

Música, Filosofia e Crítica

Lia Tomás
Raimundo Rajobac
(orgs.)

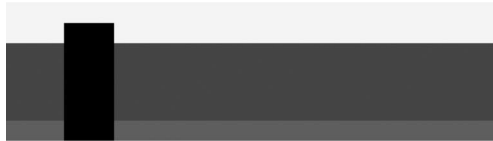
problemas transversais

ANPPOM
PESQUISA EM MÚSICA NO BRASIL
Volume 9

LIA TOMÁS
RAIMUNDO RAJOBAC
(orgs.)

SÉRIE PESQUISA EM MÚSICA NO BRASIL - VOLUME 9

**MÚSICA, FILOSOFIA E CRÍTICA:
PROBLEMAS TRANSVERSAIS**



1ª edição

Pelotas

ANPPOM

2020

Interpretação musical como *Nachschaffen*: um ensaio a partir de Gadamer

RAIMUNDO RAJOBAC

“Não obstante, o conceito de mimesis parece não ser suficiente para a modernidade. Uma rápida olhada na história da formação das teorias estéticas ensina que um outro conceito se impôs de maneira nova e vitoriosa no século XVIII: o conceito de expressão. Podemos perceber a sua presença antes de tudo na estética musical e isso não é nenhum acaso. Pois a música é o gênero artístico no qual um tal conceito de imitação se mostra manifestamente como menos elucidativo e como mais limitado em sua amplitude. Na estética musical do século XVIII cresce com isso o conceito de expressão que dominou de modo incontestado nos séculos XIX e XX a avaliação estética” (GADAMER, GW8,27/13).

Este ensaio compõe parte de uma investigação mais ampla que explora a concepção de música no contexto das Obras Completas (*Gesammelte Werke*) de Hans-Georg Gadamer. Comprometido com as questões que perpassam a crítica epistemológica às ciências da natureza (*Naturwissenschaften*) segue a posição do filósofo “(...) na tentativa de entender o que são na verdade as ciências do espírito (*Geisteswissenschaften*), para além de sua autoconsciência metodológica, e o que se liga ao conjunto de nossa experiência de mundo” (GW1, 3/31)¹. Posto dessa maneira a condução de nossa reflexão precisará considerar a compreensão como dimensão conceitual fundamental, tanto para o argumento que desenvolveremos, como para o projeto do hermenêuta. Acompanharemos a ideia de que, o recurso gadameriano à experiência da arte e, ao modo de ser do estético não objetivam uma teoria da arte de compreender, que se estenderá também ao cuidado investigativo em relação ao conceito de música que perpassa a obra do filósofo. Que se revela na experiência da interpretação e realização musical? Essa pergunta põe o rit-

¹ Todas as citações do texto de H.-G. Gadamer indicarão as Obras Completas (*Gesammelte Werke*) com a sigla GW, seguida no número do volume e página. Após a barra (/) será indicada a página da 15ª edição da Editora Vozes com tradução de Flávio Paulo Meurer que consta nas referências finais.

mo do que apresentaremos no decorrer do ensaio. Ela considera no âmbito da experiência da música, a profundidade dos problemas da compreensão e interpretação, no que diz respeito ao modo de ser da obra de arte musical, e, sobretudo, na abertura do conceito de música, que aponta para nossa experiência sonora de mundo². A arte de compreender, à qual Gadamer apresenta sua crítica refere-se às pretensões da hermenêutica tradicional da filologia e da teologia, bem como a que acompanha o modelo metodológico das ciências da natureza; na perspectiva de que, “(...) tal teoria ignora que, em face da verdade do que nos diz a tradição, o formalismo do saber artificial se arroga uma superioridade que é falsa” (GW1, 3/32); e, põe-se como tarefa, a demonstração do “(...) quanto acontecer atua em toda compreensão (...)” (GW1, 3/32).

A experiência da música, o modo de ser da obra de arte musical, apresentam-nos as mais diversas questões, as quais encontram interpretações e desdobramentos a partir dos mais diversos paradigmas e tradições. Essa intuição geral inicial orienta-nos ao que entendemos como pertinência, tanto da pesquisa em sentido amplo, como do ensaio que agora desenvolvemos. Como pano de fundo, as reflexões e argumentos que se seguem aprendem de Gadamer e sua *Hermenêutica Filosófica*, a necessidade de esforços para o entendimento do “(...) universo da compreensão melhor do que parece possível sob o conceito de conhecimento da ciência moderna (...)” (GW1, 3/32). Para a experiência da música, recai o cuidado estético e filosófico em considerar a compreensão e interpretação, não estritamente como construção a partir de princípios: “(...), mas como aperfeiçoamento de um acontecimento que já vem de longe” (GW1, 4/32). Assim, nos cabe a pergunta sobre de que maneira um conceito hermenêutico de música pode fazer frente a tradições nas quais os conceitos de compreensão e interpretação aferram-se a perspectivas científico-tecnicistas em música. Nosso objetivo com o ensaio será o de apresentar as considerações sobre a música e sua realização no contexto da exposição gadameriana a respei-

² Ver FLICKINGER, 2017 e MEYER, 2008.

to do modo de ser do jogo, sua configuração em representação, e as implicações para o modo de ser do estético e da obra de arte. Esse esforço, não poderá ser associado às pretensões de apresentação de uma teoria da interpretação em música, antes, procuraremos atentar, desde Gadamer, para o acontecimento da compreensão e interpretação a partir do modo de ser da obra de arte musical, e, observar que, enquanto jogo, as experiências interpretativas no âmbito da música, colaboram para a caracterização do modo de ser do jogo, inseridas no contexto da crítica mais ampla à consciência estética³.

Tomaremos como referência um dos conceitos centrais da primeira parte de *Wahrheit und Methode* (1960): o conceito de jogo (*Spiel*). Gadamer o apresenta na parte intitulada *A ontologia da obra de arte e seu significado hermenêutico*, seguida de *O jogo como fio condutor da explicação ontológica*. O conceito ganha destaque pela centralidade que ocupa na estética e teoria da arte⁴. Como tarefa, o hermeneuta apresenta a necessidade em pensar tal conceito para além do significado subjetivo que o mesmo adquiriu tanto em Kant⁵ como em Schiller⁶, o qual passou a permear a própria estética e a antropologia⁷. Com este intuito, a natureza do jogo põe-se, para Gadamer, fora da reflexão subjetiva de quem o joga. No contexto da experiência da arte, e para nós, de maneira específica, na experiência da música, ao tratarmos do jogo, "(...) não nos referimos ao comportamento, nem ao estado de ânimo daquele que cria ou daquele que desfruta do jogo e muito menos à liberdade subjetiva que atua no jogo, mas ao modo de ser da própria obra de arte" (GW1, 97/154). Essa questão apresenta-se nas trilhas do que o filósofo desenvolveu como crítica da consciência estética, ao demonstrar que o estado das coisas não pode ser intuído como resultado da contraposição entre a consciência estética e um objeto. O ponto de partida

146

³ Uma reconstrução interpretativa do problema da consciência estética pode ser encontrada em RAJOBAC, 2019.

⁴ Ver GADAMER, 1993.

⁵ Ver OESTREICH, 2016

⁶ Ver SCHILLER, 2011 e 2002.

⁷ Ver ROHDEN, 2019.

coloca-se a partir do caráter de seriedade do jogo, seriedade que lhe é própria e até mesmo sagrada; apontando para sua finalidade, a qual se define “(...) quando aquele que joga entra no jogo” (GW1, 108/155). Esse movimento torna-se fundamental, quando se compreende que, o modo de ser do jogo, impossibilita a quem joga, relacionar-se com o jogo como que numa relação com um objeto.

O argumento acima se ergue, na perspectiva da pergunta a respeito da natureza do próprio jogo. E, para alcançar o sentido hermenêutico do conceito no âmbito da experiência da arte, apresenta como exigência, a superação da noção de jogo atrelada à reflexão subjetiva de quem o joga. O modo de ser do jogo coloca-se como questão; ele corrobora as intenções de Gadamer em, partindo da crítica da consciência estética, apontar para experiência da arte, e para o modo de ser da obra de arte. Contra o paradigma da consciência estética, a experiência da arte, na perspectiva hermenêutica, “(...) consiste justamente em que a obra de arte não é um objeto que se posta frente ao sujeito que é por si. Antes, a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta” (GW1, 108/155). Dessa forma, o que permanece do sujeito da experiência da arte não é sua subjetividade, mas a própria obra: “é justamente esse o ponto em que o modo de ser do jogo se torna significativo, pois o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam” (GW1, 108/155). Com essa reflexão, o hermeneuta retira da consciência do sujeito o domínio sobre o jogo⁸; que se explica de início, em seu interes-

⁸ Para Gadamer (2015), o sujeito do jogo não são os jogadores. Ele simplesmente ganha representação através dos que jogam o jogo. É o que já nos ensina o uso da palavra e principalmente seu múltiplo emprego metafórico, sobretudo segundo uma análise de Buytendijk (*Wessen und Sinn des Spiels*, 1933). Como em tantas outras ocasiões, também aqui o uso metafórico tem uma primazia metodológica. Quando uma palavra é transposta para um campo de aplicação que originalmente não é o seu, seu significado originário e próprio aparece como que realçado. Nesse caso a linguagem antecipou uma abstração que, em si, é tarefa da análise conceitual. Agora o pensamento só precisa avaliar esse trabalho

se pelo sentido figurado da palavra, como por exemplo, quando “(...) falamos do jogo das luzes, do jogo das ondas, do jogo da peça da máquina no rolamento, do jogo articulado dos membros, do jogo das forças, do jogo das moscas, até mesmo do jogo das palavras (GW1, 109/156). Todas as expressões implicam movimento: uma não-fixação. Esta, por sua vez, compõe a essência do jogo, como movimento que se renova em repetição – “o movimento de vaivém é obviamente tão central para a determinação da essência do jogo que chega a ser indiferente quem ou o que executa esse movimento” (GW1, 109/156).

Enquanto desprovido de substrato, o desenrolar do jogo não encontra sujeito fixo: como jogo entende-se a realização do próprio movimento. Desdobra-se, portanto, a ideia de que o modo de ser do jogo, não depende da fixação de um sujeito jogador; e em sentido hermenêutico, é o caráter medial que se expressa no sentido mais originário da experiência do jogar. Aqui se expõe a intenção central do hermeneuta: “(...) apresentar o primado do jogo face à consciência do jogador (...)” (GW1, 110/158)⁹. Daí o sentido medial do jogo, tanto na antropologia

antecipado. Algo semelhante, alias, vale também para as etimologias. É verdade que são bem menos confiáveis, porque não são abstrações produzidas pela linguagem, mas pela linguística e porque jamais podem ser plenamente verificadas pela própria linguagem, por seu uso real. É por isso que, mesmo quando acertam, elas não são provas, mas trabalho antecipado da análise conceitual, encontrando somente nesta última sua sólida fundamentação.

⁹ Conforme Gadamer (2015), também a pesquisa antropológica mais recente compreendeu tão amplamente o tema do jogo que essa compreensão a levou ao limite do modo de observação fundado na subjetividade. Huizinga (*Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*) procurou descobrir o momento do jogo em toda cultura, elaborando, sobretudo as correlações do jogo infantil e animal com os “jogos sagrados” do culto. Isso o levou a reconhecer a peculiar indecisão na consciência lúdica que simplesmente torna impossível distinguir entre crença e descrença. “O próprio selvagem não conhece nenhuma distinção conceitual entre ser e jogar, não conhece nenhuma identidade, nenhuma imagem ou símbolo. É por isso que nos questionamos se a melhor forma de nos aproximarmos do estado de espírito do selvagem em sua ação sacral não será fixando-nos no termo primário do ‘jogar’. No nosso conceito

como na psicologia. O movimento do jogo está sempre a declarar um vaivém produzido por si próprio – desprovido de finalidade ou intenção. O autoabandono do jogador face ao jogo coincide com o abandono da tarefa que caracteriza os esforços da própria existência. O refrão na música é tomado por Gadamer, por exemplo, para a explicitação do natural impulso para a repetição que caracteriza o jogo como um contínuo renovar-se. Tão próximo à natureza, o modo de ser do jogo nos permite considerar que “(...) também o homem joga”. (GW1, 111/158). Enquanto processo natural, o sentido do jogo para o humano coincide com o representar-se a si mesmo. A partir daqui a questão amplia-se para o problema em torno do modo de ser da obra de arte. Posto que, é o sentido medial do jogo que justifica tal relação; e a natureza apresenta-se como modelo da arte; enquanto jogo, a obra de arte, e em nosso caso específico, a obra de arte musical, constitui-se desprovida da finalidade, intenção e esforço, que em seu caráter de representação, estar sempre a se renovar.

149

O jogo não se define pela a solução de tarefas ou reflexão do sujeito sobre suas regras, mas como, as ordenações e configurações que compõe seu movimento: “todo jogar é um ser-jogado” (GW1, 112/160). Decorre daí, que, as tarefas do jogo não remetem à correlação de finalidade, e o jogo limita-se a representar-se. Temos na esteira desse argumento, a ideia gadameriana do modo de ser do jogo como autorrepresentação (*Selbstdarstellung*), concebida como dimensão ontológica universal da natureza. Nesse contexto, a autorrepresentação do jogo humano vincula-se a um comportamento que se envolve nos aparentes fins do jogo, e que paradoxalmente, seu sentido não repousa na conquista de tais fins. O entregar-se ao jogo, antes, exige o identificar-se com o mesmo; fenômeno que se explicita na autorrepresentação e nesta, também o jogador que alcança sua autorrepresentação ao jogar: isso “(...) porque jogar já é sempre um representar que o jogo humano pode encontrar na própria representação a tarefa do jogo” (GW1, 114/162). Para nossa argumentação, ganha destaque o conceito de representação (*Darstellung*). Como caracte-

de jogo desfaz-se a distinção entre a crença e simulação”. Ver HUIZINGA. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, 2010.

rística fundamental do modo de ser do jogo, representar coincide com “(...) representar para alguém – é a referência a essa possibilidade como tal que produz a peculiaridade do caráter lúdico da arte” (GW1, 114/162). De todo modo, mostra-nos Gadamer, ao se referir ao jogo da cultura e ao jogo teatral, que os mesmos não representam tal como a criança que joga. Isso se justifica pelo fato dos mesmos, não se esgotarem no que representam e, apontarem sempre para além de si; de forma específica, para os que participam do jogo como espectadores; e assim, o jogo não se caracteriza mais, apenas como autorrepresentação ou mero representar, como é próprio de sua essência em movimento, constituindo-se num “representar para...” (GW1, 114/163).

150

O modo de ser do jogo, que agora passa a caracterizar-se como um representar-para (*Darstellend für*) aponta a uma dimensão constitutiva do modo de ser da arte, que nos interessa interpretar como o modo de ser da obra de arte musical. Gadamer compreendeu que, mesmo sendo da natureza dos jogos, a representação e que, nos mesmos, os jogadores se representem. Ainda assim, os jogos não possuem uma referência aos espectadores – mesmo os jogos que se realizam diante de espectadores não possuem os mesmos em mente. O jogo como representação, cujo o caráter é fechado enquanto jogo, encontra seu significado, para o hermeneuta, no exemplo da ação cúltil e no espetáculo teatral. A novidade é que não se trata mais, apenas do perder-se do jogador no jogo representativo, e, justifica-se com a totalidade de sentido que tanto a ação cúltil quanto o espetáculo teatral oferecem ao espectador: “esse é o ponto em que a determinação do jogo enquanto (...) processo medial mostra sua importância” (GW1, 115/163). O processo medial do jogo é o passo que se segue na argumentação à qual nos envolvemos; ela destaca o que em seguida compreenderemos como processo de configuração (*Gebilde*). Daqui, importa retermos que, o ser do jogo, não se encontra nem na consciência, nem no comportamento do jogador. Este último, por sua vez, é atraído pelo jogo, encontrando o preenchimento do seu espírito: um acontecimento ou realidade que engloba o jogador, e é, no contexto dessa dinâmica, do jogo enquanto realidade, que transparece, por seu caráter medial,

que o mesmo surge como representação para o espectador – de forma específica, como espetáculo. Daí a ideia gadameriana do espetáculo teatral como jogo, ou seja, do mundo que se fecha em si, e paradoxalmente, seja no espetáculo cúbico ou profano, apresenta-se como aberto para o espectador. Nesse movimento o jogo torna-se representação.

O caráter medial do jogo e sua configuração em representação encontram sentido no fato de que, a determinação do jogo, não é mais apenas a participação no mesmo, a qual se define pela absorção dos jogadores. Para além, o movimento do jogo exige, aos que jogam, representam, a participação no todo do espetáculo, no qual, os jogadores e espectadores devem ser absorvidos; é o jogo em quanto jogo, configurando-se em espetáculo. Esse processo constitui uma mudança substancial; e denomina-se como a “(...) primazia metodológica (do espectador)” (GW1, 115/164). Isso significa que, ao buscar o entendimento, o espetáculo enquanto jogo, possui um conteúdo de sentido que impossibilita a separação do comportamento do próprio jogador, do ator: “no fundo, aqui se anula a distinção entre jogador (ator) e espectador. A exigência de se visar o jogo mesmo, no seu conteúdo de sentido, é igual para ambos” (GW1, 115/164). Mesmo as pretensões de maior fechamento do espetáculo, e Gadamer, faz um recurso à música feita em casa, ainda assim, frente às pretensões de autenticidade de destinar-se apenas aos músicos e, não a um público; junto ao esforço para que algo soe musicalmente bem, sua significância se dá, ao se pretender que soe musicalmente bem para quem a escuta. Dessa forma, “por sua própria natureza, a representação da arte é tal que se endereça a alguém mesmo quando não há ninguém que a ouça ou assista (GW1, 116/165). Temos, portanto, o ponto de viragem na análise que Gadamer realiza do conceito de jogo: a qual consiste na ideia de que o jogo se transforma em configuração a partir de seu caráter de mediação total (*totale Vermittlung*). Nesse movimento o jogo alcança sua verdadeira consumação; ele torna-se arte, alcança sua idealidade, podendo ser compreendido enquanto tal. Esse processo é denominado, em Gadamer, de transformação (*Verwandlung*) em configuração (*Gebilde*).

152

Configurado, o jogo liberta-se da atividade representativa do jogador (ator/interprete) tornando-se fenômeno do que é jogado, representado: “como tal, o jogo – mesmo o imprevisível da improvisação – é, repetível e, por isso mesmo, duradouro. Tem o caráter da obra, do ‘*ergon*’ e não somente da ‘*energia*’; (...) sentido (que se denomina) configuração” (GW1, 116/165). Essa perspectiva, apresenta a autonomia absoluta do jogo, do espetáculo, na qual se assinala o conceito de transformação. Enquanto configuração, o jogo, o espetáculo, mantém a atividade representativa do ator/interprete, jogador; contudo, de forma vinculada à própria representação. Essa relação aclara para a ideia segundo a qual, a determinação do sentido do jogo, do espetáculo, não se limita aos representantes e espectadores, nem mesmo por meio do artista, o real criador da obra; sobrepujados, todos se movimentam no todo da autonomia daquele. Essa perspectiva é fundamental para a compreensão da determinação do ser da obra de arte, que se faz possível a partir da noção de transformação. No entanto, cabe considerar que, “transformação não é uma modificação, (...) modificação sempre sugere que aquilo que se modifica permanece e continua sendo o mesmo” (GW1, 116/166). A noção de *alloiosis* (modificação), fundamenta essa consideração, uma vez que para Gadamer, *alloiosis*, designa toda modificação que se encontra no âmbito da qualidade, do acidente da substância. Em outra direção, a noção de transformação que configura o jogo, designa a ideia de que algo, ao se transformar, torna-se outra coisa; e, a coisa em que algo veio a se transformar, constitui-se no seu verdadeiro ser. Daí a insuficiência da noção de *alloiosis*, uma vez que, para o modo de ser da obra de arte, “(...) a transformação em configuração significa que aquilo que era antes não é mais” (GW1, 116/166).

A argumentação continua por esclarecer, como o ponto de partida da subjetividade não encontra suficiência; no que anteriormente vimos na caracterização do modo de ser do jogo a partir de sua natureza e, agora, na sua transformação em configuração como dimensão do modo de ser da obra de arte. No

representar, o que se mostra, trata-se da verdade que subsiste; e superada a dimensão da subjetividade e da consciência como ponto de partida, desaparecem o poeta e o compositor como os que possuem um ser-para-si próprios, passando a integrar o movimento como jogadores: “o jogo, ele mesmo, é uma transformação tal, que a identidade daquele que joga não continua existindo para ninguém” (GW1, 117/167). Daí a ideia de que transformação em configuração não pode corresponder, em Gadamer, à mera transferência para um outro mundo; por isso o acontecimento do espetáculo como semelhante à ação cültica¹⁰. Tratam-se de realizações que repousam em si mesmas, superando as comparações com a realidade, no sentido de que esta, se mantém como critério oculto de semelhança¹¹. Compreendemos, pois, a consideração gadameriana segundo a qual, “a alegria do espetáculo que se oferece é em ambos os casos a alegria do conhecimento” (GW1, 118/167); a mesma resume a centralidade da ideia da transformação em configuração, sendo que a “transformação é na verdade transformação no verdadeiro” (GW1, 118/167). Com isso, a mesma não pode ser confundida com encantamento, no sentido do acontecimento de que algo, como em um passe de mágica, volte a ser o que era antes. A alegria do conhecimento está no movimento do jogo e do espetáculo, ao apontar para o que surge como o que é, que em sentido estrito, consiste em desvelar o que em outras situações permanece em escondimento¹².

¹⁰ Ver GADAMER, 1993.

¹¹ Para Gadamer (2015), 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. Mesmo Platão, o mais radical crítico da categoria ontológica da arte que a história da filosofia conhece, fala em ocasiões sem distinguir a comédia e a tragédia da vida com as do palco. Isso só pode ocorrer porque essa distinção se anula quando alguém sabe perceber o sentido do jogo que se desenrola diante dele.

¹² Para Gadamer (2015), a “realidade” encontra-se sempre num horizonte de futuro de possibilidades desejadas, temidas e, em todo caso, ainda não decididas. Por isso, ela sempre desperta expectativas que se excluem umas às outras, as quais sem todas podem ser realizadas. É a indefinição do futuro que permite um excesso de expectativas, de tal modo que a realidade acaba ficando necessariamente aquém de nossas expectativas. E quando ocorre um caso especial onde um nexos de sentido se fecha e se realiza no real, de modo que os encaminhamentos de

154

A transformação do jogo em configuração problematiza o conceito de realidade (*Wirklichkeit*). Se entendida como jogo, esta, esclarece a noção de realidade que passamos agora a compreender como jogo da arte, no sentido de que “o ser de todo jogo é sempre resgate, realização pura, energia, que traz seu *telos* em si mesmo (GW1, 118/168). Portanto, a ideia do mundo da obra de arte, que oferece a nós um jogo que, em seu decurso manifesta sua plena unidade, é entendida, como um mundo completamente transformado: “nele toda e qualquer pessoa reconhece que ‘assim são as coisas’” (GW1, 118/168). Nessa perspectiva, “transformação (...) deve caracterizar o modo de ser independente e superior daquilo que denominamos configuração. A partir dele aquilo que chamamos de realidade será caracterizado como não transformado, e a arte, como a subsunção dessa realidade verdadeira” (GW1, 118/168). Destaca-se aqui, o conceito de imitação (*Nachahmung*) enquanto *mimesis*. Ao recorrer à antiga teoria da arte, o hermeneuta, apresenta o conceito como base de todas as artes, também compreendido enquanto jogo. Como exigência recai ao conceito de imitação o caráter cognitivo, que se expressa na mesma: “o representado encontra-se aí, e esta é a relação mímica originária. Quem imita alguma coisa torna presente o que ele conhece e como conhece” (GW1, 119/169)¹³. O proposto aqui, que torna-se fundamental na compreensão do conceito de transformação característico do jogo da arte, é a ideia de que: “o sentido do conhecimento da *mimesis* é reconhecimento” (GW1, 119/169); e segue-se à pergunta sobre o que significa, nesse

sentido sessam de terminar no vazio, então uma tal realidade passa a ser um espetáculo. Da mesma maneira, quem consegue ver o conjunto da realidade como um fechado círculo de sentido, no qual tudo se realiza, falará propriamente da comédia e da tragédia da vida.

¹³ Para Gadamer (2015), é imitando que a criança cria e começa a brincar, e, confirma assim o que conhece confirmando a si mesma. Também o prazer que as crianças encontram em se disfarçar, a respeito do que já se manifesta Aristóteles, não é na intenção de se esconder, uma simulação a fim de que se adivinhe e se reconheça quem está por traz disso; é antes uma representação que só deixa subsistir o representado. Por nada desse mundo a criança vai querer ser adivinhada por trás do seu disfarce. O que ela representa deve ser, e, se algo deve ser adivinhado, é exatamente isso. Terá de ser reconhecido o que isto “é”.

contexto, reconhecimento (*Wiedererkennung*), com o objetivo de nos direcionar ao sentido ontológico da representação. Com recurso a Aristóteles¹⁴, a representação artística ganha destaque quando mesmo o que é desagradável vem a parecer agradável; e no recurso a Kant¹⁵, a arte como bela representação, surge como capaz de mostrar como belo mesmo o que é feio.

Ao retomar os dois filósofos, Gadamer não tem como pretensão apontar para as habilidades artísticas que subjazem processo de criação. Sobretudo, quer pôr em destaque a ideia segundo a qual, “o que propriamente 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” (GW1, 119/169). De toda forma, compreender o que é reconhecimento não se resume à experiência de reconhecermos algo que antes já conhecíamos. O que foi conceitualizado como alegria do reconhecimento (*Freude des Wiedererkennens*) consiste em podermos identificar algo que extrapola o que apenas é conhecido; isso se explicita no fenômeno do reconhecimento, com a desvinculação das ocorrências de causalidade e variabilidade que o compõe e o condicionam. Essa perspectiva nos coloca em diálogo com o tema central do platonismo. A doutrina da *anamnesis* de Platão, em seu idealismo, discute o fenômeno do reconhecimento, e se desenvolve com ideia mítica da reminiscência no caminho da dialética à procura da verdade do ser nos *logoi* – de forma precisa: no caráter de idealidade da linguagem. Nessa perspectiva, o ser verdadeiro do conhecido desvela-se por meio do reconhecimento; acontecimento, que se mantém em sua essência, e preserva-se livre do princípio da causalidade e do que a caracteriza. A intuição gadameriana que recorre a Platão mostra que, a perspectiva do idealismo platônico se aplica à tipologia de reconhecimento que compõe o modo de ser do jogo, e à representação que lhe é inerente; caracteriza essa representação, o deixar atrás de si tudo que é casual e secundário, entendendo-se até mesmo ao próprio ator/interprete/criador.

155

¹⁴ Ver GADAMER, 2010 e MAGALHÃES, 2015.

¹⁵ Ver OESTREICH, 2016.

156

Entendemos esse acontecimento com a experiência do desaparecimento do ator/interprete/criador ante o conhecimento do que ele mesmo representa: “(...) o ser da representação é mais do que o ser da matéria representada (...)” (GW1, 120/170). Atentemos então, para a questão de que a relação mímica originária encontra sentido na ideia de que o representado está aí, e a esse acontecimento soma-se o fato de o representado ter chegado no aí – *ins Da*. Compreendidos assim, representação e imitação não podem ser tomadas como mera repetição ou cópia; e não se caracterizam como mera repetição (*Wiederholung*); ambas estão para a noção de extração (*Hervorholung*), e implica que também o espectador as compõe: “contém em si uma referência essencial para cada pessoa, para a qual se faz a representação” (GW1, 120/170)¹⁶. No que diz respeito à construção que se desdobra, o ato de representar/imitar em arte é reconhecimento; este por sua vez caracteriza-se como conhecimento da essência, perspectiva que faz justiça ao que anteriormente denominamos sentido cognitivo da *mimesis*, e de forma específica, sua função cognitiva. Também aqui se ergue o caminho da crítica gadameriana ao que ele atribui ser herança do nominalismo da ciência moderna e seu conceito de realidade, o qual assumido por Kant conduziram “(...) ao agnosticismo no âmbito da estética (e à perda de vinculação estética do conceito de *mimesis*)” (GW1, 121/171). Daí o recurso gadameriano à tradição antiga, uma vez que, para o hermeneuta, faz-se necessária a problematização a respeito de o quanto o conceito de imitação deixou de ser satisfatório à teoria da arte até o momento em que se passou a discutir o caráter cognitivo da arte.

¹⁶ Ainda, segundo Gadamer (2015), podemos ir mais longe e dizer que a representação da essência não é uma mera imitação, tendo inclusive o caráter ostensivo. Quem imita tem de deixar algo de fora ou realçar algo. Porque mostra, queria ou não, terá de enxergar (*aphhaitein* e *synhoran* são ligados entre si também na teoria platônica das ideias). Nesse sentido, existe uma distância ontológica intransponível entre o ente que “é assim como” e aquele ao qual ele quer se igualar. Sabe-se que Platão insistiu nesse distanciamento ontológico, apoiado no fato de que a cópia fica sempre mais ou menos atrás de seu modelo originário, e a partir daí, relegou à terceira categoria a imitação da imitação.

A noção de conhecimento verdadeiro enquanto conhecimento da essência é determinante, pois, por este caminho, justifica-se a ideia da arte como parte desse processo; o que possibilita, o entendimento do interesse do filósofo que, no âmbito da crítica à subjetividade da consciência estética, busca superar a noção de arte como “(...) fórmula vazia (...)” (GW1, 121/172). Essa consideração é o que cria as condições para a justificativa hermenêutica do conceito de representação como modo de ser da obra de arte, e o empreendimento em derivar do conceito de jogo, o conceito de representação – “(...) na medida em que o representar-se é a verdadeira essência do jogo – com isso também da obra de arte. (GW1, 121/172). No movimento do jogo, que se desvela na representação, o espectador vê-se interpelado a se tornar parte do movimento – essa perspectiva corrobora as menções à ação cúlta e ao espetáculo teatral. Entendemos, por exemplo, que a encenação do espetáculo não se separa dele, ao contrário, a mesma compõe e pertence a seu ser essencial: “antes, é só na execução que encontramos a obra ela mesma – o mais claro exemplo é a música – assim como no culto encontra-se a divindade” (GW1, 121/172). Compreendemos aqui, o sentido metodológico do recurso ao conceito de jogo no que diz respeito à experiência da arte. Se, o ser do espetáculo, só pode se revelar onde está sendo representado, o ser da música desvela-se apenas no soar, na sua execução; no caráter de contingência da obra de arte, da impossibilidade de isolamento da obra das condições de acesso nas quais a mesma é representada.

As consequências ontológicas das questões até aqui desenvolvida podem ser compreendidas a partir da tese segundo a qual, “(...) o ser da arte não pode ser determinado como objeto de uma consciência estética, porque, (...) o comportamento estético é mais do que sabe de si mesmo; é (...) parte do processo ontológico da representação e pertence essencialmente ao jogo como jogo” (GW1, 122/172). Do caráter lúdico do jogo retemos essencialmente, o modo de ser do estético; para além do lúdico, o representar nos permite adentar na poesia própria da existên-

cia. Dito assim, o modo de ser da obra de arte não pode ser confundido como meros sistemas, regras ou prescrições; o ser da obra, como o do jogo, dependendo de sua representação, justifica a transformação do jogo em configuração. O acontecimento da obra de arte constitui-se num todo de significado, essa posição, em sentido epistemológico, coloca-se contra a pretensão de abstração da distinção estética como marca fundamental da consciência estética. Posto assim, todo o processo de representação que passa pela *mimesis*, na concepção do criador, e vivenciado pelo autor; a ponto de encontrar reconhecimento pelo espectador; está impedido qualquer intenção com vistas à distinção entre, por exemplo, a criação poética e o acontecimento da representação. Nas palavras de Gadamer, o que reconhecemos aí é, "(...) uma dupla *mimesis* (que também é una): o poeta representa e o ator representa" (GW1, 122/173); e, a representação mímica na execução cria as condições de presença da obra¹⁷.

158

Decorre daí, que todo o universo do que denominamos encenações ou execuções, que, alcançam configuração na representação, não se encerram na subjetividade da opinião de seus autores, atores, interpretes: ao contrário, elas estão aí corporalmente. A noção de corporeidade (*Leibhaft*) reage às perspectivas que se resumem às variedades subjetivas das con-

¹⁷ Conforme Gadamer (2015), à dupla distinção entre obra literária e sua matéria e obra literária e a execução, corresponde a uma dupla não distinção, tida como a unidade da verdade, que se reconhece no jogo da arte. Perde-se a efetiva experiência de uma obra literária quando se interroga, por exemplo, sobre a fábula que lhe serve de origem, e da mesma forma perde-se a efetiva experiência do espetáculo quando o espectador reflete sobre a concepção que está à base de uma execução, ou sobre o desempenho do ator como tal. Esse tipo de reflexão já contém a distinção estética da própria obra com relação à sua apresentação. Mas como vimos, para o conteúdo da experiência como tal é indiferente se a cena trágica ou cômica que se desenrola diante de alguém está acontecendo no palco ou na vida, quando não se dá mais que espectador. O que chamamos de configuração só é assim na medida em que se representa como um todo com sentido. Não é algo que seja em si, que além do mais se encontra numa mediação acidental, mas alcança o seu ser verdadeiro na mediação.

cepções. Dito dessa maneira, não pretende negar, a possibilidade de pontos de partida para a reflexão estética, mas apontar seus limites. A prática musical adquire, nessa parte da argumentação, forte acepção; ela designa o campo do que Gadamer denomina artes reprodutivas (*Reproduktiven Künste*). Nesse âmbito o artista reprodutivo, o músico, possui certa consciência que, o acontecimento da execução (*Musikalischen Aufführung*), passa pelo reconhecimento de que, ao se aproximar da obra, significa também reconhecer modelos e tentativas de outros artistas que já fizeram tal aproximação. Desse modo não se dá uma cega imitação; o anteriormente criado pelo ator, regente ou músico, não chega nunca, a representar um obstáculo para a livre criação, posto que, quem executa, está desafiado a fundir-se com a obra, e, o confronto com os possíveis modelos já apresentados estimula necessariamente a recriação (*Nachschaffen*), tanto do artista quanto da própria obra. Interessa-nos nesse processo, o caráter ontológico das artes reprodutivas, e de modo especial da música: "(...), ou seja, as obras com as quais (...) se ocupam autorizam essas recriações mantendo assim visivelmente abertas para o futuro a identidade e continuidade da obra de arte" (GW1, 124/176). Essa questão se coloca de forma tão profunda, que a própria noção de correta representação se declara móvel e relativa; assim, nenhuma perspectiva vinculativa da representação apresenta-se como diminuída, ao passo que se autoriza a recusa a padrões fixos.

Os alcances da argumentação gadameriana da qual partimos, o modo ser do jogo, e da obra de arte, encontram na experiência da música seu esclarecimento máximo. É o caminho que chegará à máxima hermenêutica de que "num certo sentido, a interpretação é um recriar (*Nachschaffen*)" (GW1, 124/176). Para o hermeneuta, a interpretação da obra musical, ou mesmo do drama, não se deve permitir o desenvolvimento da ideia segunda a qual, o 'texto' fixado, na ocasião possa servir para a intenção de produção de efeitos aleatórios. Essa perspectiva, considerando-se o conceito de interpretação que perpassa a o projeto filosófico gadameriano, se incluiria ainda no princípio de canonização de determinada interpretação; mesmo "(...) uma gravação dis-

cográfica dirigida pelo compositor ou as prescrições detalhadas de execução que procedem da estreia canonizada de uma peça, seriam consideradas como falta de compreensão da verdadeira tarefa da interpretação” (GW1, 124-125/176). Principalmente no que se refere à experiência com a música, toda pretensão de ‘correção’ que se procure alcançar a partir dos padrões canônicos fixos, não fazem jus ao caráter de vinculabilidade genuína da obra, – aquele “(...) que vincula cada interprete de uma forma própria e imediata através da (...) imitação de um modelo” (GW1, 125/176). Coloca-se em questão, então, a coincidência temporal que a totalidade de uma reprodução apresenta como obrigatória e livre. Daí a ideia de interpretação em música como *Nachschaffen*, a qual “(...) não segue um ato criativo precedente e sim a figura de uma obra criada, que o interprete deve representar segundo o sentido que encontrou a” (GW1, 125/176).

160

A crítica gadameriana às representações historicizantes em música põe-se como questão¹⁸. Lemos: “(...) a música tocada em instrumentos antigos nem por isso são tão fieis como imaginam. Antes, enquanto imitação da imitação, estão correndo o risco de encontrar-se ‘triplamente afastadas da verdade (diz Gadamer ao se referir a Platão)’” (GW1, 125/176). O conceito de interpretação que se desvela aqui, deve apontar para a finitude da nossa experiência histórica, ideia central, e que, em face da mesma, recusa qualquer pretensão de uma única representação correta. A noção hermenêutica de que toda representação deseja ser correta, ao contrário da fixação de padrões canonizados, indica a verdadeira experiência da obra, e, para a obra de arte musical: a impossibilidade de clara distinção entre a mediação e a própria obra. Nesse sentido, a clara distinção pode ser objeto apenas da crítica, a qual sempre encontrará seu limite na ideia de que “por essência, a mediação é total” (GW1, 125/177); e, mediação total, corresponde à suspensão de si, daquele que mediatiza, de modo que a reprodução como tal em música, bem como nos recitais épicos ou líricos, não corresponde à temática central, posto que, é através dela, da reprodução, que a obra tor-

¹⁸ Ver GADAMER, 2006.

na-se representação¹⁹. A questão se amplia, com a ideia de que a existência de obras do passado, e que permanecem no presente, não nos autoriza a tornar seu ser em objetos da consciência estética ou histórica: “enquanto mantêm suas funções, elas são contemporâneas a todo e qualquer presente” (GW1, 126/177). Pertence ao modo de ser da obra, a impossibilidade do alheamento de si da própria obra; mesmo as que se encontram nos museus e arquivos, não se alheiam de si, posto que não há como apagar da obra sua função originária.

A obra de arte musical guarda sua essência ao soar, ela traz consigo sempre uma referência à origem de si própria. Assim, a identidade do si-mesmo nunca se perde no representar, mesmo com a mudança dos tempos e circunstância, de modo que as circunstâncias de mudanças e variações não anulam a identidade da obra. Tudo é simultâneo (*Gleichzeitigkeit*) à própria obra, o que desvela, em sentido gadameriano, a tarefa de uma interpretação temporal da obra de arte, e para nós da obra de arte musical. Que resulta então, nosso empreendimento com esse ensaio? Foi nosso objetivo lançar mão do conceito de jogo apresentado por Gadamer na primeira parte de *Wahrheit und Methode* (1960) de forma a chegarmos à noção de música como recurso do filósofo no desenvolvimento do modo de ser jogo da obra de arte. Dessa forma, a reconstrução interpretativa desenvolvida aqui, ajuda-nos recolocar a pergunta, não apenas a respeito do modo de ser da obra de arte musical, mas levantar a questão a respeito das contribuições da reflexão sobre interpretação em sentido hermenêutico gadameriano no campo da música. Parece podermos compreender que a obra de arte musical é jogo, cujo modo de ser é inseparável de sua representação; recaiando o entendimento de que a mesma, só o é soando, e que na sua representação vemos desvelada a unidade e identidade de sua configuração (*Gebilde*). Partindo do modo de ser do jogo, sua

¹⁹ Para Gadamer (2015) a mesma coisa vale para o caráter de acesso e de encontro, em que se representam construções e quadros. Também aqui o acesso, como tal, não é temático, mas também não é necessário abstrair dessas relações da vida para compreender a própria obra. Antes, nelas próprias.

transformação em configuração, nossa intenção não recaiu sobre a possibilidade de discutir uma teoria da interpretação em música, de outra forma, como próprio do universo da hermenêutica gadameriana, o que ensaiamos aqui, diz respeito à experiência da música, e ao modo de ser da obra de arte musical, como modelos que integram o campo da crítica do que caracteriza a primeira parte de *Wahrheit und Methode*, com o título *A liberação da questão da verdade a partir da experiência da arte*. De forma mais específica, nosso ensaio busca explicitar no todo da hermenêutica do conceito de jogo, a posição ocupada pela música. Vimos, por exemplo, a dependência da música de sua representação (*Darstellung*)/execução (*Aufführung*), as quais compõem sua essência, que paradoxalmente se mantém, a partir de seu caráter medial e de vinculabilidade. “(...) Por mais mudanças (*Verwaltung*) e desfiguração (*Entstellung*) que a representação venha a sofrer, continua sendo a mesma” (GW1, 127/179). Nesse sentido a obra de arte musical em cuja realização manifesta seu ser, tal como a natureza do jogo, nos permite pensar que toda representação/execução guarda em si, referência à configuração; acontecimento que possui um longo alcance para, em nossa época, pensarmos as imbricações entre arte, música, compreensão e interpretação.

Referências bibliográficas

FLICKINGER, Hans-Georg. Considerações acerca da filosofia do ouvir. In: RAJOBAC, R.; BOMBASSARO, L. C. Org. *Música, Filosofia e Formação Cultural*. Caxias do Sul, RS: Educus, 2017.

GADAMER, Han.-Georg. Hermeneutik I – Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. In: *Gesammelte Werke*. Tübingen: Mohr Siebeck, 1990. v. 1.

_____. Das Spiel der Kunst (1977). In: *Ästhetik und Poetik I. Kunst als Aussage*. Tübingen: Mohr Siebeck, 1993, G. W. Bd. VIII, p. 86-93.

_____. Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest (1974). In: *Ästhetik und Poetik I. Kunst als Aussage*, Tübingen: Mohr Siebeck, 1993, G. W. Bd. VIII, p. 94-142.

_____. Kunst und Nachahmung (1967). In: *Ästhetik und Poetik I. Kunst als Aussage*, Tübingen: Mohr Siebeck, 1993, G. W. Bd. VIII, p. 25-36.

_____. O jogo da arte. In: *Hermenêutica da Obra de Arte*. Trad. Marco Casanova. São Paulo, SP: WMF Martins Fontes, 2010

_____. *Verdade e método I: Traços de uma hermenêutica filosófica*. Trad. Flávio Paulo Meurer. 15. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes/São Francisco, 2015.

_____. Arte e imitação. In: *Hermenêutica da Obra de Arte*. Trad. Marco Casanova. São Paulo: Editora WMF/Martins Fontes, 2010.

_____. Atualidade do Belo: A arte como Jogo Símbolo e Festa (1974). In: *Hermenêutica da Obra de Arte*. Trad. Marco Casanova. São Paulo: Editora WMF/Martins Fontes, 2010.

_____. *O Problema da Consciência Histórica*. Org. Pierre Fruchon. Trad. Paulo Cezar Duque Estrada. 3. Ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6. ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010.

MAGALHÃES, Viviane M. *Hermenêutica, ética e diálogo: Gadamer e a releitura da filosofia prática de Platão e Aristóteles, 2015*. (Tese de Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Filosofia, PUCRS. Porto Alegre, 2015. Disponível em: <https://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/6443>. Acesso: 29 de outubro de 2020.

MEYER, Petra. M. Minimalia zur philosophischen Bedeutung des Hörens und Hörbaren. In: MEYER, P. M. *Acoustic turn*. München: Fink-Verlag, 2008.

OESTREICH, Danton G. *Da hermenêutica musical: relações entre conteúdo e forma do belo musical a partir da leitura gadameriana do juízo estético*. (Dissertação). Programa de Pós-Graduação em Filosofia, UNISSINOS. São Leopoldo, 2016. Disponível em:

<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/5935>.
Acesso: 29 de outubro de 2020.

RAJOBAC, Raimundo, Experiência da arte e formação estética: a perspectiva gadameriana. In: HERMANN, N.; RAJOBAC, R. Org. *A questão do estético: ensaios*. Porto Alegre, RS: EDIPUCRS, 2019.

ROHDEN, Luiz. Implicações éticas da experiência da obra de arte em Hans-Georg Gadamer. In: HERMANN, N.; RAJOBAC, R. Org. *A questão do estético: ensaios*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2019.

SCHILLER, Friedrich. *Do sublime ao trágico*. Org. Pedro Süssekind; Trad. Pedro Süssekind e Vladimir Vieira. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

_____. *Sobre a educação estética do homem*. Trad. Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002.