

## *O jogo enquanto estética dialética da recepção fílmica*

Luiz Rohden\*  
Leonardo Kussler  
Denise Silveira

**Resumo:** o presente texto articula uma reflexão, do ponto de vista metodológico, entre filosofia e cinema. Sabemos que este é passível de produção de críticas e análises de caráter acentuadamente técnicos e por esta razão nos propomos justificar uma metodologia filosófica para compreensão fílmica. Para efetivar tal escopo descreveremos traços das posturas passiva e ativa que participam da noção de jogo enquanto método apropriado para olhar filmes. Isto constitui o que convencionamos chamar de uma estética dialética para recepção fílmica onde o espectador se compreende no jogo de saída e de volta sobre si ao olhar um filme.

**Palavras-chaves:** Dialética, Hermenêutica filosófica, Cinema, Estética da recepção, Jogo

**Abstract:** This text articulates a reflection of methodological point of view between philosophy and Cine. We know that it is middling to produce criticism and analysis of remarkably technical by this reason we propose to justify a philosophical methodology to comprehend films. To actualize this scope, we will describe features of passive and active postures involving the notion of game while method appropriate to watching films. This is what we conventionally call a dialectic aesthetic to film reception where the spectator tries to comprehend himself in an out and back onto himself game when he watching a film.

**Key-words:** Dialectic, Philosophical hermeneutics, Cine, Aesthetics of perception, Game

---

\* **Luiz Rohden** é prof. Dr. do Curso e do Programa de Pós-Graduação em filosofia da Unisinos. Pesquisador do Cnpq. Autor dos livros: *Arte Retórica de Aristóteles*; *Hermenêutica Filosófica e Interfaces da Hermenêutica*. E-mail: [rohden@unisinos.br](mailto:rohden@unisinos.br). Acesso ao CL: <http://lattes.cnpq.br/8262728507671434>. **Leonardo Marques Kussler** é graduando em Filosofia pela UNISINOS e pesquisador bolsista nos projetos orientados pelo prof. Dr. Luiz Rohden. E-mail: [leonardo.kussler@gmail.com](mailto:leonardo.kussler@gmail.com). **Denise Silveira** é formada em Comunicação Social, graduanda em Filosofia pela Unisinos, pesquisadora nos projetos orientados pelo prof. Dr. Luiz Rohden e trabalha com Fotografia e Cinema. E-mail: [denisegrafiass@gmail.com](mailto:denisegrafiass@gmail.com).

Das inúmeras possibilidades – psicanalítica, política, histórica, sociológica, ética, etc. – de se refletir sobre a sétima arte, optamos pela que se debruça sobre os caminhos e as condições envolvidas na sua interpretação e compreensão do ponto de vista filosófico.

Partindo do pressuposto de que o cinema é também um modo de explicitação filosófico do real e que, por isso, envolve uma estética da recepção, nos propomos aqui a explicitar e desenvolver traços centrais de uma metodologia para a compreensão de filmes, corporificados na noção de jogo enquanto método filosófico. Tomaremos como horizonte teórico de reflexão algumas ponderações de Gadamer acerca do *exemplo do trágico* e, mais especificamente ainda, o espírito contido em sua afirmação: “o ser do estético havia se tornado visível para nós como jogo e representação”, inspirada em Aristóteles, que “deu uma indicação decisiva para o problema da estética [...]; isso porque acolheu o *efeito sobre o espectador* na determinação da essência da tragédia” (GADAMER, 1997, p. 213). Para efeitos de nossa proposta reflexiva, o cinema passa a ocupar o lugar da arte trágica.

Em uma de suas palestras proferidas na Unisinos, no ciclo de estudos sobre *Cinema e Filosofia*<sup>\*</sup>, o filósofo Julio Cabrera elencou oito exigências de um filme padrão:

a exigência narrativa, a exigência agonista, a exigência dramática, a exigência sequencial, a exigência racional, a exigência genérica, a exigência estética, a exigência receptora: o filme supõe um espectador-receptor, que assiste ao que o filme tem para lhe oferecer, e esse receptor tem um condicionamento receptivo, com limites perceptivos, mnemônicos e conceituais. (CABRERA, 2009, pp. 12-13)

A trama do nosso texto versará, basicamente, sobre esta última exigência de um filme e as demais ser-lhe-ão subordinadas. Exploraremos os elementos, as condições, as posturas, as provocações, as possibilidades de como se deveria se olhar um filme do ponto de vista filosófico. Em outras palavras, nos propomos *explicitar algumas relações entre hermenêutica e cinema do ponto de vista de uma hermenêutica do cinema* pelo viés metodológico, ou seja, desenvolver exigências próprias de um caminho filosófico de compreensão e de abordagem de filmes ao que convencionamos chamar aqui de *estética dialética da recepção cinematográfica*.

---

\* Atividades vinculadas ao Núcleo de estudos *Filosofia e Literatura - Hermenêutica, Lingüística, Cinema* coordenado pelo prof. Dr. Luiz Rohden.

Faz parte da arte em geral e, portanto, desta sétima arte, aquilo que se convencionou chamar de *quarta parede*<sup>1</sup>. Esta expressão provém da estética naturalista – do teatro – e comporta os corolários provocados pela eficácia do efeito de real, do máximo de ilusionismo. Entre a cena e o real há uma quarta parede imaginária, invisível, por onde o espectador<sup>2</sup> observa na condição de *voyer* distante da ação, porém, envolvido e participando nela de certo modo; uma escultura, um livro, uma pintura, um filme, tem sua efetivação plena no encontro com o espectador, com o leitor, com o intérprete, ou seja, eles se completam plenamente no ato da sua ‘assistência’, isto é, de sua *fruição*<sup>3</sup>. Ora, este momento de *execução* da arte, de participação do espectador com a obra, constitui um dos aspectos daquilo que se convencionou chamar de *estética da recepção*. Embora não seja necessário haver um método unívoco para compreensão das distintas faces do real – pois os que lêem livros, assistem filmes e visitam museus possuem e desenvolvem uma forma própria de fazê-lo – nós nos propomos aqui justificar a importância de conceber um modelo estrutural apropriado para abordagem dos filmes ou, pelo menos, trazer o tema à discussão. Assim, para que seja efetiva uma estética da recepção, enquanto uma leitura filosófica, precisamos refletir sobre os caminhos, os modos, os elementos e exigências próprias de um possível método para abordá-la.

Pois bem, partindo do fato de que, no mundo do cinema, assim como no das artes em geral, há, por um lado, um objeto em questão (pintura, escultura, livro, filme, etc.) e, por outro, um sujeito que se coloca diante dele, sabemos que este pode possuir diferentes posturas para interpretá-lo, para compreendê-lo, enfim, para ‘completá-lo’. Para efeitos de nossa reflexão, abordaremos, inicialmente, duas formas corriqueiras, centrais, de se colocar diante de um filme e, ao final, uma terceira – a hermenêutica – que consideramos a mais apropriada. Nossa hipótese é que a noção de **jogo** constitui um modelo estrutural hermenêutico de explicitação exemplarmente filosófico, um método *ideal* de compreensão

---

<sup>1</sup> “Todo representar, de acordo com a sua possibilidade, é um representar para alguém. O fato de se ter em mente essa possibilidade como tal é que produz a peculiaridade do caráter lúdico da arte. O espaço fechado do mundo do jogo deixa cair aqui, ao mesmo tempo, uma parede”; numa nota de rodapé, Gadamer esclarece: “[...] é precisamente essa quarta parede do espectador que fecha o mundo do jogo da *obra de arte*”. GADAMER, 1997, p.184.

<sup>2</sup> Espectador (do latim *spectatore*) é aquele que vê qualquer ato, testemunha, que assiste ao espetáculo. Expectador (do latim *expectatore*) é aquele que tem (ou está na) expectativa.

<sup>3</sup> Adotamos aqui o sentido dado por Umberto Eco. “Cada fruição é [...] uma *interpretação* e uma *execução*, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original”. ECO, 1976, p. 40. Nesse sentido, a obra se finaliza inúmeras vezes, na medida em que o intérprete [no caso o espectador] a interpreta.

e de postura filosófica, aplicável à arte cinematográfica, onde tanto o objeto em questão quanto o sujeito são maximizados em suas potencialidades de significado e de sentidos. Considerando o filme enquanto um outro, um tu, podemos dizer que duas são as perspectivas clássicas – mesmo que muitas vezes não sejam assim denominadas ou explicitadas – de abordagem de um filme que participam em maior ou menor grau da terceira postura, a hermenêutica filosófica. Explicitaremos as duas posturas paradigmáticas, comumente vigentes – a *passiva* e a *ativa* – para analisar filmes e justificaremos nossa tese de que devem ser articuladas conjuntamente, constituindo a terceira postura. Esta possibilita tecer uma compreensão fílmica e se converte num método enquanto *jogo* no contexto de uma *estética dialética da recepção fílmica*.

### 1. Postura passiva ou *pática*

Diante de um filme podemos *possuir uma postura predominantemente passiva*, o que não implica atribuir um juízo negativo de valor sobre a mesma. Em termos *cabreirianos*<sup>4</sup>, estamos nos referindo à dimensão *pática* implicada na postura de olhar um filme.

Em primeiro lugar, a postura passiva pressupõe a concepção segundo a qual o cinema – enquanto sistema de reprodução de imagens em movimento, registradas em uma película e projetadas em uma tela, usado como meio de expressão artística e comunicação de massa – é tomado e serve apenas como **meio de entretenimento**. Por se caracterizar como uma atividade ‘relaxante’, ‘de lazer’<sup>5</sup>, de descanso, o cinema contém, com isso, um *telos* que lhe é imanente, ou seja, embora possa servir para fins comerciais, políticos, ideológicos, assisti-lo significa fazer uma experiência de puro prazer, de distensão para aliviar pressões ao nos possibilitar efetivar uma espécie de *parênteses* em nossa estressante vida diária. Ao patrocinar a produção do ‘puro gozo’, de entretenimento, vivenciamos um ‘esquecimento temporário’, uma espécie de *epoché*, uma *fuga mundi*, das nossas lidas.

---

<sup>4</sup> Para corroborar a sua tese de que os filmes veiculam, além de fatores passionais, outros racionais, Cabrera desenvolve o conceito de *logopatía*. Os conceitos fílmicos (aos que Cabrera chama *conceitos-imagem*, para destacá-los dos conceitos apreendidos por intermédio dos livros filosóficos – a que chama *conceitos-idéia*) podem *passar algo* (e não só *tocar* o ser humano) por meio de um *impacto emocional*, portanto, podem ter, sim, algum valor cognitivo, persuasivo, além do simples valor *pático*. Cf. CABRERA, Julio, 2006, p. 22 e segs.

<sup>5</sup> Ver “Ensaio sobre a análise fílmica” in VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 12.

Neste caso, trata-se de uma saída e de uma volta a si realizada pelo espectador enquanto *vivência* apenas e este movimento não se caracteriza enquanto *experiência*. Esta pressupõe àquela, mas não se reduz a ela à medida em que procura elevá-la ao ‘conceito’, isto é, à sua compreensão teórica (este nível pertence à terceira postura). Enquanto meio de produção de alegria, de descanso, de diversão ele exerce uma espécie de exercício terapêutico e, num certo sentido, catártico em nossas vidas. A experiência catártica, de acordo com Aristóteles, é produzida pelo jogo da representação trágica sobre o espectador, onde “a desolação e o temor são formas de êxtase, do estar-fora-de-si” (GADAMER, 1997, p. 214), possibilitadas porque ele jogou(-se) (n)o jogo. Neste caso, efetiva-se uma experiência, de acordo com o Estagirita, visto que o espectador toma consciência do movimento de saída e de volta a si ao experienciar sua própria finitude e suas possibilidades existenciais. Este nível pertence, mais propriamente, à postura hermenêutica (nosso item 3.3.).

Outro componente da atitude passiva diante de um filme refere-se ao ‘deslumbramento do espectador’<sup>6</sup>, à sua atitude espontânea de maravilhar-se e extasiar-se ao olhar um filme. Isto nos remete àquilo que os gregos consideraram estar na origem da própria filosofia, ou seja, a capacidade de encantar-se diante do real. Aqui, porém, o deslumbramento passivo está no nível da vivência, ou seja, de uma apatia conceitual, o que não é nem ruim nem bom em si mesmo, mas algo incompleto segundo nossa visão, pois o caminho que defenderemos como ideal é o do ‘deslumbramento participante’<sup>7</sup>. Atrelada à tradição originária da filosofia, a importância deste componente essencial da postura passiva – que não deve ser interpretada como uma posição de ‘pura’ inércia ou indiferença negativa – é a capacidade de deixar o filme falar, de deixá-lo dizer o que nos tem a dizer e, deste modo, nos possibilitando sentir, pensar e falar sobre ele. Similar ao *thaumazein* grego, o traço em questão, nos remete àquela postura de encantamento e de fascinação diante do mundo, o que pressupõe, por parte de quem assiste um filme, uma abertura e uma entrega e um *ser todo ouvidos* ao que é apresentado, ao que lhe vem ao encontro. Dessa dimensão constata-se o fato das pessoas saírem rindo ou chorando de uma sessão de cinema. Predomina na postura *pática*, com seu deslumbramento passivo, uma posição de subserviência, de subjugação às paixões provocadas e excitadas pelo filme que é seduzida

---

<sup>6</sup> Ver “Ensaio sobre a análise filmica” in VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 13.

<sup>7</sup> Ver “Ensaio sobre a análise filmica”, in *ibid*, p. 13.

pelo ‘canto das sereias’ e é incapaz de tomar consciência plena dos efeitos que elas exercem sobre o espectador, corroborando uma postura alienada. Isto, porém, não diminui o valor nem a importância do componente de êxtase<sup>8</sup>, de encantamento, de arroubo, de arrebatamento e até de contemplação e de meditação profunda próprias da postura passiva e vivenciadas pelo espectador diante de um filme. Assistir um filme implica, pois, em exercitar o componente antropológico contemplativo, tão raro em adultos, mas tão próprio das crianças, e as helenas que o digam!

Próprio da postura passiva é, pois, a atitude de entrega total, de propósito gratuito, descontraído, que parece mobilizar grande parte das pessoas que vão assistir filmes. Aliás, parte do propósito de qualquer filme consiste justamente nesse pedido de incorporação do espectador ao filme como ocorre com os diálogos platônicos que pedem a participação do leitor ao longo de sua leitura. Em ambos os casos, bem como para Aristóteles, “o espectador é incluído na determinação da essência da tragédia”, o que é pressuposto para assistir um filme, isto é, haver uma “pertença essencial do espectador ao jogo (espetáculo)” (GADAMER, 1997, p. 213).

A postura passiva revela um importante aspecto da vida humana em geral, ou seja, rememora o fato de sermos, em maior ou menor grau, determinados, em grande parte, pela realidade (história, linguagem, genética). Ela nos revela a dimensão determinante do mundo, a força do objeto sobre o sujeito, o peso da objetividade sobre a subjetividade. Gadamer retratou este movimento do real em sua polêmica afirmação: “não é a história que nos pertence, mas nós a ela”<sup>9</sup>. Quão poucos são os capazes de se distanciarem da força do ‘destino’ histórico, lingüístico ou genético! E não se pense que os filósofos estão livres desta corrente, visto que os filmes nos arrastam mais pela força do seu simbolismo e suas insinuações implícitas que por raciocínios lógicos e dedutivos.

Na postura passiva, o espectador acaba sendo determinado, guiado e conformado pelo filme. Trata-se dos típicos casos em que dizemos que o *cinema se tornou real* ou o que *estava nas telas* foi às ruas (se materializou). Exemplo disso são aqueles casos, não raros,

---

<sup>8</sup> O termo Êxtase (do grego *ékstasis*) significa arrebatamento íntimo, enlevo, arroubo, encanto e Extático (do grego *ekstatikós*) posto em êxtase, absorto, enlevado.

<sup>9</sup> Gadamer, 1997, pp. 415-416.

em que o espectador identifica-se, de modo acrítico, com o que assiste e o executa\*. Na literatura temos o caso típico daqueles que se suicidaram após a leitura de *Werther* de Goethe. Esta passividade implica, normalmente, na produção de alienação onde alguém não é nem tende a se tornar ele mesmo, quando possuído apenas pelos traços da postura passiva, pois age em função do que assistiu. Podemos dizer que se trata de uma assimilação ingênua, irênica ou parcial de um filme. Nesses casos, a postura passiva em sujeitos já alienados desenvolve uma alienação ainda maior; a interpretação de uma obra, seja ela qual for, depende da bagagem cultural, do repertório intelectual, do escopo moral do receptor, isto é, de uma postura ativa.

Por outro lado, considerando diferentes acepções de homem como *homo sapiens*, *homo faber*, podemos dizer que a sétima arte é o campo de efetivação, por excelência, do *homo ludens*. A arte cinematográfica se constitui num laboratório de explicitação, de compreensão e de exercício do traço lúdico dos seres humanos. Enquanto objeto e experiência realizada pelo espectador, o filme se constitui num autêntico laboratório da vida humana, pois, numa sessão de cinema ele se depara diante de novas descrições e possibilidades de construção do seu real. Não é por acaso que os filmes de ficção, por exemplo, constituem-se, inicialmente, como *realidade virtual* e, não raramente, se tornem *realidade atual*; daí que se diga que a arte se tornou vida. A capacidade lúdica é levada ao máximo, seja na construção de um filme, seja na sua *execução*, uma vez que ela revela e realiza o traço criador do ser humano. Nós criamos a arte cinematográfica enquanto um exercício (lúdico) de instaurar diferentes possibilidades de viver e com isso efetivamos nosso prazer de imitar criando novos mundos e tornando nossas vidas mais leves e livres. Em outras palavras, trata-se de uma arte que nos possibilita atualizar nosso modo *lúdico* de ser, seja enquanto processo de construção, seja enquanto execução.

Sabemos que no filme (re)integram-se elementos técnicos com passionais, racionais com emocionais, objetivos com subjetivos, porém o apelo passa primeira e primordialmente pelo *pathos* – mais que pela lógica racional –, implicando um alto grau de passividade por parte do espectador. Já o Estagirita sabia disso ao afirmar que “os discursos

---

\* Caso do Ex-estudante de medicina entrou no cinema com uma metralhadora e matou três pessoas em SP, em 1999.

que se escrevem produzem mais efeito pelo estilo que pelo pensamento” (*Retórica*, 1404a 21).

Embora seja parte fundamental da estética da recepção fílmica, a postura passiva ou *pática*, precisa ser completada com a postura ativa. Pensamos que o prof. Cabrera, com maestria e muita competência, soube fundamentar e justificar, filosoficamente falando, a integração e a discussão sobre o real ao articular elementos passionais, irracionais, sentimentais com lógicos. Em linguagem cabreriana, abordamos a dimensão *pática* do genial neologismo *logopatía*, porém precisamos desenvolver sua outra face, com o que designamos de dimensão *analítica*, ou *lógica*, para então podermos fundamentar a postura hermenêutica, ou seja, uma estética que seja tecida pela dialética entre passividade e atividade. Do ponto de vista *pático*, olhar um filme significa mergulhar em suas águas (sons, imagens, falas) e nelas nadar; porém, a efetivação plena da estética da recepção precisa ser completada com um salto sobre suas águas, ou seja, com um determinado distanciamento que permite analisá-lo com um certo grau de objetividade, como veremos.

## 2. Postura ativa ou *analítica*

A segunda postura peculiar diante de um filme é a que designamos de ***predominantemente ativa, unidirecional***. Dizemos *predominantemente* porque nem uma nem outra postura existem em estado ‘puro’ e independentes uma da outra. Quem vai olhar um filme é sempre, de uma forma, afetado por ele, mas isto não acontece sem um mínimo grau de atividade, de intencionalidade por parte do espectador. Em termos cabrerianos, a postura em questão pode ser vinculada à primeira parte do seu neologismo *logopatía*, ou seja, explicitaremos agora a abordagem fílmica de matriz lógica. Se a postura anterior se constitui enquanto um exercício predominantemente passional, esta outra se caracteriza como uma atividade predominantemente racional, analítica; se na primeira o filme vem ao encontro do espectador e se apossa dele, nesta outra, o sujeito vai ao encontro dele a fim de analisá-lo e dissecá-lo. Vejamos alguns componentes desta postura.

Em primeiro lugar, o filme é tomado como um objeto a ser analisado, dissecado. Ao assisti-lo, o sujeito – com seu suposto alvíssimo avental e refinadíssimas lentes – se põe



numa posição superior de controle e de comando sobre o filme com o escopo de desvendar, decifrar e extrair todos os possíveis significados nele contidos. À semelhança da dissecação de um corpo, ele se propõe a destrinchar todas as suas articulações, supondo que a visão de todas as partes lhe conferirá uma compreensão holística. À esteira do projeto científico moderno, esta postura caracteriza-se como técnica, analítica e eminentemente lógica nos termos do silogismo e não do *entimema*. Assim, se na postura passiva é a concepção de *homo ludens* seu protagonista – tanto de visão quanto de compreensão fílmica – aqui o *homo faber* toma seu tempo e espaço configurando o que se chamou de cientificismo, por um lado, e de subjetivismo, por outro. Do ponto de vista fílmico isto está exemplarmente representado no filme *Instinto*<sup>10</sup> cujos protagonistas principais encarnam, inicialmente, este ideal analítico.

Aqui, diferentemente da postura passiva, o sujeito distancia-se do filme, cria um espaço entre ambos e há um claro esforço para subjugar-lo e reduzi-lo a um objeto manipulável para fins pedagógicos, ideológicos, etc. Seguindo a lógica da pretensa neutralidade científica para corroborar uma validação universal de verdade, o sujeito não se permite ou não cogita tomar a sério os aspectos *páticos* envolvidos e passíveis de compreensão num filme. Trata-se de uma lógica procedimental, maniqueísta e binária que se assenta sobre a esquizofrenia entre um e outro lado sem possibilitar a emergência de uma terceira margem (entre o espectador e o filme). Para que haja uma compreensão mais adequada do filme é fundamental estabelecer uma espécie de distanciamento, mas este não pode ser alienante com a pretensão de desvincular-se totalmente do objeto em questão. Do ponto de vista metafísico, podemos dizer que tal postura rege-se pelo *Princípio da Identidade*, ignorando por completo uma terceira possibilidade, um *Tertium Datur*; segundo este princípio, o sujeito permanece auto-implicado com o objeto de estudo e instaura uma terceira margem, isto é, um maior grau conhecimento, de consciência e de liberdade (sobre si mesmo e sobre o que analisa).

---

<sup>10</sup> *Instinto (Instinct)*. Direção de Jon Turteltaub. EUA: Buena Vista Pictures, 1999. Com Anthony Hopkins e Cuba Gooding Jr. (127 min.). Neste filme, o jovem psiquiatra Theo Calder possuía, inicialmente, a pretensão de querer controlar seu paciente via gravação, via escrita. A mesma pretensão analítico-dominadora possuía, inicialmente, o Dr. Ethan Powell, em seus estudos antropológicos ao fotografar os gorilas e tentar anotar todos os seus comportamentos. O filme, além de caracterizar a pretensão de controle, de domínio, um sobre a vida dos gorilas e outro sobre o antropólogo, retrata também o processo de conversão dessa postura ativa para uma postura hermenêutica: que exigiu, por um lado, a renúncia ao domínio/controle total e, por outro lado, a entrega total ao que estava em questão para instauração de uma compreensão mais apropriada ao real.

Outro aspecto envolvido na postura em questão é aquela dos críticos que procuram descobrir no filme apenas aquilo que seu diretor teve a pretensão de demonstrar. Neste caso, as lentes do investigador concentram-se apenas na sua ficha técnica – recursos técnicos, visuais, sonoros, formação do diretor, etc. – julgando adquirirem com isso, ao final, a chave de leitura de um filme. Enquanto análise pretensamente objetiva, aquele que assiste o filme ou isenta-se de emitir as impressões, as experiências que fez ao assisti-lo, ou simplesmente se põe a repetir aquilo que os críticos comentam sobre ele ao modo de um detetive à procura de decodificação de um mistério\*.

Do ponto de vista da tradição hermenêutica, esta postura se espelha na atividade exegética e interpretativa tomada como *entendimento* (*Verständniss*) de algo. Ora, tanto a exegese quanto esta concepção limitada de hermenêutica, enquanto arte ou técnica, se vinculam à atividade decifratória de um código ou de um enigma. Diferentemente da *fuga mundi* proporcionada pela postura passiva, aqui o sujeito precisa decifrar os símbolos, com seus significados unívocos, sob pena, inclusive, de morrer<sup>11</sup> ou de destruir a si e ao planeta (no caso de desativar uma bomba, por exemplo...), ou seja, necessita entender o mecanismo de funcionamento de algo para dominá-lo. Ora, nós *entendemos* um objeto específico, mas *compreendemos* o mundo, o real enquanto um todo.

Atrelado ainda ao termo anterior, enquanto que na postura pática aquele que assiste é afetado e transformado pelo filme, no caso da postura ativa, ou a-pática, o que lhe é apresentado não mexe com ele, pois não se deixa tocar nem se vê auto-implicado tanto ao assisti-lo quanto ao analisá-lo. Podemos dizer que nesta atitude o sujeito procura **ver** apenas aquilo que ele quer enxergar, ouvir apenas aquilo que ele quer ouvir; ou seja, é como se já possuísse idéias fixas, hipóteses que ele procura apenas comprovar e confirmar ao analisar filmes. É o exemplo do marxista que só quer ver nos filmes a luta ou não de classes, a fraqueza do capitalismo. Negativamente falando, o espectador-analista não se abre nem se dispõe a olhar aquilo que o filme está a mostrar (ele nem sequer é capaz de cogitar em ouvir aquilo que ele tem a lhe dizer ou está a lhe comunicar) ou, o que é mais grave ainda, até ouve, mas é incapaz de prestar atenção, de conceder-lhe razão ou fazer qualquer

---

\* O filme “O Código da Vinci” é um exemplo desta postura analítica, decifratória. Cf. *O Código da Vinci* (The Da Vinci Code). Direção de Ron Howard. EUA: Columbia Picture, 2006. Com Tom Hanks, Audrey Tautou, Ian McKellen e Alfred Molina. (169 min.). Veja-se, na literatura, o conto de E. A. Poe, “A carta furtada”. POE, 2001, p. 171.

<sup>11</sup> No caso da tragédia de Édipo conhecemos isto: ‘decifra-me ou devoro-te’. SÓFOCLES, 1991.

movimento de concessão visto que considera sua posição correta e imutável. Ao final e ao longo do filme ele não é capaz nem de saborear nem de refletir sobre o que ele lhe apresenta. Podemos dizer que se trata de uma postura unidirecional (analista → objeto), dogmática, totalitária, ao passo que a postura passiva é uma posição caracterizadamente apaixonada e ingênua.

Enquanto que na postura passiva assiste-se por prazer, por deleite, na ativa se faz por razões específicas tais como pedagógicas, culturais, cujo último escopo é o de objetivá-lo. Diferentemente da lenta, árdua e longa aprendizagem própria da elaboração conceitual, a via cinematográfica é um caminho rápido, leve, imediato e relativamente curto de apreensão dos mais variados temas e perspectivas do real. Dá até a impressão de que a rapidez da apreensão de um conceito-imagem é proporcional à velocidade do seu esquecimento; assim como a lentidão da elaboração do conceito-filosófico é também proporcional à sua diluição nos encaminhos da memória humana.

Enfim, podemos dizer que ambas as posturas, tomadas independentemente, são românticas no sentido de que a passiva não pede uma atitude crítica por parte do espectador, mas uma entrega total ao jogo fílmico, de modo que o espectador é possuído por ele, ratificando seu modo de viver ingênuo e alienado; já o romantismo da postura ativa se manifesta na pretensa neutralidade diante do filme e na atitude de querer dissecá-lo, dominá-lo, controlá-lo, ou então, de pretender possuir a chave de leitura sobre ele.

Em suma, embora sejam válidas e importantes as posturas passiva e ativa, nos propusemos a pensar e explicitar um caminho, um método, um modelo estrutural que nos possibilite articulá-las conjunta e dialeticamente. Consideramos a compreensão filosófica enquanto um jogo<sup>12</sup> que compreende e concebe as duas posturas anteriores articuladas dialeticamente. Deste modo, passamos a explicitar e a justificar o jogo enquanto modelo estrutural ou método filosófico ou caminho hermenêutico muito apropriado para assistir filmes.

### **3. Postura passiva-ativa ou jogo dialógico entre *pathos* e *análise***

---

<sup>12</sup> Ver meu livro “Hermenêutica filosófica”, especialmente o cap. II (ROHDEN, 2005, p. 109 e segs).

Muito mais do que uma proposta que funde as duas perspectivas anteriores – que não existem separadamente em estado ‘puro’, mas apenas para efeitos de nossa reflexão apresentamo-las distintamente –, a postura passiva-ativa conjuga-as num todo e as mantém em movimento dialético sem que haja a supremacia de uma em detrimento da outra e sem a pretensão de chegar a uma síntese definitiva. O modelo estrutural que melhor expressa, segundo nossa opinião, este processo compreensivo e constitui uma postura propriamente filosófica para com os filmes é o jogo na esteira da tradição que vem de Platão, passa por Nietzsche, Wittgenstein, J. Huizinga, M. Heidegger, E. Fink e desemboca em H-G. Gadamer. Nossa justificação do jogo enquanto método filosófico de abordagem dos filmes se espelha, pois, no projeto hermenêutico gadameriano. Não é o caso nem o lugar para desvendarmos o que compreendemos por hermenêutica filosófica<sup>13</sup> nem nossa posição com relação à visão cabreriana sobre a mesma.

Todo e qualquer jogo, em seus três momentos interdependentes e entrelaçados, acontece num todo temporal: *antes* (aquecimento), *durante* (o desenvolvimento do jogo propriamente dito) e *depois* (alongamento final)<sup>14</sup>. Do ponto de vista do tempo, nossa reflexão está às voltas com os dois primeiros movimentos e alhures nos ocuparemos com o terceiro tempo do jogo.

Nosso ponto de partida se pauta pela postura paradoxal que articula passividade com atividade, *pathos* com *análise*, tematizada na noção de jogo, pois consideramos a compreensão filosófica como autêntico jogo (GADAMER, 1997, p. 708). Para que ele se efetive plenamente, o espectador precisa incorporar certas regras ao que designaremos de *condições subjetivas*; por outro lado, o filme deve possuir traços próprios para poder ser jogado, isto é, *condições objetivas*; porém, segundo nossa hipótese, sua compreensão plena se dará *a posteriori*, ao modo da ave de minerva, que só levanta vôo ao entardecer – este momento temporal corresponde ao *depois* do jogo (este será nosso objeto de reflexão alhures).

Como em qualquer jogo, o fílmico pede e precisa do envolvimento do espectador-jogador para ser jogado. Para que um filme possa ser jogado ele precisa possuir condições

---

<sup>13</sup> Isto será desenvolvido alhures. Ver artigo “Hermenêutica metodológica e hermenêutica filosófica” in ROHDEN, 2008, p. 35 e segs.

<sup>14</sup> Desenvolveremos este movimento triádico alhures.

mínimas objetivas passíveis de serem entendidas por parte de quem se propõe a jogar com ele.

Há algumas exigências que precisam ser assumidas por parte de quem se dispõe a assistir um filme. Faz parte do jogo fílmico a participação do espectador para que se efetive plenamente como filme. Dificilmente alguém se põe neutramente diante de um jogo (mesmo que não seja seu ‘time de coração’), o que se aplica a quem vai assistir um filme. Tomar consciência disso, isto é, da sua ‘não neutralidade’, já é um passo filosófico, pois, de uma forma ou de outra, explícita ou implicitamente, ocorre uma espécie de identificação e de reconhecimento do espectador diante do jogo fílmico. Isto foi magistralmente desenvolvido pelo Estagirita e retomado por Gadamer nas seguintes palavras:

o espectador reconhece a si mesmo e ao seu próprio ser finito em face do poder do destino. O que acontece com os grandes passa a ter significado exemplar. A confirmação da nostalgia trágica não vale para o processo trágico como tal ou para a justiça do destino, que atinge o herói, mas significa uma ordenação metafísica do ser, válida para todos. O ‘é assim mesmo’ é uma espécie de autoconhecimento do espectador, que retorna de modo clarividente dos ofuscamentos em que ele, como qualquer outro, vive. (GADAMER, 1997, p. 217)

Porém, não basta que o espectador seja um ex-pectador, ou seja, que saia dele mesmo e se movimente no mundo do filme e nele se re-conheça – tal como é próprio da postura passiva –, mas é necessário que ele se volte sobre si mesmo, que instaure o movimento de ida e de volta diante da tela cinematográfica. O modelo estrutural do jogo representa justamente este movimento de ir-e-vir, de vai-e-vem, cuja teleologia explicita-se nesse próprio itinerário e não antes, depois ou fora dele. No jogo fílmico integram-se e articulam-se dialeticamente elementos subjetivos com objetivos, instaura-se algo novo no espectador que amplia seu grau de consciência vital e real.

Como todo jogo, por parte do fílmico, ele se rege por regras fixas, objetivas – que também podem ser reavaliadas e reformuladas –, de caráter e de reconhecimento universal. Trata-se, por exemplo, das oito exigências apresentadas e desenvolvidas pelo prof. Cabrera para que um filme seja considerado um filme ‘padrão’. Elas podem ser consideradas como regras de um jogo fílmico para que possa ser bem jogado. Além do que se disse acima, ele é jogado – como o exige qualquer jogo – num determinado espaço físico e temporal, abordando uma face do real (com seus respectivos *conceitos-imagem*) e desdobrando-se nos limites de um início e de um final de tempo. Uma condição fundamental para que se

possa jogar com ele é familiarizar-se, previamente, com suas regras próprias. Podemos assistir um filme sem conhecer seu diretor ou seu projeto ou sua intenção fílmica e mesmo assim ainda podemos jogar com ele e nele. Neste caso jogamos com ele porque tomamos conhecimento de algumas de suas regras previamente: o gênero a que pertence, ou algum comentário que ouvimos sobre ele. Porém, a compreensão mais completa implica em conhecer a maior quantidade possível de informações (regras) sobre ele para poder jogá-lo. Tanto melhor saberemos jogar com um filme quanto mais dominarmos as regras e as técnicas de sua construção, embora isto não seja absolutamente determinante no entendimento do seu significado. O conhecimento de elementos estruturais, técnicos é muito importante para se poder bem jogar com os filmes; o tipo de imagem, de som, a escolha de autores e temas, etc, que compõem os aspectos técnicos e configuram o contexto interpretativo, é essencial para se poder bem assistir um filme.

Porém, assim como não basta o conhecimento das regras para se tocar piano, do mesmo modo, a interpretação dos filmes não se circunscreve ao conhecimento e manipulação de seus componentes técnicos. Conhecer, por exemplo, o diretor do filme *The Servant*<sup>15</sup>, seu currículo, sua formação e sua possível intenção<sup>16</sup> é importante para seu entendimento, mas estes aspectos técnicos não exaurem, nem esgotam seu significado e nem tocam ainda seu sentido. O conhecimento dos elementos objetivos envolvidos na composição de um filme não basta para compreendê-lo, mas requer e implica uma interação, um envolvimento *pático* que implica numa vivência, numa *performance*. Um dos traços mais próprios da postura passiva-ativa é justamente aquilo que Cabrera chamou de *performático*<sup>17</sup>, o jogo possibilita uma ação que não pode ser prevista e ao mesmo tempo instaura algo próprio toda vez que é jogado.

O jogo tem seu tempo e espaço próprios de desenvolvimento e, rigorosamente falando, não é possível parar ao longo de seu desdobramento do ponto de vista hermenêutico, mas somente para efeitos analíticos. Como todo jogo, para ser jogado,

---

<sup>15</sup> *O criado* (The Servant). Direção de Joseph Losey, Produção de Joseph Losey e Norman Priggen. Com Dirk Bogarde, Sarah Miles, Wendy Craig, James Fox, Catherine Lacey, Richard Vernon. Reino Unido, Elstree Film Distributors, 1963. (112 min.).

<sup>16</sup> Com sua visão pessimista, nihilista do real correspondem-lhe imagens sombrias e movimentos lentos.

<sup>17</sup> Numa citação emblemática, Cabrera especifica o termo *performático*: “Queria sustentar que um filme é um referencial para um tipo de experiência humana que não é uma experiência de interpretação, senão uma *performance* re-positiva, uma espécie de *remake* onde o próprio original é constituído”. (CABRERA, 2009, p. 113)

enquanto jogado, não pode ser interrompido – não é possível parar no meio de uma sessão de cinema – para fins analíticos, pois, quando nele nos envolvemos, nos comovemos, experienciamos o paradoxo segundo o qual *quem joga não pensa e quem pensa não joga*. Mais uma vez é em Gadamer que encontramos um espelho para nossas reflexões:

com o conceito de jogo e da transformação em configuração, que caracterizou o jogo da arte, procuramos mostrar algo geral: ou seja, que justamente a representação e correspondentemente a execução da obra literária e da música é algo essencial, e de forma alguma, accidental. Em ambas realiza-se apenas o que as próprias obras de arte já são: a existência daquilo que é representado através delas. (GADAMER, 1997, p. 219)

Algo ‘novo’ é criado no movimento dialético entre passividade e atividade. Assim, a execução e não apenas exibição, é condição *sine qua non* para que o jogo fílmico seja considerado como arte onde o espectador autêntico é aquele que o *executa* jogando-se nele e com ele. Neste sentido, o jogo é sempre um acontecimento performativo, pragmático, o que não anula seus componentes objetivos e, portanto, passíveis de análise, nem invalida o uso instrumental que podemos fazer dele.

Por fim, a postura passiva-ativa se constitui num jogo dialógico entre *pathos* e *análise*, ou seja, entre o deixar-se tomar pelo filme e ao mesmo tempo procurar entrar nele e procurar entendê-lo. Por isto dizemos que nossa proposta de interpretação dos filmes não consiste em *analisar*, mas em *compreender* filmes. No termo *compreender* (*Verstehen*) estão integrados os aspectos passionais e os lógicos, ou seja, a subjetividade e a objetividade que se explicita, dialeticamente, no modelo estrutural do jogo, ao passo que no termo *entender* (*Verständniss*) encontramos apenas a pretensão analítica.

Como vimos, não é possível nos colocarmos neutramente diante de um filme, pelo menos enquanto estamos assistindo, pois ele pede nossa participação *total* nele. Sabemos que até é possível ler uma obra filosófica relativamente friamente (o que constitui uma péssima leitura), mas não é possível assistir um filme deixando as paixões em casa. Ora, no jogo hermenêutico, o elemento pático participa do próprio movimento de compreensão; nele as paixões são compreendidas e não somente racionalizadas ou expulsas do processo de conhecer. Isto nos aproxima daquilo que o prof. Cabrera chamou de pensadores páticos, como Kierkegaard, Nietzsche, Schopenhauer e diríamos que, na sua lista poderiam ser acrescentados Gadamer, Ricoeur, visto que ambos não apenas levaram a sério as paixões,

mas as integraram em suas construções filosóficas e, melhor ainda, nos mostraram métodos apropriados para uma compreensão universalizante, logopática do real.

Denominamos este movimento do jogo fílmico como *estética dialética* visto que conjuga *pathos* e *análise* do ponto da recepção e consideramos filosófica tal postura por seu grau de universalidade. Nossa proposta se constitui em *aportes para uma estética dialética da recepção cinematográfica* e não em uma palavra definitiva ou final.

Enfim, se o dia-a-dia nos leva, lentamente, a um distanciamento gradual de nós mesmos (da nossa identidade mais própria, das nossas idiossincrasias), o jogo hermenêutico de filmes nos re-põe em cena novamente, nos re-aproxima de nós mesmos, nos possibilita tomar os pulsos de nossas vidas e pensar sobre nosso modo de ser e de viver. É o salto do salmão de volta às suas águas para dar bom fim ao seu destino. Desse modo, o jogo filosófico nos recoloca numa perspectiva de *inteireza, totalidade* de vida, ao nos possibilitar perceber nossa finitude em nosso breve tempo, e nos possibilitar rever/avaliar nossas reais perspectivas de vida. Dito de outro modo, o jogo enquanto caminho autêntico de compreensão dos filmes nos reconduz à tarefa tão antiga e tão atual do *conhece-te a ti mesmo* imbricado com o *cuidado de si mesmo*, pois nossos encontros com os filmes são sempre uma espécie de auto-encontros e, portanto, de auto re-conhecimento em *open end*.

## Referências

### Livros

- ARISTÓTELES. *Retórica*. 1990. Int. Trad. y notas por Quintín Racionero. Madrid, España: Editorial Gredos.
- CABRERA, Julio. 2006. *O cinema pensa: uma introdução à filosofia através dos filmes*. Trad. Ryta Vinagre. RJ: Rocco.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Para uma des-comprensión filosófica del cine: el caso Inland Empire de David Lynch*. In Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento, 6 (2), p. 111-127.
- \_\_\_\_\_. 2009. (Palestra ministrada na Unisinos, no ciclo de estudos sobre *Cinema e Filosofia – 2009/2*) “Por que um cineasta não pode ser filósofo? (o paroxismo logopático em “deus e o Diabo na Idade da Terra em Transe)””.
- ECO, Umberto. 1976. *Obra aberta: formas e indeterminações nas poéticas contemporâneas*. Trad. Sebastião Uchoa Leite. Coleção Debates. SP: Perspectiva.
- GADAMER, Hans Georg. 1997. *Verdade e Método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Trad. Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes.
- POE, E. A. 2001. *Ficção completa, poesia & ensaios*. Organizados, traduzidos e anotados por Oscar Mendes com a colaboração de Milton Amado. RJ: Nova Aguilar.



ROHDEN, L. 2005. *Hermenêutica filosófica: entre a linguagem da experiência e a experiência da linguagem*. São Leopoldo: Editora UNISINOS.

\_\_\_\_\_. 2008. *Interfaces da hermenêutica: método, ética e literatura*. Caxias do Sul, RS: Educs.

SÓFOCLES. 1991. *A trilogia tebana: Édipo Rei, Édipo em Colono, Antígona*. Trad. do grego, introdução e notas de Mário da Gama Kury. 2ª ed. RJ: Jorge Zahar.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. 1994. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Trad. Marina Appenzeller. SP: Papyrus.

## Filmes

*Instinto* (Instinct). 1999. Direção de Jon Turteltaub. EUA: Buena Vista Pictures. Com Anthony Hopkins e Cuba Gooding Jr. (127 min.).

*O criado* (The Servant). 1963. Direção de Joseph Losey, Produção de Joseph Losey e Norman Priggen. Com Dirk Bogarde, Sarah Miles, Wendy Craig, James Fox, Catherine Lacey, Richard Vernon. Reino Unido, Elstree Film Distributors. (112 min.).

*O Código da Vinci* (The Da Vinci Code). 2006. Direção de Ron Howard. EUA: Columbia Picture. Com Tom Hanks, Audrey Tautou, Ian McKellen e Alfred Molina. (169 min.).