculo concêntrico do compreender, visto que o compreender está no contato, no diálogo, no processo hermenêutico que inclui também a interpretação e aplicação. Nesse sentido, o jogo está presente na própria capacidade humana do mover-se, pois como observa o filósofo, este é um elemento indispensável à vida humana. Retomando a perspectiva aristotélica do termo, seria ele senão o movimento de ir e vir ou, melhor dizendo, um automovimento característico de quem está vivo. Nesse sentido o jogar “exige sempre aquele que joga junto” (Gadamer, 1985, p. 39).

Assim, a experiência da arte significa relação, abertura para participar de seu acontecer. Nesse instante, é colocado em questão um diálogo entre sujeito e obra que põe em jogo os dizeres da tradição e os prejuízos da autocompreensão. Rompendo com uma ontologia da substância e com um objetivismo estético, participar da experiência hermenêutica da arte revela a força de conhecimento que se distingue dos objetivos de um fazer da razão, num modo de representar que também é próprio do jogo da interpretação humana.

Tudo isso provém notadamente do caráter elementar de redundância que em sua vivacidade impele-se como tal para a representação. Agora o especial do jogo humano é que o jogo tanto pode incluir a razão, essa característica tão própria do homem, de poder dar-se objetivos e tentar alcançá-los conscientemente, como pode também anular a característica distintiva da razão de impor-se objetivos (Gadamer, 1985, p. 38-39).

Nesse jogo de regras e objetivos singulares, que se estabelece no processo, está o olhar e o ser olhado, levando em consideração o “apresentar-se”, numa performance que também advém do próprio modo de ser da obra. Esse deslocamento do olhar, como destaca Neto (2011), é muito importante para o processar da compreensão, não na totalidade das coisas, mas a partir da singularidade e finitude do ser, que, por um lado se dá pela movimentação do intérprete frente a obra e por outro, pelo movimento da tradição que está ali inserida na obra.

Para O'Connor (2016), o jogo<sup>4</sup> e a “identidade hermenêutica no jogo”<sup>5</sup> passam a ser pontos importantes para se pensar a compreensão moderna, visto que a arte, nessa perspectiva, estaria para o mundo como um acréscimo do ser. A arte moderna encontra no jogo<sup>6</sup>, por meio da violação da distância entre obra e espectador (consumidor ou público) uma

<sup>4</sup> “Em outras palavras, o jogo nunca é um mero objeto quando está sendo reproduzido; em vez disso, existe em e para jogadores e espectadores como parte de sua própria existência e racionalidade” (O'Connor, 2016, p. 267, tradução nossa).

<sup>5</sup> “[...] a obra quer ser entendida como algo que ela ‘quer dizer’ ou ‘diz’. Trata-se de uma exigência proposta pela ‘obra’, exigência que espera ser resgatada. Ela exige uma resposta que só pode ser dada por aquele que acatou a exigência” (Gadamer, 1985, p. 42).

PEDRO JÚLIO SANTOS DE OLIVEIRA  
THALYTA CRISTINE ARRAIS

premissa de correlação da própria experiência de arte visto que, mais que um observador que “vê” o que está posto, o espectador “é, como alguém que ‘participa’ do jogo, uma parte dele” (Gadamer, 1985, p. 40).

Dito isso, pensar a arte cinematográfica a partir da hermenêutica gadameriana, é antes atentar para a possibilidade de que sempre que alguém se coloca diante dos *frames* filmicos está à procura de algo ou pelo menos aberto a uma nova experiência do conhecer, trazida muitas vezes pelo próprio jogo do modo de ser da obra.

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 obra de arte (Gadamer, 2015, p. 154).

Deste modo, seja quem vai rodar o filme, na perspectiva da concepção e produção – que joga com o momento de gravação e se deixa conduzir pelo contato com o equipamento e com a cena a ser rodada – seja o mais “despretensioso” espectador – que dedica seu tempo e atenção – são sempre convidados à sedução do jogar com a obra ali posta. Aqui abre-se também mais uma esfera de compreensão a respeito do jogo, este como um espaço da ludicidade, como uma “questão de recreação”<sup>6</sup>, mas que nem por isso rompe com a seriedade do jogar, visto que:

O jogar possui uma referência essencial própria para com o que é sério. Não apenas porque nisso se encontra sua “finalidade”. [...] Aquele que joga sabe por si mesmo mesmo que o jogo não é nada mais que um jogo, e que se encontra num mundo determinado pela seriedade dos fins. Mas ele não sabe isso na forma pela qual, como jogador, ainda *imaginava* essa referência à seriedade. O jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo. Não é a referência que, a partir do jogo, de dentro para fora, aponta para a seriedade; é só a seriedade que há no jogo que permite que o jogo seja inteiramente um jogo (Gadamer, 2015, p. 154-155).

Nesse exercício de expectativas, a compreensão configura-se a partir da fusão num horizonte de possibilidades que são postas em jogo no instante de contato com a obra e que nem sempre são de total domínio do jogador, mas oportunizadas no modo de ser do próprio jogo. É nesse sentido que o horizonte aparece como “âmbito de visão que abarca e encerra

<sup>6</sup> “A predestinação da obra como ponto de identificação do reconhecimento, da compreensão, inclui além disso que tal identidade está ligada a variação e a diferenças. Cada obra deixa como que para cada um que a assimila um espaço de jogo que ele tem que preencher” (Gadamer, 1985, p. 43).

<sup>7</sup> Neste ponto, Gadamer (2015, p. 154) faz uma clara referência à Aristóteles.

tudo o que pode ser visto a partir de um determinado ponto" (Gadamer, 2015, p. 399), compreendendo que o jogo nunca estará em um dos polos – nos jogadores –, mas no próprio movimento que se reconfigura no jogar e que “como tal também é desprovido de substrato” (Gadamer, 2015, p. 156).

O modo como a obra se descola do artista depois que ela está pronta (ou no processo de desenvolvimento da mesma, até mesmo das obras de arte técnicas) também é um jogo, pois é um processo uno (fazer, compreender, explicar). O improviso do músico de *jazz* por exemplo, que ao alocar as notas de escalas num processo de imersão e diálogo com as ondas sonoras, também uno, é um jogo. As equipes de cinema, sejam nos coletivos, onde todos fazem tudo, ou nas grandes produções hollywoodianas, com papéis e atuações bem estabelecidos entre a equipe, também são exemplos de jogo.

É nesse movimentar, que o cinema como uma “obra passageira”<sup>8</sup>, que se forma no tempo e em espaços múltiplos, assim com a poesia e a música, faz com que surjam novas questões para refletir: o que difere o jogo hermenêutico em filmes do jogo hermenêutico no texto literário ou mesmo nas “grandes artes clássicas”? Que elementos entram em jogo que modificam o comportamento de diálogo com a obra cinematográfica e que colocam em questão o interpretar do sujeito, que de certo modo afligem as questões do cogito? Como pensar esses elementos (jogo, festa e símbolo) da hermenêutica de Gadamer no cinema?

Na trilha desses questionamentos, propomos no tópico que se segue o diálogo com o conceito de símbolo proposto pelo filósofo, a fim de investigar e apontar caminhos possíveis para essas perguntas e para, em um esforço futuro, chegar à compreensão das obras de arte cinematográficas pela via da hermenêutica.

### **3. Cinema e o simbólico – o papel aurático na iconografia cinematográfica**

Como já sinalizado em outros momentos do texto, pensar a compreensão na filosofia da arte, atentando para os elementos do jogo, da festa e do símbolo, é antes uma tentativa de mostrar caminhos possíveis para compreender a própria experiência da arte. Desta forma, o que está se observando pela ótica da filosofia gadameriana é o “acontecimento compreensivo”. Neste sentido, a hermenêutica encontra na obra a verdade que vai para além

<sup>8</sup> Isso, de certa forma dificulta a "perspectiva do pensar sobre essa obra", visto o seu movimento à frente dos nossos olhos, diferente da arquitetura ou mesmo das artes pictóricas e esculturais.

A HERMENÉUTICA FILOSÓFICA DE GADAMER EM CENA: O JOGO HERMENÉUTICO NA ARTE DOS FRAMES

PEDRO JÚLIO SANTOS DE OLIVEIRA  
THALYTA CRISTINE ARRAIS

do texto e põe em cena, a partir do sensível, significados não apreensíveis pela estética, pela história ou mesmo pela linguagem, daí a importância de se pensar o elemento do símbolo no processo compreensivo.

Gadamer, ao refletir sobre este conceito, em *Atualidade do Belo* (1985), recorre, num momento de explicação, ao símbolo medieval, enquanto “passaporte”, voltando-se ao mundo grego, o autor reabilita a expressão “*tessera hospitalis*”, um sinal da hospitalidade mútua, de confiança, pertencimento e de reconhecimento entre pessoas e suas gerações, ligados por uma relação simbólica que articula memória e tradição.

Um anfitrião dá a seu hóspede a chamada "*tessera hospitalis*", ou seja, ele quebra um caco no meio, conserva uma metade e dá a outra ao hóspede, a fim de que, quando daí a trinta ou cinquenta anos um sucessor desse hóspede vier de novo a sua casa, um reconheça o outro pelo coincidir dos pedaços um todo (Gadamer, 1985, p. 50).

A perspectiva de símbolo como completude e parte de um todo – para que quando amigos ou herdeiros se encontrem e se reconheçam a partir do encaixe de algo que outrora foi quebrado – traz para a reflexão outra perspectiva sobre a representação, não só como remissão a uma coisa originária, mas numa perspectiva de acréscimo, de (re)apresentação.

Falando de outra forma, o símbolo, aqui, não é visto como algo que está no lugar de outrem em sua relação de subserviência ou dependência vital ao original ou a coisa primeira – o que ao mesmo tempo causa um esvaziamento da coisa que representa – mas como uma parte daquele que ao ser representado vive na sua apresentação como a peça da talisca do hóspede, que só tem sentido quando ele mesmo é reconhecido como parte de algo que pertence pretensamente a uma memória compartilhada e necessária à compreensão do todo pelas partes.

O símbolo, ao contrário, a experiência do simbólico, significa que este algo único, este algo especial apresenta-se como um pedaço do ser que promete completar o algo a ele correspondente, a fim de sanar os efeitos da quebra, curá-lo, de integrá-lo, ou ainda, que o que completa o todo, o outro pedaço quebrada sempre procurado, torna-se nosso fragmento vital (Gadamer, 1985, p. 51).

Ao trazer esse debate o autor empenha, a seu modo, uma ruptura à perspectiva de leitura da obra de arte trazida, especialmente por Heidegger em *A origem da obra de arte* (2010) que preconizava uma busca ao original ou a uma essência da obra. Gadamer, por sua

A HERMENÉUTICA FILOSÓFICA DE GADAMER EM CENA: O JOGO HERMENÉUTICO NA ARTE DOS FRAMES

PEDRO JÚLIO SANTOS DE OLIVEIRA  
THALYTA CRISTINE ARRAIS

vez, ressalta elementos importantes para o problema da representação, trazendo esta como “acréscimo de ser”. Assim, a obra de arte só o é porque antes ela é algo enquanto “coisa”, que não representa nada, mas é a representação dela mesma.

Para Gadamer (1985), independentemente de onde a obra está sempre trará novos sentidos, um acréscimo de ser. O acréscimo de ser é o que torna a obra uma obra, portanto, é uma experiência que é hermenêutica. É preciso deixar claro que experiência aqui não é compreendida só como estética ou histórica, mas que diz respeito ao modo como essa obra faz sentido. O símbolo, então presente na obra, é uma representação, como uma forma de se tornar presente.

Nesse contexto, como ressalta Vasconcelos (2013) é importante destacar que o símbolo é diferente de signo, onde o primeiro apareceria numa perspectiva mais sagrada, não só no sentido da religiosidade, mas também do mítico, já o segundo numa ótica profana, no sentido das coisas mundanas, que muitas vezes perpassam nossa práxis, nosso cotidiano, nossas relações com os outros e com o mundo na civilidade dos nossos afazeres. Signos são como locais que indicam, pela racionalidade e pelo método, o caminho ou o direcionamento do olhar, enquanto o símbolo se abre para o espírito, para a contemplação, para o mítico e na arte para o sensível, para o tato e para o acrescer de um intérprete que se põe diante da obra na totalidade de seu jogar.

O simbólico não apenas remete para a significação, mas torna-a presente: ele representa significação. Como conceito "representar", que se pense no conceito da representação do direito da igreja e do direito do estado. A representação aí não significa que algo aí está substituindo ou impropriamente e de modo indireto, como se fosse um substituto ou um sobressalente. O representado está antes ele próprio aí e do modo como possa estar. Na aplicação à arte, toma-se algo desse estar-aí na representação. Assim, como se uma personalidade conhecida, que já possui uma certa publicidade, esteja representada no retrato (Gadamer, 1985, p. 54-55).

A obra de arte é como um acréscimo do ser e não somente como a representação no sentido de algo que está ali sem propriamente estar. A obra quando posta está em reapresentação, é ela mesma a partir da parte representativa que aí está. Assim, “a arte é sempre mimese”, ou seja, ela traz algo a representação” (Gadamer, 1985, p. 56). O autor ressalta ainda que existe um descolamento da vida que não consegue recuperar uma “experiência de culto”. O poder de reprodução não faz com que a arte se perca: ela descola da realidade pelo enfraquecimento do “valor de culto”, e o desequilíbrio entre este e a reprodução nos faz entender o que é arte.

A HERMENÉUTICA FILOSÓFICA DE GADAMER EM CENA: O JOGO HERMENÉUTICO NA ARTE DOS FRAMES

PEDRO JÚLIO SANTOS DE OLIVEIRA  
THALYTA CRISTINE ARRAIS

De certo modo, ao apresentar essas reflexões sobre o símbolo e, em consequência, a representação, Gadamer (1985) coloca em jogo um caminho interessante para pensarmos as obras de arte da era moderna, em especial, aqui, o cinema, visto que tais obras não encontram ancoragem num original, mas “vivem” pela reprodução, ou como postula Walter Benjamin (1987) pela reproduzibilidade técnica, a partir do seu potencial aurático. Abrimos agora um adendo na proposta gadameriana para um diálogo, que julgamos profícuo, entre este filósofo e Benjamin, já sinalizado possível em *Atualidade do Belo* (1985):

Quem acha que nossa arte é uma mera arte das camadas superiores, engana-se violentamente. Quem pensa assim esquece que há estádios de esporte, salões de exposição, auto estradas, bibliotecas populares, escolas profissionais que, com razão, são decoradas muito mais luxuosamente do que nossos excelentes velhos ginásios humanistas, nos quais a poeira era qual se um elemento da formação escolar, e os quais, pessoalmente, lamento pesarosamente hoje. Finalmente, esquece também os “media” com seu efeito difusor sobre toda sociedade. Não deveríamos desconhecer que há também sempre um uso racional de tais coisas (Gadamer, 1985, p. 77).

É por atentar para a pujança dos *media*, aqui, em especial do cinema moderno e da fotografia, que Walter Benjamin (1987), também, nos apresenta em diferentes momentos a reflexão sobre a “aura”. Esse conceito torna-se importante para o debate acerca da questão hermenêutica da obra de arte, pois essa perspectiva tem como pressuposto, pensar tanto o cinema quanto a fotografia como experiência de significação, de forma a considerar suas potencialidades diante das coisas relacionadas ao ser em sua finitude. Nesse sentido, para Benjamin o cinema, especialmente com a chegada da reproduzibilidade técnica do som se tornou uma grande obra:

Com ela, a reprodução técnica atingiu tal padrão de qualidade que ela não somente podia transformar em seus objetos a totalidade das obras de arte tradicionais, submetendo-as a transformações profundas, como conquistar para si um lugar próprio entre os procedimentos artísticos (Benjamin, 1987, p. 167).

Walter Benjamin atentando para a configuração burguesa da época, está preocupado com a obra de massa. Assim, propõe a ideia de experiência alargada a partir de um debate com Kant – um diálogo à proposta do filósofo exposta em Crítica da Razão Pura – como uma forma de liberar a arte dessa condição de objeto. Para o autor a “aura” não é um elemento que está presente na obra, mas na significação – “valor de culto” – que está na própria obra, e que põe em jogo o “aqui e agora”.

PEDRO JÚLIO SANTOS DE OLIVEIRA  
THALYTA CRISTINE ARRAIS

Em suma, o que é aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja. Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho que proteja a sua sombra entre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho (Benjamin, 1987, p. 170).

É por esse pressuposto sobre a unicidade das coisas – sobre o caráter único das coisas a partir da experiência humana – que podemos pensar também sobre o conceito de símbolo nas obras de arte, pois assim como a aura benjaminiana, o símbolo gadameriano não se apresenta como algo dado historicamente ou uma remissão a uma originalidade da coisa primeira. A significação fundamenta-se na necessidade da experiência histórica e do tato, do sensível que possibilita uma completude do ser, sendo assim de “crescimento de ser” por meio de um horizonte de possibilidades do momento vivido – “aqui e agora” – ou, para sermos mais específicos, do contato com a obra.

No entanto, é importante salientar que, quando posicionamos essas reflexões à respeito do símbolo não podemos esquecer que esse não é o todo da obra de arte, mas um dos elementos que junto ao jogo e a festa são critérios hermenêuticos para a leitura das obras de arte. Dessa forma, dedicamos o tópico que se segue o debate sobre esse terceiro elemento sinalizado por Gadamer, a “festa”.

#### 4. Festa, *frames* que festejam

O filme é feito para uma coletividade, quer dizer, uma experiência coletiva de sentir os *frames*, seja na sala de cinema, na televisão de casa ou nas diversas plataformas que as tecnologias digitais nos oportunizam na contemporaneidade. Assim o seu solo “originário”, em si, já é o compartilhamento de sentidos. Nos sentidos de um filme, o empenho hermenêutico possui questões singulares e universais simultaneamente no processo de diálogo com a obra.

Esse empenho, diga-se aqui, não é exclusivo dessa forma de manifestação artística, mas como ressalta Gadamer, é próprio da “natureza” da arte e que pode ser compreendido por meio do elemento da festa. “Festa é coletividade e a representação da própria coletividade, em sua forma acabada. Uma festa é sempre para todos. É assim que dizemos ‘fulano se exclui’, quando alguém não participa de uma festa” (Gadamer, 1985, p. 61). É importante destacar,

A HERMENÉUTICA FILOSÓFICA DE GADAMER EM CENA: O JOGO HERMENÉUTICO NA ARTE DOS FRAMES

PEDRO JÚLIO SANTOS DE OLIVEIRA  
THALYTA CRISTINE ARRAIS

que ao apresentar o termo, o filósofo salienta que a festa ao qual se refere, são as festas que se repetem em uma temporalidade previamente previsível e não as que acontecem isoladamente no tempo.

Falar então da festa, como elemento indissolúvel da arte em sua manifestação, é antes preconizar nossa necessidade gregária de ser humano. Sempre buscamos o outro, seja pela repulsa ou pela concordância, para o compartilhamento de experiências. Desta forma, a festa ou festejo, em uma tradução possível do termo no texto em sua língua materna, seria senão a celebração própria de uma memória coletiva, memória no sentido de reconhecimento, como uma espécie de retorno, que a cada ciclo de compreensão pode ser percebido em coletividade na coisa posta enquanto obra de arte. Assim, festas sempre se repetem como uma pujança do celebrar:

A celebração da festa é claramente uma realização específica de nosso comportamento. Celebração: a pessoa deve sugar os ouvidos, para as palavras, quando quer pensar. Celebração é a palavra que bole a concepção de um alvo para o qual a pessoa se dirige. A celebração é assim que não se tem que ir antes, para depois chegar lá. Celebrando-se uma festa, a festa sempre está rindo o tempo todo. Este é o caráter temporal da festa: que ela é celebrada e não recai na duração de momentos que se revezam (Gadamer, 1985, p. 63).

Refletindo sobre a festa enquanto celebração, ou momento de euforia daqueles que se deixam entreter pela ludicidade da data festiva e pelo interagir do momento, podemos pensar a arte como elemento que não permite que o ser se isole, mas que oportuniza o reunir-se, especialmente enquanto procedimento do celebrar. Portanto, a arte não tem um caráter de finitude, de fechamento à interpretação de um só ser ou de um tempo específico, mas de abertura possível a significações no seu compreender.

É provável que esse seja um dos elementos mais interessantes, no sentido da obra como um comum atemporal – na perspectiva de comunhão –, que extrapola a apreensão temporal do indivíduo por uma necessidade do espírito de diálogo com o outro que sempre está “por vir”. O tempo na arte ou tempo da arte encerra outra perspectiva, semelhante a um organismo vivo, uma unidade estruturada em si mesma, que tem um tempo específico:

Naturalmente isso não quer dizer que a obra tem sua juventude e sua maturidade e sua velhice, como o organismo real, vivo, mas quer dizer que a obra de arte, do mesmo modo, não é determinada por uma duração calculável de sua durabilidade, mas por sua própria estrutura temporal (Gadamer, 1985, p. 66-67).

Para Gadamer a estrutura temporal da arte é a “festividade”. Essa festividade é marcada sempre pela celebração, que como comportamento específico do humano “abole o alvo para o qual a pessoa se dirige” (Gadamer, 1985, p. 63), se faz pela presença do ser que está o tempo todo ali para celebrar e que, assim como o “primado do tempo”, não se submete a uma contagem. Não dispor do tempo seria a própria estrutura temporal da celebração. Por essa perspectiva a festa “pela sua própria festividade, dá o tempo, e com sua festividade faz parar o tempo e leva-o a demorar-se – isso é o festejar” (Gadamer, 1985, p. 65).

Essa compreensão temporal da arte, e em si a sua dissociação à dependência do sujeito, nos provoca a pensar numa autonomia de existência da obra, oportunizando que a arte enquanto “coisa” exista por ela mesma. Gadamer, então, desloca a questão para a existência de uma leitura da obra que sai dos polos sujeito-objeto – por mais que ainda estejam implicados – e passa para a relação, para o processo, e como fora colocado anteriormente, para o momento, o instante, a experiência hermenêutica, a partir de uma consciência histórica que também tem em sua matriz a coletividade. Assim, o tempo do filme é um tempo de imersão e de um mundo de uma eternidade que finda não ao apagar das luzes ou créditos do diretor mais que perpassa nossa experiência com a obra que acresce o ser.

Desse modo a experiência, não totaliza a significação da obra, mas permite fusões de horizontes, nos termos do filósofo, que mesmo ancorado na tradição – visto que na perspectiva gadameriana a linguagem em si já carrega a tradição –, dá espaço para o novo e para as configurações distintas da compreensão e interpretação humana em pluralidades.

## 5. Considerações

Iniciamos esse texto instigados pelo desafio de refletir, a partir de um diálogo com os pressupostos da hermenêutica filosófica de Gadamer, sobre a experiência cinematográfica, enquanto arte contemporânea, como um autêntico espaço de acontecimento da verdade. Como postulado ao longo do argumento que aqui se delineou, intuir esse acontecimento requer a abertura para o conhecer da vida que não se limita ao método científico moderno ou ao domínio racional e estético dos fenômenos.

Nesse sentido, Gadamer não dá um caminho para repensar os métodos de compreensão e interpretação, mas pensar o que vem à tona no fenômeno do compreender e do interpretar. Seu desafio é pôr em questão a estrutura da filosofia que depende de um

PEDRO JÚLIO SANTOS DE OLIVEIRA  
THALYTA CRISTINE ARRAIS

processar. A tarefa, e talvez, maior obstáculo de qualquer sujeito que se empreende no exercício hermenêutico é ter como filosofia, quase que numa perspectiva mântrica, o diálogo. Trazer para o centro da discussão hermenêutica a questão da arte no cinema requer ainda mais que entendamos as nossas próprias limitações. Assim, o texto que aqui se coloca no mundo pode sinalizar caminhos e, em princípio, amadurecer perspectivas que deem conta de uma hermenêutica na obra cinematográfica.

A imagem se torna “palavra” na mente daqueles que a veem, e assim materializam em linguagem suas sensações na busca de uma compreensão que vai além da capacidade de sistematização da gramática, que passa também pelo sensível e a experiência de contato com a arte que lhe éposta em cena. O cinema como obra de arte e pela perspectiva hermenêutica gadameriana pode ser percebido como campo de repercussão, lembrando a metáfora do “clavecórdio”, a “onda” que uma vez tocada na exibição filmica reverbera muito além do “movimento da corda” numa reverberação que põe em jogo a própria compreensão do ser, em uma perspectiva de acréscimo.

O fio da experiência hermenêutica da obra de arte seria então como as múltiplas narrativas do filme *Black Mirror: Bandersnatch*<sup>9</sup> onde o próprio jogo com a obra conduz a forma como a obra aparece no mundo, assim as significações possíveis se multiplicam e vários espectadores podem celebrar o mesmo filme a partir de critérios e apreensões específicas que no “fim” também não seria a síntese da obra, pois esta vive em si mesma a partir da sua qualidade de coisa.

A experiência com o filme diversas vezes nos chama ao jogo da compreensão e interpretação das coisas do mundo, que vão desde as nossas próprias configurações enquanto ser finito e que afligem a nossa existência – nossos medos, certezas e posições – até às pautas sociais mais urgentes – como desigualdade, fome, o ódio, meio ambiente e etc. A forma como nos relacionamos com essa manifestação artística, independentemente do local em que estávamos no instante do contato – seja na produção ou recepção da obra – traz à tona verdades do ser que não são acessíveis por outras formas, senão pela experiência com a obra de arte cinematográfica.

---

<sup>9</sup> O longa-metragem escrito por Charlie Brooker, dirigido por David Slade e lançado em 2018 pela plataforma de streaming Netflix, tem como característica a interatividade onde o público pode em determinados contextos decidir os rumos do enredo e do personagem principal.

Essa abertura e configuração possível que pode transformar ou até mesmo validar – por meio da fusão de horizontes – a compreensão do ente e sua forma de ação no mundo. Então, pensar a questão da experiência na obra de arte cinematográfica tendo como via a hermenêutica, é estar atento para as questões do espírito, para o entendimento da relação da vida e em si da existência humana.

Essa existência não é justificável ou explicável por um único aspecto ou em uma cadeia de respostas simples, mas apresenta caminhos possíveis pelo próprio refletir, quase que num jogo infinito de questionamentos. Assim, como exercício, findamos este momento reflexivo na busca das seguintes questões: Até que ponto podemos pensar numa hermenêutica filosófica da obra de arte cinematográfica? Como a filosofia de Hans-Gerog Gadamer sobre a arte pode nos ajudar a refletir o compreender e interpretar filmico? Até que ponto pensar a arte moderna, a partir do cinema, pode contribuir para as configurações de uma Hermenêutica Filosófica que atente para as questões da existência?

## 6. Referências

- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e história.** Obras escolhidas. 3<sup>a</sup> edição. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. Editora Brasiliense S.A. São Paulo, 1987.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Quando as imagens tocam o real.** Tradução de Patrícia Carmello e Vera Casa Nova. PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, 2012, p. 206-219.
- GADAMER, Hans-Georg. **Atualidade do Belo:** a arte como jogo símbolo e festa. Tradução de Celeste Aída Galeão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método I:** traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Tradução de Flávio Paulo Meurer. 15<sup>a</sup> edição. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes; Bragança Paulista, São Paulo: Editora Universitária São Francisco, 2015.
- GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e Método II:** Complementos e Índices. Tradução de Énio Paulo Giachini. 6<sup>a</sup> edição. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes; Bragança Paulista, São Paulo: Editora Universitária São Francisco, 2011.
- GADAMER, Hans-Georg. **Hermenêutica em retrospectiva.** 2<sup>a</sup> edição. Tradução de Marco Antônio Casanova. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

A HERMENÉUTICA FILOSÓFICA DE GADAMER EM CENA: O JOGO HERMENÉUTICO NA ARTE DOS FRAMES

PEDRO JÚLIO SANTOS DE OLIVEIRA  
THALYTA CRISTINE ARRAIS

GADAMER, Hans-Georg Autoapresentação de Hans-Georg Gadamer (\*11.02.1900) (Concluído em 1975). *In:* GRONDIN, Jean (org.). *O pensamento de Gadamer*. São Paulo: Paulus, 2012, p. 23-72.

GANDER, Hans-Helmuth. Gadamer: The Universality Of Hermeneutics. *In:* Malpas, Jeff; GANDER, Hans-Helmuth. *The Routledge Companion to Hermeneutics*. 1ª edição. Routledge: 2014, p. 135-148.

GUTIÉRREZ-POZO, Antônio. **El arte como realidad transformada en su verdad.** La rehabilitación Hermenéutica de la estética en Hans-georg Gadamer. 2018. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/325406464\\_El\\_arte\\_como\\_realidad\\_trasformada\\_en\\_su\\_verdad\\_La\\_rehabilitacion\\_hermeneutica\\_de\\_la\\_estetica\\_en\\_hans-georg\\_gadamer](https://www.researchgate.net/publication/325406464_El_arte_como_realidad_trasformada_en_su_verdad_La_rehabilitacion_hermeneutica_de_la_estetica_en_hans-georg_gadamer). Acesso em: 18/07/2021.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e Tempo.** Parte I. 15ª edição. Tradução de Marcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2005.

HEIDEGGER, Martin. **A origem da obra de arte.** Tradução de Idalina Azevedo e Manuel António de Castro. São Paulo: Edição 70, 2010.

NENON, Thomas J. **Horizontality.** *In:* KEANE, Niall; LAWN, Chris. *The Blackwell Companion to Hermeneutics*. 1ª edição. Wiley-Blackwell: 2016, p. 248-252.

NETO, Antônio A. B. Jesus. **A hermenêutica da obra de arte:** a experiência da arte como um jogo infinito entre pergunta e resposta em Gadamer. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2011. Disponível em: [http://repositorio.ufes.br/bitstream/10/3649/1/tese\\_4899\\_Antonio%20Almeida%20Neto20130822-162014.pdf](http://repositorio.ufes.br/bitstream/10/3649/1/tese_4899_Antonio%20Almeida%20Neto20130822-162014.pdf). Acesso em: 14/07/2021.

O'CONNOR, Tony. **Play.** *In:* KEANE, Niall; LAWN, Chris. *The Blackwell Companion to Hermeneutics*. 1ª edição. Wiley-Blackwell: 2016, p. 265-269.

SILVA, Maria Luísa P.F. **Hermenêutica Filosófica: metodologia e apresentação de um percurso temático.** Imprensa da Universidade de Coimbra (Coimbra University Press), Coimbra, 2015. Disponível em: <https://digitalis-dsp.uc.pt/bitstream/10316.2/36704/1/EBook%20-%20Hermen%C3%A3Autica%20Filos%C3%B3fica.pdf>. Acesso em: 10/06/2021.

VASCONCELOS, Gustavo Caverzan. **A hermenêutica da arte em Hans-Georg Gadamer.** 2013. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2013. Disponível em: <http://repositorio.ufes.br/handle/10/6279-162014.pdf>. Acesso em 19/07/2021.