

## O diálogo como modo de ser da experiência estética e da educação em Hans-Georg Gadamer

### Dialogue as a way of being of aesthetic experience and training in Hans-Georg Gadamer

Clenio Lago  
cleniolago@yahoo.com.br

---

**Resumo:** Num contexto de crise paradigmática, em que não somente a ideia de verdade e os ideais educacionais entram em crise, a própria razão, concebida no racionalismo clássico como autossuficiente, é convidada a colocar-se na escuta do outro, situação em que a experiência estética, antes relegada a segundo plano, emerge como essa possibilidade de escuta. Assim, em um mundo marcado por inúmeros desafios, dentre eles o desafio da diversidade, da instrumentalização do mundo da vida pela racionalidade técnico/instrumental, a experiência assume tanto a conotação de experimento, gerando a ideia de total controle nos processos educativos, quanto à conotação de vivência, gerando a ideia de pura efemeridade, vale explorar a compreensão de experiência estética em Gadamer e o modo de ser desta. Esse filósofo (com profunda percepção dos limites da experiência científica, quanto aos limites da vivência bem como do significado da experiência estética neste contexto), aborda a experiência estética desde a dimensão ontológica da obra de arte. Evidencia que a experiência da arte, ao lado da experiência filosófica, constitui-se em uma alternativa capaz de fazer frente aos desmandos da razão instrumental, ao empobrecimento da experiência. Portanto, concebe a experiência estética, no âmbito da crítica à distinção estética, como diálogo, cuja estrutura pressupõe o jogo do perguntar e do responder no que cada um é convocado. Este artigo apresenta o diálogo como modo de ser da experiência estética e da educação como autoformação.

**Palavras-chave:** Gadamer, experiência estética, diálogo e formação.

**Abstract:** In a context of paradigmatic crisis, where not only the idea of truth and the educational ideals are going through a crisis, reason itself, conceived in classical rationalism as self-sufficient, is invited to listen to the other, and in this situation aesthetic experience, previously relegated to the background, emerges as this possibility of listening. Thus, in a world characterized by numerous challenges, among them the challenge of diversity, of instrumentalization of the life world by technical/instrumental rationality, experience takes on both the connotation of experiment generating the idea of total control in the educational processes and the connotation of experience generating the idea of pure ephemerality, it is worth exploring the understanding of aesthetic experience in Gadamer and its way of being. This philosopher, with a deep sense of the limits of scientific experience, regarding the limits of experience and the meaning of aesthetic experience in this context, addresses aesthetic experience starting from the ontological dimension of the artwork. He demonstrates that the experience of art, alongside philosophical experience, constitutes an alternative capable of tackling the excesses of instrumental reason, the impoverishment of experience. So he conceives aesthetic experience, within the critique of aesthetic distinction, as a dialogue, whose structure implies the asking and answering game in which each one is called upon. This article presents dialogue as a way of being of aesthetic experience and of education as self-formation.

**Key words:** Gadamer, aesthetic experience, dialogue and education.

---

## Introdução

Com a crise do mundo medieval, conseqüentemente, do ideal de homem divino, “[o] grande desafio é encontrar no próprio homem o fundamento para a nova ordem epistemológica, política e cultural” (Nodari, 1999, p. 23). Assim, a modernidade, que nasce em meio ao vazio deixado pelo medievo, tomando por referência os exemplos bem-sucedidos da física newtoniana, estrutura o método científico em que o conhecimento verdadeiro é o conhecimento testado, provado com base em experimentos controlados. Esse modelo passa a servir de base não só às ciências naturais, mas também às ciências humanas e dará suporte à estética no âmbito da distinção estética. Nesse novo contexto, em que o sujeito do conhecimento deve aparecer no processo com sua universalidade, deixando de lado suas particularidades, a contingência, ou no mínimo subordinando-as à razão, forja-se a razão como instrumento capaz de gerar certeza. Assim, a razão que nasce reflexiva, com o passar do tempo, transforma-se em instrumento de conhecimento e de controle, provocando a perda da autonomia dos indivíduos, na medida em que concebe a experiência na perspectiva do experimento.

Mas os efeitos históricos da razão pretensamente pura e neutra, aos poucos, mostram-se não tão razoáveis, ao ser evidenciado que o conhecimento não é neutro, inclusive que os limites do monismo metodológico são incapazes de dar conta do conhecimento, abrindo espaço à experiência estética como elemento formativo. Assim, entra em crise a razão moderna, revelando-se com

ela os limites do sujeito moderno, os limites de suas certezas, conseqüentemente, os limites do ideal de homem racional, sob o qual se estruturaram o mundo e a educação ocidental modernos. Buscando responder a esses desafios evidenciados, a exemplo da ruptura da metafísica, alguns caminhos promissores foram trilhados,<sup>1</sup> dentre os quais destacamos o pensamento filosófico de Hans-Georg Gadamer. Este, desde a fundamentação ontológica da obra de arte, busca articular tradição e contingência, abrindo novas perspectivas, a fim de evidenciar o papel da dimensão estética na formação. Para tal sinalizamos o diálogo como modo de ser da experiência estética e sua significação para a educação, em meio à pluralidade de valores, ao empobrecimento da experiência e ao imperativo instrumentalista do discurso cientificista na educação. Sua proposta emerge prospectiva, também para o campo educacional, especialmente por colocar o diálogo no centro de seu pensamento (Gacki, 2006), capaz de ultrapassar a reificação dos ideais.

## O projeto gadameriano

O projeto gadameriano se efetiva em meio à crise do paradigma ocidental, buscando articular uma resposta aos desafios da ruptura da metafísica e ao empobrecimento da experiência. No início de *Verdade e método I* (2005), Gadamer se pergunta ante a ruptura da metafísica:

O que significa o fim da metafísica, enquanto ciência? O que significa o seu finalizar em ciência? Se a ciência se elevar até uma tecnocracia total, cobrindo o céu com a “noite do

mundo” do “esquecimento do ser”, o niilismo predito por Nietzsche, será que devemos ficar olhando atrás do último brilho de sol que se pôs no céu noturno, em vez de voltar-nos e procurar olhar para as primeiras cintilações de seu retorno? (Gadamer, 2005, p. 25).

Sem ficar reclamando dos últimos lampejos da razão pura e nem perdido na pura vontade, Gadamer procura, frente à ruptura da metafísica, através do fundamento ontológico da obra de arte, resgatar o valor da tradição, articulando experiência estética e formação, ao mesmo tempo em que apresenta a Hermenêutica Filosófica como fator corretivo. “Ela lança luz sobre o ponto de vista moderno do fazer, do produzir, da construção, plantados sobre pressupostos necessários, sob os quais ele próprio se encontra. Isso delimita especialmente a posição do filósofo no mundo moderno” (Gadamer, 2005, p. 25), pois nesse processo o ser do sujeito que conhece também entra em jogo, o que expõe os limites do “método” científico, “[...] mas não o da ciência” (Gadamer, 2005, p. 631).

Gadamer parte da convicção de que o fenômeno que se efetiva na compreensão, desde a dimensão ontológica, impregna e perpassa não somente as ciências do espírito, mas também o terreno da ciência como um todo, à medida que esta resiste à tentativa de ser transformada em uma metodologia científica, como instrumentalização. Assim, em *Verdade e método I*, Gadamer evidencia o propósito de “[...] rastrear por toda a parte a experiência da verdade, que ultrapassa o campo de controle da metodologia científica, e indagar por sua própria legitimação onde quer que se encontre” (Gadamer, 2005, p. 29-30).

<sup>1</sup> Hermann, no livro *Autocriação e horizonte comum*, sintetiza alguns dos caminhos mais importantes já trilhados quanto à tematização da estética, quando diz: “Não só em Schiller, mas também em Schelling, Schopenhauer e Nietzsche, a arte e a experiência estética se apresentam como possibilidade de expressar e articular aqueles âmbitos da realidade que desde Kant são mantidos apenas sob o entendimento conceitual e o discurso racional” (Hermann, 2010, p. 32).

Após o diagnóstico dos limites do paradigma cientificista que gerou o esquecimento do ser, conforme sinaliza Heidegger (1995), Gadamer (2005) destaca a compreensão como uma experiência superior capaz de revelar a verdade da obra de arte, e com isso a possibilidade de evidenciar a verdade para além do método científico. Isso evidencia que a verdade se revela como dimensão ontológica fundamental do ser, efetivando-se, no horizonte da experiência histórica, como consciência efetual<sup>2</sup>. Portanto, a verdade da obra de arte emerge não como artifício de técnica, mas como essência na compreensão, o que confere importância filosófica à arte. Assim, “[...] ao lado da experiência da filosofia, a experiência da arte é a mais clara advertência para que a consciência científica reconheça seus limites, pois o ser daquele que conhece também entra em jogo” (Gadamer, 2005, p. 31).

A verdade pode ser alcançada tanto pela experiência filosófica quanto pela experiência da arte, pois conformam, em si, a disciplina do perguntar e do responder, capaz de trazer à tona a verdade, antes velada, devolvendo-a ao perguntar da capacidade investigativa. O que Gadamer busca é compreender a verdade para além do monismo metodológico, no horizonte da experiência da obra de arte, como forma de liberar o perguntar do universalismo estrutural do método científico que aceita “Ninguém” como sujeito, o sujeito abstrato.<sup>3</sup>

Nesse sentido, revisa o lugar histórico ocupado pela arte, cons-

tando que, na estética clássica, a experiência estética efetiva-se pela predominância da harmonia e totalidade do objeto; e na modernidade, pela ênfase no sujeito. Na primeira situação, o belo só é como propriedade do objeto e a experiência depende do objeto. Na segunda, a experiência estética efetiva-se desde a subjetividade, em que o belo é em relação ao sujeito, ou desde a pura objetividade do espírito. No discurso pós-moderno, a experiência estética é marcada pela fluidez da experiência vivencial. A primeira postura inviabiliza o diálogo profundo, à medida que separa sujeito do objeto e dá centralidade ao objeto; a segunda, à medida que enfatiza o sujeito; a terceira, à medida que, pela arte vivencial, tudo dilui, desde a verdade do sujeito até a do objeto.

### Distinção estética

Para além da centralidade do gênio e da totalidade do espírito, destaca a verdadeira obra em si, como “[...] aquilo a que sempre se volta à vivência estética [...]” (Gadamer, 2005, p. 135), e chama a atenção para o fato de que a consciência estética, “[...] essa capacidade de distinguir a intenção estética de tudo que não é estético” (Gadamer, 2005, p. 135), impede a experiência estética em toda a sua intensidade. Assim sendo, a consciência que julga abstrair da obra de arte todas as condições de acesso a esta (de como a obra se apresenta a nós, sua funcionalidade e significado de conteúdo) e, ou tudo estetizava,

abstrai-se de si mesma. Não faz a experiência estética.

A “distinção estética”, que atua como consciência estética, produz para si mesma uma existência exterior própria. Comprova sua produtividade, na medida em que prepara para a simultaneidade os seus próprios lugares, a “biblioteca universal” no âmbito da literatura, o museu ou teatro permanente, a sala de concertos, etc. (Gadamer, 2005, p. 137).

E essa consciência, que tudo abstrai, abstrai-se até de si mesma, na subjetividade, abstendo-se da experiência genuína da arte, da experiência de si; não entra em jogo. Gadamer afirma que tal abordagem não garante, suficientemente, o alcance da verdade, porque passa ao lado do sentido mais originário da experiência da obra de arte que é revelar o ser em devir. Enfim, a constatação de Gadamer é que o Ocidente instituiu-se no caminho do monismo metodológico concebendo a experiência como experimento e a educação como um processo técnico-instrumental. Contrapondo-se a este senso, Gadamer (2005, p. 116-117), indica que

A experiência estética não é apenas uma espécie de vivência ao lado de outras, mas representa a forma de ser da própria vivência. [...] Uma vivência estética contém sempre a experiência de um todo infinito. E seu significado é infinito justamente porque não se conecta com outras coisas na unidade de um processo aberto de experiência, mas representa imediatamente o todo.

<sup>2</sup> “[...] é um momento da realização da própria compreensão [...] A consciência efetual é em primeiro lugar a consciência da *situação* hermenêutica” (Gadamer, 2005, p. 398-399). É a consciência que se efetiva como histórica. “Ser histórico quer dizer não se esgotar nunca no saber-se” (Gadamer, 2005, p. 399).

<sup>3</sup> Ao se referirem ao sujeito moderno, Horkheimer e Adorno revisam a trajetória de Ulisses em *Odisseia* e abordam duas estratégias importantes de Ulisses: uma, sobre a passagem pelo vale das sereias, na viagem metafórica de Ulisses a Ítaca, em que Ulisses ordena que os marinheiros tampem com cera os ouvidos para não ouvirem o canto das sereias e que ele próprio seja amarrado ao mastro do navio para não sucumbir aos assédios das sereias; a outra é quando, astutamente, Ulisses decide passar a noite na terra dos ciclopes e se apresenta como *Udeis*, que significa ninguém. Após embriagá-lo e Polifemo estar adormecido, Ulisses fura-lhe o olho. Ferido, Polifemo, urra de dor, clamando ajuda aos outros ciclopes. Mas como grita “Ninguém me feriu”, os outros ciclopes voltam a dormir. Assim, Ulisses, mais uma vez, realiza a sua façanha. Dessa forma, a crítica de Adorno e Horkheimer esboça a estrutura da razão ocidental que se institui como soberana e astuta (Mattos, 1993).

Sendo a experiência estética uma vivência pela qual aprendemos, pode liberar a formação da lógica racionalista e lançar luzes ante a pluralidade ética e o empobrecimento da experiência gerado pela instrumentalização. Por outro lado, Gadamer busca salvar o conceito de obra que a estética mais progressista tenta eliminar pelo conceito de vivência, de pura energia através da experiência intersubjetiva possível no contraponto com a tradição, com o outro.

Se es de la opinión que lo importante no es una obra que le deje al 'consumidor' la distancia de la contemplación y del deleite, sino el acto de un encuentro único, el impacto que se recibe. Creo, sin embargo, que hay razones hermenéuticas para decir que la obra sigue la obra. Esto es, toda configuración que sea realmente identificable, de tal modo que utilicemos para ella expresiones tales como 'bella', 'sólida', 'elocuente', es ya, desde el momento en que es caracterizada así, *érgon*, una obra (Gadamer, 2006, p. 143-144).

Sua postura filosófica não somente salvaguarda a obra de arte, como também a experiência estética compreendida como ontológica, pois a obra de arte é, para Gadamer, ser-aí, e enquanto tal, diz algo a cada um, na medida em que quem faz a experiência da arte é levado a confrontar-se consigo mesmo. Às vezes, tal experiência configura estranhamento e desestruturação do habitual; às vezes, encantamento ao ponto de evidenciar que “no es sólo el ‘ese eres tu’ que se descubre en un horror de alegre y terrible. También nos dice: ‘!Has de cambiar tu vida!’” (Gadamer, 2006, p. 62).

Na essência da experiência estética, está o movimento de vaivém, tão central, que não se fixa em nenhum alvo, nem no sujeito, nem no objeto e sim no espírito do jogo enquanto acontecer dinâmico. O jogo é em si um acontecer, uma realidade possível de ser experimentada como conjugação dos elementos em movimento e não como comunhão misteriosa e/ou sintética dos objetos ou dos sujeitos. A própria estrutura ordenadora do jogo faz com que o jogador se abandone ao jogo, colocando em risco a própria subjetividade, uma vez que “*todo jugar é um ser-jogado*” (Gadamer, 2005, p. 160, grifo do autor). Ressaltamos, entretanto, que é, sobretudo, o movimento constitutivo do vaivém do jogo que lhe confere sentido, revelando-o como modo de ser da arte. E o sentido mais originário do jogar é o que se expressa, na forma medial, como movimento.

É sobretudo desse sentido medial do jogo que resulta a referência ao ser da obra de arte. Na medida em que existe sem finalidade, sem intenção e inclusive sem esforço, e enquanto um jogo que sempre se renova, a natureza pode aparecer como um modelo da arte (Gadamer, 2005, p. 159).

Embora sejamos levados a optar por esta ou aquela possibilidade que vai se delineando, quando jogamos, desfrutamos de uma liberdade de decisão, evitando decisões que nos coajam. Isso, porque é o jogo que mantém o jogador como possibilidade, como acontecer. O jogo possui espírito próprio, cuja essência “[...] são as regras e disposições que pres-

crevem o preenchimento do espaço lúdico” (Gadamer, 2005, p. 160). Nelas, o movimento efetiva-se regrado como um acontecer temporal<sup>4</sup> que faz com que o homem alcance a sua própria autorrepresentação, na medida em que joga. Dessa forma, o que há de mais primordial é o próprio jogo, em que a obra de arte revela algo a cada um, joga, singularmente, com cada um.

Assim, “na experiência da obra de arte vemos uma genuína experiência, que não deixa inalterado aquele que a faz, e perguntamos pelo modo de ser daquilo que é assim experimentado” (Gadamer, 2005, p. 153). Mas, se a obra de arte diz algo a cada um ao ponto de gerar transformação em configuração<sup>5</sup>, o que ela nos revela? Se essa experiência revela o ser que se efetiva no jogo como jogo, o ser em devir, que tipo de relação estabelecemos com a obra? Enfim, qual a estrutura da experiência estética?

## A estrutura da experiência

[...] toda experiência pressupõe a estrutura da pergunta. Não se fazem experiências sem a atividade do perguntar (Gadamer, 2005, p. 473).

A pergunta constitui a base da experiência. Necessariamente, pressupõe negação, frustração, o viger do outro que se efetiva como pergunta. A fim de que a experiência possa se revelar positiva é preciso colocar em suspenso, em jogo o já sabido, arriscar-se. Nos colocar em jogo. Nesse sentido, pela pergunta, o interrogado é colocado sob uma determinada direção, é indiciado a responder em

<sup>4</sup> “O espaço lúdico em que se desenrola o jogo é mensurado a partir de dentro pelo próprio jogo e limita-se muito mais pela disposição que determina o movimento do jogo do que por aquilo contra o que se choca, isto é, os limites do espaço livre que restringem o movimento a partir de fora” (Gadamer, 2005, p. 161).

<sup>5</sup> Diferentemente do que ocorre quando algo se modifica, a transformação em configuração “[...] significa que algo se torna uma outra coisa, de uma só vez e como um todo, de maneira que essa outra coisa em que se transformou passa a constituir o seu verdadeiro ser, em face do qual o seu ser anterior é nulo. [...] a transformação em configuração significa que aquilo que era antes não é mais” (Gadamer, 2005, p. 166). Pois, “[...] aquilo que se modifica permanece e continua sendo o mesmo. Mesmo que se modifique totalmente, modifica-se algo nele” (Gadamer, 2005, p. 166).



uma dada perspectiva, porque a pergunta rompe, de certo modo, o ser do interrogado, colocando em suspenso a realidade, o próprio ser. É como se a pergunta rompesse o círculo vicioso. E, sem destruir o círculo, oxigena-o, reconfigura-o, transforma-o em círculo virtuoso<sup>6</sup>, produtivo.

Para usar a expressão gadameriana, a experiência do perguntar e do ter que responder em uma dada direção provoca uma transformação em configuração de quem dela participa. Mas para que isso aconteça, é necessário que haja intencionalidade na pergunta. Assim, o que interpela o ser é a direção da pergunta que exige uma resposta, pois, no seu sentido profundo, coloca em suspenso o interrogado, convocando-o. Dessa forma, o sentido do perguntar é colocar em aberto, em suspenso a coisa, ela mesma, equilibrando os prós e os contras. Porém, não provocando movimento de resposta, não se configura o jogo, visto que a experiência em sua totalidade é um jogo que depende de uma resposta para realizar-se em plenitude e converter-se em nova pergunta. E essa realização somente ocorre à medida que o sentido da resposta plenifica a pergunta, gerando possibilidades, novas perguntas.<sup>7</sup> Abrindo-se em um novo perguntar, a resposta à pergunta anterior constitui a perspectiva, já

que o perguntar pela coisa mesma evidencia o ser em devir. No caso do humano, o humano como projeto. Por conseguinte, o sentido do que é correto deve, necessariamente, corresponder à orientação traçada pela pergunta, acima de tudo, pela coisa perguntada na indicação da pergunta. Mas sabemos que uma pergunta não é pergunta se se constituir apenas como puro conteúdo ou como pura forma.<sup>8</sup> É preciso que se efetive como conjugação entre conteúdo e forma numa dada direção. Portanto, intencionalmente colocada desde um horizonte.<sup>9</sup> Do contrário, não ostenta abertura e decisibilidade, perde-se no vazio. O mesmo acontece com a resposta; ela necessita articular conteúdo e forma, de maneira intencional, tendo por referência o horizonte da pergunta.

É no jogo estrutural do perguntar e do responder que a experiência se efetiva como diálogo profundo, visto que “a dialética da experiência tem sua consumação, não num saber conclusivo, mas nessa abertura à experiência que é posta em funcionamento pela própria experiência” (Gadamer, 2005, p. 465). A experiência, todavia, não é uma experiência do âmbito puramente particular e/ou da pura abstração, e sim, por ser ontológica, é singular. Por isso, participa tanto do particular como do

universal, mas como um modo de ser efetual. Nesse sentido, as palavras de Gadamer são bem ilustrativas, quando afirma que

A experiência só se atualiza nas observações individuais. Não se pode conhecê-la numa universalidade prévia. É nesse sentido que a experiência permanece fundamentalmente aberta para toda e qualquer nova experiência – não só no sentido geral da correção dos erros, mas porque a experiência está essencialmente dependente de constante confirmação, e na ausência dessa confirmação ela se converte necessariamente noutra experiência diferente (Gadamer, 2005, p. 460).

Gadamer proporciona, com seus estudos, a compreensão de que a experiência, que traz em sua estrutura o jogo de pergunta e resposta, efetiva-se como diálogo, como acontecer singular “[...] em que o homem se torna consciente de sua finitude” (Gadamer, 2005, p. 467). Na experiência, a própria consciência se configura como histórica, como consciência efetual, ultrapassando a distinção estética, ou seja, a pura consciência e a pura sensibilidade. Assim, a verdadeira consciência, a consciência efetual, sabe-se experiência de alteridade, do outro e do passado em si mesma, sabe-se como projeto, como acontecer histórico. Isso é possível pela experiência

<sup>6</sup> “Embora possa ser tolerado, o círculo não deve ser degradado a círculo vicioso. Ele esconde uma possibilidade positiva do conhecimento mais originário, que, evidentemente, só será compreendida de modo adequado quando ficar claro que a tarefa primordial, constante e definitiva da interpretação continua sendo não permitir que a posição prévia, a visão prévia e a concepção prévia (*Vorhabe, Vorsicht, Vorbegriff*) lhe sejam impostas por intuições ou noções populares. Sua tarefa é, antes, assegurar o tema científico, elaborando esses conceitos a partir da coisa, ela mesma (Gadamer, 2005, p. 355).

<sup>7</sup> “La dialéctica de pregunta y respuesta consiste en que, en verdad, cada pregunta vuelve a ser ella misma una respuesta que motiva una nueva pregunta. De este modo, el proceso de preguntar y responder apunta a la estructura fundamental de la comunicación humana, la constitución originaria del diálogo. Ella es el fenómeno nuclear del comprender humano” (Gadamer, 2006, p. 187).

<sup>8</sup> De outra forma, a própria obra de arte só é obra na articulação entre o impulso formal e o impulso sensível. O impulso lúdico “[...] aspira a superar o tempo no tempo e combinar ao ser absoluto o devir, a modificação à identidade” (Schiller, 1991, p. 86). Conjuga e regra o impulso físico e moral, na medida em que torna contingente tanto a nossa disposição material quanto a nossa disposição formal, uma vez que o homem não é exclusivamente matéria e nem exclusivamente espírito, mas a conjugação de ambos na e pela razão. Assim, a beleza para Schiller configura-se como a efetivação plena da humanidade possível pelo impulso lúdico.

<sup>9</sup> Horizonte é entendido, aqui, nos termos de Husserl e também de Heidegger, como um halo que se abre revelando o ser-aí. “Horizonte é o âmbito de visão que abarca e encerra tudo o que pode ser visto a partir de um determinado ponto” (Gadamer, 2005, p. 399). É antes de tudo algo no qual trilhamos nosso caminho e que conosco faz caminho. Isso implica dizer que o horizonte do presente não se faz à margem do passado, mas como passado, em perspectiva. “Não existe um horizonte do presente por si mesmo, assim como não existem horizontes históricos a serem conquistados. Antes, compreender é sempre o processo de fusão desses horizontes presumivelmente dados por si mesmos. [...] A vigência da tradição é o lugar onde essa fusão se dá constantemente, pois nela o velho e o novo sempre crescem juntos para uma validade vital, sem que um e outro cheguem a se destacar explícita e mutuamente” (Gadamer, 2005, p. 404-405, a ênfase é nossa). Nesse sentido, “uma pergunta sem horizonte acaba no vazio” (Gadamer, 2005, p. 475).

estética, que, colocando em jogo o ser de cada um, e de modo bem particular, possibilita a autocompreensão, de onde decorre a formação como autoformação. Isso porque,

[...] todo aquele que faz a experiência da obra de arte acolhe em si a plenitude dessa experiência, e isto significa, acolhe-a no todo de sua autocompreensão, onde a obra significa algo para ele. Penso até que a realização efetiva da compreensão que abarca, desse modo, também a experiência da obra de arte ultrapassa todo historicismo no âmbito da experiência estética (Gadamer, 2005, p. 16-17).

Mas é importante ter claro que as perguntas e as respostas efetivam-se como linguagem articulada ontologicamente revelando o modo de ser da arte e o modo de ser da educação: o diálogo.

## A linguagem da arte

Mas o verdadeiro acontecer só se torna possível pelo fato de a palavra que chega a nós como tradição e que devemos ouvir nos atinge realmente, como se fosse dirigida a nós e se referisse a nós mesmos (Gadamer, 2005, p. 595-596).

Embora a arte se constitua em diferentes modos de ser, todas as artes têm em comum o fato de, com seu modo de ser, com sua linguagem, interpelar, provocar o encontro com o inacabado. Assim, a experiência estética evidencia o ser como possibilidade, como devir, no fio condutor da linguagem. Isso porque

[...] a linguagem da arte é uma linguagem exigente e interpeladora. A arte

não se oferece livre e indeterminada à interpretação que vem da disposição de ânimo, mas nos interpela com significados bem determinados. E o que há de maravilhoso e misterioso na arte é que essa interpretação determinada não representa um grilhão para nosso ânimo, mas justamente abre o espaço de jogo da liberdade lúdica de nossa capacidade de conhecimento (Gadamer, 2005, p. 94).

Toda linguagem da arte é exigente e interpeladora, porque é direta, intencional em seu modo singular de ser. Não se oferece de forma livre, desinteressada e indeterminada à interpretação, mas como ser-aí atinge a disposição de ânimo com o seu modo de ser na medida em que emerge numa dada perspectiva, como fenômeno. Assim, ao ressaltar dados aspectos e suprimir outros, a obra atinge-nos, revelando o ser como possibilidade a nós e aos outros. Dessa forma, “[...] *todo o encontro com a linguagem da arte é o encontro com um acontecimento inacabado, sendo ela mesma parte desse acontecimento*” (Gadamer, 2005, p. 151, grifo do original). Ou seja, a linguagem da obra de arte depende do seu modo de ser e, por isso, nos afeta, o que também ocorre com os humanos.

A linguagem da arte nos interpela, provoca, na medida em que, como o ser-aí em manifestação, lança-nos no jogo, em diálogo profundo com a obra, com o outro. Mas por que a linguagem da arte interpela? Porque é o ser-aí em manifestação que, enquanto modo de ser, é mensagem que nos alcança, interroga, porque enquanto tal somos linguagem. Aqui tem lugar a famosa frase: “*O ser que pode ser*

*compreendido é linguagem*” (Gadamer, 2005, p. 612, grifo do original). E justamente, porque é alteridade, revela o não ser daquilo que sou, ao mesmo tempo, minha completude e incompletude chamando ao diálogo, ao devir como possibilidade. Por ser interpeladora, a arte exige de nós participação, provocando na articulação entre passado e futuro, no presente, a experiência estética como ser-aí, como consciência efetiva. Assim, “con cada presente, no sólo se abre un horizonte de futuro, sino que se hace jugar al horizonte del pasado. Sin embargo, es menos memoria y recuerdo retrospectivo que experiencia presente” (Gadamer, 2006, p. 282). Por assim dizer, o que há de comum é a vida própria que a obra traz em si pela criação, o instante criador<sup>10</sup> e a capacidade interpelativa de se fazer reconhecer: a autocriação pela autoformação.

Da linguagem não escapamos, não nos abstraímos. É nela que existimos, que somos. Isso implica aceitar que “[...] não se pode olhar o universo da linguagem de cima para baixo, pois não existe nenhum lugar fora da experiência de mundo que se dá na linguagem, a partir donde fosse possível converter-se a si mesmo em objeto” (Gadamer, 2005, p. 584). Assim, ter linguagem é ter mundo, porque “o caráter de linguagem desse vir à palavra é o mesmo que o da experiência humana de mundo como tal” (Gadamer, 2005, p. 589). É a própria experiência que se efetiva como experiência da linguagem, na linguagem, na medida em que possibilita dizer o mundo, perguntar, realizar a experiência. Ela, a linguagem, também é a própria experiência

<sup>10</sup> “El uso de la palabra ‘creativo’ resulta característico de esto. Retiene la resonancia del concepto religioso de creación, que no era un hacer en el sentido del artesano. En el principio era el verbo, el *verbum creans*. Apunta en la misma dirección otro hecho semántico enlazado con la palabra ‘obra’. Encontramos primero esta palabra en el entorno de lo que en griego se llama técnica, *techné*. No se quiere decir con ello el hacer y producir mismo, sino la capacidad espiritual de idear, planear, bosquejar; en suma, el saber que dirige el hacer. En este contexto, puede decirse siempre que el producir lleva a cabo una obra, el *érgon*” (Gadamer, 2006, p. 285-286). Diferentemente do artesão, o artista produz algo em si e está somente para ser contemplado. “Lo expone, o quisiera verlo expuesto, y eso es todo” (Gadamer, 2006, p. 286). A obra é convincente por si e produz uma impressão permanente, “[...] como la obra de un instante creador” (Gadamer, 2006, p. 286).

de encontrar a palavra capaz de tornar visível o que é real, acima da consciência individual de cada um. “[...] na linguagem é o próprio mundo que se representa” (Gadamer, 2005, p. 581). Por isso,

cada palavra irrompe de um centro (*Mitte*) e se relaciona com um todo, e só é palavra em virtude disso. Cada palavra faz ressoar o conjunto da língua a que pertence, e deixa aparecer o conjunto da concepção de mundo que lhe subjaz. Por isso, como acontecer de seu momento, cada palavra deixa que se torne presente também o não dito, ao qual se refere respondendo e indicando. A ocasionalidade do falar humano não é uma imperfeição eventual de sua capacidade expressiva. É, antes, a expressão lógica da virtualidade viva do falar que, sem poder dizê-lo inteiramente, põe em jogo todo um conjunto de sentido. Todo o falar humano é finito no sentido de que abriga em si uma infinitude de sentido a ser desenvolvida e interpretada (Gadamer, 2005, p. 591).

Temos com Gadamer que o fundamento mais determinante do fenômeno hermenêutico é, precisamente, “[...] a *finitude de nossa experiência histórica*” (Gadamer, 2005, p. 590) expressa na linguagem, lugar onde não somente se reproduz a estruturação do ser, diz-se o ser, mas se efetiva como ser. Nesse sentido, a linguagem representa, ao mesmo tempo, a experiência da finitude e da infinitude. É temporalidade, exatamente, porque existe uma infinitude de estruturações da linguagem humana que vem à fala em decorrência do fato de a língua estar em constante formação e desenvolvimento como espírito humano em meio as experiências. E esse jogo articular entre finitude e infinitude é o modo de ser próprio da linguagem, o meio pelo qual o ser humano se efetiva como experiência histórica, como efetividade e tem seu ser. Enfim, todo o encontro com

a linguagem da arte é um acontecer inconcluso, o que nos remete ao diálogo, à verdade como histórica, ao ser humano como projeto inacabado, ao desafio da autoformação em que educar é educar-se.

### O diálogo como modo de ser da experiência estética

El encuentro con una gran obra de arte es siempre, diría yo, como un diálogo fecundo, un preguntar y un responder, o un ser preguntado y tener que responder; un diálogo verdadero, del cual algo ha salido y ‘permanece’ (Gadamer, 2006, p. 193).

Assim, considerando que a estrutura da experiência é o jogo do perguntar e do responder que se efetiva na linguagem interpeladora da arte, sua dimensão ontológica não somente emerge com o retorno às coisas mesmas, mas é no próprio acontecer da palavra que, como diálogo, faz-se o sentido. Por isso, a experiência é também a experiência da linguagem e se efetiva como diálogo no horizonte do perguntar e do responder. À medida que vai colocando à prova os argumentos, as respostas e a própria pergunta, a realidade se revela em perspectiva e a verdade emerge como histórica. “Opondo-se à rigidez das opiniões, o perguntar põe em suspenso o assunto com suas possibilidades” (Gadamer, 2005, p. 479) conferindo espírito próprio ao diálogo.

Mas, a fim de que o diálogo se efetive, é necessário reconhecimento mútuo, participação dos envolvidos, abertura por parte dos que participam ou venham a participar do diálogo. De maneira fundamental, os participantes devem estar dispostos a deixar valer algo contra si, e isso a obra de arte cumpre. “Sem essa abertura mútua, tampouco pode existir verdadeiro vínculo humano.

A pertença mútua significa sempre e ao mesmo tempo poder ouvir uns aos outros” (Gadamer, 2005, p. 472). Exige o reconhecimento de que o outro, a tradição, o eu, o presente tenham algo a dizer. Mais do que isso, que nenhum indivíduo, em sua subjetividade, contém a verdade, e sim que a verdade emerge no jogo, como histórica. Por isso “[...] a capacidade constante de voltar ao diálogo, isto é, de ouvir o outro, parece-me ser a verdadeira elevação do homem a sua humanidade” (Gadamer, 2004, p. 251). Ou seja, é a capacidade de efetivar-se no acontecer do ser como possibilidade pelo reconhecimento.

Podemos afirmar que o diálogo se efetiva como o jogo de perguntas e respostas, pois tem imbricado em seu ser a estrutura do perguntar e do responder. Enquanto tal, o jogo é o modo de ser da experiência estética em sua dimensão ontológica. Por isso, ultrapassa a subjetividade de cada jogador e ganha vida própria, liberando o ser como devir, visto não ter um *telos* definido. É no espírito do diálogo como jogo que

[...] a experiência se instaura como um acontecer que não tem dono e que a importância particular dessa ou daquela observação como tal não é decisiva para sua instauração, mas que tudo acaba se ordenando de um modo que não pode ser compreendido. A imagem mantém essa peculiar abertura onde se adquire a experiência, nisto ou naquilo, de repente, de improviso, e, no entanto, não sem preparação; esta continua válida até que apareça outra experiência nova, determinante, não somente para isto ou para aquilo mas para tudo que seja desse gênero (Gadamer, 2005, p. 461).

Dessa forma, em função do fato de a experiência não ter, previamente, um ou outro fator decisivo, somente se efetiva quando coloca em jogo, de modo particular, o modo de ser de quem participa, desde o viger

do outro e do eu. Por conseguinte, o que vem à tona no devir do jogo, da experiência é o ser como possibilidade, é o ser-aí, visto que o jogo sempre ultrapassa a pura subjetividade e a pura objetividade, efetivando-se como compreensão.

### A formação como autoformação pelo diálogo

[...] todo aquele que faz a experiência da obra de arte acolhe em si a plenitude dessa experiência, [...] acolhe-a no todo de sua autocompreensão, onde a obra significa algo para ele (Gadamer, 2005, p. 16-17).

Como a experiência estética humana consiste em ser “[...] un encuentro consigo mismo” (Gadamer, 2006, p. 60) descobrindo-se em devir na sua finitude, ela constitui-se na possibilidade da grandeza humana, um meio capaz de possibilitar a humanidade no homem. Por isso, como a obra de arte diz algo a cada um, defendemos, com base nos argumentos de Gadamer, que a essência do processo formativo está em colocar o modo de ser das pessoas em jogo, levando-as a confrontar-se consigo mesmas pelo diálogo profundo.

A experiência estética rompe a formalidade, libera a lógica das relações rigidamente estruturadas e faz jus ao ser esquecido, recolocando a pergunta pelo devir, pois

a experiência da arte reconhece, de si mesma, que não consegue aprender num conhecimento definitivo a verdade consumada daquilo que experimenta. Por assim dizer, aqui não existe nenhum progresso absoluto e nenhum esgotamento definitivo daquilo que se encontra numa obra de arte. A experiência da arte sabe disso por si mesma. Mesmo assim importa não aceitar simplesmente o que a consciência estética pensa ser sua experiência, pois em última

consequência ela a pensa, como vivimos, como a descontinuidade de vivências. Mas nós consideramos essa consequência inaceitável (Gadamer, 2005, p. 152-153).

Assim, a experiência estética enquanto ontológica é formativa na medida em que é autoformativa. Portanto, é uma experiência que exige “reconhecer no estranho o que é próprio, familiarizar-se com ele, eis o movimento fundamental do espírito, cujo ser é apenas o retorno a si mesmo a partir do ser-outro” (Gadamer, 2005, p. 50). Isso mostra os limites das pretensões das racionalidades técnicas em educação, ou seja, a de formar um ser específico, previamente planejado.

No jogo intersubjetivo, a formação requer o retorno a si e não o alheamento total ou a pura subjetivação que constituem a distinção estética. Requer que “[...] aquele que faz a experiência da obra de arte acolhe em si a plenitude dessa experiência, e isto significa, acolhe-a no todo de sua autocompreensão, onde a obra significa algo para ele” (Gadamer, 2005, p. 16-17). Dessa forma, na experiência estética, o ser humano experimenta-se a si mesmo como ser de relação em relação. Ao mesmo tempo em que a experiência estética recoloca o problema da finitude como uma das condições do ser, possibilita a compreensão da realidade como um acontecer temporal em que a finalidade da educação emerge como um *telos* em redefinição.

Por conseguinte, a verdadeira experiência, aquela na qual o homem se torna consciente de sua finitude e se efetiva como humano é a “[...] experiência da própria historicidade” (Gadamer, 2005, p. 467), porque nos ensina a reconhecer o real, à medida que retoma o verdadeiro ser. Conforme Hermann (2005, p. 39-40), “de modo notável, [Gadamer] aponta a possibilidade

de a estética ampliar nossa compreensão e nos colocar diante do outro. [...] A experiência da arte nos abre um mundo, um horizonte, uma ampliação de nossa autocompreensão, justamente porque ela revela o ser”. Promove a autoformação, na medida em que possibilita a experiência profunda de si, de quem a realiza, na relação consigo, com o outro e com o mundo, pela promoção e instalação do jogo dialógico. Acontece dessa forma, por pressupor uma dada abertura e receptividade a novas ideias, a novas possibilidades, mas também uma certa identidade. Para Gadamer, significa que quem entra em jogo com a obra é convocado ao ser como devir, à possibilidade de transformar-se em outro. Contudo, é importante destacar que a plenitude da experiência estética como autoformação somente é possível de ser atingida no jogo intersubjetivo que ocorre no viger do outro e do eu, pelo diálogo. É na experiência que fazemos com a obra, mas também que fazemos entre nós, com o mundo, no mundo que pode se efetivar a formação como autoformação, na sua mais alta acepção.

As proposições de Gadamer sobre a obra de arte como jogo, cujo modo de ser é o diálogo, remetem, essencialmente, à articulação entre experiência estética e formação evidenciando o humano como um acontecer originário. Neste acontecer, o jogo de perguntas e respostas é central, pois o seu sentido mais originário é o que se expressa na forma medial como linguagem. Isso implica afirmar que a subjetividade se estabelece no próprio jogo e não na consciência dos jogadores, muito menos no comportamento destes, pois o jogo configura-se como diálogo profundo entre os diferentes modos de ser, sendo de grande importância o jogo que se estabelece nos ambientes escolares, familiares, entre outros. Assim, falar de formação



é falar de formação humana em meio a processos intersubjetivos, em que os sujeitos fazem a experiência de finitude no jogo com a obra, com o outro, consigo e com o mundo, no mundo. É assumir a formação como autoformação, situação em que não há propriamente alguém que ensina e alguém que propriamente aprende numa relação de causa e efeito, mas um aprendizado singular no jogo comum. Aprendizado este ou formação esta que depende muito do espírito do jogo instalado e promovido nos ambientes educacionais, tendo como regras o reconhecimento da diferença, a inter-relação respeitosa não autoritária, a disposição para o diálogo e a consciência efetual. Assim estes ambientes, dentre eles as escolas, deveriam garantir e promover o ser como devir, em sua mais alta acepção, pelo jogo dialógico no solo comum da linguagem.

### Considerações finais

O pensamento gadameriano recoloca, de forma magistral, a pergunta pelo sentido da formação em meio a um contexto em que a formação está alocada a um racionalismo que proporciona a vinculação da formação à possibilidade de formar um ser desejável mediante o uso de racionalidades técnicas. Ao mesmo tempo, representa uma possibilidade de ultrapassar tal postura mediante a experiência estética como experiência ontológica.

Seu argumento permite evidenciar o significado profundo da experiência estética nos processos

de formação como autoformação em que educar é educar-se, processo possível no âmbito do jogo intersubjetivo. Assim, no diálogo que tem suas exigências específicas, o modo de ser dos participantes entra em jogo e a realidade se efetiva como acontecer que não tem um fim previamente definido, mas o fim vai sendo delineado no espírito do jogo. Portanto, o diálogo que permite a presença dos participantes como modo de ser instala um círculo virtuoso, capaz de ultrapassar o abismo estrutural das epistemologias tradicionais, que no âmbito da arte Gadamer denominou como distinção estética. Em sentido mais pontual, as contribuições de Gadamer possibilitam uma maior compreensão da experiência estética na formação, ao mesmo tempo em que chamam atenção para a necessidade de efetivar os processos educativos para além da estrutura habitual de ensino/aprendizagem, da relação professor/aluno. Conclama os ambientes educacionais formais tais como as escolas, bem como os responsáveis diretos por estas, a assegurar e promover experiências dialógicas.

Enfim, a compreensão profunda da experiência estética, possível mediante a experiência da obra de arte, cujo modo de ser é o jogo dialógico, colocou em xeque a distinção estética, teoria que separa a consciência estética da experiência da obra de arte, abstraindo-se até de si mesma. Tornou visível a dimensão ontológica da obra de arte libertando a educação da ideia de verdade absoluta ou do puro perspectivismo, à medida que,

por meio da experiência da obra de arte, possibilitou o acesso à verdade como uma verdade histórica. De outra forma, mediante a experiência estética, viabilizou uma melhor compreensão do fenômeno educativo como um processo autoformativo ontológico capaz de efetivar o ser como devir.

### Referências

- GACKI, S.R. S. 2006. Perspectiva do diálogo em Gadamer: a questão do método. *Cadernos IHU*, 4(16):1-26.
- GADAMER, H.-G. 2005. *Verdade e método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. 7ª ed., Petrópolis/São Paulo, Vozes/Editora Universitária São Francisco, 631p.
- GADAMER, H.-G. 2004. *Verdade e método II: complemento e índice*. 2ª ed., Petrópolis/São Paulo, Vozes/Editora Universitária São Francisco, 621 p.
- GADAMER, H.-G. 2006. *Estética y hermenêutica*. 3ª ed., Madrid, Espanha, Tecnos, 307 p.
- HERMANN, N. 2005. *Ética e estética: uma relação quase esquecida*. Porto Alegre, EDIPUCRS, 119 p.
- HERMANN, N. 2010. *Autocriação e horizonte comum: ensaios sobre a educação ético-estética*. Ijuí, Unijui, 171 p.
- HEIDEGGER, M. 1995. *Ser e tempo*. Petrópolis, Vozes, 372 p.
- MATTOS, O. 1993. *Escola de Frankfurt: luzes e sombras do iluminismo*. São Paulo, Moderna, 127 p.
- NODARI, P.C. 1999. *A emergência do individualismo moderno no pensamento de John Locke*. Porto Alegre, EDIPUCRS, 176 p.
- SCHILLER, F. 1991. *Cartas sobre a educação estética da humanidade*. São Paulo, EPU, 151 p.

Submetido: 01/10/2011

Aceito: 18/02/2013