

O JOGO DA DISTÂNCIA E AS DISTÂNCIAS DOS JOGOS

THE GAME OF DISTANCE AND THE DISTANCES OF THE GAMES

JOÃO MARIA ANDRÉ¹

Abstract: In this text we aim at developing an analytical and critical study of the book *Distanza*, a cura di Antonio dall'Igna, Ernesto C. Sferraza Papa e Alessandro Carrieri. Beginning from the inscription of the different essays, all on the concept of distance, that make for the diversity of fields present in this book, such as Practical and Theoretical Philosophy, Theatre and Cinema, Literature (in the genres of Poetry, Fiction and Journalistic Report), Oriental Thought, Politics, Informatics, Anthropology, Painting, Sculpture and Architecture, Theology, History, Sociology and Utopic Thought. From the relation of distance with time and space, we wish to show how all the chapters mobilise, explicitly or implicitly, the concept of game to think about distance. Secondly, we cross this articulation between game and distance, with the Donald Winnicott's concept of transitional objects, which serves as an operative mediator to think about distance, within the game, as separation and as relation, applying this concept to several practical or conceptual devices present throughout the chapters. Finally, we consider it to be an Ontology of the Relation that demands an in-depth philosophical thinking of the varied modalities of distance and of the diverse modes of its overcoming.

Key words: Distance; Game; Transitional Objects; Ontology of Relation

Resumo: Neste texto, procuramos fazer um estudo analítico e crítico do livro *Distanza*, a cura di Antonio dall'Igna, Ernesto C. Sferraza Papa e Alessandro Carrieri. Partindo da inscrição dos diferentes ensaios, todos sobre o conceito de distância, que constituem o livro, em áreas tão diversificadas como a Filosofia Prática e Teórica, o Teatro e o Cinema, a Literatura (nos géneros

Résumé: Dans ce texte, nous essayons de faire une étude analytique et critique du livre *Distanza*, a cura di Antonio dall'Igna, Ernesto C. Sferraza Papa et Alessandro Carrieri. À partir de l'inscription des différents essais, tous sur le concept de distance, qui constituent le livre, dans des domaines aussi divers que la Philosophie Pratique et Théorique, le Théâtre et le Cinéma, la

¹ Universidade de Coimbra. Faculdade de Letras. Unidade de I&D Instituto de Estudos Filosóficos. Email: jmandre@sapo.pt. ORCID: 0000-0001-9036-9757.

da Poesia, da Ficção e da Reportagem Jornalística), o Pensamento Oriental, a Política, a Informática, a Antropologia, a Pintura, a Escultura e a Arquitetura, a Teologia, a História, a Sociologia e o Pensamento Utopico, procuramos, a partir da relação da distância com o tempo e o espaço, mostrar como todos os capítulos mobilizam, de modo explícito ou implícito, o conceito de jogo para pensar a distância. Num segundo momento cruzamos esta articulação entre jogo e distância com o conceito de objetos transicionais, de Donald Winnicott, que nos serve de mediação operatória para pensar a distância, no jogo, como separação e como relação, aplicando este conceito a diversos dispositivos práticos ou conceituais presentes nos diversos ensaios. Por último, consideramos que é uma ontologia da relação que é reclamada por um pensamento filosófico aprofundado das diversas modalidades de distância e dos diversos modos da sua superação.

Conceitos-chave: Distância; Jogo; Objetos transicionais; Ontologia da Relação.

1.

O livro *Distanza*², que surge na sequência de um debate promovido em abril de 2020, é um excelente exemplo de como a Filosofia pode responder a desafios concretos da existência, conceptualizando questões que ela suscita, na sua pertinência e no seu significado, articulando-as com ideias que a História da Filosofia nos lega, pela corrente da tradição em que se estruturou e que o pensamento atual reexamina e reequaciona nas suas implicações teóricas e práticas, mostrando como o presente se deixa iluminar pelo passado e inscreve na corrente do tempo o seu próprio contributo na abertura ao futuro. E fá-lo de uma forma exemplarmente interdisciplinar e transdisciplinar: nos

Littérature (dans les genres de la poésie, de la fiction et du reportage journalistique), la Pensée Orientale, Politique, Informatique, Anthropologie, Peinture, Sculpture et Architecture, Théologie, Histoire, Sociologie et Pensée Utopique, nous cherchons, sur le rapport de la distance avec le temps et l'espace, à montrer comment tous les chapitres mobilisent, explicitement ou implicitement, le concept de jeu pour penser la distance. Dans un second temps, nous croisons cette articulation entre jeu et distance avec le concept d'objets transitionnels de Donald Winnicott, qui sert de médiation opératoire pour penser la distance, dans le jeu, comme une séparation et comme une relation, en appliquant ce concept à divers dispositifs pratiques ou conceptuels présents dans les divers essais. Enfin, nous considérons que c'est une ontologie de la relation ce que réclame une pensée philosophique plus profonde des différentes modalités de la distance et des différentes manières de la surmonter.

Mots clés: Distance; Jeu; Objets Transitionnels; Ontologie de la Relation

² O presente texto é Estudo crítico de *Distanza*, a cura di Antonio dall'Igna, Ernesto C. Sferenza Papa e Alessandro Carrieri (Torino: Mimesis, 2021).

16 ensaios que constituem esta antologia de textos o tema da distância é abordado atravessando a Filosofia Prática e Teórica, o Teatro e o Cinema, a Literatura (nos géneros da Poesia, da Ficção e da Reportagem Jornalística), o Pensamento Oriental, a Política, a Informática, a Antropologia, a Pintura, a Escultura e a Arquitetura, a Teologia, a História, a Sociologia e o Pensamento Utópico. Começaria por dizer que estamos perante um livro que, para utilizar o próprio conceito que nele é trabalhado, realiza, percorre e habita as distâncias disciplinares do pensamento, cruzando diferentes perspetivas (outro conceito profundamente explorado na obra) e mostrando como, através da distância que permite o olhar, da aproximação que permite a imersão e o aprofundamento conceptuais e da identificação de interseções, se pode constituir um espaço de pensamento filosófico em que o clássico é contemporâneo e o contemporâneo se torna clássico pelo alcance da forma interrogativa de olhar o mundo.

Neste estudo não irei fazer um resumo de cada um dos ricos ensaios que nele estão incluídos. Essa é tarefa que cabe a cada leitor ao percorrer as páginas do livro. Penso que o que nos cumpre fazer é identificar, na obra que analisamos, os estímulos para o pensamento, ou seja, para, com a obra, continuarmos a pensar o que ela nos dá a pensar, encontrando chaves de leitura e aquilo a que chamamos conceitos-motor ou conceitos-força, capazes de desencadear renovados esforços de pensar o homem como ser no mundo e no tempo. Assim, ao ler todas as considerações e todas as possibilidades que a noção de distância oferece como pretexto para estas diversificadas reflexões filosóficas, tentarei extrair algumas constantes sobre as quais gostaria de fazer o esforço de, com este livro, pensar nele e para além dele.

2.

E o primeiro conjunto de conceitos que em todos estes ensaios aparece associado ao conceito de distância e prende naturalmente a minha atenção é constituído pelas referências ao espaço e ao tempo. Pensar a distância é, antes de mais nada, pensar a instauração de um espaço e de um tempo diferentes do espaço e do tempo quotidianos, como se a distância não existisse senão a partir de um espaço e de um tempo outros, que, nessa sua alteridade, instauram outras regras, outros comportamentos, outros valores e outros critérios diferentes daqueles que caracterizam a nossa afinidade com o mundo e com a vida. Não há praticamente nenhum ensaio neste livro que não relacione a distância com este par de conceitos. Mas, ao aprofundar este par de conceitos na alteridade que podem eventualmente comportar, sou de imediato remetido para um outro conceito filosófico, que atravessa a história do nosso pensamento desde os gregos até à contemporaneidade, que é o conceito de jogo e que, curiosamente, é um dos conceitos que, na sua forma substantiva ou verbal, se insinua em quase todos os ensaios explicitamente (11 dos 16

ensaios recorrem a esta palavra para pensar, de diferentes modos, a distância e as suas implicações) ou implicitamente (os outros 5 ensaios supõem-no na forma como abordam o tema da distância), registando-se 34 ocorrências desta palavra e dos seus derivados ao longo do livro. E não deixa de ser curioso que, logo na introdução, no início do seu segundo parágrafo, é este conceito que é referido de uma forma marcante, mas quase despercebida: “Num raio de um metro à nossa volta está em jogo tudo o que somos e temos” (p. 9). E que é o conceito de jogo que aqui é introduzido, demonstra-o o facto de imediatamente sermos reconduzidos ao *Processo* de Kafka, o paradigma dos jogos absurdos, dobrado logo a seguir numa série de exemplos retirados do cinema, da literatura, da televisão ou da pintura.

Há ensaios que cruzam o conceito de jogo com o conceito de distância de um modo mais evidente e recorrente, como é o caso do ensaio de Ako Katgiri, ao aprofundar o conceito japonês de IKI, o caso do ensaio de Ernesto Papa, sobre a democracia imunitária e a distância social, o caso de Gianluca Cuozzo, ao abordar os jogos de olhares na pintura, ou o caso de Elisa Destefanis, ao aprofundar o jogo da dupla negação da perspectiva em Piero della Francesca e em Emilio Tadini. Mas mesmo aqueles ensaios em que este conceito não é tão recorrente não deixam de ser textos sobre o jogo das distâncias e as distâncias dos jogos. É natural que assim seja, porque, se espaço e tempo são conceitos fundamentais para pensar a distância, são igualmente conceitos fundamentais para pensar o jogo. Se formos a um dos textos mais emblemáticos sobre o conceito de jogo, o livro de Johan Huizinga, intitulado *Homo ludens. Um estudo sobre o elemento lúdico da cultura*, encontramos, entre outras, a seguinte definição: “o jogo, no seu aspeto formal, é uma ação livre executada ‘como se’ e sentida como que situada fora da vida corrente, mas que, apesar de tudo, pode absorver por completo o jogador, [...], que se executa dentro de um determinado tempo e dentro de um determinado espaço, que se desenvolve numa ordem submetida a regras e que dá origem a associações que tendem a rodear-se de mistério ou a disfarçar-se para se destacarem do mundo habitual”³. Assim, característica própria do jogo é a instauração de um espaço e de um tempo próprios, ou seja, a criação da distância relativamente ao espaço e ao tempo quotidianos. Mas o mais significativo e paradoxal, e é nesse contexto que o conceito de jogo atravessa todos estes ensaios, é que, ao mesmo tempo que instaura a distância, jogar supõe a sua superação, porque implica a imersão nesse espaço e nesse tempo outros. Ou seja, ao mesmo tempo que se estabelece a distância, percorre-se essa mesma distância e habita-se o seu para lá.

³ J. Huizinga, *Homo ludens*, trad. de E. Imaz (Buenos Aires/Madrid: Emecê Editores/Alianza Editorial, 2002), 27.

Estas são, por exemplo, as características que o ensaio de Carola Barbero sublinha no seu movimento triádico (viver à distância, viver a distância, esperar na distância) e no sentimento de solidão que impregna tantas dessas vivências. Também o ensaio de Ako Katgiri supõe esta articulação, ao falar dos aspetos temporais e espaciais na compreensão do *Iki*, numa superação de dualismos e numa imersão no singular jogo da experiência, concebida por Kuki como um jogo livre e autónomo. Esta tensão está também presente no jogo dos espaços e dos tempos tecnocientíficos, por um lado, e narrativo-ficcionais, por outro, subjacente à abordagem do texto sobre a conquista do espaço, de Norman Mailer, feita por Simona Porro, relevando como, aí, esse jogo técnico-científico elimina o mistério humano do jogo da existência, tal como subjaz à dialética da imunização, pensada por Ernesto Pappa no seu ensaio como um jogo em que “a vida derrota o que a nega, incluindo-o”, ou seja, como um jogo de dupla negação. Também a conceptualização do virtual face ao real, feita por Luca Valera e Francisco De Lara, supõe simultaneamente a distância espaciotemporal e a sua superação pela natureza quase híbrida do próprio virtual, que, sendo virtual, é já também real. E igualmente a crítica do informal de Enrico Guglielminetti é um exercício de reflexão, que, contextualizado nos termos que proponho, acaba por incidir sobre a natureza do sujeito do jogo, sobre a subjetividade do jogador e sobre as regras do jogo entre o formal e o informal, ou seja, da passagem do formal ao informal e a uma nova reconfiguração do informal pela forma e pela negociação, num relançamento do simbólico e das instituições e no quadro uma subjetividade refigurada. O texto de Gianluca Cuzzo é um dos ensaios em que o conceito de jogo mais está presente e é mobilizado, desde o jogo das hipóteses do que no quadro *Interno. Donna alla finestra* se olha aos jogos dos olhares no quadro, às suas dobras, aos seus desdobramentos, ao jogo de espelhos, ao jogo cusano do ver e ser visto, até ao jogo das distâncias que se criam e se percorrem, mas também dos próprios silêncios. A pintura e os seus olhares são um jogo, como é um jogo o olhar a pintura, e no jogo da pintura dobra-se o jogo da realidade, acedendo-lhe, mas interditando a entrada completa nele. Mas também a autobiografia crítica contemplada no ensaio de Marco Fracon, a partir da metodologia de Bernard Lonergan, parte da instauração da distância histórica e do seu percurso como um jogo, um jogo do tempo e com o tempo, sob o mote da belíssima expressão de Margueritte Yourcenar, “miragem da memória”. A interpretação, a história e a dialética são aqui retomadas como especializações que permitem o acesso ao passado, como tempo instaurado, sempre aberto, pelo jogo das suas sucessivas retificações e reconstruções. E os dois ensaios seguintes, de Andrea Paci e de Alessandro Carrieri, trabalhando a distância temporal, mostram como ela também se espacializa, num jogo entre passado e futuro, entre próximo e distante, deixando ver como a literatura, com Melville por um lado, e com James

Barrie, por outro, é também ela um jogo de distâncias em que se estabelecem espaços e tempos diferentes, atirados para um passado perdido na memória ou para um futuro em que nascem as utopias, de tal modo que, na feliz expressão que Carrieri retoma de Pareyson, a distância pode ser mesmo um “reservatório de imagens inexplodidas”. E se o ensaio de Sergio Foa começa por fazer referência às regras da distância, nomeadamente no Direito Civil e no Direito Penal, inflete depois para uma abordagem da distância como afastamento e como ausência, detendo-se no que se poderia chamar o jogo da nostalgia, como uma tensão entre o passado e o futuro, tal como esse jogo se reflete na Literatura, adentrando-se ainda numa conceptualização do afastamento na época da hiperconexão, em que a compressão da distância no espaço virtual não implica a renúncia ao jogo da proximidade no espaço físico, e terminando com uma interessante abordagem do direito alético, o direito à verdade, numa época em que as *fakenews* constituem a principal mediação para um jogo novo entre a verdade e a mentira, que carece urgentemente de um estabelecimento das respetivas regras, condição indispensável para a existência do próprio jogo. O ensaio de Carolla del Pizzo dobra, de uma forma profundamente original, o primeiro ensaio de Carola Barbero. E se este falava de “viver á distância, viver na distância e esperar na distância,” Carola del Pizzo fala de isolar, habitar e conversar, para pensar a distância como mediação, que proporciona o habitar (em sentido heideggeriano) e o conversar, permitindo olhar o jogo da arte como um atividade em que a distância, (pensada primeiro com os versos de Verlaine), de afastamento e pela mediação da desorientação, se transforma em espaço existencial e de ressonância, como lhe chamaria Hartmut Rosa⁴, seja na arquitetura, exemplificada com Fujimoto, seja na escultura exemplificada com Lee Ufan, retomando aqui o conceito de *Ma* que permitiria, por sua vez, um diálogo com o conceito de *Iki*, abordado pro Katgiri. Antonio Dell’igna, sem recorrer ao conceito de jogo, acaba também por inscrever o jogo da distância no jogo do misticismo, feito de poder e renúncia, de amor e morte, numa tragédia que o mistério da redenção traduz, mas supera positivamente, e que o jogo do cinema permite trazer para o mundo dos homens e replicar nos jogos sucessivos do olhar do realizador, do olhar das personagens e do olhar dos espetadores, sem o otimismo do misticismo de Simone Weil, mas convergindo para um espaço em que a ilusão se mistura com a realidade e a realidade com a ilusão (e não esqueçamos que ilusão tem o mesmo radical que *ludus*, significando uma imersão no jogo), aqui sem salvação à vista, ou seja, sem atingir, como diz António citando Weil, o vértice místico da procura intelectual. Elisa Deste-fanis, regressa à pintura que Cuozzo já havia atravessado com o seu ensaio,

⁴ Cf. Hartmut Rosa, *Résonance, une sociologie de la relation au monde*, trad. de Sacha Zilberfarb (Paris: La découverte, 2018).

para explicitamente assumir o jogo das distâncias como um jogo de perspectiva e para mostrar como tal arte, que havia surgido para permitir e facilitar a transição do mundo da realidade para o mundo da pintura, se reconfigura, em Piero della Francesca, como uma dupla negação assente no jogo do *trompe l'oeil* com o *trompe l'intelligence* e com a compressão do espaço através da luz, provocando uma desestabilização perspétivística e uma virtualização da perspectiva. Essa arte sofre nova reconfiguração, já no século XX, com Emilio Tadini, como uma espécie de arquitetura fluida das distâncias, transformando os quadros em teatros de ideias, numa compenetração do espaço físico em espaço mental, dinamizando assim ao máximo o paradigma perspétivístico. Quase a concluir o livro, o ensaio de Alberto Ambrosio aborda a distância através do jogo das máscaras, desde a antiguidade até à moda contemporânea e até ao seu uso protetor em contexto pandémico, de modo a pensar como nela se realizam as três funções do vestuário (proteção, pudor e ornamento), estabelecendo, como centro deste jogo, a noção de relação. O último ensaio, de Viola Barovero, incide de novo sobre o jogo da pintura, percorrendo sucessivamente as três distâncias com que tal jogo se constitui: a distância entre o pintor e o objeto de representação, a distância entre a obra e o fruidor ou o espetador e a distância entre o projeto do artista e a realização de obra, na qual emergem as múltiplas jogadas que fazem do artista um jogador de múltiplos ensaios feitos de criação, hesitações e reformulações à procura de novas figuras do humano para lá das máscaras e da *facies* biométrica.

Neste jogo das distâncias e nos jogos que as distâncias promovem é grande a polissemia do conceito de jogo, como é grande a polissemia do conceito de distância de modo a permitir encontrar nestes conceitos a chave de leituras de fenómenos tão diversos. Mas o que distingue os diferentes jogos, no seu significado filosófico-antropológico, é sempre a escala e a dimensão em que são pensados e jogados⁵. E, assim, poderíamos falar, em primeiro lugar, de jogos numa perspectiva microdimensional, como são os diferentes jogos humanos, nomeadamente os jogos artísticos ou literários aqui equacionados nos ensaios de Simona Porro, de Gianluca Cuzzo, de Andrea Pace, de Alessandro Carrieri, de Carola del Pizzo, de Antonio dell'Igna, de Elisa Destefanis, de Alberto Ambrosio ou de Viola Barovero. Podemos, em segundo lugar, falar de jogos numa perspectiva mesodimensional, paralelos ao jogo da própria vida humana e de tal maneira nela inscritos que com ela se confundem, como é o plano em que se situam os ensaios de Ako Katgiri, com o conceito de *Iki*, de Ernesto Papa com as suas considerações sobre a distância na democracia imunitária, de Luca Valera, sobre a distância e a interseção entre o virtual e o real, de Enrico Guglielminetti, com a sua crítica do informal na vida contemporânea, de Marco Fracom, com o seu

⁵ Cf. João Maria André, *Jogo, corpo e Teatro* (Coimbra: Angelus Novus, 2016), 45-66.

conceito de autobiografia crítica, sobretudo quando pensado na mudança de horizontes que pode provocar através dos diversos tipos de conversão, e de Sergio Foa, quer na abordagem do direito da distância e do direito à distância, quer na abordagem do jogo da nostalgia. E podemos, em terceiro lugar, falar dos jogos numa perspetiva macrodimensional, correspondente não já ao jogo dos homens, mas ao jogo do mundo ou ao jogo do tempo, no sentido em que Heraclito enigmaticamente afirma que “o tempo é uma criança, brincando, jogando: reinado da criança”⁶, em que o homem mais do que jogador é jogado: esse é o sentido do jogo sempre que da pandemia se fala como um fenómeno que instaura a distância e de que a frase de Canetti, citada por Ernesto Pappa, funciona como moldura e caracterização: “Nada o homem teme mais do que ser tocado pelo desconhecido.” (p. 45). Se nos jogos perspetivados em termos mesodimensionais, os seres humanos, como jogadores, correm o perigo permanentemente de confundirem o espaço e o tempo reais com o espaço e o tempo do jogo, baralhando assim, como diz Carola Barbero, as coordenadas da própria realidade, e não distinguindo entre a realidade e o sonho, nos jogos macrodimensionais os mesmos seres humanos são perturbados pela inscrição do desconhecido, que os desorienta, os atira para coordenadas espaciotemporais misteriosas que não dominam, sentindo-se joguetes nas mãos desse desconhecido que os desinstala nas suas certezas, os confunde nas suas orientações, os baralha nas suas regras e os impede de habitarem tranquilamente a distância que uma peça de teatro, um filme, uma escultura ou um romance permitem, na sua microdimensão, estabelecer, anular e refazer, uma vez terminado o jogo e recuperado o espaço e o tempo da existência humana. A questão é sempre a mesma: como estabelecer a distância e superá-la, vivendo-a, mas sem perder a noção da distância?

O que aqui está em causa é, indubitavelmente, o problema da mediação. E para lhe responder, talvez valha a pena retomar alguns conceitos de um outro teórico do jogo, o pedopsiquiatra britânico Donald Winnicott, que, falando do jogo das crianças, criou categorias que, com as devidas adaptações, se podem aplicar a todos os jogos⁷. O jogo só é possível, segundo ele, criando uma esfera da realidade caracterizada por um espaço e tempo próprios, diferentes do espaço e tempo interiores à criança (e que ela domina completamente) e do espaço e tempo exteriores e objetivos, que escapam ao seu controle, ou seja, o espaço e o tempo dos jogos são um espaço e um tempo diferentes, a que ele chama potenciais, sendo a respetiva mediação estabelecida por aquilo que designa objetos transicionais (o urso de peluche, a ponta de um lençol, um amigo imaginário), que são os objetos lúdicos e

⁶ Heraclito, *Fragmentos contextualizados*, prefácio, apresentação, tradução e comentários de Alexandre Costa (Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 2005), 82-83.

⁷ Cf. D. Winnicott, *Playing and Reality* (London/New York: Routledge, 2005).

que permitem compreender os fenómenos lúdicos como fenómenos transicionais. Entretanto, no capítulo dedicado à localização da experiência cultural⁸, são estabelecidas as premissas para a extensão destas considerações para lá da infância, afirmando-se claramente que o espaço da experiência cultural é o espaço potencial. Lendo os dezasseis ensaios a partir desta ideia, eu diria que em quase todos eles o que está em causa é pensar a distância não apenas como afastamento, mas como processo em que se dá uma mediação. E, sob esse ponto de vista, o ensaio de Carola del Pizzo é de uma importância fulcral, ao propor como central no pensamento da distância, sendo também fundamental no pensamento do jogo das distâncias, o espaço entre, o *In-between* ou o *Ma*, que é justamente o espaço do jogo, mas que só se torna espaço de jogo na medida em que for habitado, preenchido e dinamizado com fenómenos transicionais (e de modo paralelo outros falarão deste espaço de mediação dando-lhe outros nomes, como o *Iki* de que fala Katgiri ou o horizonte de que fala Marco Fracon). Nos jogos microdimensionais esses objetos são facilmente localizáveis e assumíveis no seu estatuto (um livro, uma peça de teatro, um filme, uma máquina fotográfica, uma escultura, um quadro, um romance, um poema, os jardins de Peter Pan ou uma máscara) facilitando a mediação e a transição entre espaços (espaço interior mais o espaço objetivo, por um lado, e espaço do jogo por outro) e facilitando o duplo movimento de afirmação e de negação da distância. Todavia, nos jogos mesodimensionais é mais difícil reconhecer o estatuto de transicional a esses objetos e é mais fácil baralhar o seu papel e o seu sentido, como acontece com as tecnologias no ensaio de Simona, o virtual de que fala Luca Valera, as proteções imunizatórias, de que fala Papa, a autobiografia de que fala Marco Fracon, as utopias de que fala Alessandro Carrieri ou as nostalgias de que fala Foa. E se pensarmos nos jogos macrodimensionais a dificuldade para encontrar objetos transicionais será ainda maior, na medida em que aí falamos de jogos que nos ultrapassam e, por isso, a transição identifica-se mais com o sonho, o mistério ou o místico, numa perspetiva positiva, ou com as marcas da tragédia numa perspetiva negativa.

O que o “espaço-entre” reclama, o que a necessidade da inscrição da mediação no coração da distância exige, o que o jogo faz passar para primeiro plano, o que está implicado nos objetos transicionais como operadores deste viver ou habitar a distância, é a revalorização ontológica da relação. E, curiosamente, talvez seja este, além, claro, do conceito de distância, o conceito filosófico mais recorrente ao longo de todos os ensaios. Como se não fosse possível falar da distância espaço-temporal sem falar da relação, porque efetivamente a distância é uma forma de relação e convoca necessariamente a relação. Mas longe de ser uma relação meramente funcional, como

⁸ Winnicott, *Playing and Reality*, 128 e ss.

aquilo que separa dois pontos num espaço geométrico vazio, é uma relação vivida, existencial, que como é dito ao longo de todos os ensaios, atravessa os olhares, se reflete nos horizontes e nas interações que os preenchem, se constitui na relação da pessoa consigo mesma e na relação da pessoa com os espaços e com o que habita os espaços, tem uma dimensão interior e uma dimensão exterior, pode ser uma relação interpessoal, seja o outro uma outra pessoa, uma personagem de ficção ou um sujeito coletivo, é uma relação que se preenche com afetos e emoções e, por isso, não é estática mas dinâmica e pode ter um sentido ou um alcance epistemológico, linguístico, literário, estético, ético, jurídico, sociológico, antropológico, político e até teológico. Diria, pois, para concluir o presente estudo, que este livro sobre a distância é, em todos os seus ensaios, também um livro sobre a relação e que a ontologia que o suporta, mais do que uma ontologia da substância, privilegiada pelo pensamento metafísico ocidental ao longo de muitos séculos, é uma ontologia da relação, capaz de ver na relação uma forma e uma figura do ser dos entes que não são apenas coisas dispersas num espaço mudo e praticamente silencioso, mas são feixes de relações na sua interação em diálogo permanente com o mundo e com o tempo, num jogo entre si que, afinal se inscreve, quantas vezes incompreensivelmente, no misterioso jogo do mundo e do tempo. Porque, afinal, o que este tempo nos reclama é que reaprendamos a jogar, reencontrando e reinventando os seus espaços, os seus tempos, as suas distâncias e as suas relações.

Bibliografia

- André, João Maria, *Jogo, corpo e Teatro* (Coimbra: Angelus Novus, 2016), dall'Igna, Antonio; Papa, Ernesto C. Sferraza; Carrieri, Alessandro *Distanza* (a cura di) (Torino: Mimesis, 2021).
- Heraclito, *Fragmentos contextualizados*, prefácio, apresentação, tradução e comentários de Alexandre Costa (Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 2005).
- Huizinga, J., *Homo ludens*, trad. de E. Imaz (Buenos Aires/Madrid: Emecê Editores/ Alianza Editorial, 2002), 27.
- Rosa, Hartmut, *Résonance, une sociologie de la relation au monde*, trad. de Sacha Zilberfarb (Paris: La découverte, 2018).
- Winnicott, D., *Playing and Reality* (London/New York: Routledge, 2005).