



REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

FOTOGRAFIA E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA: CONTRIBUIÇÕES DAS HERMENÊUTICAS FILOSÓFICAS

*FOTOGRAFÍA Y EXPERIENCIA ESTÉTICA: APORTES DE LA HERMENÉUTICA
FILOSÓFICA*

*PHOTOGRAPHY AND AESTHETIC EXPERIENCE: CONTRIBUTIONS FROM
PHILOSOPHICAL HERMENEUTICS*

Daíse Maria Silva dos Santos,
Especialista em Educação Digital pela
Universidade do Estado da Bahia
E-mail: daissantos@uneb.br

Ronivaldo da Silva de Almeida, Mestre pelo PPGED
da Universidade do Estado da Bahia (UNEB)
E-mail: Roni.almeida1996@gmail.com

RESUMO

A produção fotográfica contemporânea tem sido afetada significativamente pelas novas tecnologias e pela popularização da internet. Estamos vivenciando um momento da sociabilidade marcado pelo acúmulo de imagens, no qual a fotografia participa ativamente e influencia na maneira como vemos e nos relacionamos com o mundo, numa lógica marcada pelo automatismo, transformando o campo perceptivo do sujeito contemporâneo. Assim, temos um panorama no qual a imagem fotográfica tem nos ensinado a ver a partir dos seus valores e configurações da sua linguagem. A consequência disso é que massivamente a fotografia não é consumida como arte, mas como mera duplicação do real. Nesse artigo, defendemos a fotografia como uma obra de arte capaz de nos oferecer uma experiência genuinamente hermenêutica. Para tanto, sugerimos pensar a experiência estética fotográfica a partir do conceito de jogo, de Gadamer, o qual desloca o esquema sujeito do centro para propor uma experiência de verdade provocada pelo encontro com a obra que se assenhora do intérprete, solicitando deste uma compreensão.

PALAVRAS-CHAVE: Fotografia. Experiência Estética. Hermenêutica.

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

RESUMEN

La producción fotográfica contemporánea se ha visto significativamente afectada por las nuevas tecnologías y la popularización de Internet. Estamos viviendo un momento de sociabilidad marcado por la acumulación de imágenes, en el que la fotografía participa activamente e influye en la forma de ver y relacionarnos con el mundo, en una lógica marcada por el automatismo, transformando el campo perceptual del sujeto contemporáneo. Tenemos así un panorama en el que la imagen fotográfica nos ha enseñado a ver desde sus valores y configuraciones del lenguaje. La consecuencia de esto es que la fotografía no se consume masivamente como arte, sino como una mera duplicación de la realidad. En este artículo defendemos la fotografía como una obra de arte capaz de ofrecernos una experiencia genuinamente hermenéutica. Para ello, sugerimos pensar la experiencia estética fotográfica a partir del concepto de juego de Gadamer, que desplaza del centro el esquema del sujeto para proponer una experiencia de verdad provocada por el encuentro con la obra que se apodera del intérprete, solicitando una comprensión por parte de a él.

PALABRAS CLAVE: Fotografía. Experiencia Estética. Hermenéutica.

ABSTRACT

Contemporary photographic production has been significantly affected by new technologies and the popularization of the internet. We are experiencing a moment of sociability marked by the accumulation of images, in which photography actively participates and influences the way we see and relate to the world, in a logic marked by automatism, transforming the perceptual field of contemporary subjects. Thus, we have a panorama in which the photographic image has taught us to see from its values and configurations of its language. The consequence of this is that photography is massively consumed not as art, but as a mere duplication of reality. In this article, we defend photography as a work of art capable of offering us a genuinely hermeneutic experience. To this end, we suggest thinking about the photographic aesthetic experience from Gadamer's concept of game, which displaces the subject scheme from the center to propose an experience of truth provoked by the encounter.

KEYWORDS: Photography. Aesthetic Experience. Hermeneutica.

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

1 INTRODUÇÃO

Desde o seu surgimento que a fotografia provocou transformações significativas em todas as esferas da vida humana. A possibilidade de formar uma imagem da realidade sem a intervenção criadora do homem e com uma semelhança incontestável com o referente se configurou como uma revolução, pois as demais formas de representações imagéticas não conseguiam dar conta dessas que eram aspirações da sociedade naquele contexto (Rouillé, 2009).

Por mais que diversos autores se encarregassem de discutir questões ontológicas que garantiriam um estatuto digno à fotografia, ao longo da sua história ela esteve entranhada aos valores e necessidades demandados pelo contexto, potencializando-os, inclusive. Dois exemplos são claros dessa argumentação. Primeiro que, enquanto prática social, a fotografia atendia, de forma mais bem equiparada, a um desejo de objetividade amplamente difundido naquela sociedade industrial, positivista que ambientava seu surgimento. Por isso, em boa parte da sua história é utilizada com propósitos documentais. Segundo, mesmo que nas primeiras décadas do seu surgimento a fotografia tenha sido repelida por completo do estatuto da arte, que a essa altura detinha paradigmas bastante demarcados, atendidos de forma satisfatória pela pintura, por exemplo, isso não foi suficiente para impedi-la, ou os detentores dessa prática, de pensar possibilidades de adequação ao regime das Belas Artes. Temos como exemplo claro disso o pictorialismo. O ponto é que, ora em um terreno, ora em outro, o que chamamos de especificidade da fotografia nunca foi, de fato, um impedimento para que ela atendesse diversas aspirações contextuais ao longo de sua história.

Essa facilidade de interseção da fotografia é notadamente perceptível na forma como ela se apresenta atualmente, marcada pela inundação de tecnologias de comunicação, impulsionada pelos ambientes digitais. Estamos vivendo um momento

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

da nossa sociedade marcada pelo acúmulo de imagens, que caracteriza a Cultura da Imagem (Miranda, 2007). O lugar antes ocupado pela escrita e pelo verbal hoje é definitivamente da imagem (Fabris, 2007).

Como nos diz Fontcuberta (2014), a massificação sem precedentes da imagem fotográfica tem gerado uma poluição icônica graças ao desenvolvimento de novos dispositivos de captação visual e pela proliferação de câmeras, inclusive acopladas nos *smartphones*, muito acessíveis atualmente.

A popularização do uso dos dispositivos móveis de comunicação, juntamente com as redes sociais na *internet*, assim como o surgimento da imagem digital, conquistou para a fotografia um espaço importante no processo de subjetivação contemporâneo, no qual mais do que produzir uma fotografia para guardar de recordação, um uso ligado a memória; há, nesse momento, um imperativo por compartilhar o que se fotografa (Braga, 2015).

Dessa maneira, se num passado não tão distante, as fotografias assumiam um caráter privado, já que os registros pessoais eram guardados, geralmente nas gavetas, ou em álbuns em que apenas pessoas mais íntimas e dignas de confiança poderiam ter acesso; com essa demanda de compartilhamento, a própria fotografia se altera.

A fotografia funciona como uma mediadora da nossa relação com o mundo. Se no seu surgimento alterou a relação do ser humano com as imagens, já que possibilitou, entre outras coisas, a sua reprodutibilidade, ainda hoje continua modificando essa relação, também porque se hibridiza com características do ambiente digital, onde é amplamente divulgada.

Fontcuberta (2014) diz que o surgimento do digital significou um antes e um depois para a fotografia, tal qual a queda do meteorito que levou à extinção dos dinossauros. Características que eram canônicas no discurso fotográfico passam agora a ser superadas por aquelas inseridas pelo ambiente digital, “a velocidade

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

prevalece sobre o instante decisivo, a rapidez sobre o refinamento”.

As reflexões seguintes, portanto, são orientadas pela seguinte pergunta: diante de um cenário no qual a fotografia é utilizada de forma instrumentalizada e automatizada, inserida no contexto da Cultura da Imagem, que enceta modos de ser relacionados a valores como velocidade, instantaneidade, fugacidade, ficcionalidade, como ela pode ser utilizada para promover experiências estéticas?

Os caminhos que essa pergunta nos aponta têm um caráter paradoxal, pois significa assumir que a mesma técnica que traz essas configurações “programadoras” para nossa subjetividade também pode ser utilizada para estabelecer outras relações mais produtivas do ponto de vista da arte.

Assim, no primeiro momento realizamos uma discussão do panorama atual da produção fotográfica massiva, o qual possui relações estreitas com outros contornos da sociabilidade contemporânea; em seguida propomos a defesa da fotografia pelo viés das hermenêuticas filosóficas de Gadamer, para quem a obra de arte é uma experiência declarativa de verdade capaz de transformar o seu intérprete. Fazemos isso discutindo um breve percurso histórico da Estética e a sua subordinação à hermenêutica, para daí apresentarmos algumas considerações sobre a experiência de produção e recepção fotográfica como fenômeno hermenêutico.

2 FOTOGRAFIA E SOCIABILIDADE CONTEMPORÂNEA

Faz parte da sociabilidade contemporânea uma inundação e um bombardeamento de imagens que nos vive e nos faz viver (Fontcuberta, 2014), alterando os modos de ser e as formas como nos relacionamos com o mundo. É certo que as imagens sempre funcionaram como mediadoras da relação do ser humano com o mundo à sua volta, desde os desenhos nas cavernas, aos totens, esculturas, pinturas e mais recentemente à fotografia, ao cinema e ao vídeo (Miranda, 2007).

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

Segundo Flusser (2002), o mundo “existe” e por isso não é acessível imediatamente a nós, então cabe à imagem o papel de mediar essa relação, representando-o. Porém, o que acontece é que as imagens, que surgem com o propósito de serem mapas, isto é, de nos guiar nessa relação não imediata com o mundo, moldando a nossa percepção e sentidos, acabam se tornando biombos, escondendo-o. Logo:

O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens. Não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas (Flusser, 2002, pp. 7-8).

Flusser (2002) vai chamar então esse processo de idolatria, conceito que se relaciona com a incapacidade de decifrar e ler os significados da ideia, uma adoração da imagem. Fato acentuado com a emergência das tecnologias da imagem, da qual a fotografia é pioneira, o que, segundo Miranda (2007), influencia de maneira direta no modo como lemos o mundo na sociedade contemporânea e, inclusive, como existimos.

Portanto, essa idolatria a que Flusser se refere acaba por gerar uma Cultura da Imagem, em que a vida acontece seguindo a lógica das imagens, ou seja, o mundo como um conjunto de cenas, resultando “na homogeneização das imagens em padrões, gostos, impondo um referencial estético único no cotidiano” (Miranda, 2007, p. 36).

Não é exagero falar que vivemos numa civilização da imagem. É exatamente por concordar com essa constatação que Susan Sontag pode afirmar que, desde a invenção da fotografia, e as diversas tecnologias que vão se incorporando a ela, praticamente tudo foi fotografado. Existe uma insaciabilidade do olho que fotografa, porém, como é de se imaginar, uma fotografia não é uma imagem neutra a respeito do mundo, pura mimese, a sua existência “altera as condições do confinamento na

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

caverna: o nosso mundo” (Sontag, 2004, p. 7).

Essa superexposição de imagens a que estamos submetidos, facilitada, obviamente, com a disseminação da Internet e das tecnologias de comunicação, traz efeitos claros na nossa percepção do mundo, na nossa subjetividade e na forma como nos relacionamos com o outro e inclusive com nós mesmos.

Há, portanto, outro estatuto na produção fotográfica massiva, que desloca o célebre *noema* barthesiano do *isso-foi*, para um mais atual: “isso-está-sendo” ou também o “isso-será”. Se num passado próximo, boa parte da produção fotográfica, fosse ela amadora ou profissional, se detinha sobre eventos tidos como relevantes socialmente e dignos de serem perpetuados como festas, cerimônias e momentos importantes na vida de uma pessoa, atualmente presenciamos a fotografia se debruçar cada vez mais pela banalidade do cotidiano, pelo instantâneo, acompanhando uma certa “fome de realidade” (Sibilia, 2008).

A fotografia nos dá “sensação de que podemos reter o mundo inteiro em nossa cabeça” (Sontag, 2004, p. 7). Como uma coleção de fotos/cenas que nos restituiria o acontecido ou pelo menos aquilo que gostaríamos de lembrar do acontecido, sempre atualizado, vivo e capaz de nos mobilizar.

Assim, a fotografia, que já foi equiparada por Bazin (1991) à técnica de mumificação realizada pelos egípcios na antiguidade, pois responderia a uma necessidade fundamental da psicologia humana de “exorcizar o tempo” e “salvar o ser pela aparência”, na atualidade leva ao extremo essa aspiração, pois as fotos funcionam como que uma experiência capturada, sendo “a câmera o braço ideal da consciência, em sua disposição aquisitiva” (Sontag, 2004, p. 7), que livra tudo da morte. Longe de serem meras representações do mundo, em seu uso comum, as fotografias parecem ser pedaços do mundo, “miniaturas da realidade que qualquer um pode fazer ou adquirir” (Sontag, 2004, p. 7), posses, *souvenirs* da vida cotidiana resistentes à passagem do tempo.

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

A imagem fotográfica oferece às pessoas a posse imaginária de um passado irreal (Sontag, 2004) e, mais do que isso, alimenta uma fome insaciável para que se produzam cada vez mais fotos. Na atualidade, a quantidade de fotos produzidas equivale à velocidade do clique fotográfico, que alcança milésimos de segundos. Isso porque, segundo Flusser (2002), o ato de fotografar é caracterizado por ser estruturalmente complexo, já que não se sabe o que acontece dentro do aparelho técnico, mas funcionalmente simples. Além do mais, cada avanço que acontece no aparelho fotográfico traz como consequência maior automação do gesto fotográfico.

O que diferencia a fotografia das demais imagens é o complexo aparelho, denominado por Flusser (2002) de caixa preta, que transcodifica conceitos de programação em imagens.

Assim, como aparelho cheio de vontade, a câmera fotográfica exerce poder sobre o fotógrafo, uma vez que só se pode fotografar as possibilidades inscritas no aparelho. A câmera fotográfica é, nesse sentido, um “brinquedo sedento por fazer sempre mais fotografias. Exige de seu possuidor (quem por ele está possesso) que aperte constantemente o gatilho” (Flusser, 2002, p. 30).

O aparelho, por sua vez, implica a presença de agentes humanos, denominados de funcionários, que agem em função da intenção programada no aparelho, isto é, “a de realizar o seu programa, ou seja, programar os homens para que lhe sirvam de *feedback* para o seu contínuo aperfeiçoamento” (Flusser, 2002, p. 24).

O que há então é a passagem da fotografia para o domínio do comum, impondo ao próprio estatuto da arte a perda da aura, aquela dimensão de culto e de autenticidade de que gozava em tempos passados, como preconizou Benjamin (1987) lá em 1936. Assim, graças aos avanços tecnológicos, inauguram-se outras formas de se relacionar com as imagens, trazendo efeitos visíveis ao campo perceptivo do sujeito contemporâneo (Miranda, 2007), principalmente porque há um imperativo em

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

transformar todas as experiências em imagens.

Na Cultura da Imagem é preciso existir em imagens para ser “real”, “visível” e, portanto, legítimo. As fotografias constituem, portanto, uma gramática e uma ética do ver, pois “modificam e ampliam nossas ideias sobre o que vale a pena olhar e sobre o que temos o direito de observar” (Sontag, 2004, p. 7).

A “experiência” de fotografar sugere um comportamento programado para ver o mundo como cenas. Atividade, que segundo Flusser, pode virar mania ou até mesmo um vício semelhante ao uso de drogas. Fotografar, nesse sentido, é equivalente a poder ver outras camadas do “real” que o próprio olho, limitado, não conseguiria dar conta. “O homem-desprovido-de-aparelho se sente cego. Não sabe mais olhar, a não ser através do aparelho” (Flusser, 2002, p. 30).

Inclusive, a posse da câmera fotográfica, ou como prefere Flusser, do aparelho, oferece ao portador um senso de direção, uma proteção contra ansiedade e insegurança. Como diz Sontag (2004), na dúvida do que fazer? Tire uma foto. A câmera então funcionaria como um instrumento de poder, “ter uma câmera transformou uma pessoa em algo ativo, um *voyeur*: só ele dominou a situação. O que veem essas pessoas? Não sabemos. E não importa. É um Evento: algo digno de se ver – e, portanto, digno de se fotografar” (Sontag, 2004, p. 9)

Dentro dessa perspectiva, é possível perceber que a produção fotográfica massiva atualmente se inscreve nessa lógica de submissão ao automatismo engendrado pelo aparelho, “o qual vai programando magicamente o nosso comportamento” (Flusser, 2002, p. 34). Trata-se aí de uma nova magia, que “não visa modificar o mundo lá fora, como o faz a pré-história, mas os nossos conceitos em relação ao mundo” (p. 11). Tal magia, portanto, se estabelece com base em programas que visam “programar seus receptores para um comportamento mágico programado”, eis então, o que Flusser vai chamar de “sociedade informática”.

Nesse viés, muito mais que uma extensão do olho humano – se considerarmos

REVISTA ELITE- LICENÇA CREA TIVE COMMONS. (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

a perspectiva de McLuhan para quem a tecnologia é uma extensão do homem –, fotografar torna-se um condicionante da própria experiência de viver. Fotografar é, então, “um dos principais expedientes para experimentar alguma coisa, para dar uma aparência de participação” (Sontag, 2004, p. 9).

Assim, no contexto atual da produção fotográfica, ver uma fotografia emprestaria certa amplitude à realidade, algo como uma “necessidade de confirmar a realidade e de realçar a experiência por meio de fotos” (Sontag, 2004, p. 13). Apenas a experiência visual orgânica aparentemente não seria suficiente para enxergar a beleza do vivido, sendo necessário, então, um *upgrade* do olhar.

Porém, é importante ressaltar que isso não é exclusividade da técnica fotográfica – de certo ampliado e orquestrado por ela –, mas surge de um contexto no qual a nossa sociabilidade está profundamente imbricada pela “mediação de interfaces do ser humano com as máquinas” (Santaella, 2007, p. 128), que modificam profundamente “os modos como nos expressamos, nos comunicamos, ensinamos e aprendemos, os modos como percebemos, pensamos e interagimos no mundo”.

Está em curso, portanto, um projeto de sociedade e de humanidade aos quais a fotografia contribui significativamente, que diz respeito a um conceito que autoras como Sibilia (2002) Santaella (2007) estão chamando de pós-orgânico e pós-humano, respectivamente. Nesses conceitos similares, está em evidência a constatação de que as bases da tecnociência contemporânea têm contribuído decisivamente para a ascensão de outros modos de ser, em que “a figura do cyborg, misto de organismo e cibernética, poderia se tornar um emblema inspirador das novas configurações” (Sibilia, 2002, p. 19).

Essa condição pós-humana, na perspectiva de Santaella (2007, p. 129), estaria relacionada ao “hibridismo do humano com algo maquínico-informático, que estende o humano para além de si”. Como pensa Sibilia (2002), essa condição é alimentada pelas intervenções cada vez mais constantes de uma tecnociência de inspiração

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVA COMMONS: (CC BY-NC-ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS(TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO-ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

fáustica, que tem como aspiração a superação de todas as limitações biológicas ligadas à materialidade do corpo humano, que se constituiriam, nessa perspectiva, obstáculos orgânicos às potencialidades e ambições humanas.

Nesse prisma, a tecnociência contemporânea insere na sociabilidade e, conseqüentemente na subjetividade atual, um tipo de necessidade nova, que tem como pressuposto um controle total sobre a vida, ao propor a superação de “limitações” biológicas. Inserimos aqui a fotografia como parte dessa necessidade de superação de uma “limitação” do olhar para enxergar todos os “detalhes” da “realidade” acontecendo. Não é à toa, nesse sentido, a constante atualização que as empresas do mercado fotográfico proporcionam aos seus equipamentos, que dia após dia vendem promessas de capturar a realidade com mais nitidez, inclusive muito mais do que o nosso olho enfraquecido consegue dar conta. Seria então a fotografia um *upgrade* do olhar, capaz de nos dar mais do que o olho humano consegue captar.

Nos parece então que esse fascínio que a fotografia desperta desde o seu surgimento, que na atualidade é elevado a exaustão devido aos avanços em sua técnica, tem a ver com um cenário mais amplo para onde a humanidade caminha: uma certa “evolução pós-biológica” ou “pós-humana” (Sibilia, 2002; Santaella, 2007).

Sendo a primeira técnica de reprodução imagética do real que goza de aparência incontestável com o seu referente, essa necessidade de ampliação da materialidade e organicidade humana é suficientemente atendida pela fotografia, que vai paulatinamente sofrendo atualizações, pois não está em questão uma tecnociência de origem prometética, caracterizada por pensar a tecnologia a serviço da humanidade, para libertá-la e melhorar as suas condições de vida, mas, como dito anteriormente, vivenciamos uma tendência fáustica, na qual o mito germânico de Fausto ilustra que as artimanhas criadas ganham vida própria e por isso saem do controle do seu criador (Sibilia, 2002).

O mito de Fausto denota uma perspectiva de técnica para além do mero

REVISTA ELITE - LICENÇA CREATIVA COMMONS: (CC BY-NC-ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

prolongamento das funções do corpo (Santaella, 2007), pois ao se criar uma nova técnica, esta traz consigo transformações no mundo objetivo e subjetivo, mas também é retroalimentada pelos usos que se fazem dela. Isso significa que as técnicas nos afetam e nós também a afetamos em uma dinâmica contínua de apropriação e reapropriação (Carrera, 2012).

A fotografia enquanto técnica tem contribuído com destaque ao longo de seus mais de 180 anos para pensar que humanidade é esta que estamos nos tornando. Dito de outra forma, a fotografia tem contribuído para os modos como nos relacionamos com os fenômenos do mundo e, mais especificamente, tem organizado como enxergamos tais fenômenos. Por isso, defendemos que a considerar apenas como uma técnica capaz de mediar a nossa relação com o real deixa de lado exatamente aquilo que estamos argumentando, que as tecnologias encetam configurações próprias nos nossos modos de ser.

Acreditamos então que a fotografia vem gerando, ao longo de sua história, um certo modo de pensar, o qual nomeamos de “pensamento fotográfico”¹, o que significa que as nossas categorias para enxergar e significar o mundo perpassam pela lógica da fotografia. Flusser (2002) sinaliza que o aparelho fotográfico tem nos programado para pensar; preferimos dizer que ele tem programado o nosso olhar para ver a partir dos valores e configurações da linguagem fotográfica.

Se temos dito até aqui que os usos sociais da fotografia na contemporaneidade, e de modo geral da Cultura da Imagem, tem repercussão direta na nossa subjetividade, é porque acreditamos, de fato, que a nossa percepção de mundo e os nossos modos de ser vêm sendo sucessivamente afetados pela lógica dessas linguagens.

1 Não se trata aqui da criação de um novo conceito, a intenção de utilizar esse termo é bem mais modesta, é apenas um recurso para ilustrar o quanto que o nosso pensamento - fruto da interrelação de aspectos subjetivos e objetivos - tem cada vez mais funcionado a partir de categorias oriundas dessa Cultura da Imagem, da qual a fotografia participa ativamente.

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

Essa possibilidade de reprodução da realidade por meio de tecnologias ou máquinas de visão, como chamou Virilio (1994), citado por Miranda (2007), instaurou novas formas de nos relacionarmos com as imagens, mas também modificou o próprio estatuto da arte. A perda da aura é o elemento mais significativo dessa mudança, como preconizado por Walter Benjamin. Se no passado o valor da arte residia em seu valor de culto, já que mantinha uma relação contígua com os espaços onde eram exibidas, a partir dessas transformações impetradas pelas tecnologias de reprodução, o valor da arte agora recai em sua dimensão de exibição (Benjamin, 1987).

Há então uma espécie dessacralização e conseqüente democratização do acesso à arte, que funda outras formas de interação com o espectador, pois agora “com as técnicas de reprodução, acaba por se manter cada vez mais próxima do espectador, acarretando uma mudança significativa na percepção do sujeito moderno. A percepção torna-se saturada pelo domínio da imagem” (Miranda, 2007, p. 32).

O resultado disso é que a fotografia em seu uso massivo – aquele que mais aparece no nosso cotidiano e que influencia como nos relacionamos com essa imagem – não é praticada como uma arte. Eis então o primeiro obstáculo a ser superado para se pensar uma experiência estética de produção e recepção fotográfica que ultrapasse o mero automatismo. Acreditamos que conceber a fotografia como uma obra de arte é um caminho possível para superar essa relação com as imagens em direção a uma experiência genuinamente hermenêutica capaz de alterar a nós mesmos, isto é, produzir transformação.

Para isso, no entanto, é preciso considerar uma experiência com a fotografia a partir da ontologia da obra de arte e seu significado hermenêutico (Gadamer, 1999). Lembremos que as imagens técnicas inauguram um novo estatuto para a arte, porém, ainda assim, é preciso considerar que existem usos não artísticos da fotografia. Contra isso, não cabe “demonizá-la” como mera duplicação do real. Em vez disso, e essa é a proposta desenvolvida aqui, apostamos que se devem criar condições de

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

possibilidades nas quais a fotografia torna-se um “tu”, isto é, uma parceira num autêntico diálogo hermenêutico. Portanto, sugerimos pensá-la do ponto de vista do jogo como conceito estrutural na relação com a obra de arte (Gadamer, 1999).

189

3 SUBORDINAÇÃO DA ESTÉTICA À HERMENÊUTICA

A palavra estética, etimologicamente, está relacionada ao termo grego *aisthesis* (sensação), que corresponde ao que podemos nomear como a faculdade do sentir, percepção pelos sentidos ou mesmo conhecimento sensível-sensorial (Lago, 2011; Jesus Neto, 2011).

Na modernidade, a estética passou a designar a reflexão científica e filosófica sobre a arte e o belo (Jimenez, 1999). Mais precisamente, em 1750, o pensador iluminista Alexander Gottlieb Baumgarten (1714-1762) começou a utilizar esse termo para nomear uma nova disciplina filosófica (*epistemé aisthetiké*), a Estética. Essa nova disciplina, ainda mergulhada numa pretensão racionalista, procurava buscar uma autonomia em relação aos campos da ética e da lógica (Jesus, 2012), tendo como preocupação primordial a definição conceitual de beleza (Lago, 2011).

Apesar dessa delimitação do saber na forma de disciplina filosófica, oriunda da autonomia da estética, há um problema que se apresenta no centro do pensamento estético no auge da modernidade. Esse problema é proveniente, segundo Jimenez (1999), da exclusão entre o discurso filosófico e a arte, entre o pensador e o artista, ou o conceito ou a obra, primeiramente identificado em Schlegel. Tal exclusão traz como repercussão imediata o questionamento a respeito da possibilidade de os sentimentos, as emoções e sensibilidade, especificamente aquela que decorrente da contemplação da arte, gerarem conhecimento, à semelhança do saber científico.

O que Baumgarten faz, em sua obra *Aesthetica*, é justamente considerar a estética como uma faculdade do conhecimento, no entanto, esta é concebida como

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

uma faculdade inferior ou *logica facultatis cognoscitivae inferioris*, logo poderia oferecer um saber análogo ao da razão, sem, no entanto, tentar rivalizá-lo. A estética passa, então, a denominar a “ciência do conhecimento e da representação sensíveis” (Jimenez, 1999, p. 19), assumindo um sentido amplo, não podendo ficar reduzida a nenhuma das ciências particulares a que recorreu ao longo do tempo.

A exposição da teoria kantiana e o seu desdobramento pela tradição romântica, segundo Gadamer (1999), originou um conjunto de preconceitos no modo de pensar e julgar a arte. Por isso, a sua tentativa na primeira parte de *Verdade e Método I* é justamente superar esses preconceitos contidos no conceito de consciência estética a fim de recuperar a declaração de verdade da arte.

De acordo com o filósofo, a consequência imediata da chamada consciência estética é a sua subjetivação radical, obrigando a arte a ser compreendida a partir das operações mentais do espectador e também da supervalorização do gosto e do gênio, que precisariam ser cultivados, culminando na formação, no sentido humanista, dos especialistas (Jesus, 2012; Pontes, 2016). Outro ponto importante da crítica abrange a abstração da arte em relação ao seu mundo, já que esta deve ser compreendida, no viés da consciência estética, essencialmente como um objeto sensível, puramente estético, “dissolvendo assim os vínculos que a arte mantém com o mundo histórico concreto” (Pontes, 2016, p. 17).

Tal posicionamento engendra um ponto de vista bastante abstrato, pois isola a obra de arte da sua realidade, isto é, da história, deixando de perceber exatamente aquilo que constitui a experiência estética, um encontro dialético sob o pano de fundo da tradição, mediado pela linguagem. De acordo com Palmer (1969, p. 175), a arte não é sem tempo ou sem lugar, mas “exige um lugar e cria para si mesma um lugar aberto. As obras de arte não pertencem realmente aos museus, onde são reunidas num lugar não localizado”. Visto por esse prisma, a obra de arte é mais do que mero escape da vida cotidiana, é, antes de tudo, um fenômeno hermenêutico, que vem ao

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

nosso encontro e por isso mesmo pode ser sustentada como uma genuína experiência de verdade (Silva Júnior, 2005).

Silva Júnior (2005) destaca que Gadamer opera um deslocamento reflexivo ao submeter a obra de arte à hermenêutica filosófica, de modo que é apropriado falar do fenômeno da arte como uma experiência hermenêutica e não propriamente estética, pois a primeira coloca em jogo a dimensão do compreender como um aspecto ontológico fundamental, que, como tal, não se reduz à pura subjetividade ou pura objetividade, mas se concretiza como um acontecer originário, na e com a experiência (Lago, 2011). Gadamer, com isso, propõe a absorção da estética pela hermenêutica, mudando radicalmente a forma como pensamos a arte (Pontes, 2016).

A partir de uma perspectiva hermenêutica, a arte transcende o ponto de vista interpretativo tanto do artista quanto do espectador (Palmer, 1969), e se realiza enquanto acontecer dinâmico, recuperando um esquema no qual a alteridade sobressai (Lago, 2011). A arte não é um objeto isolado, fora da história, mas um outro que nos interpela, por isso, deve ser pensada a partir de uma relação dialógica, um encontro hermenêutico entre intérprete e obra. Quando nos deparamos com uma obra de arte, o que está em jogo não é um estado alterado do sentimento individual – a radical subjetivação da qual nos fala Gadamer –, mas sua capacidade de nos dar acesso “às verdades fundamentais sobre o mundo e o significado do que é ser humano” (Lawn, 2007, p. 59).

O ponto para Gadamer (1999) é que a arte é muito mais do que um conjunto de sentimentos puramente estéticos, antes de tudo, é reveladora e, por isso mesmo, verdadeira; certamente, diversa da ciência, mas não inferior. A sua tarefa é, então, “justificar na própria experiência da arte o conhecimento da verdade” (idem, p. 170), não indagando o que ela mesma acredita ser, “mas o que ela é na verdade e o que é sua verdade, ainda que não saiba o que é e não possa dizer o que sabe” (idem, p. 173).

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

Existe outra forma de conceituar a verdade, encontrada, principalmente, em Heidegger, e tem a ver com o termo grego *aletheia*. Nesse sentido, a verdade é uma experiência hermenêutica capaz de revelar ou manifestar algo abertamente. O modo de ser da obra de arte envolve uma experiência genuína “que não deixa inalterado aquele que a faz”. Faz parte da sua essência transformar o ser daquele que a experimenta, pois trata-se de um encontro com um mundo que diz algo ao nosso horizonte, “assim é que podemos ter esperança de compreender melhor qual é a verdade que nos vem ao encontro” (Gadamer, 1999, p. 173).

192

4 EXPERIÊNCIA DE PRODUÇÃO E RECEPÇÃO FOTOGRÁFICA

Para pensar, então, a ontologia da obra de arte e seu significado hermenêutico, Gadamer (1999) parte de um conceito que desempenhou importante papel na estética: o conceito do jogo. Porém, sua primeira missão é libertá-lo do seu significado subjetivo, presente na estética moderna. Assim, relacionar a experiência da arte com o conceito de jogo significa demarcar que não se trata “do comportamento ou muito menos o estado de ânimo daquele que cria ou daquele que usufrui e, sobretudo, não significa a liberdade de uma subjetividade que atua no jogo, mas o próprio modo de ser da obra de arte” (Gadamer, 1999, p. 174).

A partir do conceito de jogo, é possível transcender o velho esquema sujeito-objeto, encontrando um caminho para “comprendermos a função e a finalidade, o como e o que, a temporalidade e o lugar, da obra de arte” (Palmer, 1969, p. 175). No fenômeno jogo, há um conjunto de elementos.

O conceito de jogo, como modo de ser da obra de arte, opera duas rasuras importantes no pensamento estético vigente até então. A saber, ultrapassa a redução da obra de arte como objeto puramente estético e resgata a dimensão histórica na qual ela se apresenta. A perspectiva do jogo confere uma nova configuração para se

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

pensar a arte, na qual o sujeito não é mais o centro do processo, antes, é jogado pelo jogo; uma obra de arte, tal como um jogo, não é fixa e acabada, como um quadro exposto num museu; mais do que representação, é uma apresentação que envolve o sujeito (Pontes, 2016).

Nesse sentido, é possível falar de uma autonomia do jogo em relação aos jogadores, “pois o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam” (Gadamer, 1999, 175). Radicalmente, o sujeito do jogo não é aquele que joga, mas o próprio jogo. O que significa dizer que não é a subjetividade do sujeito que prevalece numa experiência da arte, mas a própria obra.

O jogo pressupõe um movimento de vaivém no qual não existe uma finalidade pré-determinada, pelo contrário, encontra a sua realização numa permanente repetição. Esse movimento ocorre quase que espontaneamente, pois não exige nem intencionalidade, nem esforço e tem a sua primazia no fato de que não é necessário haver um jogador que controle as ações, já que o jogo “é a consumação do movimento como tal” (Gadamer, 1999, 177) e não a subjetividade ou o comportamento de alguém.

Brito (2020) interpreta que o jogo, do ponto de vista gadameriano, é um acontecer que transporta o jogador para uma realidade que o ultrapassa. Portanto, não se limita às vontades e disposições psicológicas do jogador, mas, enquanto jogo autônomo, promove a abertura “de espaços de onde emergem sentidos, e possui regras previamente estabelecidas” (Brito, 2020, p. 5).

O jogo, assim, é a apresentação de seu movimento e, para que se concretize enquanto jogo, é preciso movimentar-se. Isso não significa que o jogador tenha o controle desse movimento; antes pode-se dizer que “o mais originário sentido de jogar é o sentido medial” (Gadamer, 1999, p. 177), visto que o jogo não está dado e, por isso, precisa ser mediado (Pontes, 2016).

Este movimento de vaivém pressupõe que o jogo é autoapresentação e “ao pôr-se em movimento o jogo ganha seu ser, atualiza-se na ordenação de seu

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

movimento” (Pontes, 2014, p. 65). O jogo possui um espírito próprio que põe em jogo aquele que joga, “afirma-se, ocupa o seu lugar, em nós e por nosso intermédio” (Palmer, 1969, p. 178). Desse modo, pode-se afirmar, com Gadamer, que é a obra de arte que dialoga com o espectador, provocando a transformação de quem faz a experiência do jogo da obra de arte (Lago, 2011).

A soberania do jogo coloca a questão de que não somos nós que dirigimos uma experiência estética, mas somos encantados pela obra através do seu fascínio. O espírito do jogo domina completamente o jogador e o convoca a “participar de uma verdade superior” (Brito, 2020, p. 13). Porém, o jogador pode fazer escolhas, como, por exemplo, escolher o jogo que irá jogar, “mas depois de o escolher entra num mundo fechado em que o jogo se processa, nos jogadores e através deles” (Brito, 2020, p. 176).

Portanto, jogar tem a ver com dispor-se a entrar em jogo e ser jogado. Assumir que a consciência subjetiva não é central, não significa negar a participação do sujeito, mas que a relação se dá com e apesar dele. A obra de arte, como um jogo, é, então, uma experiência que acontece no encontro com um espectador, pois, enquanto apresentação, ganha seu ser somente quando apresentada para alguém (Pontes, 2014).

O vaivém do jogo é exatamente o que possibilita e potencializa o encontro, pois de maneira alguma o jogo é um jogar-para-si-somente. Para se concretizar como jogo, pensa Gadamer, “pode até não ser necessário que haja um outro jogando, mas é preciso que sempre haja ali um outro com o qual o jogador jogue e que, de si mesmo, responda com um contra lance ao lance do jogador”. Esse vaivém perfaz a experiência estética, pois supõe que a obra de arte é um outro que entra em diálogo com o horizonte hermenêutico daquele que interpreta.

Esse encontro não é sem risco, pois jogar é lidar com infinitas possibilidades postas pelo jogo. O jogador tem a possibilidade de escolher, de tomar decisões e, ao

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

fazer isso, se coloca no aberto, porém “o atrativo que o jogo exerce sobre o jogador reside exatamente nesse risco” (Gadamer, 1999, p. 181). O risco é definido exatamente pelo fato de que o jogo se assenhora do jogador. Quando este faz uma escolha, não sabe, de modo algum, para onde isso vai lhe conduzir, se “dará certo” e se “voltará a dar certo”, por isso todo jogar é ser jogado.

Esse risco, em se tratando de uma obra de arte, é o questionamento que esta suscita em nós, pois quando aparece no nosso horizonte exige que seja compreendida. “Como jogo, a arte demanda a participação do intérprete. Sua participação não é o mero gozo estético, mas a tarefa de compreender” (Pontes, 2014, p. 72). A forma de compreensão por excelência, segundo a hermenêutica filosófica de Gadamer, tem a estrutura do diálogo, porque aí algo vem à fala, “algo que ao invés de ser reduzido ao sujeito a coloca numa experiência que o subjaz” (Brito, 2020, p. 6).

O diálogo é um pressuposto fundamental para qualquer experiência, inclusive a experiência estética. De acordo com Gadamer, não é possível fazer uma experiência sem o ato de perguntar. Este se aproxima da ideia da conversação, pois nela “menos possibilidade têm os interlocutores de ‘levá-la’ na direção que desejariam” (Gadamer, 1999, p. 559), antes, uma autêntica conversação surge quando nos enredamos nela e somos dirigidos por sua dinâmica própria. A pergunta toma a dianteira numa conversação, pois todo perguntar coloca o saber no aberto ao questionar se é “assim ou de outro modo”. Perguntar é assumir que não se sabe e é exatamente essa posição que deixa em aberto a possibilidade de realizar sempre novas experiências.

É esse movimento de pergunta e resposta que Gadamer (1999) chama de dialética, sinalizando que é diferente de uma disputa, pois para saber é preciso “entrar ao mesmo tempo no contrário” (p. 538) com vistas a superar a mera opinião. Toda compreensão pressupõe necessariamente a dialética da pergunta e resposta, que já traz consigo a possibilidade do sim e do não, “do assim e do diverso” (Gadamer, 1999, p. 538).

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

Como é de se supor, graças às reflexões anteriores de Gadamer apresentadas aqui, são as perguntas que nos ocorrem mais do “que nós as provocamos e as colocamos” (Gadamer, 1999, p. 539). Isso porque nós sempre temos uma opinião prévia, porque já estamos sempre inseridos na tradição e na linguagem. Por isso, mais do que fazer as perguntas, nós a padecemos; a pergunta se impõe, alerta Gadamer, ao ponto de não podermos desviá-la. O resultado disso é que, a partir da pergunta, nós superamos as opiniões prévias em direção a um sentido mais amplo e atualizado.

A partir dessa explanação, queremos destacar, juntamente com Gadamer, que, numa virada hermenêutica, a obra de arte aparece como um outro parceiro num diálogo hermenêutico (Lawn, 2007), e se quisermos interpretá-la, precisamos assumir que, em todo diálogo produtivo, a pergunta toma o fio condutor. Quando Gadamer propõe a subordinação da estética à hermenêutica, ele tem em mente o fato de que compreender uma obra de arte é levar esse diálogo adiante. Dialogar, nesse sentido, é o contrário de abafar o outro; na verdade, o diálogo acontece quando deixamos o outro vir à fala (Jesus Neto, 2011).

Só existe um diálogo com a obra de arte, porque se trata de um mundo que compartilha referências com as quais nos sentimos confortáveis, não saímos do tempo e da história quando na presença de uma obra artística, ao contrário, fazemos nos mais presentes. “Quando compreendemos uma grande obra de arte, trazemos para a cena aquilo que experimentamos e aquilo que somos” (Palmer, 1969, p. 172).

Como uma experiência autêntica, a experiência com a obra de arte também não é feita sem riscos. Ao sermos jogados pela obra, toda a nossa autocompreensão é avaliada, e posta em risco. Diante da questão que a arte nos coloca, podemos experimentar uma verdadeira transformação quando suspendemos nossas opiniões em busca de outras possibilidades de experimentar o mundo e a nós mesmos; não há como se fazer uma experiência sem padecer, sem sofrer o perigo do desconhecido.

A arte, segundo Gadamer, dentre todas as experiências que vivenciamos,
REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

constitui-se como aquela “que nos fala algo de modo mais imediato [...] respira uma familiaridade enigmática que prende todo o nosso ser, como se não houvesse aí nenhuma distância e todo encontro com uma obra de arte significasse um encontro conosco mesmos” (Gadamer, 1964, p. 1 apud Silva Júnior, 2005, p. 18).

Isso significa que a obra de arte possui, numa perspectiva hermenêutica, um caráter declarativo. Dessa maneira, “é nessa particularidade de vir a nosso encontro que a arte ganha seu diferencial enquanto experiência de verdade” (Silva Júnior, 2010, p. 375).

Enquanto exercício hermenêutico, a fotografia atualiza o ser de quem a contempla, o coloca em questão, traz à tona as condições de sua existência, sua história de vida e a própria tradição na qual está inserido. Se estabelece entre o intérprete e a obra fotográfica um jogo no qual ambos são influenciados, porém, é a obra fotográfica, em última instância, quem interpela o primeiro.

Mais do que um esvaziamento de sentido promovido pelo referente fotográfico, que seria um puro *analogon* do real, segundo Barthes (1990), a fotografia, através da representação, apresenta o ser-aí, traz à tona os elementos da história de vida e os pré-conceitos que fazem com que cada um veja o mundo como vê. Não apenas mera duplicação do real, a fotografia é experiência de verdade por meio da representação – sua apresentação para alguém –, pois “algo nos prende e obriga-nos a permanecer no que aí se apresenta individualmente” (Gadamer, 1985, p. 29). A verdade que a obra de arte tem consiste no fato de que torna presente o ser representado e, por consequência, o ser de quem é interpelado neste jogo.

Isso porque existe para Gadamer uma autonomia e um caráter ativo do “representar”, pois, segundo o hermeneuta, representação não corresponde exatamente a uma função secundária e subordinada em relação ao representado, à realidade; antes, é uma modalidade ontológica, na qual “a representação ganha em prioridade e autonomia em relação ao ‘representado’” (Cobián, 2012, p. 58). Portanto,

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

essa reabilitação do conceito de representação traz como consequência a não distinção entre o “ser” da representação e o do representar, em oposição, “o ‘Ser’ – e sua verdade concomitante – é aquilo que emerge e somente emerge no acontecer do “representar”, no processo da representação” (Cobián, 2012, p. 58).

Representar então se equivale ao sentido de jogar, no qual desde sempre as coisas se movem por si mesmo em seu automovimento, sem nenhuma finalidade ou propósito ao não ser o de desenvolver a sua essência – essência aqui não está relacionada a oposição com o aparente, mas tem a ver com o manifestar-se, o advir à presença. Isto significa que no jogo o Ser advém de forma incomparável (Cobián, 2012).

É característico do jogo, de acordo com Gadamer, que o “ser” de algo se apresente por si mesmo, isto é, que o próprio jogo crie um espaço aberto ao puro aparecer e mostrar-se. Esse “aparecer” é, segundo Cobián (2012, p. 60), “o advento da coisa à sua presença”, de modo que o que aparece no “aparecer” é a essência mesma do ser, pois, aquilo que se mostra quando joga é o Ser próprio da coisa. Isso se dá, pois o jogo enquanto atividade lúdica tem um caráter a-teleológico, que põe em suspensão as funções com as quais o “ser” de uma coisa está determinado pelos interesses e propósitos humanos. Tal suspensão “abre um ser, mediante uma experiência inicial de ‘estranheza’, à expressão de suas qualidades mais próprias, inesperadas e ignotas” (Cobián, 2012, p. 60).

Assim, a obra de arte, através dessa suspensão operada no representar, “solicita da parte de quem joga uma entrega sob a forma de um transcender as necessidades imediatas da vida, um libertar-se das imposições características da existência cotidiana” (Silva Júnior, 2005, p. 378).

É o fato de que a representação libera o “ser” da coisa de sua função utilitária que este pode aparecer em sua estranha e inédita presença (Cobián, 2012). Esse aparecer do “ser” em sua plenitude é possível porque a arte produz um processo

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

ôntico de transformação em obra, isto é, uma transformação em configuração, repetível e permanente. Por isso, Gadamer prefere a substituição do conceito de obra pelo de configuração/conformação, pois está contida aí não apenas um sentido de modificação, mas uma autêntica transmutação de algo que se torna outra coisa, que é enquanto transformada, e assim passa a ser seu verdadeiro ser (Silva Júnior, 2010). Ao operar essa transformação em configuração, a obra de arte transforma o “ser” representado em seu “ser” verdadeiro, e assim adquire uma idealidade (Silva Júnior, 2005).

A obra de arte é uma experiência primordial de verdade, pois nessa transformação em configuração o representado se converte naquilo que é em realidade, ou seja, em si mesmo. No representar está contido um tornar-se presente que não acontece de maneira indireta, como por associação, pois a arte não só remete a algo, esse algo representado estar-aí na representação. Essa presença contida na representação faz alusão ao que Gadamer denomina de um “acréscimo do ser”, que é precisamente “entender a anterioridade de um mundo que agora se mostra transformado e acrescido e que se apresenta a nós como sinal de reconhecimento” (Silva Júnior, 2010, p. 382).

A obra de arte torna-se, pois, um acontecimento único, já que

Conduz-nos a conhecer de novo o mundo em que vivíamos como se realmente fosse nossa primeira experiência dele; mas só que agora, distanciados do caráter funcional e prático da vida cotidiana, o vemos tal como ele é. Desse modo, Gadamer atribui à experiência da arte a possibilidade de revelar-se a verdadeira realidade, um acréscimo de ser (Zuwachs an Sein) (Silva Júnior, 2010, p. 383).

Este reconhecimento alude ao cerne da reivindicação de verdade da obra de arte, segundo Gadamer, pois nesse acréscimo do ser o mundo revelado em “sua específica pretensão de verdade” (Silva Júnior, 2010, p. 384) possibilita-nos o

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

conhecimento de nós mesmos, conduz-nos a um autoencontro, ao nosso próprio mundo, uma intermediação conosco. De fato, no mundo revelado pelo ser representado é o nosso mundo, que vem ao nosso encontro de uma maneira singular.

200

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A breve interrupção do tempo contínuo provocada pela arte a partir da inauguração do tempo da festa, como Gadamer vai chamar, permite que cada um de nós pense no próprio tempo e em como as coisas se dão ordinariamente. Diante de um contexto tão atravessado pela lógica digitalizada da velocidade, parar para pensar naquilo que estamos sendo certamente é uma contribuição para nos tornar aquilo que somos, para criar existências esteticamente construídas, afetadas pelo outro, conscientes daquilo que nos interpela.

A verdade da arte é uma verdade superior, pois o ser que se apresenta na representação é idealizado, pleno de sentido e por isso nos faz enxergar o nosso mundo de uma perspectiva privilegiada, como se fosse possível olhá-lo de cima, além de todas as ocultações que nos atravessam.

É preciso, portanto, a criação de “condições de possibilidade” (Larrosa, 2011) para que a arte possa precipitar-se como arte, isto é, que ela se autoapresente. É justamente nesse jogo que se estabelece entre obra e intérprete, isto é, no diálogo posto em movimento, que a arte pode vir a nós enquanto uma experiência declarativa da verdade, que ao nos dizer algo, revela-nos a nós e aos outros.

Para superar uma relação de consumo com a fotografia, como observada na contemporaneidade, em direção a uma experiência hermenêutica propriamente, é preciso que sejam criadas condições de possibilidades para um diálogo em que as partes falam e se deixam falar. Isso porque o jogo é um fazer comunicativo, e exige

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

que o espectador seja mais do que um mero observador, “alguém que participa do jogo” (Gadamer, 1985, p. 40).

Pode-se falar inclusive que as práticas massivas contemporâneas de produção e recepção fotográfica se enquadram naquilo que Gadamer (1985) vai chamar de anti-arte, marcado por um querer ouvir o que já sabe, isto é, castrar qualquer possibilidade de diálogo, baseado num encontro que não abate, “mas reafirma de modo pálido” (Gadamer, 1985, p. 71), pois as imagens fotográficas seriam puras duplicação do real.

A partir da perspectiva hermenêutica, uma obra fotográfica sempre quer dizer algo e aquilo que ela diz é o que ela é em sua verdade acontecimental, como um outro que eu, que precisa ser compreendido. Portanto, uma obra de arte “exige uma resposta dada por aquele que acatou a exigência. E esta resposta tem que ser a resposta própria de quem a acatou, que ele mesmo apresenta ativamente. O parceiro pertence ao jogo” (Gadamer, 1985, p. 42). Quando entramos no jogo com a fotografia esta reserva para nós um espaço livre, o espaço do jogar e ser jogado.

Há então um autoconhecimento ou autoencontro possibilitado pela fotografia, que diz respeito ao caráter de símbolo da obra de arte. Gadamer (1985) explica que símbolo é uma palavra de origem grega, que significa “pedaços de recordação”, e representava a “tessera hospitalis”, que consistia em um caco partido ao meio, o qual o anfitrião de uma casa dava a seu hóspede como forma de reconhecimento, algo como um antigo passaporte. Símbolo remete então a “algo que se reconhece em alguém. Um antigo conhecido” (Gadamer, 1985, p. 50).

Nisso consiste o fato de a fotografia, enquanto obra de arte, nos obrigar a conhecer ou reconhecer o que está aí. Como a outra metade do caco quebrado, a obra fotográfica nos mira com toda sua força e nos oferece essa clareza de reconhecer o que está representado como algo que já se conhece, isto é, reconhecer “mais propriamente do que se podia na confusão momentânea do primeiro encontro” (Gadamer, 1985, p. 71). Por isso a experiência com a obra de

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

arte consiste em um choque, um ser sacudido, a qual “sempre altera aquele que a contempla e a quem ela se revela como acontecimento de verdade” (Silva Júnior, 2005, p. 97).

A fotografia, pelo viés do jogo, permite-nos reconhecer a nós mesmos, e é isso que nos mobiliza diante da arte e nos faz demorar com ela. Por isso se pode dizer que “quando se experimentou realmente uma experiência de arte, o mundo ficou mais claro e mais leve” (Gadamer, 1985, p. 42).

Num contexto no qual se olha para a imagem fotográfica como se fosse uma janela (Flusser, 2002), em que há um bombardeamento de imagens que retratam absolutamente tudo, como se o mundo pudesse ser duplicado em meras cópias, conduzindo a fotografia para a anti-arte (Gadamer, 1985), dificilmente o intérprete entrará em jogo com a fotografia, pois jogar exige uma atitude de parceria em vez de pura observação, de diálogo em vez de obliteração.

Ao olhar uma foto tal como se olha o próprio cotidiano em sua funcionalidade, perde-se aí o estabelecimento de um diálogo, pois não se cumprem seriamente as regras do jogo, ou melhor, não há jogo. Há, nesse aspecto, uma relação de “apropriação” da foto ao se supor que já se conhece cristalinamente tudo que está fixado na foto. Essa postura definitivamente castra toda e qualquer experiência, uma vez que não se deixa que a foto nos interpele como um tu, que toma a dianteira e coloca uma questão em nosso horizonte de mundo.

De modo deliberativo, a potência estética e artística, no contexto da Cultura da Imagem (Miranda, 2007), deve ser acompanhada de um espaço no qual haja condições de possibilidades para que o jogo aconteça. Isso significa que o jogo, apesar de sua primazia, se realiza plenamente quando se apresenta para um jogador. Este por sua vez precisa entrar no jogo, isto é, levar suas regras a sério; no jogo com a fotografia o intérprete estabelece um outro comportamento, diferente daquele prático e funcional e essa outra forma de olhar para o representado dá-lhe a sua

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

essência mesma, é por isso que não se sai da mesma forma de uma experiência com a arte, o mundo da arte transforma o próprio mundo de quem vê, pois esta fala algo profundamente a nós.

Portanto, para que a fotografia se afaste da dimensão do puro registro é extremamente relevante que se possibilitem espaços de experiência com a arte, o que recai fundamentalmente na necessidade de criar condições de possibilidades para que os sujeitos se deixem entrar na obra, isto é, demorar-se e a deter-se diante da obra numa conversação autêntica.

203

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. **A câmara clara**. trad. Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1991, p. 19-26.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 3ª ed., São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

BRAGA, Vitor José. **Capture, compartilhe e interaja: Um estudo sobre as condições materiais e as performances sociais observadas em um aplicativo de produção e compartilhamento de imagens**. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas), Faculdade de Comunicação, UFBA, Salvador, 2015.

BRITO, Roney Lopes. A crítica à consciência estética e o acontecer do jogo na hermenêutica filosófica de Hans-Georg Gadamer. **Barricadas: Revista de Filosofia e Interdisciplinaridade**, 2020.

CARRERA, Fernanda. Instagram no Facebook: uma reflexão sobre ethos, consumo e construção de subjetividade em sites de redes sociais. Animus. **Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, v. 11, n. 22, 2012.

COBIÁN, Mario Teodoro Ramírez. O legado estético de Gadamer. Princípios: **Revista de Filosofia** (UFRN), v. 19, n. 31, p. 53-64, 2012.

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

204

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FONTCUBERTA, Joan. Por um manifesto pós-fotográfico. **Revista Studium 36**, Campinas: Instituto de Artes da Unicamp, 2014. Disponível em: studium.iar.unicamp.br/36/7/index.html. Acesso em 13 dez. 2022.

GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo**: a arte como jogo símbolo e festa. Rio de Janeiro: Edições Tempo Brasileiro, 1985.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e Método I**: Traços de uma hermenêutica filosófica. 3ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1999.

JIMENEZ, Marc. **O que é estética?** Rio Grande do Sul: Editora Unisinos, 1999.

JESUS NETO, Antonio Almeida. **A hermenêutica da obra de arte**: a experiência da arte como um jogo infinito entre pergunta e resposta em gadamer. 2011. 112f. Dissertação (Mestrado em Filosofia da Arte), Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2011.

JESUS, Rosane Meire Vieira. **Comunicação da experiência fílmica e experiência pedagógica da comunicação**. 2012. Tese (Doutorado em Educação), Universidade Federal da Bahia, Salvador (BA), 2012.

LAGO, Clenio. **Experiência estética e formação**: articulação a partir de Hans-Georg Gadamer. 2011. 122 f. Tese (Doutorado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

LARROSA, Jorge. Experiência e alteridade em educação. **Revista reflexão e ação**, Santa Cruz do Sul, v. 19, n. 2, p. 04-27, 2011.

LAWN, Chris. **Compreender Gadamer**. Petrópolis: Vozes, 2007.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969

MIRANDA, Luciana Lobo. A cultura da imagem e uma nova produção subjetiva. **Psicologia Clínica**, v. 19, p. 25-39, 2007.

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

PALMER, Richard. **Hermenêutica**. Lisboa: Edições 70, 1969.

PONTES, Clara Machado. A experiência hermenêutica da arte em Gadamer. **PERI**, v.6, n. 1, p. 63-76, 2014.

PONTES, Clara Machado. **Da estética à hermenêutica**: modelos da compreensão em Gadamer. 2016. 126f. Dissertação (Mestrado em Filosofia), Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

SANTAELLA, Lúcia. **Pós-humano**: por quê?. Revista Usp, n. 74, p. 126-137, 2007.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico**: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. **O show do eu**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SILVA JÚNIOR, Almir Ferreira. **Estética e hermenêutica**: a arte como declaração de verdade em Gadamer. Tese de doutorado em Filosofia – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

_____. A atualidade do belo: o jogo da verdade da arte em Gadamer. In: DUARTE, Rodrigo; FREITAS, Romero. **Deslocamentos na arte**. Belo Horizonte, 2010, p. 373.

SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2004.

CREDENCIAIS DA/OS AUTORA/ES

DAISE MARIA SILVA DOS SANTOS, Especialista em Educação Digital (2023) pela Unidade de Educação a Distância (UNEAD/UNEB), Bacharel em Comunicação Social - Rádio e Televisão (2019) pela Universidade do Estado da Bahia, Aluna Especial (2024) no Programa Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC).

RONIVALDO DA SILVA DE ALMEIDA, Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Educação e Diversidade (PPGED) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), membro do grupo de pesquisa Formação, Experiência e Linguagem (FEL/UNEB/CNPq). Graduado em Comunicação Social - Rádio e TV pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Graduando na Licenciatura Interdisciplinar

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)





REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN: 2675-5718

ELITE CONVERSAS (TRANS-INTER-MULTI) DISCIPLINARES SOBRE SOCIEDADE E EDUCAÇÃO- ISSN 26755718-REVISTA
- ano 6, nº6, Jan/dez. 2024

em Artes (UFRB).

206

REVISTA ELITE- LICENÇA CREATIVE COMMONS: (CC BY-NC ND)

