



Revista Prâksis
ISSN: 1807-1112
ISSN: 2448-1939
revistapraksis@feevale.br
Universidade Feevale
Brasil

Leonardo Marques Kussler
A IGNORÂNCIA INTOLERANTE NÃO COMPREENDE ARTE
Revista Prâksis, vol. 1, 2019, -, pp. 289-302
Universidade Feevale
Brasil

Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525558151019>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais informações do artigo
- Site da revista em redalyc.org

UABEM
redalyc.org

Sistema de Informação Científica Redalyc
Rede de Revistas Científicas da América Latina e do Caribe, Espanha e Portugal
Sem fins lucrativos acadêmica projeto, desenvolvido no âmbito da iniciativa
acesso aberto

Recebido em: 24 de setembro de 2018
Aprovado em: 15 de dezembro de 2018
Sistema de Avaliação: Double Blind Review
RPR | a. 16 | n. 1 | p. 289-302 | jan./abr. 2019
DOI: <https://doi.org/10.25112/rpr.v1i0.1742>

A IGNORÂNCIA INTOLERANTE NÃO COMPREENDE ARTE

THE INTOLERANT IGNORANCE DOES NOT
UNDERSTAND ART

Leonardo Marques Kussler

Doutor em Filosofia pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (São Leopoldo/Brasil).
E-mail: leonardo.kussler@gmail.com.

RESUMO

A compreensão artística é restrita por elementos sociais, econômicos, históricos e existenciais de cada sujeito. Consequentemente, no momento de abertura deste para interpretação artística, há um jogo de inúmeras variáveis que permitem ou não que se consiga compreender o discurso da arte. Neste artigo, na primeira seção, propomo-nos a desdobrar conceitualmente a noção de jogo, do ponto de vista filosófico, unindo-o à hermenêutica filosófica gadameriana e a necessidade de se adentrar no que convencionamos chamar de estádio de jogo para que seja possível refletir dialogicamente sobre a arte. Na segunda seção, a proposta é refletir acerca de como se compreende arte, a partir de releituras dos campos da Estética e da Filosofia da Arte, especialmente após a virada da arte contemporânea. Juntamente com o aporte teórico de Arthur C. Danto, abordaremos alguns elementos básicos de variáveis relevantes para se considerar algo como arte ou não e a intolerância de segmentos sociais que degradam a produção cultural por ignorância e incapacidade de entrar no jogo da arte contemporânea.

Palavras-chave: Filosofia. Arte. Jogo.

ABSTRACT

Art understanding is something restricted by the social, economic, historical and existential elements of each subject. Consequently, in the moment of its opening for artistic interpretation, there is a game of several variables that allow or not to be able to understand the discourse of art. In this article, in the first section, we propose to unfold conceptually the notion of game from the philosophical point of view, joining it to the Gadamerian philosophical hermeneutics and the need to delve into what we call the game stadium so that it is possible to reflect dialogically about art. In the second section, the proposal is to ponder on how art is understood from re-reading the fields of Aesthetics and Philosophy of Art, especially after the turn of contemporary art. Along with the theoretical contribution of Arthur C. Danto, we will address some basic elements of relevant variables to consider something as art or not and the intolerance of social groups that degrade cultural production through ignorance and inability to enter the contemporary art game.

Keywords: Philosophy. Art. Game.

1 INTRODUÇÃO

Na primeira seção, explicitaremos o que compreendemos como jogo, especialmente do ponto de vista filosófico. Para isso, trataremos de explorar a linha histórica do conceito, explorando seu radical etimológico no Ocidente e derivando sua significação na antropologia, nos estudos sociológicos e desdobrando a utilização do conceito para mostrar sua relação com o ser humano em diversas situações e em diferentes organizações sociais. Juntamente a isso, abordaremos os conceitos de *hermenêutica filosófica* e de *jogo*, a partir de Gadamer, como forma de compreender as coisas e, de modo especial, as obras de arte. Por fim, mostraremos como há uma necessidade de o sujeito adentrar no *estádio de jogo* para que, dentro de seu espaço e tempo próprios, seja capaz de jogar com a obra de arte, dialogar e refletir dialeticamente sobre esta, sem considerá-la como um objeto, mas como um fim e uma forma de expressão do próprio *ser*.

Por conseguinte, na segunda seção exploraremos como compreendemos, dos pontos de vista da Estética e da Filosofia da Arte, o que se considera arte, especialmente a partir da concepção contemporânea de arte. O teórico mais explorado nessa seção é Arthur C. Danto, que desenvolve uma tese no sentido de expor alguns elementos básicos para que se considere algo um objeto de arte ou uma forma de discurso artístico. Como sua proposta muito se assemelha com o tema desenvolvido na primeira seção, especialmente no que tange à capacidade de o sujeito *entrar no jogo*, traçaremos alguns paralelos e mostraremos como uma coisa está diretamente implicada à outra. Por fim, explicitaremos o caso específico do *Queermuseu*, em 2017, que explicitou um segmento sociopolítico que, atualmente, cerceia formas de expressão artística por claramente não ser capaz de compreendê-las.

2 A HERMENÊUTICA E O JOGO NA COMPREENSÃO [ARTÍSTICA]

Além de *seres compreendentes*, somos, enquanto seres humanos, *seres jogantes*. Podemos interpretar o jogo do ponto de vista antropológico, tal como queria Huizinga (1996) e Caillois (1990), que propuseram uma análise acerca do componente formador e definidor do ser humano como ser capaz de *entrar no estado de jogo*, especialmente para fins de representação profana ou sagrada. Assim, além de seres racionais, por vezes, definimo-nos, também, como seres capazes de *jogar*, diferentemente de outros animais

que mostram-se capazes de *brincar*.¹ A definição básica é que o jogo possui regras pré-estabelecidas as quais os jogadores nele incluídos as assumem e respeitam ao jogar. Portanto, quando falamos em *jogo*, referimo-lo à *representação teatral* (profana ou sagrada), à *representação plástica*, ao *jogo competitivo-cooperativo/esportivo* e aos *jogos de azar*. Todas essas são formas de adentrar no *estádio de jogo*, isto é, o *estágio* e o *estado* de jogo, que representam o *tempo* e o *espaço/lugar* do jogo.

A entrada no jogo — do latim, *inlusio*, isto é, atirar-se ao aspecto lúdico — é sempre uma postura de ser capaz de reconhecer as regras, o espaço e o momento do jogo. Assim, por exemplo, quando se trata de uma representação cênica de personagens de teatro, seja na posição de ator — na qual é necessário que se *viva um personagem* — ou espectador — que deseja fruir (d)aquela obra de arte —, é necessário que se adentre na seara lúdica, que se entregue ao ambiente, ao tempo e às regras necessárias à compreensão desta. Quando se fala abertamente de *jogos de linguagem*, faz-se menção ao jogo enquanto forma de organização de objetos ou estado de coisas — como no caso de quando usamos *jogo de varetas*, *jogo de cores*, *jogo de luzes* — ou denota-se um verdadeiro jogo de palavras no sentido estrito de um jogo de palavras, com determinadas regras, que leve à determinada conclusão e/ou à compreensão de algo de forma exclusiva.

Na *hermenêutica filosófica* de Gadamer, um dos pontos mais importantes é a noção de jogo. Obviamente, a questão da *linguagem* é central para a compreensão de sua proposta hermenêutica, assim como os conceitos de *historicidade* e *obra de arte [clássica]*, que transcende a condição histórica, a tradição etc. O jogo, na visão gadameriana, não ocorre necessariamente por forças individuais e/ou coletivas, visto que o grupo que participa deste só existe no *momento de jogo*, enquanto grupo de jogadores que reconhecem seu espaço e tempo e aceitam suas referidas designações e os papéis a serem interpretados no jogo (ROHDEN, 2002). A linguagem torna-se peça fundamental no próprio jogar, visto que por meio do próprio jogo aprendemos regras que são transmitidas por algum tipo de linguagem — lembrando que, aqui, linguagem não se reduz à fala —, de modo que se relacionam o conhecimento teórico com a validade das regras a serem seguidas e a ação intersubjetiva dos jogadores.

Assim como a boa filosofia reflexiva se abre para o outro, com vistas ao diálogo e ao encaminhamento do *outro* em direção a um bem comum, o bom jogo é jogado por mais de um sujeito, que reconhece a

¹ Etimologicamente, jogo tem o mesmo radical que *cultura/formação*. Do grego, παιδιά [paidiá] significa a *brincadeira infantil*, o *passatempo*, a *diversão*, a *jocosidade*; respectivamente, παιδεία [paideía] denota não apenas o *cuidado com a criança*, mas especialmente o sentido *pedagógico*, isto é, de *ensino* e de *formação* do ser humano em geral, significando especificamente o *treinamento* e a *aprendizagem*. Assim, podemos dizer que até mesmo etimologicamente, o jogo está intimamente relacionado à educação (Cf. LIDELL; SCOTT, 1889).

subjetividade alheia. Um dos erros da Filosofia ocidental foi reduzir o *jogo de linguagem* estritamente ao âmbito *designativo*, cuja utilidade é apenas *designar e definir objetos*. Isso se nota especialmente na concepção de jogo de linguagem composta e defendida por Wittgenstein, que coloca o sujeito como mero observador, examinador das regras e famílias da linguagem, excluindo-se e eximindo-se da experiência do ato de jogar[-se]. Isso difere amplamente do ponto de vista da hermenêutica filosófica proposta por Gadamer, que transcende a mera definição metodológica e interpretativa, priorizando o *valor ontológico* do jogo, em que *o jogador joga e é jogado pelo jogo*, pois implica-se no processo, coloca-se em seu ser e sua subjetividade, modificando-se enquanto ser humano mesmo (ROHDEN, 2002).

Do ponto de vista antropológico e cultural, o jogo é um tipo de modelo estrutural filosófico que promove o conhecimento e o pensamento, pois funciona como uma espécie de *medium* da relação *sujeito-objeto*, uma vez que se aprendem coisas por meio de jogos e, adicionalmente, os seres humanos *expressam-se* por meio de jogos — sejam quais forem suas formas de organização, apresentação e representação. Há aspectos claramente racionais, lógicos, evidentemente apresentados por meio das regras criadas para a execução do jogo, que, por vezes, pode ser compreendido como um aspecto não tão racional — pensemos nos obstáculos postos em um jogo, como o *impedimento* do futebol, que serve para dificultar, e não para dar fluidez ao jogo. Outro aspecto das regras do jogo é o fato de que as ações tomadas no *estádio de jogo* fazem sentido apenas em seu ambiente e tempo restritos, uma vez que não faria sentido alguém sair na rua dando *carrinhos* como se estivesse simulando o roubo de bola em uma partida de futebol.

Do ponto de vista histórico humano, o jogo representa uma possibilidade de realização cultural e, em alguns grupos sociais, inclusive a certeza de adquirir prosperidade àquele grupo social — lembremos dos rituais de grupos indígenas ao longo da história apenas da América Latina. Já do ponto de vista ético e filosófico, em um sentido mais estritamente moral, o jogo também ganha espaço e justifica-se, uma vez que a atinência às suas regras é imprescindível para seu funcionamento e, por analogia, representa a necessidade de respeito às regras do jogo político-social no mundo, sem as quais a humanidade cairia na barbárie, no caos, na obsolescência dos valores e do que é mais salutar para o bom convívio entre seres humanos.

Com relação à compreensão e à utilização do conceito de jogo por Gadamer, vale ressaltar sua intencionalidade para com sua proposta hermenêutica. Aliás, é válido explorar um pouco o conceito de hermenêutica e perceber de que modo Gadamer se apropria do conceito e como o compreende, além, é claro, de sua proposta de modificação e nova recondução deste. O termo hermenêutica é milenar, sendo remontado ao menos ao período clássico da Filosofia ocidental, porém, teve seu sentido restrito

ao significado e à utilização metodológica, especialmente atrelada à *exegese bíblica* e, posteriormente, à *exegese jurídica*. Entretanto, do ponto de vista gadameriano, não é o sentido metodológico que o interessa, mas o sentido de uma *teoria da experiência real*, do próprio pensar e compreender do ser humano em meio ao seu mundo.

A experiência real à que Gadamer se refere é aquela que é realizada *fenomenologicamente*, isto é, no momento em que o sujeito — e cada um de nós — consegue distanciar-se suficientemente do objeto e julgá-lo, apreciá-lo da forma mais pura possível, com o mínimo de pré-conceitos acerca deste. O que nos interessa da tese de Gadamer (1990, p. 52), nesse momento, é o *espaço/âmbito/ambiente do jogo* [*Spielraum*], que é o modo de compreensão de quem interpreta e busca melhor compreender a realidade e a si mesmo, no embate e no diálogo de si para com o outro — seja o outro o objeto (perspectiva epistemológica) ou outro sujeito (perspectiva ética). Isso porque a própria imaginação do ser humano é livre para pensar e compreender o movimento próprio do jogo na mudança de seu paradigma de *visão de mundo* [*weltanschauung*], possibilitado na recondução dialético-dialógica do sujeito para com a realidade e do vaivém cognitivo, ético e ontológico promovido por este.

Onde entra a arte nesta perspectiva? Bem, o mais maravilhoso e misterioso da arte, nesse sentido, talvez seja sua capacidade de promover esse momento de *fagulha filosófica*, isto é, proporcionar momentos de *suspensão de juízos* [εποχή = epoché], o momento chamado de *fenomenológico*, em que o sujeito deixa que o *fenômeno se mostre tal como é*. Esse momento de *liberdade no jogo* [*Freiheit im Spiele*], proporcionado pela experiência do belo, do sujeito em franco diálogo com a obra de arte, é o que mais importa no que tange à compreensão daquilo que se expressa por meio do belo (GADAMER, 1990, p. 57). Talvez, assim como queria Grondin (2012), o que ocorre na experiência com a obra de arte tenha, na verdade, certa *valência ontológica* [*Seinsvalenz*], que faz muito mais sentido com relação à experiência do belo, que, quando levada a bom termo, traz um *crescimento de ser* [*Seinszuwachs*] (GADAMER, 1990, p. 158).

Se, desde Aristóteles (1924), *o ser se diz de muitas maneiras* [τὸ ὄν λέγεται πολλαχῶς = to on lêgetai pollachōs] (*Met.*, VII, 1028a), um dos modos desse dizer-se encontra-se em meio à expressão artística. De acordo com Schmidt (2013), a linguagem pode ser compreendida como uma *Bild*, uma imagem, de modo que a arte, com sua forma de linguagem majoritariamente imagética, tem muito de *verdade*, de *ser*, uma *raiz ontológica* muito forte. Assim, como afirma Gadamer (1990, p. 88), percebe-se por que *uma educação pela arte torna-se uma educação para a arte*, assim como a arte prepara o sujeito para compreender melhor acerca da liberdade ético-política, faz com que este forme-se enquanto capaz de entrar em um *estado estético* [*ästhetischen Staates*], em uma sociedade que se interessa por arte e, com isso, torna-se mais sensível e aberta às diferenças.

Ao falar de jogo com relação à experiência na e com a obra de arte — ou, dito de outro modo, *com o belo* — o foco não está no comportamento ou no estado de ânimo de quem cria ou usufrui da arte ou atua na expressão desta, mas *o próprio modo de ser da obra de arte* [*die Seins weise des Kunstwerkes selbst*] (GADAMER, 1990, p. 97). Isso significa dizer que a própria fonte ou origem da obra de arte é própria do *movimento*, da *condição dialética*, que exige compreensão, reinterpretação constante, uma vez que a provocação da obra de arte é a centelha para que se aprimore conceitualmente determinado assunto. Nesse sentido, quem joga com a obra de arte, seja ela de qual forma for, sabe que está em um *ambiente lúdico deliberadamente* e que seus fins são sérios. Assim como a obra de arte só se completa com a interação de um determinado público, que representa o *outro* na formação e significação da identidade da arte, o jogo também só se completa quando jogadores entram em jogo. O jogo, por sua vez, só existe pelo acompanhamento sério, com vistas às regras, uma vez que quem não consegue adentrar no mundo do jogo e agir conforme sua própria demanda, trata a obra de arte e qualquer forma de expressão do próprio jogo como um *meio* e não como um *fim*; em outras palavras, quem não consegue entrar no ambiente de jogo da arte não joga e não se abre ao compreender.

Assim como quem joga um jogo não pode apenas tratá-lo como um objeto, quem adentra no *mundo da arte* deve experienciá-la, abrir-se ao que é apresentado a si mesmo. Gadamer (1990) afirma que o jogo tem uma natureza própria que independe da consciência de eventuais jogadores, uma vez que a estrutura de jogo atualiza-se a cada nova apresentação. É por isso que Gadamer (1990, p. 112) afirma que *todo jogar é um ser-jogado* [*Alles Spielen ist ein Gespieltwerden*], de modo que o jogador deve necessariamente deixar-se controlar pelo jogo, que se assenhora do jogador, por assim dizer. Assim, *o jogador experimenta o jogo com uma realidade que o supera* [*Der Spielende erfährt das Spiel als eine ihn übertreffende Wirklichkeit*], especialmente quando essa realidade é uma representação para um (grupo de) espectador(es), como no caso do Teatro, por exemplo (GADAMER, 1990, p. 115).

O jogo é, de certa forma, uma grande apresentação ou representação que se divide em pelo menos um conjunto de atores/jogadores e espectadores. Não significa que quem assiste seja totalmente passivo com relação à representação. Pensemos, por exemplo, no caso de uma partida de futebol ou em uma peça teatral: o papel do público é essencial para que o jogo se desdobre e a experiência lúdico-artística aconteça. Quem frui a obra de arte, adentrando em seu jogo de compreensão, interpretação e significação é impactado por aquilo que lhe é transmitido e, no caso das formas de arte representativas, faz com que o andamento e a representação de personagens e a narratividade de uma história instaure seu sentido. O jogador é quem, por consequência, autoimplica-se ao processo artístico, pois sai do jogo renovado, reinstituído, com outro conceito sobre si mesmo e/ou sobre o mundo.

Na próxima seção abordaremos como compreendemos, dos pontos de vista da Estética e da Filosofia da Arte, o que se considera arte, especialmente a partir da concepção contemporânea de arte. Assim, abordaremos especialmente a proposta de Arthur C. Danto, que desenvolve a noção de *transfiguração do lugar comum*, que nos faz comparar com a definição de jogo da arte e da capacidade de o sujeito entrar em contato com a arte e ser capaz de compreendê-la. Por fim, abordaremos alguns tensionamentos com relação a um fato específico ocorrido no Brasil, no ano passado, que parece demonstrar a incapacidade de alguns indivíduos em entrar no jogo da arte e compreender seu próprio discurso, negando-o e silenciando-o de forma autoritária e arbitrária.

3 A INCAPACIDADE PARA A COMPREENSÃO E O DIÁLOGO COM O JOGO DA ARTE

O que caracteriza algo como objeto de arte? O que define uma ação ou uma obra como detentora do *status artístico*, por assim dizer? Qual a capacidade de cada sujeito em compreender a arte ao longo da história e, especialmente, na contemporaneidade? Essas e outras perguntas serão debatidas e refletidas nesta seção, na qual buscaremos explorar como é possível estabelecer alguns critérios para melhor acolher *artes* e *artistas*, com base em aspectos basilares da própria Filosofia, a saber, a *tolerância*, a *ética* e a *alteridade*.

O que é arte? Desde o momento da interlocução filosófica grega — e, muito antes disso, no cenário Oriental —, a *arte* é reconhecida como *capacidade de produzir algo com determinada habilidade*, ter domínio de determinada *arte/técnica*, ambas expressas pelo termo τέχνη [téchnē]. Trata-se, pois, de uma habilidade ou um conjunto de técnicas suficientes para realizar determinada finalidade prática ou produzir determinado objeto. A arte sempre esteve às voltas com o caráter *poético*, isto é, com a ποίησις [poiēsis], a *capacidade de produzir algo*, fazer algo não existente tomar forma ou ser apresentado na realidade. Adicionalmente, se pensarmos no modo como se produziam as obras de arte gregas, especialmente expressas pelas esculturas, as tragédias e comédias, a arquitetura e a literatura épica, entre outras formas de expressão, havia sempre uma relação com a *formação de caráter* dos seres humanos. Portanto, o *belo* era produzido por meio da arte com o objetivo de *tornar os seres humanos melhores*, por assim dizer, de modo que o fim da arte era tornar os seres humanos mais críticos, cientes de suas falhas, para que, a partir da experiência estética, pudessem explorar seus aspectos negativos e moldarem-se de forma mais adequada em suas vidas.

Se buscarmos em fontes de teóricos da Arte, encontraremos definições mais ou menos semelhantes acerca do que se compreende por 1) *arte moderna* e 2) *arte contemporânea*. 1) Arte moderna é um termo que denota basicamente a arte produzida dentro de um determinado período, que tem como

características principais: a) desvalorização da arte tradicional e dos modos de produção tradicionais de arte; b) desprendimento da arte do passado, formando uma identidade de sua própria época; c) artistas partem do consenso de senso comum sobre a realidade e as aparências; d) afirmação da autonomia e independência da arte e do objeto de arte; e) desvinculação da arte dos meios acadêmicos e de financiamento exclusivamente público da arte; f) e individualismo artístico juntamente à formação de grupos artísticos para apoio a críticas (CHILVERS; GLAVES-SMITH, 2009, p. 1282). Segundo Cottington (2005), vale ressaltar que nem todas as obras de arte produzidas no último século são consideradas modernas, pois a consideração da arte como moderna tem muita relação com as dinâmicas sociais, econômicas e políticas que se relacionam com o que compreendemos como *modernidade*.

Com relação à arte contemporânea, podemos dizer que ela tem um período que se inicia, de forma mais definida, a partir de 1940, apesar de podermos traçar um *ponto fora da curva* nos prenúncios da arte conceitual vanguardista, especialmente representada na figura de Marcel Duchamp, com sua *Fontain*, que apontava para o valor mais conceitual da arte em detrimento de sua representação objetual (CHILVERS; GLAVES-SMITH, 2009, p. 434). De certo modo, como afirma Jones (2006), falar de arte contemporânea como algo inscrito em um determinado período histórico é extremamente complexo e, por vezes, até compreendido como um paradoxo, uma vez que o contemporâneo é o *agora*, o que *ainda está ocorrendo*. Entretanto, pode-se traçar uma forma de se fazer arte que toma fôlego especialmente a partir da década de 40, por inúmeros fatores sociais, políticos e econômicos que coloca os artistas em uma posição de *economia e práticas culturais* globalizadas. Nesse sentido, como aponta Hopkins (2000), a arte contemporânea seria também responsável por abandonar a ideia de um grupo de artistas guiado por um determinado conceito e um *modus operandi* em favor de um tipo de arte que examina diferentes tipos de representações que são culturalmente produzidas.

De um modo um pouco diferente, Stallabrass (2004) define a arte contemporânea como uma *zona de liberdade*, separada dos aspectos mundano e funcional da vida cotidiana e de suas regras e convenções. A ideia é que o objetivo está muito mais na *ideia*, isto é, no *conceito*, e no que isso representa aos sujeitos do que propriamente os objetos produzidos pelos artistas. Obviamente, diferentemente de tudo que se conhecia até os movimentos de arte moderna, que inovam muito mais no sentido de reinventar e propor novos usos de materiais convencionais e uso de outros não convencionais, a produção cultural artística contemporânea tem o foco especialmente voltado à crítica social, política e filosófica. Um outro aspecto presente em diversas produções artísticas contemporâneas, segundo Buskirk (2003), é a ausência de evidência de uma *marca registrada* ou *assinatura* dos artistas, o que pode ser um empecilho na hora de conferir a autenticidade de um determinado artefato artístico. Além disso, de acordo com Belting (1987),

no período da arte contemporânea não parece haver uma linearidade de produções artísticas, tampouco uma afiliação de artistas a determinada corrente, sendo difícil continuar falando de *história da arte* ao modo clássico, mas apenas como uma referência temporal de um artista em relação ao outro.

De acordo com Danto (1981), há um fator que determina objetos ou ações como partícipes e caracterizadas como *manifestações culturais* ou *artísticas* que muito se assemelha ao que defendemos e elaboramos acerca do conceito de jogo e da possibilidade de adentrar em um ambiente lúdico para fruir e compreender, dentre outras coisas, a *arte*. Como identificar que um objeto industrializado — como no exemplo do mictório de Duchamp, uma atitude claramente dadaísta e carregada de um movimento *antiarte*, em um de seus *ready-made* — pode ser considerado arte por conta de sua intencionalidade e sua apropriação para determinado momento e espaço lúdico, crítico e artístico?

O que faz com que um pãozinho de forma arredondado seja identificado como uma hóstia consagrada e consubstanciada por um sacerdote? Pensemos, especificamente, no polêmico caso da exposição do *Queermuseu*, ocorrido no Santander Cultural, em Porto Alegre, em setembro de 2017. A exposição, que abordava temas relativos a *gênero* e *diversidade sexual*, foi cancelada após algumas manifestações capitaneadas por um grupo que supostamente defende interesses escusos de um tipo de *liberalismo econômico* que, claramente, não se coaduna a movimentos de *liberalismo social*. Ao que tudo indica, o movimento em questão, em um ímpeto de intolerância, ignorância estética e interesses claramente políticos, promoveu um boicote mal-intencionado que levou à censura e ao cancelamento por parte da instituição financeira e cultural que abrigava a exposição. Alguém de fato compreendeu alguma das obras e que tipo de críticas estas suscitavam? Pensemos e respondamos a nós mesmos com base no que aqui defendemos sobre o *estado de jogo da arte*, a função da arte e o que caracteriza algo como arte ou não.

No caso das *Brillo boxes*, expostas por Andy Warhol, em 1964, o que fazia com que elas fossem consideradas arte se não passavam de uma mera reprodução de caixas de sabão vendidas nos mercados da época? Em primeiro lugar, o aspecto da *temporalidade* e do *momento histórico* em que o objeto foi criado e proposto com a *intencionalidade* de causar confusão no espectador. O que Danto (1981) chama de *mundo da arte* é algo que é definido, dentre outros aspectos, por este da peculiaridade que classifica algumas manifestações culturais como arte ou não. No momento em que Warhol recria as caixas de sabão e as retira de seu contexto comum, de sua utilização prosaica, tem a *intencionalidade* de trazer à baila alguma discussão, inclusive acerca da possibilidade de aventar tal objeto como passível de ser compreendido como obra de arte. É indiscutível que a arte já superou o paradigma da representação da realidade, especialmente com relação à representação da natureza. Nesse sentido, desde a arte moderna, o aspecto mais relevante é o *como é feito* em detrimento de *o que é feito*. Por fim, na contemporaneidade

artística, o mais interessante é a aproximação do conceito expresso pela arte e a familiaridade dos objetos artísticos aos *não artistas*.

Para Danto (1981), para praticamente toda obra de arte é possível imaginar outro a) objeto que é perceptualmente indiscernível deste, distinguindo-se, porém, da obra de arte; e b) também é possível imaginar outra obra de arte que é perceptualmente indistinguível desta, mas que difere-se por seu valor artístico. Assim, mostra-se que apenas a forma, por si só, não torna algo uma obra de arte, tampouco confere valor artístico a algo, visto que a *intencionalidade artística*, se assim podemos chamar, é tão importante quanto o formalismo de um trabalho artístico.

Em um momento histórico diferente daquele em que Picasso propôs sua produção cubista, ou quando Monet ficou conhecido pela pintura impressionista, ou, ainda, quando Dali fundamenta sua criação surrealista, muito provavelmente não haveria grande aceitação de suas criações como arte. Isso se deve ao fato de que dificilmente uma mentalidade de teóricos da arte do século XVIII, por exemplo, teria muita dificuldade em identificar e compreender suas respectivas produções como manifestações artísticas de seu *espírito do tempo* [*Zeitgeist*]. O aspecto da historicidade e do lugar de tradição que ocupamos diz muito sobre o modo como conseguimos ou não identificar, interpretar e compreender um objeto ou uma ação como *arte* (SHELLEY, 2017).

Metaforicamente, uma ação ou um objeto é *transfigurado* enquanto *arte* quando mantém sua identidade no processo e é reconhecido como tal no *mundo da arte*, que podemos compreender, aqui, como *mundo do jogo*. Nas palavras de Danto (1981, p. 208), a proposta de caixas de sabão manufaturadas, por Warhol, em madeira e serigrafia, “faz o que obras de arte sempre fizeram: externalizar um modo de ver o mundo, expressar o interior de um período cultural [...]”. Assim, enquanto quem cria e produz arte é um ser consciente daquilo que faz, tem determinadas intencionalidades e, normalmente, especialmente a partir da proposta da arte contemporânea, não se atém ao formalismo ou à mimetização da realidade observável, é necessário que quem *recepiona*, *assiste* e, por sua vez, *participa* da arte, enquanto *espectador*, tenha um bom conhecimento do *discurso da arte*. Isso não significa que quem não se torna especialista, estudioso ou crítico de arte não tenha condições de interpretá-la, mas, certamente, tem maiores dificuldades de abstrair-se de jargões da história da arte para compreender a obra em questão de forma mais fenomenológica.

Portanto, quando há a negação arbitrária de determinado tipo de expressão artística e/ou manifestação cultural, sem nenhuma capacidade crítica e argumentativa para tal rechaço — como no incidente aqui mencionado, em Porto Alegre, em 2017 —, demonstra-se apenas um caso flagrante de incapacidade de adentrar no jogo da arte, de fazer o exercício de especulação, crítica reflexiva e hermenêutica. Quem

é incapaz de abrir-se ao jogo da arte e experienciar o belo é, como mostramos, incapaz de compreender seu próprio lugar no mundo, seu posicionamento existencial diante de seu momento histórico. Infelizmente, para alguns, falta discernimento e boas intenções no que se refere à compreensão de mundo e às consequências dessas atitudes intolerantes e desagregadoras. Cabe a nós, filósofos, artistas, interessados em geral, resistir e promover as mais diversas formas de arte, propiciando que mais e mais pessoas tenham condições de *receptionar* a arte e fruí-la para não exaltar discursos pseudojudicativos, incapazes de familiarizarem-se com os conceitos da arte.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na primeira seção, tratamos principalmente dos conceitos de *hermenêutica*, *jogo*, *estado de jogo* e *arte*. Defendemos, pois, a abordagem do jogo não apenas como uma forma de esporte, jogo de azar ou brincadeira frívola que caracteriza o comportamento infantil. Mais que isso, mostramos que o jogo tem um fator preponderante na essência humana, e, antes disso, atua como fator da compreensão das coisas, visto que proporciona um *momento de compreensão*. Para tanto, abordamos o jogo do ponto de vista hermenêutico de Gadamer, que defende que o jogo é uma forma constituir um *momento* existencial no qual cada sujeito interpretante do mundo e filosófico por natureza tem condições de abstrair-se de realidade e compreender melhor a si mesmo e aos objetos expressos na realidade. Por fim, exploramos a relação de jogo e hermenêutica com relação à capacidade de interpretação da *obra de arte* — ou, se quisermos, do *belo* —, que nos propõe provocações acerca da expressão do real, uma vez que a própria experiência [com a/] da obra de arte é lúdica e nos possibilita ascender intelectualmente e perceber a realidade com outros olhos.

Para maiores esclarecimentos sobre o que seja arte, na segunda seção, elaboramos uma pequena teoria com vistas a uma compreensão mais ampla de arte e que esteja relacionada ao momento e ao espaço do jogo. Partimos da definição clássica ocidental de arte enquanto técnica de criação de ações práticas ou objetos até chegarmos a definições mais elaboradas e recentes de arte moderna e contemporânea. Argumentamos no sentido de explicitar a passagem da noção de arte enquanto mera *representação* da realidade para diferentes formas de *apresentação* das coisas, de cada subjetividade e de crítica à própria realidade. A perda da *assinatura do artista*, assim como da necessidade de se representar fielmente a natureza ou de seguir regras de determinadas *escolas artísticas* deixam de ser critérios relevantes ao fazer artístico. Ganha espaço, assim, a manifestação cultural e a *transfiguração do lugar comum* dos inúmeros discursos subjetivos da arte, que dificultam o entendimento, a interpretação e a compreensão mais tradicional de arte. Aí entra o último aspecto abordado neste artigo, a saber, o quanto

cada sujeito não familiarizado com conceitos de arte e com a tradição especialmente contemporânea da arte pode julgá-la e censurá-la sem ao menos entendê-la, por razões óbvias.

Para finalizar, ressaltamos que o papel e/ou a função da arte sempre foi o de *apresentar* algo. Antes de *representar*, qualquer obra de arte tem por objetivo *dizer algo*, mostrar-se a alguém, seja ela pintura, literatura, teatro, música, dança, escultura, fotografia, cinema etc. Desde as tragédias gregas — e, obviamente, antes disso também, especialmente no contexto do Oriente —, o objetivo da expressão teatral e literária era apresentar questões do íntimo do ser humano, problemáticas existenciais, com o intuito de que houvesse, também, a *catarse*, a *purificação da alma* de quem as assistisse. Portanto, exaltamos a nobre missão de quem se envolve na criação artística, nas mais variadas formas e nos diferentes modos de expressão cultural, com expectativas de um cenário mais promissor, tolerante e crítico com relação à arte. Enquanto a arte for capaz de resistir e se impor diante da sombra sociopolítica intolerante contemporânea que paira no mundo e, conseqüentemente, também no Brasil, podemos projetar um horizonte minimamente crítico, justo e tolerante.

REFERÊNCIAS

ARISTOTLE. **Metaphysics**. Ed. by W.D. Ross. Oxford: Clarendon Press, 1924.

BELTING, Hans. **The End of the History of Art**. Chicago: The University of Chicago, 1987.

BUSKIRK, Martha. **The Contingent Object of Contemporary Art**. Cambridge: The MIT Press, 2003.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Trad. de José Garcez Palha. Lisboa, Portugal: Cotovia, 1990.

COTTINGTON, David. **Modern Art: A Very Short Introduction**. Oxford: Oxford University, 2005.

CHILVERS, Ian; GLAVES-SMITH, John. **A Dictionary of Modern and Contemporary Art**. Oxford: Oxford University Press, 2009.

DANTO, Arthur C. **The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art**. Cambridge; London: Harvard University Press, 1981.

GADAMER, Hans-Georg. **Gesammelte Werke** — Band 1 — Hermeneutik I. Tübingen: J. B. C. Mohr (Paul Siebeck), 1990.

GRONDIN, Jean. La dimension métaphysique de l'herméneutique. In: PORTOCARRERO, M. L.; UMBELINO, L. A.; WIERCINSKI, A (Dir.). **Hermeneutic Rationality** – La rationalité herméneutique. Berlin: Verlag, 2012 (International Studies in Hermeneutics and Phenomenology, Volume 3). p. 17-30.

HOPKINS, David. **After Modern Art – 1945-2000**. Oxford: Oxford University Press, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Trad. João Paulo Monteiro. SP: Perspectiva, 1996.

JONES, Amelia (Ed.). **A Companion to Contemporary Art since 1945**. Malden: Blackwell, 2006.

LIDDELL, Henry George; SCOTT, John. **An Intermediate Greek-English Lexicon (Greek Edition)**. Oxford: Oxford University Press, 1889.

ROHDEN, Luiz. **Hermenêutica Filosófica**: entre a linguagem da experiência e a experiência da linguagem. São Leopoldo: Unisinos, 2002.

SHELLEY, James. The Concept of the Aesthetic. In: ZALTA, Edward N (Ed.). **The Stanford Encyclopedia of Philosophy** (Winter 2017 Edition). Disponível em: <<https://plato.stanford.edu/archives/win2017/entries/aesthetic-concept/>>. Acesso em: 15 set. 2018.

STALLABRASS, Julian. **Contemporary Art**: A Very Short Introduction. Oxford: Oxford University Press, 2004.