

REVISTA
FILOSÓFICA
DE
COIMBRA

vol. 27 - número 53 - março 2018



A DANÇA COMO ARTE E TERAPIA LÚDICA

DANCE AS ART AND THERAPEUTIC GAME

MARIA LUÍSA PORTOCARRERO*

Abstract: The main goal of this paper is to mediate on dance as a work of art, from the point of view of Gadamer's phenomenological approach to the notion of game. We will also deal with dance as a method of existential therapy, of *catharsis* by means of a *muthos*. The importance of this approach can be measured in face of world governed by increasing individualism and the primacy effectiveness and rentability. The fundamental goal of this paper is then to reveal *recognition* as the fundamental meaning of this art form. Basic categories of the hermeneutics of H.-G. Gadamer are to be used extensively.

Key-words: Dance; Game; Hermeneutics; H.-G. Gadamer.

Resumo: Este artigo analisa a dança como obra de arte a partir da análise fenomenológica gadameriana da categoria do jogo e ainda como uma forma de terapia existencial do nosso mundo governado pelo individualismo e pela figura suprema da eficácia. Para o efeito o texto discorre, de forma sucinta, sobre a terapia enquanto *catharsis* por meio de um *muthos* e de uma representação. O objetivo fundamental desta comunicação é revelar o reconhecimento enquanto sentido fundamental desta forma de arte. São assim utilizadas

Résumé: Nous analysons dans ce texte la danse comme oeuvre d'art, en partant de la réflexion phénoménologique de Gadamer sur le concept de jeu. Nous plaidoyons aussi pour sa reconnaissance comme thérapie offerte à notre monde contemporain régi par l'individualisme et par la figure suprême de l'efficacité. Pour cela le texte dessine succinctement l'idée thérapeutique de la catharsis au moyen d'un *muthos* et d'une représentation. Le but fondamental de cette communication est d'illustrer la reconnaissance comme le

* Professora Catedrática do Departamento de Filosofia, Comunicação e Informação da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra; Investigadora da Unidade I & D – CECH; email: mlp600@gmail.com; Orcid: 0000-0002-1288-9535.

categorias básicas da hermenêutica de H.-G. Gadamer.

Palavras-chave: Dança; Jogo; Hermenêutica; H.-G. Gadamer

sens fondamentale de cette forme d'art. Dans ce but les catégories de base de l'herméneutique de H.-G. Gadamer sont utilisées.

Mots-clés: Danse; Jeu; Hermeneutic; H.-G. Gadamer.

1. Dança, mimese e terapia

Neste texto¹ sustentamos que o fenómeno da dança partilha com o teatro o sentido aristotélico da *mimesis* que Gadamer reabilita enquanto a verdadeira essência do reconhecimento. A dança, a música e o teatro trágico são a forma mais antiga da *mimesis*, enquanto esta se diferencia da inteligibilidade própria da representação concetual. A *mimesis* em sentido aristotélico não é uma cópia nem uma ilusão como em Platão², mas uma transformação ou criação poética que nos ajuda a «ver como» ou melhor a perceber semelhanças entre campos semânticos diferentes. O âmbito do verosímil é o referente da *mimesis* que apenas promove o reconhecimento e não o conhecimento em sentido estrito e exacto.

Ora, reconhecer não é para Gadamer voltar a conhecer, mas conhecer mais, na medida em que vemos o conhecido «como», isto é, enquanto

livre de toda a casualidade do momento atual ou do então. Faz parte do reconhecer que se encare o permanente naquilo que é visto, isto é, o essencial, o que não está envolto nas circunstâncias contingentes do ter visto uma vez e do ter voltado a ver. É isto que constitui o reconhecimento e o que dá origem à alegria da imitação³.

Neste sentido, procuraremos desenvolver a seguinte tese: o verdadeiro conhecimento de nós próprios, enquanto humanos e a nossa familiaridade

¹ Retomamos neste artigo, na parte respeitante à análise fenomenológica que o filósofo H.-G. Gadamer faz do conceito de jogo, um tema que já desenvolvemos noutra publicação.

² Richard Kearney na sua obra *Poétique du possible. Phénoménologie hermeneutique de la Figuration* (Paris: Beauchesne, 1984), nas pp. 16-22, defende que ao lado desta desvalorização da imaginação em Platão, aparece na sua obra (*Timeu* e *Fedro*) uma «outra noção de imaginação como faculdade extática». Nesta conceção que aparece mais esboçada do que articulada, «a imagem já não é desvalorizada como cópia, sensação ou não-ser, mas expressa-se como um transporte que nos leva ao ser compreendido como ser supremo e transcendente».

³ H.-G. Gadamer, «Arte y imitación» in Gadamer, H.-G., *Estética y hermenêutica*, Trad. (Madrid:1996), 88.

com o mundo tornam-se mais profundos mediante esta forma de reconhecimento; a *mimesis* artística, nomeadamente a da dança, pode, em nossa opinião, constituir uma forma de terapia ou catarse para o nosso mundo contemporâneo dominado que está pelo império do utilitário, do mercantil e da experiência de sentido ferreamente limitada pela redução nominalista moderna. Baseamo-nos quanto a isto na seguinte afirmação:

A ideia chave da *catharsis*, na sua aceção medicinal próxima da nossa homeopatia e que encontramos na prática da dança, é este investimento da emoção que começa por gestos, a frio, por assim dizer e que continua por meio da sua realização⁴.

Com efeito, o modo que tem a dança de dar carne às emoções fundamentais do humano diz respeito a uma forma de presença que nos é familiar: o corpo que dança não é o corpo imóvel da ciência descritiva e operatória. Ele movimentava-se e, por meio do seu mover-se, revela algo para além de si, fazendo referência a qualquer coisa; mas ele também esconde. Quer isto dizer: um corpo imóvel pode ser analisado, descrito e percorrido com o olhar; no entanto, o corpo que dança fragmenta toda a descrição e leitura, que perde o seu automatismo, e deve recorrer à imaginação para poder restaurar o que falta⁵. Assim, na dança, o espectador torna-se automaticamente co-autor de aquilo a que assiste, à maneira do jogo. A dança é *mimesis praxeos*, ação e imitação das ações da humanidade, sem que se possa distinguir nitidamente entre aquele que imita e aquilo que é imitado. Toda a *mimesis* é metamorfose por meio de um enredo, ela não procura fazer existir de novo o que já existiu, mas é uma intensificação que nos faz ver possibilidades da existência que reconhecemos como nossas e que nunca tínhamos visto.⁶

Ver aquele que dança, substitui-se então ao mover-se e tudo se passa como se o espetáculo da posse do dançarino pela dança produzisse também um efeito de posse no espectador, isto é, de fascínio que abre para um mais além. Toda a dança exige a música e estabelece-se nela uma ligação peculiar entre o visível e o sonoro, exatamente por meio da intencionalidade do corpo que dança.

Por outras palavras, a dança é aquilo por meio do qual o corpo visível incarna a música. Por meio do conjunto, a maior parte das vezes, codificado dos seus movimentos, o dançarino dá a *ver* a música que *ouvimos* e experimenta-a

⁴ Frank Pierobon, *L'humanité tragique. Contribution à une phénoménologie de l'écriture* (Paris, La nuit surveillée: 2008), 205

⁵ Pierobon, *L'humanité tragique*, 206.

⁶ H.-G. Gadamer, «Sobre el carácter festivo del teatro» in Gadamer, H.-G., *Estética y hermenéutica*, 220.

também corporeamente, como se o ritmo, que ele segue, organizasse de modo diferente a sua própria relação aos membros, aos músculos, ao torso e à cabeça⁷.

Há na dança, na música e no teatro, algo mais do que a mera informação que domina o nosso quotidiano: há enredo e neste sentido ela faz brotar em nós impressões, sentimentos ou sensações que não sabemos se nos investem do exterior ou se já as sentíamos sem disso ter clara consciência⁸.

A terapia, que aqui surge, é feita por meio da *catharsis* de que Aristóteles já falava na sua *Poética*, ao perguntar como é que os sentimentos de ódio, de cólera, de vingança, de sofrimento e morte «podiam receber no teatro um valor contrário àquele que lhes atribuímos na vida real»⁹. Na vida real tais sentimentos podem ser destrutivos, enquanto no teatro a sua discordância pode ser mediada pela concordância discordante. A questão residia para Aristóteles na tríade da *Poética*, *mimesis* – *muthos* – *catharsis*, isto é, na mimese feita por meio de um *muthos*. Com efeito, esta efetuava a concordância discordante dos vários elementos ou peripécias da ação e referia assim o real por meio de uma distância (a da ficção) que permitia que a ação imitada aparecesse sob uma luz nova. O mimético, diz-nos Gadamer «é e será uma relação originária na qual não acontece tanto uma imitação, mas uma transformação»¹⁰.

O *muthos* era, aliás, em Aristóteles a condição da *mimesis* que não era de modo nenhum uma cópia, mas uma obra conseguida que agia sobre as emoções de piedade e terror permitindo a sua purificação. O *muthos*, dizia-o o Estagirita, é combinação de factos e representação de uma ação¹¹. É uma operação dinâmica que consiste em representar a ação (é a intriga que representa a ação), segundo regras muito próprias e que consegue integrar e reunir numa história acontecimentos múltiplos e dispersos, que sem ela seriam meras ocorrências e careceriam de inteligibilidade. Compor uma intriga é assim construir um enredo que explicita um acontecimento; e é a união da ficção e da ordem na *poiesis* do poema que dá origem à obra bela. A experiência mimética originária, diz-nos também Gadamer, é a essência de todo o fazer figurativo em arte e poesia¹². E todo este fazer permite-nos reconhecer o essencial. Neste sentido a *Poética* é uma forma de terapia que

⁷ Pierobon, *L'humanité tragique*, 212.

⁸ Pierobon, *L'humanité tragique*, 216.

⁹ J. Porée, *Sur la douleur. Quatre études* (Paris: P.u.f, 2017), 104.

¹⁰ H.-G. Gadamer, «Poesía y mimesis» in Gadamer, H.-G., *Estética y hermenéutica*, 128.

¹¹ Cf., neste sentido, P. Ricoeur, «Life in quest of narrative» in David Wood (ed), *Narrative and Interpretation* (New York, London: Routledge, 1991), 20.

¹² Gadamer, «Poesía y mimesis», 128.

liberta a imaginação do ferrete da racionalidade científica e lhe dá forma configurando, segundo enredos plausíveis, as duas emoções básicas que a performance teatral provoca para em seguida produzir a sua catarse: as de terror e piedade.

A catarse como forma básica de terapia é assim inerente à mimese lúdica do teatro e da dança. A dança é catártica na medida em que dá figura aos excessos humanos, permitindo vivê-los por procuração. Neste sentido ela faz *jus* ao sentido místico-religioso do termo catarse e à sua dimensão médica de purgação¹³. A música e a dança são a forma mais arcaica e originária de *mimesis*. Ao contrário da imagem, elas não permitem que se distinga na sua *mimesis* entre modelo e cópia; são ações miméticas, isto é, «*mimêsis praxeos* em que a ação cópia participa da ação modelo»¹⁴. E isto significa que a emoção que é suscitada por um determinado tipo de música ou dança é de natureza intersubjetiva, plástica e cénica.

Neste sentido parece-nos importante analisar agora o modo como a interpretação fenomenológica do conceito de jogo feita por Gadamer, nas suas obras, permite conceber a arte, neste caso da dança, como um fenómeno ontológico-hermenêutico pleno de sentido. O jogo arranca o pensamento ao seu movimento planificador, automático e operatório, fazendo-o pensar mais e de outro modo. Se, de facto, a ciência e a tecnologia são hoje omnipresentes, elas falham o sentido comunitário existencial da humanidade, que precisa de enredos para configurar os seus laços e se experencia noutro tipo de vivências a que chamamos muitas vezes estéticas ou mesmo lúdicas. Aqui a obra abre um novo horizonte de sentido que é o horizonte estético do possível. O dizer subjetivo do autor é agora ultrapassado no dito da obra. A leitura hermenêutica destas obras procura, por sua vez, abrir-se aos mundos possíveis descobertos pelos seus enredos lúdicos.

2. Jogo, reconhecimento e desafio ético

Vamos agora recorrer de novo a Gadamer nomeadamente à sua análise fenomenológica do conceito de jogo como fio condutor da compreensão do fenómeno da arte que, segundo o filósofo, não se deixa reduzir ao moderno conceito do puramente estético. Digamos antes de mais que o conceito de jogo é desenvolvido pelo filósofo alemão no contexto da sua crítica à viragem subjetivista do pensamento filosófico da arte a partir de Kant e Schiller. A estética do génio, desenvolvida a partir de então, esquece a dimensão de apresentação, de exibição, de exposição própria da obra de arte

¹³ Pierobon, *L'humanité tragique*, 284.

¹⁴ Pierobon, *L'humanité tragique*, 288,

em prol da defesa da subjetividade genial do seu autor e nisto continua o subjetivismo da consciência que dominou a filosofia a partir de Descartes.

Gadamer considera, de facto, o belo como uma forma de verdade que não se reduz à regra da racionalidade metódica da modernidade, nem à dimensão meramente subjetiva da intersubjetividade estética, mas se liga ao verosímil e ao caráter onto-antropológico fundamental da imaginação e sua função heurística para a praxis. A obra de arte tem o seu próprio ser independente pelo facto de se converter numa experiência que é capaz de modificar quem a faz¹⁵. O belo tem uma função ética, política e social dado que é capaz de transformar o sujeito que alcança e reivindicá-lo para a sua concreção; ele não se reduz de modo algum a objeto da tradicional consciência estética. Esta é apenas uma declinação da moderna consciência metódica que Gadamer rejeita enquanto princípio do sentido.

Reduzir a arte, à maneira metódica da consciência estética, herdeira de Kant e da sua subjetivação do gosto, à categoria do puramente estético ou de um sentimento de prazer que, enquanto tal, não nos transmite qualquer conteúdo, é esquecer, segundo o filósofo, o núcleo antropológico da experiência do belo. Enquanto estivermos sob o domínio do preconceito nominalista, só poderemos compreender a arte de modo insuficiente. Não se reconhece a sua pertença ontológica ao mundo da vida humana e a consciência estética surge então como o centro de experiências vividas que determinam a norma de tudo o que é arte.

Com efeito, Kant ao distinguir o juízo de gosto do juízo lógico, remeteu a estética para o livre jogo da imaginação e do entendimento, apostando no juízo lógico como único lugar de verdade e afirmando que o juízo de gosto não consegue chegar a conceitos que determinem aquilo que está em questão na obra de arte. O juízo de gosto é, de facto, um ato particular e singular e embora o universal não seja aqui dado à partida, existe nele um princípio regulador disponibilizado pela faculdade de juízo reflexivo, em ordem à realização da sua atividade.

A faculdade de julgar e a sua representação não possuem uma referência objetiva, pois elas são uma capacidade de prazer e desprazer relatada ao sentimento subjetivo. O gosto incluía em Kant dois traços fundamentais: a universalidade referida ao jogo livre das faculdades e o caráter de comunidade. Ele representava uma forma de senso-comum, quer isto dizer, o sentimento público enquanto faculdade de julgar o que é universalmente comunicável sem conceitos. Natural ou não, o belo encaminhava-nos sempre para o que nos agrada ou desagrade. A consciência estética do período romântico desenvolveu-se assim como verdadeiro corolário do dualismo que

¹⁵ H.-G. Gadamer, *Gesammelte Werke I. Wahrheit und Methode I. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, (Tübingen: Mohr, 1986), 118-119.

caracterizava a consciência de si moderna, partilhada por Kant. O poder da consciência estética passa a residir na capacidade que esta tem de efetuar, na obra, a abstração estética e lançar assim as bases da distinção estética.

A partir de então, diz-nos Gadamer: «“a arte” poderá converter-se num fenómeno autónomo. A sua tarefa já não será a representação dos ideais da natureza, mas o encontro do homem consigo mesmo na natureza e no mundo humano e histórico»¹⁶.

O diálogo de Gadamer com esta conceção estética é profundamente crítico e visa recuperar o papel ordenador da arte no mundo, despojando-a para isso do subjetivismo cogenial ou da sua redução à categoria do puramente estético. O que o autor rejeita no espírito romântico e em todo o clima historicista que se lhe segue é justamente a submissão destas correntes do pensamento do século XIX aos pressupostos metodológicos e positivistas da moderna conceção de ciência. Estes são quadros que obrigam a um esquecimento da tradição humanista, própria das ciências humanas e que limitam o âmbito do sentido da obra de arte, impondo uma leitura puramente estética do belo. Continua aqui a prevalecer o conceito metódico de verdade, que desde Kant se limitava à ciência, logo perante o qual a obra de arte não falava verdade, era apenas objeto do gosto estético subjetivo.

A distinção estética entre sujeito e objeto, introduzida na estética moderna, continuou a distinção epistemológica que divulgou a visão da arte como ilusão ou sonho. Esta perspetiva dominou a estética moderna, ela tem as suas origens, segundo Gadamer, na extensão da conceção científica da relação do homem com o mundo ao mundo da arte; facto que surge no séc. XVIII.

Ora, para o filósofo contrariar esta tese e sustentar que a obra de arte veicula uma verdade, obriga a questionar os pressupostos epistemológicos da modernidade. Enquanto se continuar a «medir com Kant a verdade do conhecimento segundo o moderno conceito de ciência e segundo o conceito de realidade que é sustentado pelas ciências da natureza»¹⁷, é impossível fazê-lo. «É necessário tomar o conceito de experiência de um modo mais alargado do que Kant, de modo que a experiência da obra de arte possa ser compreendida também como experiência»¹⁸.

O que significa para Gadamer submeter a estética a uma crítica radical orientada por uma ontologia da linguagem.

Será que existe uma forma de conhecimento na arte? Não surgirá na experiência da arte uma pretensão de verdade diferente da da ciência, mas seguramente não subordinada nem inferior a ela? Claro que se deverá tratar

¹⁶ Gadamer, *Wahrheit un Methode*, I, 55.

¹⁷ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 103.

¹⁸ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 103.

de uma forma muito distinta do conhecimento sensorial que proporciona à ciência os últimos dados com que esta constrói o seu conhecimento da natureza». ¹⁹ Segundo o filósofo, todo e qualquer encontro com a *linguagem da arte* «é um encontro com um acontecer inconcluso e é por sua vez parte desse acontecer. É esta a tese que Gadamer defende «frente à consciência estética e sua neutralização do problema da verdade»²⁰.

Partilhando com os clássicos a ideia do belo como o contrário do útil, isto é, como indicador da natureza daquele tipo de bens, não palpáveis que não se reduzem pela participação, pelo contrário aumentam-se, Gadamer recorre a uma fenomenologia do jogo para conceber a representação própria da arte. Ela não é cópia nem fantasia, mas prefiguração poética dos possíveis da humanidade, sempre à procura de figuras novas, como revela a análise do jogo.

O que será então o jogo fenomenologicamente pensado enquanto fenómeno de representação? «(...) uma função elementar da vida humana»²¹, lembra Gadamer, na linha de outras meditações sobre o tema, tão elementar que não podemos pensar o mundo da cultura sem o jogo²². O jogo é justamente uma forma de realização da liberdade humana que ultrapassa todo o subjetivismo voluntarista, pelo facto de exigir o cumprimento de regras e de prescrições que implicam da parte de quem joga uma capacidade de inscrição num âmbito simbólico comum. Todo o jogo tem uma consistência própria que é independente da subjetividade do jogador. Jogar é esquecer-se de si próprio e abandonar-se às regras e ao movimento de vaivém do jogo. Este é um movimento de interação que não serve um objetivo utilitário determinado por uma qualquer subjetividade já constituída. É em si mesmo ser em relação, uma suscitação conjunta ou encenação de possibilidades de ser e de estar-no-mundo, que remetem o jogador do mundo dos objetos, manipuláveis e consumíveis, para o plano da figuração que põe em jogo a interioridade relacional mais íntima do jogador. No mundo do jogo é, de facto, o modo

¹⁹ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 103: «Soll in der Kunst keine Erkenntnis liegen? Liegt nicht in der Erfahrung der Kunst ein Anspruch auf Wahrheit, der von dem der Wissenschaft gewiß verschieden, aber ebenso gewiß ihm nicht unterlegen ist? Und ist nicht die Aufgabe der Ästhetik darin gelegen, eben das zu begründen, daß die Erfahrung der Kunst eine Erkenntnisweise eigener Art ist, gewiß verschieden von derjenigen Sinneserkenntnis, welche der Wissenschaft die letzten Daten vermittelt (...) ».

²⁰ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 243-244.

²¹ H.-G. Gadamer, *Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest*, (Stuttgart: Reclam, 1977) 29: «Die erste Evidenz, die wir uns verschaffen muessen, ist, dass Spiel eine Elementare Funktion des menschlichen Lebens ist, so dass menschliche Kultur ohne ein Spiel element überhaupt nicht denkbar ist».

²² Cf., nesta linha, J. Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la Fonction Sociale du Jeu*. (Paris: Gallimard, 1951), 16-56.

relacional de ser do homem que está em questão, pois «jogar exige sempre que se jogue com alguém»²³.

Além disso, jogar é fundamentalmente ser jogado e cada jogada é sempre nova, está por jogar; o que implica que o jogo precisa de ser jogado mais do que uma vez. O jogo e as suas regras apenas podem existir nas suas novas apresentações; não pré-existem às suas realizações, têm de ser efetivamente executados para poder ser.

A meditação fenomenológica sobre o jogo que Gadamer propõe visa concebê-lo corretamente, isto é, libertá-lo de todas as conotações pejorativas que lhe foram atribuídas por uma sociedade planificada pela técnica, tal como desligá-lo da sua vinculação a uma dimensão meramente intimista da interioridade humana (Kant e Schiller)²⁴.

Nesta meditação a primeira característica a sublinhar é então a seguinte: «o jogo é um movimento de vaivém que continuamente se repete», sem obedecer à realização de qualquer objetivo que lhe dê sentido²⁵. O próprio uso do linguístico do termo, lembra-nos o filósofo, nomeadamente o dos seus significados metafóricos²⁶ indica uma forma de movimento puramente autotélico, cuja dinâmica é tão envolvente que torna totalmente absurda a questão de um sujeito do jogo²⁷. Neste sentido é habitual dizermos que algo se joga ou está em jogo em tal ou tal parte. O jogo está ordenado de tal maneira que faz com que o jogador se perca nele, dispensando-se de ter que assumir a iniciativa, que constitui o grande esforço diário da existência. Experiência festiva em que o imaginário regrado me solicita, o jogo torna-me parte do acontecer do mistério do sentido. Mostra-me que o sentido não está já dado, mas acontece apenas na temporalidade das suas encenações e que eu faço parte delas, singularizando-me.

O movimento lúdico distingue-se, pois, de toda a forma de ação que caracteriza o comportamento habitual do humano, pela sua liberdade relativamente às tarefas concretas. É uma forma de movimento sem objetivo nem fim; visa, pelo contrário, o movimento enquanto movimento, um movimento de grupo que pela sua repetibilidade deixa entrever algo que o excede: «uma representação que a vida faz de si»²⁸ e do sentido comum. É um movimento conjunto, com regras, dotado de uma racionalidade própria (livre de toda a

²³ Gadamer, *Die Aktualität*, 31.

²⁴ Gadamer, *Die Aktualität*, 29.

²⁵ Gadamer, *Die Aktualität*, 29: «Wenn reden wir Spiel, und was ist darin impliziert? Sicherlich als erstes das Hin und Her einer Bewegung die sich ständig wiederholt (...), d. h. eine Bewegung die nicht an ein Bewegungsziel gebunden ist ».

²⁶ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 108.

²⁷ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 109.

²⁸ Gadamer, *Die Aktualität*, 30.

finalidade), que exige, além do jogador, o próprio envolvimento do espectador.

De notar que todos os jogos são diferentes uns dos outros, mas em todos *se joga algo*, ou algo toma figura, isto é, em todos se põe em obra um espetáculo por meio da colaboração de jogadores e espectadores; com efeito, «a verdadeira característica do jogo é ser um conjunto de atores e espectadores»²⁹. É na abertura e *efeito* da sua figura sobre o espectador que o jogo se eleva à sua idealidade própria. A suscitação do diferente implicada no movimento lúdico de re(a)apresentação do real só faz, de facto, sentido se alguém nele descobre sentido. Sem referir ninguém em particular, a categoria do espectador designa todos aqueles que, afetados pela transgressão lúdica, conseguem transformá-la numa apropriação singular³⁰. O modo de ser do jogo consiste pois na própria apresentação, ele é «por excelência autorepresentação»³¹. Ora, representar é ver como e exige sempre alguém para quem é feita tal figura.

A superioridade do jogo face às figuras ao espectador e do jogador surge justamente pelo facto de dele fazerem parte integrante duas categorias: a entrega às tarefas lúdicas e as regras do jogo. Com efeito, a *seriedade própria*³² do jogo exige que jogador e espectador se comportem de uma maneira diferente daquela que os caracteriza enquanto sujeitos de algo. O jogo só pode acontecer realmente «quando nenhum ser para si da subjetividade limita o horizonte temático e quando não há sujeitos que se comportem ludicamente»³³mas, pelo contrário, indivíduos que suspendem as exigências da sua subjetividade quotidiana e se abandonam totalmente ao ritmo e harmonia do movimento lúdico. Jogar é «*ser jogado*»³⁴, quer dizer, participar num movimento que nos envolve e arrasta transportando-nos para um espaço próprio³⁵: o *mundo lúdico*, que surge através de uma suspensão do nosso modo quotidiano de ser e deste se distingue, embora nunca possa existir sem ele, pelo conjunto de possibilidades que consegue oferecer à variação imaginativa do eu³⁶.

O jogo, enquanto movimento que reclama uma suspensão das leis e costumes do mundo operatório, implica a metaforização do sujeito e da sua

²⁹ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 114.

³⁰ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 115-116.

³¹ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 113.

³² Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 107-108.

³³ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 108.

³⁴ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 112: «Alles Spielen ist ein Gespieltwerden. Der Reiz des Spiels, die Faszination, die es ausübt, besteht eben darin, dass das Spiel über den Spielenden Herr wird.».

³⁵ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 112-113.

³⁶ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 113-114.

abertura relacional ao mundo e aos outros. É neste aspeto que ele funciona como terapia: ajuda-me a distanciar-me de mim e a considerar-me como outro. O jogo joga-se sempre entre um eu e um tu e exige participação dos dois; é movimento, exibição espetáculo (teatro)³⁷, isto é, um acontecer de sentido que põe em cena a dimensão icónica ou não especializada da condição humana. Ele traz à luz do dia o carácter inefável de um referente, que nada é sem as suas sucessivas encenações³⁸. Daí que o núcleo ontológico do sentido do jogo seja a celebração, uma repetição que, apesar de sujeita às mesmas regras, não copia mas recria: «À transformação pela qual o jogo humano atinge a sua própria realização, que é tornar-se arte chamo a transmutação em figura»³⁹.

A análise gadameriana do jogo, enquanto modelo festivo da racionalidade da criação artística ou literária, reconhece no movimento lúdico o paradigma de uma nova ontologia, a do estar a ser que requisita o acontecer originário da figuração simbólica implicada na própria ideia de linguagem⁴⁰. Aqui desabrocha toda uma nova ideia de linguagem. O núcleo fundamental desta é o conceito de *mimesis*, cerne da imaginação produtora de enredos e não reprodutora de coisa já feitas. Neste sentido, o autor lembra-nos:

o jogo que se produz na representação cénica não deve entender-se como a satisfação de uma necessidade de jogar mas como o surgimento da própria ideia de poesia⁴¹.

Esta não deve entender-se como cópia que descreve ou ainda como uma alteração do original, mas como uma autêntica transmutação exigida pela própria coisa que, de repente, se transforma numa outra e alcança assim o seu verdadeiro ser⁴².

O mundo da obra de arte, no qual o jogo se exprime plenamente, desta maneira, na unidade do seu desenrolar-se é de facto um mundo inteiramente metamorfoseado. Ao vê-lo cada um está pronto a dizer: é assim que acontece⁴³.

³⁷ Cf. Gadamer, *Gesammelte Werke* 8, 297

³⁸ Cf., neste sentido, Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 139 ss.

³⁹ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 116: «Ich nenne dieser Wendung in der das menschliche Spiel eine eigentliche Vollendung. Kunst zu sein, ausbildet, Verwandlung ins Gebilde».

⁴⁰ Neste sentido devemos compreender a célebre afirmação de Gadamer, em *Wahrheit*, I, 478: «Sein das Verstanden werden kann, ist Sprache».

⁴¹ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 122: «Das Spielen des Schauspiels will nicht als Befriedigung eines Spielbedürfnisses verstanden werden, sondern als das Ins-Dasein-Treten der Dichtung selbst».

⁴² Cf., Gadamer *Gesammelte Werke* 8, 83-85.

⁴³ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 118: « Die Welt des Kunstwerks, in de rein

Ver outras dimensões da *praxis*, até agora inacessíveis, eis o sentido do jogo. O mundo da dança e também o da música ajudam-me a perceber aspetos do movimento do mundo ou da ação como o horizonte das possibilidades humanas e inhumanas.

Deixa assim de ter sentido a habitual contraposição, expressa pela ideia moderna de «distinção estética», entre o mundo da vida e o mundo da arte. Pelo contrário, a experiência da arte faz, segundo Gadamer, parte do mundo da vida do homem que recusa o efeito muralha da ciência no seu existir. Ela confronta o ser humano com uma forma concreta da sua compreensão de si: aquela cuja dizibilidade rejeita a luz puramente antropomórfica do conceito ou a perspectiva vivencial da genialidade estética e requisita aquele que sabe participar no reconhecimento do outro sentido do mundo⁴⁴.

O que acontece na arte da dança não é apenas algo que pertence ao passado ou que diga exclusivamente respeito ao presente, mas o que se lhes apresenta como possível e, no entanto, é reconhecido como o mesmo: a abertura possível do homem – desde sempre implicada na atitude simbólica e metafórica—, hoje seriamente comprometida pelo império do conhecimento especializado e operatório.

A tese é pois que o ser da arte não pode ser definido como objeto de uma consciência estética, uma vez que inversamente a conduta estética é mais do que ela conhece acerca de si mesma. Ela é uma parte *do processo ontológico de representação* e pertence ao jogo enquanto jogo, enquanto momento essencial⁴⁵.

O que significa que a dimensão lúdico-metafórica da linguagem, aquela que nos faz «ver como», deve ser reabilitada como fio condutor do acesso a uma verdade, que é ela mesma um acontecer: o da elevação do meramente sensível ao sentido da humanidade, transformação sem a qual o homem acaba por se reduzir a animal ou autómato.

Reconhecendo no fenómeno lúdico, na linha de outras meditações sobre o tema, um traço fundamental da essência do homem concreto, o objetivo de Gadamer é salientar o modo de ser do jogo que transcende o comportamento do jogador singular; o jogo não é um ente fixo e determinado como o «facto»; é movimento com um conjunto de regras, enfim um ritual de convi-

Spiel sich derart in der Einheit seines Ablaufs voll aussagt, ist in der Tat eine ganze und gar verwandelte Welt. An ihr erkennt ein jeder: so es ist».

⁴⁴ Cf., Gadamer, *Die Aktualität*, 42-49.

⁴⁵ Gadamer, *Wahrheit und Methode*, I, 121-122: «Die These ist also daß das Sein der Kunst nicht als Gegenstand eines ästhetischen Bewußtsein bestimmt werden kann, weil umgekehrt das ästhetische Verhalten mehr ist, als es von sich weiß. Es ist ein Teil des *Seinsvorganges der Darstellung* und gehört dem Spiel als Spiel wesenshaft zu».

vência que metaforiza o acontecer de um sentido inesgotável que se refigura de novo em cada uma das suas execuções.

Para Gadamer, a metáfora do jogo revela a singularidade de fenómenos como a arte, a tradição e a cultura, isto é, a sua temporalidade feita de refigurações e de retroações. Neste sentido, dizemos, habitualmente, que algo se joga ou está em jogo em tal ou tal lugar⁴⁶. O jogo não é nada em si mesmo enquanto não for encenado. No entanto, sempre que é jogado representa, por meio do movimento dos jogadores, uma figura, cuja idealidade significativa perdura, se é interpretada. O movimento lúdico distingue-se de toda a forma de ação que caracteriza o comportamento pragmático pois dá origem a uma configuração que se singulariza em cada novo acontecer, assemelhando-se o jogo ao tipo de movimento inerente à Natureza. Ele não é nada sem acontecer e no seu acontecer é a metáfora de um agir em conjunto que surge e que vai muito para além da cidadania utilitária. Esta metáfora abre espaços imaginários de partilha de significado e re(a)presenta modos de viver no mundo da ação.

Somos, com efeito, transportados, por meio do jogo, para um espaço próprio: o mundo simbólico que surge através de uma suspensão da autonomia do quotidiano instrumental. O jogo distingue-se deste apesar de não poder existir sem ele, pelo facto de ser um mundo em marcha, a caminho de uma comunicação em que não existe verdadeiramente uma distância entre quem joga e aquele que vê o jogo desenrolar-se.⁴⁷ O jogo dá origem a uma obra que reserva para cada um dos que a acolhem uma margem de liberdade que deve ser preenchida. A introdução do conceito de jogo, diz-nos Gadamer, tinha um objetivo: «mostrar precisamente que no jogo cada um toma parte»⁴⁸.

Assim a dança tal como jogo, têm uma identidade, como qualquer outra obra de arte, no conjunto das suas regras, na sua performance e na tarefa que, perante ela, incumbe ao espectador: atualizar *hic et nunc* a sua identidade na variação das suas realizações. O que a arte exige de nós, lembra o filósofo, em todos os casos e seja de que forma for,

é um trabalho de construção pessoal, seja sob a forma de uma aproximação do familiar que lhe foi dada pelas tradições figurativas, seja pela aproximação do não familiar, ligado à ausência de tradição que caracteriza a arte de hoje⁴⁹.

⁴⁶ Gadamer, *Die Aktualität*, 99.

⁴⁷ Gadamer, *Die Aktualität*, 31.

⁴⁸ Gadamer, *Die Aktualität*, 37.

⁴⁹ Gadamer, *Die Aktualität*, 49-50.

É aqui que cresce e amadurece, lembra Gadamer,

a qualidade autenticamente humana da existência, aquela que une o passado e o presente e torna simultâneos umas às outras as épocas, os estilos, as raças e as classes. Tudo isto é humano.⁵⁰

O motivo antropológico mais profundo que se esconde por trás do jogo da arte tem como correlato a nossa finitude e o desejo «de dar duração»⁵¹. É este desejo de deixar marca que distingue o «jogo dos homens e particularmente o da arte de todas as formas de jogo presentes na natureza»⁵².

Ora, o que dura não é uma coisa a conhecer, mas pelo contrário, algo a reconhecer. Já vimos que reconhecer não é voltar a ver a mesma coisa que já se conhecia; é

reconhecer na atualidade o que já conhecíamos do modo mais autêntico que nos era possível, no momento em que tivémos o primeiro encontro com isso, enquanto éramos precisamente prisioneiros do instante. Reconhecer é perceber o que permanece no que é fugaz⁵³.

A linguagem lúdica distingue-se da linguagem científica porque não acaba o movimento de referência que faz enquanto comunica algo mas interceta-o através da solicitação epocal que nos dirige, no sentido de penetrarmos nesse mesmo movimento de reconhecimento. Instados a repetir, fazemos novamente o caminho incorporando, no entanto, algo de diferente: refiguramos a partir da nossa forma histórica de representação. A nossa expressão configuradora é o contexto de atualização que, partindo da sua própria pré-compreensão do referente, realça outras perspetivas abrindo assim o caminho a um novo movimento de figuração.

O jogo pressupõe esta participação que contribui para o sentido da refiguração feita no espetáculo e que contraria a passividade da figura do espectador. Este joga o jogo da cooperação que a arte reclama de nós: sem espectador não há espetáculo.

O que verdadeiramente toda a criação artística exige de nós é que cada um se abra à linguagem falada numa obra de arte e que a aproprie como sendo a sua⁵⁴.

⁵⁰ Gadamer, *Die Aktualität*, 61.

⁵¹ Gadamer, *Die Aktualität*, 62.

⁵² Gadamer, *Die Aktualität*, 62.

⁵³ Gadamer, *Die Aktualität*, 62.

⁵⁴ Gadamer, *Die Aktualität*, 66.

Reunimo-nos aqui tendo em vista algo, sem que ninguém possa dizer verdadeiramente o que a todos nos reúne. A importância da arte reside justamente no facto de ela permitir ao homem «olhar sem amargura o que normalmente o esmaga e impede de viver»⁵⁵.

A beleza está sempre do lado da forma, da proporção e da medida, tão importantes para a vida sempre marcada pelo caos, pelo esforço, pelo sofrimento e pela dor. A arte cria a distância necessária para que não soçobremos perante as tragédias da vida. É uma forma de agir e de realizar valores não mercantis nem negativos. Ela permite reconhecer uma consonância, na dissonância da vida, tornando-nos singulares, pessoas, na apropriação que dela fazemos e que simultaneamente nos transforma e transborda.

A dança é terapia e poema, na medida em que é a transformação lúdica de uma forma de vida por uma forma de linguagem que perdura e a de uma forma de linguagem por uma forma de vida sempre singular. Ela lembra-nos que existe também

uma ordenação da vida que inclui entre outras as formas da criação artística, a decoração, a ordenação arquitetónica do nosso espaço de vida tal como o seu embelezamento por meio de todas as formas possíveis de arte⁵⁶.

3. Conclusão

Recorrendo a Gadamer e aos seus conceitos fundamentais de crítica da consciência estética e de jogo como fio condutor da leitura ontológica da obra de arte, foi-nos possível pensar a dança como representante do fenómeno lúdico da arte e ainda como terapia relativamente a um mundo administrado e governado pelo primado do trabalho, do labor e da eficácia. A dança enquanto *mimese* de um mundo de possibilidades a acontecer na ação e relação entre os homens é salutar e pode elevar-nos ao reconhecimento do essencial que o mundo dos afazeres nos faz esquecer. Além disso, como todo o fenómeno do belo, ela é instauradora de um valor não comercial nem mercantil pois ele ganha agora com a interpretação e exige testemunho para ser.

Exemplo da realização de uma obra que não é um simples artefacto consumível, mas teatro de uma outra dimensão do sentido, festiva, comunitária, a dança é poética e ética enquanto nos desafia neste mundo a ver como e agir de um outro modo. Ela faz-nos perceber por meio do seu jogo que o humano surge na e nas figuras que a comunidade apresenta de si mesmo.

⁵⁵ J. Porée, *Sur la douleur*, 105.

⁵⁶ Gadamer, *Die Aktualität*, 66.

Bibliografía

- H.-G. Gadamer, *Estética y hermenéutica*, Trad. (Madrid:1996).
- H.-G. Gadamer, *Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest*, (Stuttgart: Reclam, 1977).
- Gadamer, *Gesammelte Werke, Hermeneutik I Wahrheit un Methode, I Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, (Tübingen: Mohr, 1986).
- J. Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la Fonction Sociale du Jeu*. (Paris: Gallimard, 1951).
- R. Kearney, *Poétique du possible. Phénoménologie herméneutique de la Figuration* (Paris: Beauchesne, 1984)
- F. Pierobon, *L'humanité tragique. Contribution à une phénoménologie de l'écriture* (Paris, La nuit surveillée: 2008).
- J. Porée, *Sur la douleur. Quatre études* (Paris: Puf, 2017).
- P. Ricoeur, «Life in quest of narrative» in David Wood (ed), *Narrative and Interpretation* (New York, London: Routledge, 1991).