

ENTRE O JOGO ESTÉTICO E O IMPULSO LÚDICO UM ENSAIO DE DANÇA

Dra. MONIQUE ASSIS

Docente do Centro Universitário Augusto Motta (Unisuam)

E-mail: monique_assis@uol.com.br

Ms. ADRIANA MARTINS CORREIA

Docente da Unisuam e Universidade Gama Filho (UGF)

e-mail: adricorreia@uol.com.br

RESUMO

O objetivo do presente ensaio é refletir sobre a dança dentro das categorias do jogo propostas por Caillois (1958), ou ainda apresentar a dança como um caminho de experiência da ludicidade sem contudo perder de vista a experiência do belo. O estudo vai desvelando as categorias do jogo que representam o papel da competição, da sorte, do simulacro e da vertigem e que se manifestam em maior ou menor intensidade no domínio da dança. Por fim, considera-se que a dança seja uma forma de se viver instantes em que a combinação dessas quatro categorias seja vivida e contemplada em um casamento entre a experiência lúdica e a dimensão estética.

PALAVRAS-CHAVE: Dança; jogo; estética.

DANÇA E LUDICIDADE

A dança é uma possibilidade de expressão em que o corpo do bailarino se estetiza e se transmuda em uma obra de arte. A supremacia da função estética converte a coisa ou o ato em que se manifesta num signo autônomo e desprovido de ligação unívoca com a realidade a que alude e com o sujeito de que provém ou a que se dirige, o que faz com que a dança mergulhe em uma dimensão inequívoca de desprendimento de qualquer imperativo de funcionalidade.

Segundo Mukarovsky (1997), a função estética deixa transparecer um embate de forças que se harmonizam nas contradições. A arte é múltipla, a sua unidade é a tensão. Em outras palavras, a diferença entre uma obra de arte e outras criações humanas é que a arte não se orienta para nenhum objetivo, é desinteressada, não possui nenhuma função.

Qualquer noção que ultrapasse essa necessidade de gratuidade e sua intensificação da fruição estética enfraquece sua riqueza inesgotável de possibilidades. O efeito de uma coreografia nunca deveria ter um fim prático, mesmo quando ela se adapta e convém a tal uso. A intencionalidade é a da criação estética, liga-se estritamente à fonte humana, perde qualquer tipo de relação com o objetivo externo.

O ato de dançar também permite embrenhar-se em uma vivência lúdica. Como a arte, a atividade lúdica é gratuita. Ao mesmo tempo em que foge das normas, apresenta-se como um desafio à racionalidade, se expressa na dimensão das emoções, é o lugar do inopinado, da subversão, do prazer, do efêmero e do perecível. O lúdico não possui uma direção utilitária, trata-se de um ato de vontade de cada um, habita a ordem da fantasia, do prazer.

O objetivo do presente ensaio, portanto, é refletir sobre a dança dentro das categorias do jogo propostas por Caillois (1958). Ou ainda apresentar a dança como um caminho de experiência da ludicidade sem contudo perder de vista a experiência do belo.

AS CATEGORIAS DO JOGO: DANÇANDO COM CAILLOIS

De acordo com Duvignaud (1982), a força da atividade lúdica aparece como uma vontade renovadora e criadora, um aluvião vulcânico que empurra o indivíduo ao enfrentamento de uma força capaz de sugerir novas e desconhecidas combinações e embaralhar as cartas de uma maneira que desafia as probabilidades. Para Costa (1999), a atividade lúdica permite um desprender-se do cotidiano, para depois reencontrá-lo transmutado, renovado.

Entretanto, o dançar não garante o lúdico. Muitas vezes, a exacerbação da técnica ou algo que a liga a qualquer noção de funcionalidade pode enfraquecer o

aspecto lúdico e o prazer que a acompanha. Caillois (1958), em seu livro *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, esclarece que o jogo não gera nada, é estéril, produz apenas o poder de vencer o obstáculo, que pode ser subir na ponta dos pés, girar várias vezes sem sair do eixo, representar para um público numeroso. O palco comporta o tempo vivido, o aqui e o agora, um instante que passa e se encerra ali mesmo. Ele representa a satisfação de um desejo nele mesmo, nada exige do exterior.

Vera Costa (1999), em sua tese *Esportes da natureza e risco na montanha: uma trajetória de jogo com limites e incertezas*, comenta que a atividade lúdica resiste a todas as interpretações racionais. No espaço do lazer, do esporte, do espetáculo e do teatro, o jogo é civilizado. O lúdico é capaz de infiltrar-se em vários espaços e transformá-los profundamente, impregnando-os com suas fantasias. “O que é fundamental na atividade lúdica parece ser o trabalho de transformação simbólica a que se submete o ator, elaborando a fantasia na experiência corporal lúdica” (p. 114). Segundo a autora, essa fantasia realiza-se pela vontade do sujeito e na experiência corporal.

Pensando a dança como vivência lúdica, é possível estabelecer algumas aproximações com as categorias do jogo estabelecido por Caillois (1958): *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, que respectivamente representam o papel da competição, da sorte, do simulacro e da vertigem. Todas se inserem no domínio dos jogos, cada uma governada por um princípio original e, em maior ou menor intensidade, podem ser encontradas no domínio da dança.

Na *mimicry*, o sujeito disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para forjar uma outra e fazer crer aos outros e a si próprio que é outra pessoa. A mímica dissimula uma realidade para simular outra. O grande prazer é mascarar-se, travestir-se e fazer-se passar por outra pessoa, como se o disfarce fosse libertar o sujeito de seu lugar social e libertar sua imaginação. A *mimicry* é invenção incessante, na qual o jogador/ator fascina o espectador e o conduz à ilusão, e o espectador presta-se a imaginar e aceitar a ilusão, o cenário, a máscara e acreditar, por um período de tempo, que aquele real é mais real que o real. Naquele momento, o espectador é o herói de um romance, um guerreiro imbatível, um galã absolutamente irresistível.

A dança é uma atividade essencialmente mimética. Se para Caillois o jogador assume características de um ator enquanto joga, o bailarino é um ator *par excellence*. Dançar pode ser a representação de uma outra vida através da incorporação de outros personagens, ou a recriação de sua própria vida. O bailarino representa para conhecer-se e para conhecer ou para inventar o outro. Na imitação as vivências corporais permitem um trânsito livre pela diversidade.

Segundo Duvignaud (1982), a simulação não é uma imitação trivial, é representar a quem não se é, como uma operação mágica, permitida pela intencionalidade do ato lúdico. O bailarino/ator reveste-se da máscara da aristocracia européia do século XVIII ao representar os príncipes, heróis e bufões nos repertórios do balé clássico. Pode também experimentar a fusão com a natureza, através dos movimentos de contração e expansão na concepção de movimento da dança moderna. Ou, ainda, se desconstruir e se reconstruir constantemente nas propostas pós-modernas da dança contemporânea. Para Duvignaud, fingir o que não é equivale a abrir o Ser ao jogo.

Um outro tipo de jogo, a *ilinx* (vertigem) consiste em uma busca de, por um instante, perder o equilíbrio, a estabilidade e a consciência lúcida e mergulhar em uma espécie de pânico, de transe de hipnose. O êxtase é a perturbação causada pela vertigem, quase como um desfalecimento temporário. Essa categoria de jogo propicia mais um espasmo do que um divertimento. Velocidade extrema, queda livre, sensações de intensidade e brutalidade capazes de estontear o organismo possuem uma finalidade em si mesmas. Indivíduos pálidos de náusea e de terror, que se submetem a vários “suplícios” para alcançar a tão desejada fruição. A sensação de a existência impregnar o corpo só é atingida em sua plenitude no limite da coragem, do excesso, do extremo e do sofrimento, no máximo das forças. Para Breton (1991), “É a provação do corpo que assegura o acesso ao sentido” (p. 70).

Rigor técnico e vertigem caminham juntos no universo da dança. Saltar, girar, equilibrar-se, pendurar-se, voar, lançar-se, cair e confiar o seu peso ao outro ultrapassa a ordem e as leis que regem o gesto em sua cotidianidade. Girar trinta e oito vezes sobre a ponta do pé, saltar acreditando na pegada precisa do parceiro, dançar pendurado em rodas-gigantes, escalando paredes ou suspenso em grande altura preso por tecidos são movimentos que, mesmo treinados exaustivamente, levam o público e o próprio bailarino a acreditarem nas possibilidades sobrenaturais do corpo.

Segundo Gomes (2002), dançar é optar pelo risco como forma de vida, atuando metaforicamente no limiar entre a vida e a morte, pois ao dançar experimenta-se tantas variações e qualidades diferentes de sensações e de formas de movimento que o lugar da identidade do sujeito fica deslocado da sua consciência habitual.

O próprio apresentar-se para um público vivo faz daquele instante um momento de vertigem. O medo, a insegurança, a náusea, o desfalecimento e a incerteza invadem o corpo do bailarino. O público passa a ser o obstáculo, o desafio e a conquista.

Embora o par mimese/vertigem esteja mais envolvido no ato de dançar, a idéia do aleatório e da competição também encontra sua manifestação no universo abrangente da dança.

O *estar em cena* abre espaço para o desconhecido, para a interação que se dá naquele momento, para o aleatório. Luz, som, público, bailarinos, produção, cenário, tudo tem de acontecer naquele momento. Cada dia é diferente do outro e em cada espetáculo algo se transforma. Esse é o espaço do acaso, da categoria definida como *alea*, onde o bailarino, a despeito da técnica e dos ensaios, vive o imponderável, desde a reação do público ante a *performance* ou até a possibilidade de lapsos, falhas, descontinuidades do próprio bailarino ou de qualquer outro elemento cênico. Algo se dá ali, naquele momento, que transcende os ensaios; a própria interação com o público faz da dança um espaço para novas possibilidades de misturas.

A *alea* nega o trabalho e não reivindica do bailarino uma responsabilidade individual, ao contrário, implica uma demissão da vontade. A sorte, sem dúvida, pode proporcionar a qualquer um muitíssimo mais do que poderia se pensar encontrar em uma vida de sacrifícios. "A *alea* surge como uma insolente e soberana zombaria do mérito" (Caillois, 1958, p. 37).

O bailarino, via de regra, tenta controlar o acaso, ou seja, ensaiar exaustivamente para que tudo saia de acordo com o previsto. Entretanto, existem coreógrafos que fazem do acaso o cerne de seu processo criativo. Mercê Cunningham, ícone da dança norte-americana e inspiração para várias correntes de dança contemporânea, criou em 1952 a Merce Cunningham Dance Company, na qual desafiou conceitos e estabeleceu novos parâmetros dentro do universo da dança.

Esse coreógrafo utilizava-se do acaso (*chance operation*) como elemento determinante de suas composições coreográficas. Cunningham submetia frases coreográficas previamente compostas a sorteios, por meio do *I Ching*, de moedas (cara ou coroa), ou de outros meios, para decidir em qual ordem elas se sucederiam, qual o seu padrão rítmico e sua duração, que bailarinos dançariam essas frases e como elas seriam distribuídas no espaço. Os sorteios incluíam também a escolha da música, do figurino, do cenário e da iluminação. De fato, existia uma independência entre todos esses componentes, que se harmonizavam ou não de acordo com o aleatório. Era, na verdade, um campo de força estético, em que todos estavam a serviço de todos e, ao mesmo tempo, cada um possuía a sua própria forma de expressão.

A utilização do acaso transforma o corpo do bailarino, tornando-o imprevisível e descontínuo, abandona uma narrativa romântica, não há mais lugares para uma construção linear de personagens, não há mais espaços privilegiados do palco, nem a culminância da dança com os acordes musicais. Mudam-se as concepções de primeira bailarina, por exemplo, de clímax do espetáculo; ele pode dar-se a qualquer momento ou se esvaziar, dependendo de como o fraseado coreográfico, a luz e o som foram sorteados.

Outra forma de viver a *alea* na dança é pelo do ato de improvisar. A improvisação é uma das modalidades da experiência de dançar, o momento em que o bailarino deixa fluir o seu próprio movimento sem uma frase coreográfica pré-definida, ou seja, o movimento vai acontecendo no momento de sua criação, seguindo o ritmo do próprio bailarino. Os passos formam-se a partir do vocabulário que o bailarino traz em seu próprio corpo. Segundo Helena Katz (1999), pesquisadora em dança, cabe ao bailarino, então, descobrir todo um repertório de novos estímulos e os modos de lidar com eles.

O bailarino constrói a cada instante novas experimentações de movimento, testa novas direções, novas intensidades, diferentes volumes, entra em contato com seu peso, com suas emoções, com sua anatomia, vive a expressão de sua corporeidade. A combinação dos movimentos é fortuita, só acontece uma vez, e parte do que já existe no corpo do bailarino para criar algo diferente. Entretanto, o sentir do bailarino muitas vezes é inconsciente, são marcas que contam a sua história individual e que ao mesmo tempo lhes são desconhecidas. Algo novo se materializa naquele momento.

Finalmente, a quarta categoria de jogo, a *agon*, que aparece na forma de competição, pressupõe uma igualdade de oportunidades criada artificialmente, em que os adversários se defrontarão em condições ideais e o triunfo final, como um veredicto incontestável, será dado ao vencedor, ao melhor, ao mais persistente, ao mais treinado.

Trata-se sempre de uma rivalidade que se baseia numa única qualidade (rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade, engenho etc.) exercendo-se em limites definidos e sem nenhum auxiliar exterior, de tal forma que o vencedor apareça como sendo o melhor, numa determinada categoria de proezas (Caillols, 1958, p. 34).

A *agon* vivida pelo bailarino pode ser traduzida pelo desejo de ver reconhecida a sua superioridade e a sua excelência em um determinado domínio. Busca-se, com esforços assíduos, disciplina e perseverança, o mérito pessoal, a merecida e conquistada vitória. Na verdade, ocorre um desafio com as possibilidades técnicas e artísticas do próprio corpo. Desafia-se a dor, a gravidade, o cansaço, a força, a flexibilidade. A *agon* está presente no cotidiano de treino do bailarino, no alargamento de seus limites corporais, e culmina na apresentação, no qual ele vivencia a vitória ou se depara com o fracasso e a frustração, para recomeçar tudo no dia seguinte.

A competição também pode ser vista na dança em termos de maior técnica corporal e artísticidade para ocupar-se o cargo de primeira bailarina, em um balé clássico, por exemplo, ou para vencer audições (concursos) com o intuito de in-

gressar em companhias de dança nacionais e internacionais e dar início a sua carreira profissional de bailarino ou bailarina.

Muitos projetos sociais de dança, por sua vez, já partem de uma seleção antes mesmo de iniciarem as aulas de dança, ou seja, as crianças são submetidas a vários testes de habilidades específicas para serem escolhidas ou não para começar as aulas de balé. A *agon*, dessa forma, emerge com diferentes sentidos e funções dentro do universo imaginário da dança.

Entendendo a dança como manifestação cultural e afastando-se das interpretações essencialistas, que a vêem como expressão instintiva do humano, há que se pensar que as categorias do jogo classificadas por Caillois se apresentam em diferentes matizes e intensidades nas diversas sociedades e tempos históricos.

A passagem das sociedades primitivas para as ditas civilizadas implica uma progressiva eliminação da conjugação primordial vertigem-simulação e sua substituição nas relações sociais pelo par competição-sorte. No universo particular da dança, destacamos o surgimento da dança contemporânea ocidental como expressão privilegiada da *alea*, em relação a outras culturas e épocas. Sem estabelecer rígidos paralelismos, não podemos deixar de fazer alusões a outras manifestações artísticas pós-modernas, tais como o jogo de jatos de tintas e cores geradores das obras de Pollock ou como a arte da fotografia ou buscar o fortuito entre as paisagens do cotidiano.

Entretanto, ao pensarmos a respeito da dimensão lúdica da dança na nossa época, há que se observar a intensificação e a consolidação de determinadas facetas da manifestação do *agon*. Na concepção de Caillois, o jogo de competição pressupõe limites definidos (que podem ser interpretados como regras) e o estabelecimento de uma determinada proeza pela qual se compete, a fim de se medir e de se constatar quem é o vencedor.

Na dança, a categoria do *agon* a princípio estaria subordinada à técnica, isto é, seria um instrumento para capacitar-se fisicamente para lançar-se na vertigem, um saber-fazer para enfrentar os desafios do acaso e para gerar uma performance capaz de enriquecer a *mimesis* do artista. É justamente esse aspecto mensurável da performance técnica que coloca o bailarino, em um primeiro momento, diante de uma competição com o próprio corpo, na qual este passa a seguir regras e buscar parâmetros para alcançar determinado número de giros, vencer limites de flexibilidade e equilíbrio, saltar cada vez mais alto. A melhoria técnica seria uma das formas de alcançar-se o resultado estético.

Nesta busca pela performance, o bailarino não se defronta apenas com o seu próprio corpo diante do espelho, mas também com o outro. Nesse momento o *agon* reforça-se na medida em que o padrão técnico permite uma comparação

mais precisa. É certo que a dimensão do *agon* sempre esteve presente no jogo artístico, o desafio ao outro já se faz presente em danças populares como a chula gaúcha ou a polka, ou mesmo na música, no desafio dos repentistas em ser o último a rimar sem parar.

No entanto, não podemos deixar de refletir até que ponto o processo de capitalização da sociedade ocidental, desde o seu início até a massificação de uma cultura do resultado, não contribui para uma exacerbação do *agon* na dança. Na dança, esse histórico coincide com o surgimento do balé clássico, que traz consigo um processo de profissionalização da dança, separando público e platéia. A partir do critério do “ser capaz de realizar um determinado movimento” define-se quem é bailarino e qual é a sua qualidade.

É verdade que no início do século XX a dança moderna surge como um movimento que buscava eliminar o tecnicismo clássico e, posteriormente, a dança contemporânea novamente questiona o seu papel, buscando contextualizar e resignificar a técnica como um dos meios para se alcançar a performance artística. No entanto a hegemonia do balé fez-se presente, tendo seus repertórios constantemente remontados e preservados pelas mais importantes companhias do mundo.

Não estamos aqui questionando a importância da técnica, nem o papel do *agon* na superação da mesma, mas sim refletindo o empobrecimento que pode representar a redução da dança a esse aspecto. Hoje vemos um grande crescimento do número de eventos e da quantidade de alunos envolvidos em concursos de dança, em detrimento das mostras não competitivas. Nesses encontros a competição acaba tornando-se o motivo e o fim pelo qual se dança. A técnica passa a ser o principal referencial já no momento em que uma escola de dança inscreve um bailarino, pois enquanto a avaliação do quesito expressão artística é extremamente subjetiva, é certo que será melhor pontuado o bailarino que errar menos, que gira mais, que é capaz de elevações mais altas de pernas.

Embora esses concursos existam em todas as modalidades de dança, é sem dúvida nas noites de gala do balé clássico em que o *agon* se manifesta com mais evidência. Em geral, para facilitar o julgamento, a organização do concurso pré-defini coreografias do repertório clássico tradicional para serem apresentadas, em que cada candidato repete a mesma dança que será comparada pelos juízes, como nas antigas séries obrigatórias da ginástica olímpica. Em termos de espetáculo, temos um evento no qual vemos repetir-se inúmeras vezes a mesma coreografia, uma platéia formada pela torcida de cada escola, que só aplaude seus próprios candidatos, gritando e batendo palmas no meio das danças cada vez que o executante cumpre um virtuosismo técnico, como em um jogo esportivo. Quando um bailarino “adversá-

rio” se apresenta lhe é destinado em geral a frieza, por vezes até mesmo a vaia e, excepcionalmente, o aplauso do “time” rival quando este se rende ao fato desse ter executado um malabarismo técnico que nenhum dos concorrentes foi capaz de fazer. Entre palco e platéia desaparece o silêncio, o enlevo e a apreciação subjetiva, dando lugar aos bordões de torcida e a uma constatação unânime do resultado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A valorização do *agon* na dança permite uma analogia com o fenômeno desportivo. Nessa perspectiva podemos nos remeter a Betti (1988), que destaca a narrativa televisiva como algo que inaugura uma concepção de espetacularização do esporte, na qual o aspecto competitivo se torna o aspecto fundamental do jogo, perdendo a dimensão da gratuidade e do desinteresse. Dessa, forma a experiência e a representação produzidas por esses “campeonatos de dança” podem estar apondo para uma tendência de esportivização da dança.

Qualquer competição torna-se mais desafiadora e mais capaz de definir um vencedor à medida que estabelece limites, objetivos, regras e padrões que podem ser mensurados. Ora, a dança, como arte do acaso, da vertigem e da simulação tende sempre escapar do mensurável. Como estabelecer objetivos para a sorte? Como dar limites à vertigem? Como ter critérios para definir o melhor jogo mimético? E a dimensão estética? E a obra de arte?

Talvez a dança seja uma forma de viver instantes em que a combinação dessas quatro categorias seja vivida e contemplada em um casamento entre a experiência lúdica e a dimensão estética.

Between esthetics and playing: a rehearsal of dance

ABSTRACT: The aim of the present study is to think about dance within Caillois's (1958) game categories. Furthermore, the idea is to present the experience of playing without missing the esthetic dimension. The study shows that the game categories such as agon, alea, mimicry e ilinx, respectively, competition, luck, mimicry and vertigo are part of the dance universe. Finally, we can conclude that dancing make possible the combination of these four categories with the esthetic aspects.

KEY-WORDS: Dance; game; esthetics.

Entre el juego estético y el impulsos lúdico: un ensayo de danza

RESUMEN: El objeto del presente ensayo es reflexionar sobre la danza dentro de las categorías del juego propuestas por Caillois (1958), además de presentar la danza como

un camino de experimento lúdico, sin perder de vista la experiencia de lo bello. El estudio va descubriendo las categorías del juego que representan el papel de la competición, de la suerte, del simulacro y del vértigo, que se manifiestan en mayor o menor intensidad en el dominio de la danza. Finalmente, se considera que la danza es una manera de vivir momentos en los que la combinación de estas cuatro categorías es interiorizada y contemplada en una unión entre la experiencia lúdica y la dimensión estética.

PALABRAS CLAVES: Danza; juego; estética.

REFERÊNCIAS

- BETTI, M. *A janela de vidro: esporte, televisão e educação física*. Campinas: Papirus, 1998.
- BRETON, D. *Passions du risque*. Paris: Éditions Métailié, 1991.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1958.
- COSTA, V. L. M. *Esportes da natureza e risco na montanha: uma trajetória de jogo com limites e incertezas*. Tese (Doutorado) – Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 1999.
- DUVIGNAUD, J. *El juego del juego*. Cidade do México: Fondo de cultura económico, 1982.
- GOMES, S. *A dança para bailarinos-coreógrafos contemporâneos do Rio de Janeiro*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 2002.
- KATZ, H. O *coreógrafo como DJ*. In: PEREIRA, R. e SOTER, S. (Orgs.). *Lições de dança I*. Rio de Janeiro: UniverCidade, 1999.
- MUKAROVSKY, J. *Escritos sobre estética e semiótica da arte*. Lisboa: Editorial Estampa, 1997.

Recebido: 6 jun. 2005

Aprovado: 9 ago. 2005

Endereço para correspondência

Monique Assis

Rua Conde D'Eu, 171/102, Barra da Tijuca,

Rio de Janeiro-RJ

CEP 22611-050