

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP
Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes – FAFICLA
Programa em Comunicação e Semiótica

Livia Sernache Rios

Brincalidade: ativando metamorfoses de transformação vital no tempo da besteira

Doutorado
2023

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP
Faculdade de Filosofia, Comunicação, Literatura e Artes – FAFICLA
Programa em Comunicação e Semiótica

Livia Sernache Rios

Brincalidade: ativando metamorfoses de transformação vital no tempo da besteira

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor(a) em Comunicação e Semiótica sob a orientação da Profa. Dra. Helena Tania Katz.

Doutorado

2023

Banca Examinadora

Prof^a. Dr^a. Helena Katz

Prof^a. Dr^a. Christine Greiner

Prof^a. Dr^a. Rosa Hercoles

Prof^a. Dr^a. Ausonia Bernardes Monteiro

Prof^a. Dr^a. Lenira Rengel

Rios, Livia Sernache

Brincalidade: ativando metamorfoses de transformação
vital no tempo da besteira . / Livia Sernache Rios. --
São Paulo: [s.n.], 2023.
167p. il. ; cm.

Orientador: Helena Tânia Katz.
Tese (Doutorado)-- Pontifícia Universidade Católica de
São Paulo, Programa de Estudos Pós-Graduados em
Comunicação e Semiótica.

1. brincalidade. 2. corpomídia. 3. metamorfose. 4.
jogo. I. Katz, Helena Tânia. II. Pontifícia Universidade
Católica de São Paulo, Programa de Estudos Pós-Graduados
em Comunicação e Semiótica. III. Título.

CDD

Esta pesquisa foi realizada com bolsa integral do CNPq, à qual agradeço, e sem a qual ela não teria sido possível.

Dedico estes sentimentos e pensamentos ao amor da vida toda, Vitor, com quem compartilho todo dia uma pergunta ao acordar: *como vamos brincar e trabalhar hoje?*

Aos vivos que insistem em movimentos de brincalidade, apesar de tantos apesares.

Às capoeiristas e aos capoeiristas que nos fazem sentir e pensar diferente, com seus
acordos de confiança, justiça e alegria.

À Luma e às crianças, raios de sol que iluminam o presente.

Agradeço às admiráveis professoras que fazem parte do meu percurso e ativam movimentos de brincalidade na educação – de forma capacitada e responsiva:

Ana Teixeira, por prestar atenção em mim e em meu adormecido prazer em escrever.

Christine Greiner, por me instigar com sua metamorfose ambulante e curiosidade incessante.

Rosa Hercoles, por sua honestidade de dramaturgista detalhista, com retornos diretos e acolhimentos justos.

Helena Katz, sempre minha orientadora e professora da vida, por seus ensinamentos de juventude, primorosa na relação entre o fazer e a forma. Significado de comprometimento e conhecimento apaixonado.

Resumo

Esta tese tem por objetivo desenvolver a proposta da brinicalidade em um contexto comunicacional que investiga a relação entre corpo e ambiente. Em paralelo, busca diferenciar jogo e brincadeira. Tem como objeto movimentos de engajamento e reciprocidade que se engendram nos corpos quando nos encontramos e brincamos. Propõe iluminar movimentos de brinicalidade multiespécies, estes que criam condições para a vida florescer, ativando metamorfoses. Compreende como movimentos de brinicalidade relações investigativas e inventivas que impulsionam o viver. São movimentos que constroem casulos, nos quais ressurgimentos são possíveis, com brincadeira e trabalho que potencializam a vida e a faz continuar. A proposta da brinicalidade tem a continuidade como princípio e a preensão como uma dinâmica fundamental. Defende que a brincadeira estimula uma intenção poderosa de não se limitar apenas a sobreviver, mas a existir criando estratégias lúdicas furtivas. Em meio a regras sociais antivitais, a hipótese é que iluminar movimentos de brinicalidade pode nos ajudar a estarmos verdadeiramente presentes para lidar com problemas que precisam de respostas. Parte de revisão bibliográfica e atenção aos movimentos de brinicalidade que fazem mundos no cotidiano. A fundamentação teórica parte de e conversa com o campo acadêmico das teorias lúdicas (Brian Sutton-Smith, Stuart Brown, Peter K. Smith, Anthony Pellegrini), com pesquisas que envolvem brincadeira por perspectivas evolutivas (Gordon Burghardt, Marc Bekoff, Robert Fagen), bem como com os Estudos Animais (Donna Haraway, Vinciane Despret, Juliana Fausto). E, para pensar a relação corpo-ambiente, se apoia, sobretudo, na Teoria Corpomídia (Katz e Greiner), ciente de que o que está em jogo são nossas capacidades inventivas de adaptação. Em tempos como os que correm, se nos entendermos enquanto geradores de potência, criadores de caminhos, gestores de novas regras e formas, poderemos impactar na transformação que se faz necessária. É um convite a nos perguntarmos: há movimento de brinicalidade?

Palavras-chave: brinicalidade; corpomídia; brincadeira; jogo; metamorfose.

Abstract

This thesis has as its purpose develop a playability proposal in a communicational context that aims relations concerning body and environment. As a parallel goal, it intends to define differences game and play. The object is engagement and reciprocity movements that are body produces when people meet and play. Its proposal is to illuminate playability multispecies movements, to create conditions for life blooming, activating metamorphosis. It comprehends as playability movements investigative and inventive relations that impels living. These movements build cocoons, in which rebirths emerges as possibilities, with playing and working as tools to intensify life, making it continuing. The proposal of playability has continuity as a principle and grasp as its main dynamics. It states that playing stimulates a powerful intention of not restraining one only to survive, but to exist creating furtive ludic strategies. Among ant living social rules, the hypothesis is that illuminating playability movements can help us to be really here to cope with problems that need answers. This research originates from bibliographical reviews and attention to playability movements able to create worlds apart in everyday life. The theoretical foundation comes from and dialogues with the academics field of the ludic theories (Brian Sutton-Smith, Stuart Brown, Peter K. Smith, Anthony Pellegrini), at the same time it considers playing under evolutive perspectives (Gordon Burghardt, Marc Bekoff, Robert Fagen), as well as the Animal Studies (Donna Haraway, Vinciane Despret, Juliana Fausto). And, to think about the body-environment relation, this study is based, especially, in the Bodymedia Theory (Katz and Greiner), conscious that what are under discussion are our adaptation inventive abilities. In times like ours, if we understand ourselves as human potential generators, path creators and managers of new rules and shapes, we can empower the necessary changings. That represents an invitation to question: is there, really, a playability movement?

Keywords: playability; bodymedia; playing; game; metamorphosis.

SUMÁRIO

CONTINUIDADE	13
*Proposição – <i>Tateando</i> *	19
CORPANDO REGRAS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS	21
1. Jogo ou brincadeira?	21
1.1. Há movimento de brincalidade?	27
2. Preensão: agarrando os seres e as coisas	29
3. Relação entre o fazer e a forma	33
4. Trabalho e brincadeira: criando circunstâncias que ativam metamorfoses	39
4.1. A metamorfose das regras que permite o pensamento não convencional ..	41
4.2. A teimosia na alegria e na curiosidade que gera movimento	50
*Proposição – <i>Transvendo o mundo</i> *	59
Amarrando os fios 1	60
INVESTIGANDO O TRAÇO DA BRINCADEIRA	62
1. Adaptação como invenção	62
2. Condições conjuntamente propícias	66
2.1. Devolvendo a poesia aos répteis: os cuidados parentais	70
*Proposição – <i>Cultivando o cuidado</i> *	76
Amarrando os fios 2	79
APRENDENDO A PRESTAR ATENÇÃO	81
1.O que os animais outros que humanos nos permitem aprender	81
1.1. Estória de barbatanas e mãos	89
1.2. Estória de tentáculos e dedos	91
*Proposição – <i>Fazendo estórias</i> *	98
Amarrando os fios 3	99

FAZENDO A VIDA CONTINUAR E PROSPERAR	101
1. Movimentos de brincalidade que impulsionam a vida	101
2. Antigos movimentos de brincalidade	107
*Proposição – <i>Induzindo capacidades</i> *	112
Amarrando os fios 4	114
 BRINCANDO DE LUTAR	 116
1. O que pode e o que não pode ser feito	116
2. Seres que se conformam uns aos outros	123
3. Como tornar obsoleta a induzida lei da selva	127
*Proposição – <i>Engajando o olhar</i> *	133
Amarrando os fios 5	136
 NOTAS DA FILHA DE UM PROJETISTA AVENTUREIRO	 139
1. Projeto: brincadeira e trabalho que lançam a vida para a frente	139
2. É preciso construir casulos	150
3. Carta para Luma	155
4. Não podemos denunciar o mundo em nome de um mundo ideal	159
 REFERÊNCIAS	 162

*infalivelmente simples
o que ele tinha a dizer
e de tão simples
nunca conseguíamos pôr aquilo em prática*

*que diabo
a dor que dá
desistir por um instante
da fabulação de nós mesmos
era só isso (e era tão simples)
o que ele tinha a dizer*

Adriana Lisboa (O vivo, 2021)

CONTINUIDADE

Há anos, o jogo da capoeira me dispara perguntas, me ativa para além da ‘pequena roda’¹. É o que acontece quando nos envolvemos por longo tempo com um fazer, sem deixar que a faísca da curiosidade se apague. E sabemos que a própria feitura vai construindo um certo jeito de olhar para o mundo, imbuída de reflexões, onde quer que se esteja. Cabe dizer que a capoeira, para mim, não é feita de pernadas ao vento, virtuosismo obsessivo e competição exagerada, mas sim um ambiente de construção coletiva, de faz de conta, de pega-pega, de estratégias lúdicas furtivas – no qual eu brinco de lutar com você e você brinca de lutar comigo, na mais plena verdade e seriedade. No qual prestamos atenção uns nos outros.

No encontro com a dança, e interessada no que nos faz mover ‘com’, questionamentos se cruzam e se refazem, fomentados por uma lente que me causa encantamento - a Teoria Corpomídia (Katz e Greiner)². Gestado no campo da comunicação e imbricado com a arte, o conceito de corpomídia se diferencia pela maneira especial de compreender o corpo e sua implicação no ambiente, e vice-versa, destacando que a comunicação se dá nesta relação. Passados 13 anos em um ambiente de convívio com esta teoria, a compreensão de que somos um resultado sempre provisório do que fazemos e das informações com as quais encontramos se torna cada vez mais corpada. E, porque este movimento não cessa, esta tese é uma continuidade de quem persegue uma pergunta: **o que faz o jogo continuar?**

Na dissertação de Mestrado³, busquei enfatizar a disposição para cooperar que a capoeira engendra, dando foco ao jogo de corpo. Fazendo um recorte, a proposta foi compreendê-la enquanto uma ação cognitiva, portanto, uma maneira de constituir o

¹ ‘Pequena roda’ é como costumamos nos referir à roda de capoeira, bem como chamamos de ‘grande roda’ a ‘roda da vida’. Cabe dizer que o ‘jogo de dentro’ é uma expressão utilizada para se referir ao jogo de capoeira, um tipo de jogo no qual os envolvidos estabelecem uma relação bem próxima um do outro, enquanto o ‘jogo de fora’ é uma expressão que se refere ao ‘jogo da vida’.

² A Teoria Corpomídia reúne pressupostos da teoria evolucionista, da semiótica peirceana, da biopolítica e de estudos da neurociência, entre outras bibliografias, para tratar da relação corpo-ambiente. Helena Katz e Christine Greiner, parceiras no desenvolvimento da Teoria Corpomídia, são professoras no curso Comunicação e Artes do Corpo e no Programa em Comunicação e Semiótica, ambos na PUC-SP.

³ RIOS, L. S. *O convívio da diferença: práticas biopolíticas no jogo de dentro e no jogo de fora*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, p.82. 2018.

pensamento, partindo do pressuposto de que fazer é pensar (Sennett, 2013, 2015)⁴, e apoiada na Teoria Corpomídia. “À medida que reconfiguramos o movimento com o Outro, não só nos adaptamos às experiências que o jogo proporciona, mas vamos reconfigurando nossas leituras de mundo” (Rios, 2018, p.13-14). Prática e pensamento estão implicados, pois tudo acontece no corpo. Cabe dizer que pensamento aqui não é tratado no sentido do senso comum, com o entendimento de uma atividade apenas reflexiva sobre algo que aconteceu, mas “empregado para designar uma maneira de organizar informações – uma ação, portanto, e não o que vem depois da ação” (Katz, 2005, p.5). Assim, o desenvolvimento de uma habilidade corporal é um modo de organizar informações enquanto a habilidade vai sendo feita (o fazer se liga ao pensar). Destaquei também que, no jogo de dentro (da capoeira), existem especificidades que podem nos ajudar a lidar com o jogo de fora (da vida), e uma delas é a presença da brincadeira.

Brincando, os jogos ficam cheios de inventividade e intensa disposição para trocar, sustentando a alegria necessária para o jogo continuar. Ficamos em estado de descoberta de maneiras de manter o jogo indo. E o prazer da experiência vai alimentando este movimento. Um prazer contagiantemente compartilhado, que envolve desejo de continuação - quando acaba, se quer jogar de novo. Jogos assim são feitos, sobretudo, por capoeiristas atentas e atentos à maestria de “segurar o pé” ou “frear o pé”, como diz Mestre João Pequeno⁵. Ele enfatiza que devemos manejar o corpo para levar o pé, alcançar a outra pessoa. Porém, com a atenção devida, vendo que a outra pessoa não esquivou, antes do pé encostar, devemos frear. O que ele pede é uma interrupção do ‘ir

⁴ *Juntos: os rituais, os prazeres e a política da cooperação* (2013) e *O Artífice* (2015), do autor Richard Sennett, foram bibliografias importantes para o entendimento de cooperação como uma habilidade, ajudando também a construir que ação e cognição não estão apartadas.

⁵ João Pereira dos Santos, conhecido como Mestre João Pequeno (1917-2011), é discípulo de Vicente Ferreira Pastinha (1889-1981), ou Mestre Pastinha, a maior referência da Capoeira Angola. Fala registrada em documentário sobre a vida de Pastinha. *Pastinha, uma vida pela capoeira*. Direção de Antonio Carlos Muricy. Rio de Janeiro: Raccord Produções, 1998. 52 min. Disponível em: https://web.archive.org/web/20231017152356/https://www.youtube.com/watch?v=-unP_tdBiKI&t=12s. Para garantir a validade dos sites mencionados nesta tese, e quando considerarmos necessário, sempre que possível reporto os endereços arquivados pelo *Wayback Machine*, do *Internet Archive*. Os links encaminham para as páginas originais enquanto elas permanecerem ativas. Se as páginas saírem do ar, eles redirecionam o *browser* para a cópia salva nos servidores do *Internet Archive* no momento em que foram gerados. *Wayback Machine* é uma organização sem fins lucrativos que tem como objetivo construir uma biblioteca digital de sites da internet e outros artefatos culturais em formato digital. Mais informações em <https://archive.org/web/>. Acesso em janeiro de 2017.

em busca', na qual não se chega a concluir a ação, evitando que a brincadeira de luta se torne uma luta. Mestre João Grande também enfatiza este princípio com outra expressão. Diz que, na capoeira, é para “mostrar o golpe”⁶. É um mostrar o que poderia acontecer. Com gestos que dizem, em sua própria execução, que aquilo que está acontecendo é uma brincadeira de luta, não uma luta levada até os últimos termos. “Segurar”, “frear” e “mostrar” sinalizam isso nas palavras dos mestres. Podemos compreender que, quando a capoeira acontece desta maneira, revela o quanto é parecida com tantas brincadeiras de luta que podemos reconhecer em animais não humanos. Quando Guattari⁷ me dava uma patada, ‘segurava’, ‘freava’, ‘mostrava’ a pata, não agia com toda a força que poderia, ao contrário, apenas sinalizava o que poderia fazer. Assim, nossa relação continuava, sempre imprevisível, alimentada por uma curiosidade mútua. **É a brincadeira que faz o jogo continuar?**

Durante o tempo de pesquisa do Mestrado, a brincadeira se emaranhou com outras especificidades da capoeira, que são muitas, e acabou escapando, como é da sua natureza. E não percebi a profundidade do meu interesse – que está na capoeira, mas não só nela, obviamente. Durante o Doutorado, tive a oportunidade de mergulhar na brincadeira, das pontas dos dedos aos fios do cabelo, e encharquei-me dela até onde pude. Inicialmente, adentrei no mar imenso das teorias lúdicas, pois se fez necessário conhecer o tamanho das braçadas a serem dadas. Considerando que nossas narrativas ‘humanas’ sobre a brincadeira são comprometidas com a civilidade, ordem e uma ideia inconsistente de infância, bem como distanciadas da vida adulta, optei por investigar os estudos da brincadeira animal não humana e perspectivas evolutivas da brincadeira, atrás de pistas promissoras. Adentrar em abordagens etológicas, biológicas, neurocientíficas, filosóficas, dentre outras, foi, então, outro mergulho fundamental que

⁶ João Oliveira dos Santos, conhecido como Mestre João Grande (1933-), também é discípulo de Mestre Pastinha. Fala registrada em documentário sobre sua vida. *João Grande: mestre de capoeira angola*. Direção de Mari Travassos. Salvador: Matra Documentários, 2011. 1h8min. Disponível em: https://web.archive.org/web/20231017165546/https://www.youtube.com/watch?v=dD3Wh3BK_Yo. Acesso em janeiro de 2017.

⁷ Convivi com o felino Guattari (2014-2022), mais chamado de Guattá, por três anos, quando moramos juntos, em São Paulo. Tempo em que descobri a beleza de olhar nos olhos dele – olhar e ser olhada. Meu amigo lerê Papá e ele foram *espécies companheiras* que se comoldaram “até o fim, em toda sorte de temporalidades e corporeidades” (Haraway, 2022, p.230). Em *Quando as espécies se encontram* (2022), a autora Donna Haraway diz ser esta sua “expressão desajeitada para um não humanismo no qual espécies de todas as variedades estão em questão” (Idem).

exigiu bastante fôlego. Em uma última tomada de ar, encontrei-me com a brincadeira dentro de um recente campo, chamado de Estudos Animais, o que revirou o entendimento de tudo que havia lido até então, me abrindo o olhar para outras maneiras de nomear e compreender nossa condição de emaranhamento multiespecífico, bem como nosso compromisso simbiótico na promoção da vida em abundância e alegria.

Uma marcante e fundamental descoberta, dentre tantas outras, se deu quando encontrei com o amparo acadêmico do pesquisador Gordon M. Burghardt⁸ (*The genesis of animal play: testing the limits*, 2005) e a dimensão de sua proposta: a brincadeira foi uma invenção evolutiva para a vida se perpetuar e prosperar. Segundo sua hipótese, a brincadeira, além de ter sido possível surgir evolutivamente por condições excedentes, também cria recursos excedentes ao longo da evolução, revelando a sua capacidade de impulsionar a vida.

O comportamento lúdico evoluiu, episodicamente, ao longo da evolução, sob condições ecológicas e fisiológicas adequadas. Brincar, nessa abordagem, é tanto um detrito evolutivo quanto uma bomba evolutiva (p.180).

Veremos, ao longo da presente tese, o que o autor compreende por recursos excedentes. Por ora, importa destacar que, se as condições são criadas, a brincadeira pode florescer, pois é dependente da relação corpo e ambiente. E que, aqui, “ambiente se refere ao que envolve os corpos, ao conjunto de condições que permitem abrigar e reger a vida em todas as suas formas” (Katz, 2021, p.19).

Continuidade, com a hipótese de Burghardt, explode as dimensões de onde partiu minha inquietação inicial (continuidade do ‘jogo de dentro’), me levando por trilhas que ainda precisavam ser nomeadas. Se a brincadeira impulsiona a vida, a necessidade é de uma palavra que conte sobre este impulso, que chegue mais perto do movimento. *Brincalidade*, então, surge como uma proposta convocadora: iluminar uma tendência, engendrada na evolução, que faz a vida continuar... Uma tendência porque depende das nossas capacidades de criar condições.

⁸Gordon M. Burghardt (1941-) é psicólogo e etólogo norte-americano. Herpetologista especialista em cobras. Professor da Faculdade de Artes e Ciências da Universidade do Tennessee, no Departamento de Ecologia e Biologia Evolutiva.

Diante do modelo consagrado de produtividade e eficiência do capitalismo atual, sabemos que não andamos bem. São tempos de descontinuidades, com consequências na existência de todos os seres e em todas as dimensões (sociais, políticas, afetivas e etc). Consequências que impedem a vida de prosperar, continuar. É por isso que escrevo, ‘ficando com o problema’, como propõe Haraway⁹ (*Ficar com o problema: fazer parentes no Chthuluceno*, 2023), buscando prestar atenção e agarrar o presente, a partir também de outras percepções de mundo. Escrevo movida pela convicção de que precisamos iluminar nossas capacidades, investigando e inventando estratégias lúdicas furtivas.

Com o olhar voltado para a continuidade da vida, esta tese convida a prestarmos atenção ao que não está aparente, aos movimentos de brinicalidade que ativam metamorfoses vitais, que criam condições de florescimento. Convida a nos reconectarmos com a transformação, inerente à vida.

Iniciada por uma proposição, esta tese é sequencialmente dividida em 5 partes. Cada uma delas cria uma abertura para mais uma proposição e se finaliza com uma amarração final de ideias, que fortalecem o que foi discutido em cada etapa. Todas as partes, em camadas de complexidade, conjuntamente, buscam construir a proposta da brinicalidade. Em notas conclusivas, são amarrados mais alguns fios ao que foi tecido, contextualizando motivações e processos desta escrita, que teve seu início como um projeto de pesquisa com o objetivo de ‘jogar algo adiante’¹⁰.

Em *A proposição cosmopolítica* (2018), Isabelle Stengers¹¹, a partir do filósofo Alfred Whitehead (1861-1947), trata a proposição como aquilo que ainda não é. Uma abertura para o risco. E o desafio da proposição “não é o de dizer o que ela é, nem de dizer o que ela deve ser, mas de fazer pensar” (Stengers, 2018, p.442-464, p.443). Em nossos termos, proposições, aqui, são partículas desencadeadoras de movimentos de brinicalidade. Que não pedem muito além disso: “a forma como ela terá ‘desacelerado’ os

⁹ Donna Haraway (1944-) é filósofa, bióloga e teórica feminista estadunidense. Lecionou na Universidade do Havaí, na Universidade Johns Hopkins e na Universidade da Califórnia, onde se aposentou. Atua como pesquisadora e escritora, publicando e contribuindo com áreas como filosofia política, pensamento feminista, história das ciências e outras.

¹⁰ Katz (2011, p.64) nos lembra que “o substantivo ‘projeto’ vem do verbo proicere, que, em latim, quer dizer ‘jogar algo adiante’. O termo se compõe de duas instâncias, agregando o prefixo ‘pro’ (algo que precede no tempo) à ação indicada no resto da palavra por ‘icere’ (que vem de outro verbo, ‘iacere’, que quer dizer ‘jogar’)”.

¹¹ Isabelle Stengers (1949-) é química, filósofa e historiadora belga. Leciona Filosofia da Ciência na Universidade Livre de Bruxelas.

raciocínios cria a ocasião de uma sensibilidade um pouco diferente, no que concerne aos problemas e situações que nos mobilizam” (Idem).

PROPOSIÇÃO – *Tateando*

Faço um convite: irmos em direção de agarrar o que se deseja, prestando atenção. Olhe para algo que você queira alcançar e vá com a mão na direção de pegá-lo. Antes de concluir a ação, tocar de fato, ‘freie’ – como nos ensinam os mestres de capoeira. Procure não encostar, apenas chegar perto. Perceba o que acontece com a forma da mão. Sugiro também investigar estes movimentos com velocidades diferentes. Tente ir pegar bem rápido, atento à forma que a mão toma prontamente. Ou bem devagar, percebendo como a forma da mão vai se construindo, ganhando a forma do que se deseja. Não como quem já conhece o que deseja pegar, mas permitindo-se surpreender. Experimente ir em busca de corpos de todos os tipos, formas, tamanhos e vidas. Há um diálogo evolutivo na relação entre mãos, olhos e cérebro no qual nos deteremos mais adiante, que se dá no movimento de preensão – tentar agarrar algo.

O pesquisador Stuart Brown¹² (*Play: how it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*, 2009), a partir do marcante estudo evolutivo de preensão realizado por Frank R. Wilson¹³ (*The hands: how its use shapes the brain, language and human culture*, 1998), lembra que “aqueles que trabalharam e brincaram com as mãos desenvolveram a capacidade de ‘ver soluções’, as quais aqueles que não haviam trabalhado suas mãos não podiam” (p.16)¹⁴. Richard Sennett¹⁵ (*O artífice*, 2015), também leitor de Wilson, ilumina como antecipamos a forma da mão para o encontro.

A preensão confere determinada configuração ao entendimento mental, assim como a ação física: não esperamos para pensar até que todas as informações estejam à mão, antecipamos o significado. A preensão indica um estado de alerta, envolvimento e disposição para o risco no mesmo ato de olhar à frente; é, em nosso espírito, o exato oposto do contador prudente que não movimenta um só músculo mental até dispor de todos os números (p.174).

¹² Stuart Brown (1933-) é psiquiatra e pesquisador da ciência da brincadeira. Fundador do *National Institute for Play* (Califórnia-EUA).

¹³ Frank R. Wilson (?-) é neurologista, pesquisador e escritor do movimento habilidoso das mãos. Aposentado da prática clínica e fundador do Programa de Saúde para Artistas Performativos da Universidade da Califórnia.

¹⁴ As traduções dos textos citados, quando não houver menção ao tradutor nas Referências, são de minha autoria.

¹⁵ Richard Sennett (1943-) é sociólogo, historiador e músico. Leciona na Escola de Economia de Londres e na Universidade de Nova Iorque.

Se dispor ao risco, buscando soluções, não é simplesmente ‘resolver’ um problema, mas tatear. Tatear é ficar com o problema, manipulando suas matérias, sustentando “presentes espessos” (Haraway, 2023, p. 225). Preste atenção ao que deseja pegar e às maneiras de continuar... Brincando e trabalhando, com investigação e invenção - os dois ‘is’ da brincalidade.

CORPANDO REGRAS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS

1. Jogo ou brincadeira?

A partir do contexto da capoeira, e como descrito por mim por falta de palavras mais assertivas, parece que a brincadeira, neste caso, é uma qualidade do jogo, um tipo de jogo, ou um componente da estrutura do jogo da capoeira. Hoje, eu diria, que um princípio¹⁶. Adentrando nos estudos do campo lúdico, podemos perceber que jogo e brincadeira têm usos muito embolados. No senso comum, são, muitas vezes, tratadas como atividades de um mesmo campo e palavras sinônimas. Nas pesquisas acadêmicas, há armadilhas nas traduções entre línguas, mas diferenciar a questão etimológica entre jogo e brincadeira não é uma preocupação central aqui. Para começarmos nosso percurso, faz-se necessário investigar possíveis diferenças entre jogo e brincadeira, que impõem limites pela dependência de seus contextos, como no caso da capoeira, ficando difícil delimitar seus contornos.

Na medida em que mergulhamos na literatura das ‘teorias dos jogos’¹⁷, podemos compreender que muitas delas foram propostas com o objetivo de lidar com as ambiguidades que envolvem a brincadeira, o que levou Brian Sutton-Smith¹⁸ a escrever um livro com esta ênfase. *A ambiguidade da brincadeira* (2017) destaca-se dentre os seus mais de 50 livros sobre o assunto. Ele argumenta que sua ambiguidade se revela

¹⁶ O historiador Matthias Röhrig Assunção (1955-), abordando o que chama de narrativas-mestras de origem da capoeira, lembra que, no início do século XX, foi registrado um modo de se referir à capoeira como ‘brinquedo de Angola’, por Manoel Querino (1916), sinalizando a forma de ver a capoeira dentre capoeiristas baianos, naquele período. Informação no artigo *Capoeira, arte crioula* (2012). Disponível em: <https://web.archive.org/web/20231017170849/https://revues.mshparisnord.fr/cultureskairos/index.php?id=541>. Acesso em janeiro de 2017. Na pesquisa de Mestrado, destaquei que a capoeira inclui jogo, brincadeira e combate. Hoje, compreendo a brincadeira no contexto da capoeira como um princípio, porque, sem ela, perde-se algo estruturante. Também a considero, como já dito, como as brincadeiras encontradas nas lutas de outros animais. Mas a proposta aqui é pensar na brincadeira para além da capoeira, o que desenvolveremos na sequência do texto.

¹⁷ Sob o guarda-chuva ‘teorias dos jogos’ costumam-se reunir as pesquisas do campo, mostrando, mais uma vez, a indiferença terminológica entre jogo e brincadeira. Já a tradução do livro de Brian Sutton-Smith *A ambiguidade da brincadeira* (2017) para o português, utiliza o termo ‘teorias da brincadeira’ de maneira a reunir brincadeiras e jogos de todos os tipos, incluindo jogos de azar e jogos esportivos.

¹⁸ Brian Sutton-Smith (1924-2015), nascido na Nova Zelândia, e formado na área de pedagogia, foi um importante teórico do campo lúdico, que vasculhou indícios sobre jogo e brincadeira nas mais variadas áreas do conhecimento. Todo o seu arquivo de pesquisa, reunido ao longo de sua carreira acadêmica, encontra-se hoje no *The Strong National Museum of Play*, em Nova Iorque, o qual possui uma biblioteca com seu nome.

pela diversidade de formas e experiências, variedade de participantes e multiplicidade de campos do saber que se interessam por ela, como biologia, psicologia, psiquiatria, educação, sociologia, comunicação, matemática, física, antropologia, arte, literatura, ciências do lazer e etc. Ela é isto ou aquilo? Frívola ou séria? Útil ou inútil? Apenas crianças brincam ou adultos também?

Há as ambiguidades que parecem particularmente problemáticas na sociedade ocidental, como, por exemplo, o fato de a brincadeira ser, em grande medida, considerada como algo que as crianças fazem, mas não o que adultos fazem; ou por que as crianças brincam, mas adultos apenas se divertem; por que se diz que a brincadeira é importante para o desenvolvimento infantil, mas é meramente uma diversão para adultos (p.32).

Segundo ele, qualquer teoria satisfatória da brincadeira deve considerar que crianças e adultos brincam, enfatizando que crianças não são inocentes em suas brincadeiras e que adultos devem ser, de fato, responsáveis pelas suas. Quanto a nós, construir uma teoria da brincadeira não é o interesse, muito menos incluir apenas humanos em nossa abordagem. Passamos, portanto, a nos perguntar se há ambiguidade quando o foco são os que brincam, quando a proposta é compreender o movimento que se engendra nos corpos - o objetivo desta pesquisa -, distanciando-a da brincadeira enquanto algo pronto e que existe independentemente dos que a fazem. O que acontece no corpo é da ordem do engajamento, do comprometimento com a ação. Quem brinca, não tem dúvida de que esteja brincando. Assim, passamos a duvidar da existência de ambiguidade a partir do ponto de vista do corpo que brinca: a ambiguidade está nos olhos de quem vê!

Propomos olhar para jogo e brincadeira por uma perspectiva de regras, por acreditar que isto iluminará o nosso caminho, lembrando que a comunicação se dá na relação corpo e ambiente (Teoria Corpomídia, Katz e Greiner). Para compreendermos o que acontece no corpo, é imprescindível olharmos para as regras (para o que cada contexto vai estabilizando como modo de lidar). As regras gestadas no ambiente não permanecem externas ao corpo, mas acontecem nele. É na relação com o corpo que elas têm existência. E as regras que se fazem pelas múltiplas formas de vida na brincadeira se coimplicam com as do 'jogo de fora'. Isto porque corpos em movimentos de brinca lidam também com as regras 'de fora', 'com' elas – e apesar delas.

A regra é um tipo de informação que vai favorecer certos comportamentos. E, para lembrar que o corpo vai se fazendo com as informações que encontra, Katz e Greiner desenvolveram o conceito de corpomídia, que deve ser compreendido como sinônimo de corpo, acrescido de um reforço de que o corpo está sempre mudando e mostrando a mudança, por isso é mídia dele mesmo.

O corpo é resultado desses cruzamentos, e não um lugar onde as informações são apenas abrigadas. É com esta noção de mídia de si mesmo que o corpomídia lida, e não com a ideia de mídia pensada como veículo de transmissão (KATZ e GREINER, 2005, p.131).

Ao longo da vida, vamos corpendo regras de modo contínuo, descentrado e articulado. Agora, depois de compreendermos como se dá a relação entre corpo e regra, podemos caminhar em direção a uma diferenciação possível entre jogo e brincadeira, sem querer ou achar poder criar fronteiras definidas, mas com a intenção de tentar chegar mais perto da brincadeira, em busca de construir a proposta da brincalidade. E o futebol, tão conhecido por nós, pode ajudar.

No futebol profissional, formado por times que disputam campeonatos durante todo o ano, há regras, obviamente. Elas formam uma estrutura, como trilhos. São regras estabelecidas e, há muito, estão dadas, prontas para serem cumpridas - quase já não nos lembramos mais que um dia elas foram inventadas. Claro que, vez por outra, de acordo com as necessidades, surgem regras novas, que formalmente se estabelecem. E sabemos que quebrá-las tem consequências. A exigência esportiva faz com que sejam trabalhadas em seu máximo de fixidez. O jogo se encaminha cumprindo-as em uma maior exatidão possível (utilizando-se de novos equipamentos tecnológicos para resolver ambiguidades), com a expectativa de máxima eficiência dos jogadores (extraíndo deles o melhor custo-benefício) e intensa produtividade do time. São regras tomadas até as últimas consequências. As regras do 'jogo de fora' que dominam. Vencer é o objetivo, e 'ai de quem' deixe escapar qualquer movimento que pareça não estar 'para' a vitória. Sabemos que há algo, no atual entendimento de eficiência, que se perde com os belos dribles que têm faltado. Não que ganhar seja ruim ou que devamos evitar, com falsa modéstia. A questão é que, como bola furada, a possibilidade de invenção vai murchando quando se fica refém da obsessão pelo objetivo a ser alcançado.

Quanto à brincadeira, também não é feita de ações aleatórias, é estruturada por regras, necessita de trilhos para fluir. Burghardt (2005, p.74) nos lembra que, se a brincadeira fosse completamente desestruturada, nunca poderíamos reconhecê-la. Mas as regras da brincadeira brilham diferente, e bagunçam bastante o entendimento sobre elas. Na brincadeira, elas vão se fazendo, se atualizando, sendo estabelecidas coletivamente, na medida em que vão se ajustando às necessidades compartilhadas. E, imprescindivelmente com elas, a liberdade integra a brincadeira. Brincar é um exercício de liberdade que nos põe a lidar com os limites do que está sendo combinado. Parece fazer parte da sua natureza que todos os envolvidos estejam querendo continuar, de forma livremente escolhida. Como envolve prazer, se algo ameaça impedi-lo, são improvisadas novas regras, que vão sendo inventadas para que a brincadeira dure um pouco mais. Suas regras podem ser melhor compreendidas quando as tratamos como acordos, instaura mais leveza. Mas não é menos selvagem por isso.

Jack Halberstam (2020, p.8)¹⁹ argumenta que a selvageria “funciona como uma forma de desordem que não se submeterá à regra”. Selvageria como oposição à chamada ‘humanidade normal’. Não é simplesmente o resultado da ausência de regras, mas possui “seus próprios regimes reguladores, seu próprio conceito de ordem e suas próprias hierarquias e modos de dominação” (p.131). A brincadeira é feita de acordos no caos, que não se submetem às regras do ‘jogo de fora’, mas nem por isso está livre de relações de poder – possui suas próprias. É neste cerne que podemos tatear uma diferenciação possível entre jogo e brincadeira: ambos possuem regras, mas as regras da brincadeira não são reféns do ‘jogo de fora’, nem estão livres de relações de dominação, mas desenvolvem suas próprias relações que vão sendo acordadas, que não aceitam déficit de vida, pois há sempre a possibilidade aberta de trocas de papéis. “A selvageria, em outras palavras, é um conjunto de relações, uma constelação, na verdade, dentro da qual os corpos assumem papéis e roteiros uns em relação aos outros” (p.135).

¹⁹Jack Halberstam (1961-) é filósofo e autor especialista em literatura e gênero. Leciona no Departamento de Inglês e Literatura Comparada e no Instituto de Pesquisa sobre Mulheres, Gênero e Sexualidade na Universidade de Columbia. Em *Wild things: the disorder of desire* [Coisas selvagens: a desordem do desejo, em tradução livre] (2020), compreende ‘selvagem’ como uma epistemologia, e em um contexto de discussão queer. Para nós, no contexto de discussão da brincadeira, “a selvageria pega a recusa anti-identitária embutida na teoria queer e a conecta a outros locais de confusão produtiva, limites taxonômicos e colapso de fronteiras” (p.30).

Na brincadeira, tratam-se de papéis mutáveis. Geralmente, chamamos também de brincadeira, além de jogo, e indiferentemente - e propomos que equivocadamente -, relações de poder que aceitam exclusão, com papéis muito fixos, ou móveis até certo ponto (na medida em que favorecem o interesse de poucos), o que se aproxima mais de um entendimento de jogo, em nossa perspectiva. Continuemos pensando... Seguiremos argumentando, ao longo desta tese, que brincadeira não poderia ser sinônimo de jogo, apesar de compreendemos que os dados estão viciados, como aponta Stengers (2018), e por isso tentar uma diferenciação possível se torna ainda mais complexa.

Ora, sabemos, há tantos meios de fabricar uma situação aparentemente aberta na qual todos os poderes de objetar e de propor são acolhidos, mas o são em condições tais em que, de fato, os dados estão viciados, as forças são desiguais (STENGERS, 2018, p.451).

Mas, sabemos que há sempre estratégias furtivas que a brincadeira tem a maestria de engendrar. Vejamos o trabalho, em audiovisual, do artista Francis Alÿs²⁰, em um registro poético do que Brincadores de Bola Inventada²¹ são capazes de construir juntos.

Em um futebol feito por crianças e jovens em Mossul, no Iraque, meninos apaixonados por bola erguem um espaço de desordem, com seus próprios acordos. Cumprimentam-se, como em um início usual de jogo profissional, em duas filas, mas com um estilo especial, uma rebeldia, que diz: ‘isto em que agora estamos nos envolvendo é uma brincadeira’. Envolta em escombros e restos de carros enferrujados, a brincadeira vai se erguendo, no meio da pista. No mesmo lugar onde passam tanques de guerra. Antes da bola ser lançada, pequenos pedaços de concreto são retirados do campo,

²⁰ Disponível em: <https://web.archive.org/web/20231017171326/https://francisalys.com/childrens-game-19-haram-football/>. Filme *Haram Football, Children's game n° 19*. Francis Alÿs, em colaboração com Julien Devaux e Félix Blume. Mossul, Iraque, 2017. 9 min. Acesso em janeiro de 2020. Integra a série *Children's game* [Jogos Infantis], uma investigação continuada de Francis Alÿs com outros artistas, na qual desenvolvem criações audiovisuais a partir do registro de brincadeiras infantis, em diversos países. A primeira foi filmada em 1999. A série é constantemente atualizada, contando com 36 vídeos publicados em seu site oficial, até o presente momento. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20231017171702/http://francisalys.com/category/childrens-games/>. Acesso em junho de 2020. Curiosamente, enquanto tentaremos abordar que o ‘futebol inventado’ é uma brincadeira, não um jogo, o título da série revela como são palavras tratadas como sinônimas, mesmo considerando nuances da tradução. Francis Alÿs (1959-) é um artista belga, residente na Cidade do México. Suas pesquisas nas artes se voltam para a antropologia e geopolítica. Seus trabalhos incluem ações performativas, instalações, vídeos, pinturas e desenhos, além de inúmeras publicações.

²¹ Em letras maiúsculas, dada a importância do que inventaram, em uma relação situada - não em qualquer lugar e envolvendo quaisquer pessoas, mas em um lugar específico e entre aquelas pessoas em questão.

enquanto outros maiores servem para, empilhados, construírem as balizas do gol. São restos de explosões de bombas. Tênis amarrado e é lançada a bola coletivamente inventada. Ou a bola é lançada e depois o tênis é amarrado? Nada cabe na ordem. Correm emoções desenfreadas. Incompreensivelmente, corpos entusiasmados fecham acordos de confiança mútua de que a bola existe. E como ela tem existência! Como se sabe se a bola saiu? Se um jogador conseguiu ou não tirar a bola do outro? Se, no chute a gol, a bola entrou ou bateu na trave? Nada disso importa. A brincadeira é selvagem.

A selvageria é a ausência de ordem, a força entrópica de um caos que gira constantemente para longe das tentativas biopolíticas de administrar a vida, os corpos e os desejos. A selvageria não tem objetivo, nenhum ponto de libertação que acene à distância, nenhuma forma que deva ser assumida, nenhum resultado que deva ser desejado. A selvageria, ao contrário, desordena o desejo e deseja a desordem (HALBERSTAM, 2020, p.7).

Desejos desordenados guiam a brincadeira. Desordem gerativa de vida. Estes garotos, em cada cabeçada, em cada chute a gol, em cada boa jogada comemorada com palmas conjuntas, falam deles mesmos, apesar dos tempos serem de morte, pauperização da vida, extermínio multiespécie, genocídio e guerra²². A brincadeira é vivida, sentida, atuada - e eles a constroem, coletivamente, sem permitir que a bola deixe de existir. Para eles, e neles, enquanto brincam, não há ambiguidade quanto à existência

²² O registro, em audiovisual, dos Brincadores de Bola Inventada, provavelmente, foi realizado ao fim da Batalha de Mossul, marcada entre os anos de 2016 e 2017. A ofensiva militar do governo iraniano, com milícias aliadas, tropas curdas e apoio multinacional dos Estados Unidos, França, Reino Unido, dentre outros países, foi exaltada como “mãe de todas as guerras” (um absurdo inominável para quem estuda a importância do cuidado para o florescimento da brincadeira), por ter sido um marco na disputa de poder contra o Estado Islâmico (EI), ou *Islamic State of Iraq and Syria* (ISIS) na língua inglesa, que desde 2014 dominava a cidade. Atentados a bomba, violência de casa em casa e milhares de mortos foi o resultado da guerra, deixando a cidade em ruínas. Humanos e não humanos evacuaram da região aos milhares... “Neste momento, a Terra está cheia de refugiados, humanos e não humanos, sem refúgios. (...) Devemos cultivar conjuntamente, de todas as maneiras imagináveis, épocas por vir que possam reconstituir refúgios” (Haraway, 2023, p.181). Aqui, caminho conjuntamente com as que imaginam a potência da brincadeira na reconstrução de espaços e tempos de refúgio. Sabendo que “ficar com o problema e desejar o ressurgimento requer que herdemos histórias difíceis para todos – mas não igualmente difíceis, nem das mesmas maneiras” (p.159). Para conhecer uma proposta em andamento, realizada na cidade de Mossul, na qual histórias são herdadas, embora refira-se apenas aos humanos, vale prestar atenção ao projeto Mosul Eye:

<https://web.archive.org/web/20231017172354/https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2023/04/historiador-busca-preservar-memoria-de-cidade-do-iraque-tomada-pelo-estado-islamico.shtml> e <https://web.archive.org/web/20231017180228/https://mosul-eye.org/>. Acesso em julho de 2023. Mas, como ressaltava Haraway, é importante lembrar que “a prática de contar histórias já não pode ser confinada à caixa da excepcionalidade humana” (p.73). Permaneceremos com o que foi chamado à atenção.

da bola – não há ambiguidade na brincadeira que inventaram juntos. Ela só é interrompida por um barulho ouvido ao longe. Mais uma bomba? Silêncio. A vontade de brincar ainda é maior. A bola mais uma vez é lançada. Até que os ecos de outro estrondo os obrigam a dispersarem-se. Ecos insistentes que nos lembram que a humanidade é hábil em descontinuidades. Todos saem correndo, cada um para um lado. Mas a vontade de brincar também é insistente, e não podemos duvidar que muitas outras brincadeiras, tão inquietantes como essa, continuam brotando por lá - e por todo lugar.

O futebol de bola inventada desafia nossa compreensão. É extraordinário. “Sentimos que algo está por trás daquilo tudo, mas não sabemos vê-lo ou nos esquecemos de como vê-lo” (Sutton-Smith, 2017, p.22 apud Fagen, 1981, s/p). A brincadeira dos garotos nos provoca a inverter a frase tão usualmente falada de que ‘na vida, a morte impera’: o que impera na morte é a vida. E nos mostra que temos treinado nosso olhar para a morte, e não para enxergar os processos da vida. Brincadores de Bola Inventada construíram o que só pôde ser brincadeira porque eles assim a fizeram, com regras mutáveis que buscam a satisfação de todos os envolvidos. Fazem uma política a favor da vida. É inegável que saem mais vivos depois de uma partida dessas.

1.1. Há movimento de brincalidade?

Nossa pesquisa quer lembrar que a dificuldade em diferenciarmos jogo e brincadeira é consequência do fato das regras do ambiente em que vivemos serem gestadas para gerir e intensificar a competitividade entre nós, fazendo com que nos esqueçamos de como ver a brincadeira - nós, ‘humanos e adultos’. Talvez tenhamos esquecido de como ler acordos que vão se fazendo de forma flexível, coletivamente. Estes, que nada têm a ver com burlar regras ou dar o famoso ‘jeitinho’ para cumpri-las em parte, evidenciam a exigência do contexto e a necessidade de adaptação às suas transformações.

Também compreendemos como um obstáculo na diferenciação de jogo e brincadeira o entendimento estabilizado de brincadeira enquanto algo pronto e relacionado a brinquedos definidos. Temos um olhar já treinado (equivocadamente) sobre o que é uma brincadeira ou um brinquedo, obedientes que somos às regras do ‘jogo de fora’. Com a proposta da brincalidade, queremos argumentar que nenhuma brincadeira

e nenhum brinquedo garante vivacidade. Tantas outras crianças de Mossul não devem ver graça alguma no ‘futebol de bola inventada’. A brincadeira, em si mesma, portanto, não é garantia de potencialização de vida para estas outras crianças. Se dedicam, então, às diferentes invenções pelas quais têm mais apreço - simples assim. Sabemos que elas são mais sinceras em respeitar seus desejos - o que move uma vida não é o que move a outra. Crianças têm rostos. E desejos desordenados.

Com o objetivo de nos afastarmos de ‘etiquetas’ de brinquedos e brincadeiras já dadas, assim como restritas a um período da vida – a infância -, pleiteamos que movimentos de brincalidade operam se fazendo e implicam em transformações no corpo em relação investigativa e inventiva com o que quer que seja que potencialize a vida: uma ideia, um objeto, outra vida, uma história, um movimento... São movimentos vitais - produzem movimento e se alimentam dele. Assim, brinquedos e brincadeiras, quando operantes na perspectiva da brincalidade, passam a ser compreendidos como incapazes de restringirem-se a uma forma.

Os acordos precisam ser mutáveis, porque é da natureza da vida continuar se transformando. E, se a brincadeira caminha a favor da vida, como aqui estamos compreendendo, a exigência é de regras que constantemente se adaptem aos contextos.

O contexto não é um recipiente povoado por coisas que o conformam; o contexto está sempre mudando, porque o conjunto de coisas que o forma também se transforma. As atualizações são contínuas, articulatórias e descentradas, uma vez que o trânsito permanente instabiliza as noções de dentro e fora. Assim, o contexto e tudo que o forma, passam a ser lidos como estados transitórios, em um fluxo permanente de mudanças (KATZ, 2010, p.21).

Se os contextos e tudo que os formam mudam, as regras que os fazem, inevitavelmente, também precisam mudar. E os Brincadores de Bola Inventada nos mostraram como fazer outras regras para um contexto que já não é mais o mesmo. A continuidade se dá assim - o princípio da brincalidade que, aqui, propomos. Apesar da falta de cultivo de ambientes de florescimento. Apesar das regras antivitais do ‘jogo de fora’. Apesar do conformismo (adequação às formas dadas). Apesar de tantos apesares, transformar-se é uma condição da vida. Por mais que se tente fixar, o instante da continuidade insiste.

A sugestão é, portanto, ao encontrarmos com jogo e brincadeira, a partir de então, pensarmos no grau de flexibilidade, no grau de liberdade - se as regras se fazem com criatividade e ajustamentos. E olharmos para os corpos: o que acontece neles? Como eu estou? Como você está? Como estão os que nos olham de volta? Como estão os que, em copresença, compartilham do que emerge, prestando atenção ou sendo fisgados desavisadamente? Como estamos nós, que acabamos de assistir aos Brincadores de Bola Inventada e refletimos sobre este tipo de encontro - potente, inventivo e situado? Há movimento de brincalidade?

2. Preensão: agarrando os seres e as coisas

Fiquemos um pouco mais com as crianças... As que brincam na chuva, nas dunas, na terra, nos rios, nas praias, nas matas, na neve, nas montanhas, nos desertos, nas ruas, nos prédios, nos terrenos baldios, nos escombros, nas calçadas. Na série *Children's game*, concebida por Francis Alÿs, podemos perceber peculiares brincadeiras pelo mundo, assim como as aparentemente 'comuns' – aquelas que parecem as mesmas em vários países, como “pula-corda”, “elástico”, “capar a água”, “pipa”, “cinco pedrinhas”, “pedra, papel, tesoura”, dentre outras bem conhecidas por nós. Arrisco que borbulham, aqui e ali, provavelmente, por atender a impulsos que fazem parte dos nossos modos de existir, como pular, lançar, puxar, fechar e abrir, com os quais lidamos juntamente com elementos disponíveis, como cordas, pedras e linhas. Ou mesmo movendo o corpo em relação com outros. Mas parecem brincadeiras iguais apenas à primeira vista, pois que se metamorfoseiam, se transformam pelos que as fazem, estes que criam novas regras segundo seus contextos, como os Brincadores de Bola Inventada nos mostraram. Ambientes diferentes implicam em diferentes formas ao que parece igual. Outros brincadores, outros ambientes, outros acordos, outras maneiras de nomear - outras brincadeiras. A metamorfose das mesmas em outras.

Observando brincadeiras, é impossível listar os verbos de ação que se revelam no engajamento do corpo: escorregar, empurrar, puxar, balançar, pular, saltar, lançar, montar, construir, cavar, alinhar, fincar, equilibrar, amontoar, planar, torcer, pendurar, alinhavar, encaixar, amarrar, rodar, empilhar... E tantos outros que podemos unir em um

verbo só: corpar! - “um tipo de ação que faz o corpo estar sempre se fazendo corpo (sem nunca ficar pronto)” (Katz, 2021, p.19). No artigo *Corpar. Porque corpo também é verbo* (2021), Helena Katz argumenta que a relação contínua de trocas entre corpo e ambiente

implica em ler o corpo sem usar o verbo ser no presente (o corpo é), uma vez que ele está se fazendo corpo a cada momento, sem ficar pronto, sem que a ação de ‘estar sendo corpo’ seja finalizada em um formato definido e definitivo (p.26).

A partir do nosso recorte de pesquisa, podemos dizer que, brincando, vamos corpendo (se fazendo corpo) incessantemente - tecendo a nossa existência. Portanto, a qualidade das trocas entre corpo e ambiente na brincadeira (as oportunidades de brincar) importam. Porque são elas que vão constituindo aquilo que vamos sendo. Katz nos ajuda a compreender que a percepção não é algo que acontece ao corpo, mas o que o corpo faz. Portanto, o que acontece quando brincamos é que vamos percebendo, decidindo e agindo a partir dos nossos sentidos, tudo entrelaçado, e assim, vamos nos transformando e transformando o que nos cerca. Assim, hábitos cognitivos vão se constituindo, o que envolve sentimentos, raciocínio, comportamentos, padrões de pensamento – enfim, características do corpo, sempre em transformação.

No documentário *Território do Brincar* (2015)²³, podemos observar como fazeres cotidianos, com suas funções objetivas, como cozinhar, transportar alimentos em carroças, construir casas, são refeitos pelas crianças, metamorfoseados, em movimentos de brincalidade. É um refazer a realidade inventando outra realidade, na qual se corta para cortar, se equilibra para equilibrar e se encaixa para encaixar – para nada mais do que aquilo que está sendo feito... E, assim, aprendem sobre si mesmas e sobre o mundo à sua volta. É prestando atenção que inventam, segundo seus ambientes de convívio, a partir do que vivem e do que observam. Em alguns lugares, o que lhes move é fazer comidas de areia. Em outros, o prazer está em construir transportes. Em muitos outros, o movimento de brincalidade está na construção de abrigos, casas, casulos, refúgios. Se

²³ *Território do Brincar*. Direção de David Reeks e Renata Meirelles. São Paulo: Maria Farinha Filmes, 2015. 90min. Informações de como assistir e ser um exibidor do filme disponíveis em: <https://mff.com.br/exibicoes-publicas/territorio-do-brincar/>. Acesso em junho de 2020. O longa-metragem é uma das produções culturais do programa Território do Brincar. O projeto configura-se como um intercâmbio de saberes, registro e difusão das brincadeiras infantis pelo Brasil, “onde pesquisadores e crianças se encontram no fazer e no brincar”. Para saber mais sobre o programa: <https://web.archive.org/web/20231017181147/https://territoriodobrincar.com.br/>. Acesso em junho de 2020.

apropriam do que está à mão, como também vão em busca do que precisam para atender aos seus impulsos inventivos. Com partes de carrinhos quebrados, pedaços de madeira e chinelo havaiana, inventam outros meios de transportar. Com peças eletrônicas soltas, outras engenhocas. Com retalhos, outras roupas. No lugar dos mesmos, outros. Que servem para isso mesmo: serem transportes, engenhocas, roupas de boneca – simplesmente, brinquedos. Que existem enquanto em relação com os corpos que brincam, em fazimento, se transformando continuamente e mutuamente... até quando o prazer durar!

Outro prazer está em se relacionar com besouros, sapos, caranguejos, lesmas, minhocas, calangos, lagartixas - que estão entre os preferidos. É assim que se abrem à possibilidade de criar nós com outras vidas - e descobrem que o mundo é bem maior.

Temos uma profunda necessidade de interagir com os ambientes, objetos e vidas, e grande parte é através das mãos. Frank Wilson explica como a relação entre as mãos, olhos e cérebro coevoluíram e são intimamente dependentes. Manipular foi e é fundamental para o desenvolvimento do cérebro, e mudanças na estrutura das mãos estão coimplicadas nesta relação, o que faculta à nossa espécie uma maneira particular de agarrar o mundo. Segundo ele, “manipular” é uma palavra derivada de “mão” e “preensão” significa “agarrar”, ambas de origem latina (1998, p.155). Aos poucos, vamos tateando o que desperta nossa curiosidade. Manipulando matérias, testamos e obtemos informações. E, neste processo, as mãos e os olhos aprendem juntos a se concentrar, já bem no início da vida, como aponta Sennett:

Os seres humanos recém-nascidos começam a praticar a preensão já na segunda semana de vida, tentando alcançar bugigangas à sua frente. Como o olho e a mão agem em harmonia, a preensão aumenta quando o bebê consegue levantar a cabeça; controlando melhor o pescoço, o recém-nascido vê melhor aquilo que tenta pegar. Nos cinco primeiros meses de vida, os braços do bebê desenvolvem a capacidade neuromuscular de se mover independentemente em direção ao que o olho vê. Nos cinco meses seguintes, as mãos desenvolvem a capacidade neuromuscular de assumir diferentes posições para agarrar. As duas capacidades estão ligadas ao desenvolvimento, no cérebro, do trato piramidal, que estabelece a ligação entre a região motora primordial do córtex e a medula espinhal. No fim do primeiro ano, explica Frank Wilson, ‘a mão está pronta para uma vida inteira de exploração física’ (2015, p.175).

Explorando ambientes novos e tendo inusitados encontros, descobrimos maneiras de nos relacionar - afetando, coimplicadamente, a maneira como pensamos. Sennett ressalta, ainda, que a mão,

de todos os membros do corpo humano, é ela dotada da maior variedade de movimentos, que podem ser controlados como bem queremos. A ciência tenta demonstrar como esses movimentos, aliados ao tato e às diferentes maneiras de segurar com as mãos, afetam nossa maneira de pensar (p.169).

Quando damos centralidade ao corpo, na presente proposta, cabe explicar que o compreendemos em todas as suas dimensões: históricas, biológicas, sociais, psicológicas, cognitivas e etc. O que não quer dizer que damos conta de cada uma delas e da “indisciplina que caracteriza o corpo”, como propõe a Teoria Corpomídia. Saberes iluminam uns aos outros, sem hierarquias, sem molduras. Compreendemos o corpo como uma rede sígnica, sempre em processo – uma coleção de informações que se atualiza, constantemente, ao encontrar com cada nova informação. Assim, nos distanciamos de um entendimento do corpo como um suporte, uma folha em branco na qual a cultura se inscreve, passível de que características determinadas sejam inscritas como bem entendemos. Nos distanciamos também do seu entendimento como um copo vazio, um recipiente no qual se despejam conteúdos até ficar cheio (por isso, quanto mais, melhor!). Segundo a Teoria Corpomídia, cada um de nós lida com as informações que chegam de acordo com as informações que já encontramos e com nossos singulares modos de perceber, nossa história, condições sociais e etc, ou seja, nossa maneira particular de estar existindo.

Agarrando o mundo, vamos se fazendo corpo com as informações que vamos encontrando. Movimentos de brincalidade têm a preensão como uma dinâmica fundamental, pois estamos sempre envolvidos em tentar prestar atenção, alcançar, encontrar, tatear, curiar, assuntar, arriscar, testar, descobrir o que ainda não conhecemos, ou dar outras formas ao já conhecido. Movimentos de brincalidade vão em busca de agarrar o mundo.

3. Relação entre o fazer e a forma

A infância, comumente, é compreendida como uma fase transitória. E não é de se surpreender que, durante o século XX, muita atenção tenha sido dada à brincadeira infantil como forma de progresso, como ressalta Sutton-Smith (2017, p.49-51), interesse este que se fortaleceu no século XXI. Ele ilumina que, dentre as teorias do campo lúdico, a brincadeira como progresso tomou um excessivo papel de destaque, revelando o quanto somos seduzidos por esta ideia, nos diversos âmbitos da vida. O foco, dentre os teóricos que caminham nesta direção, é mostrar que o aumento na complexidade das habilidades envolvidas nas brincadeiras acarreta algum tipo de crescimento. Ou seja, é um entendimento de brincadeira associado à aplicação no desenvolvimento infantil de modo geral (socialização, desenvolvimento moral e cognitivo) – a brincadeira como um meio para se alcançar algo e não como um fim. Obviamente, brincar tem como consequência o desenvolvimento, e devemos nos preocupar com o desenvolvimento das crianças. Mas, quando a tratamos instrumentalmente, à serviço do desenvolvimento, corremos o risco que ela se torne uma tarefa, uma obrigação, e não expansão de potência, com suas singularidades e descobertas – e sabemos que a brincadeira tem bem mais a nos dizer. Esta abordagem também nos impede de olharmos para o movimento de brincalidade que estamos propondo, por ter um objetivo muito definido, que restringe a abertura para a liberdade que caracteriza a brincadeira. É guiada por objetivos funcionais muito delineados – está preocupada com o progresso, com o desenvolvimento.

É muito estabilizado que, no mundo o qual construímos ‘para os humanos’, e ofuscadamente motivados pelo progresso, a infância deve ser gerida como uma fase em que se brinca ‘para’ crescer. A juventude é universalizada e fetichizada como o auge da vida, um período de intensa produtividade. E a velhice é dominada pela ideia de que, conforme os anos vão passando, mais distantes de uma vida inventiva e com vitalidade se fica - estigmatizada como um período de vida infértil. Estas são as regras desnutridas do ‘jogo de fora’ - uma visão torta do processo da vida. Tais regras impossibilitam que a infância seja vivida de forma digna e saudável, pois, motivados pelo progresso, adultos lhes impõem muitas tarefas, estabelecem hora para tudo e lhes oferecem pouca

liberdade - o que Peter Otis Gray²⁴ (*Free do learn*, 2015) chama de “visão acadêmica do desenvolvimento”; impossibilitam que a juventude seja vivida sem o peso de uma etapa que deva ser aproveitada de modo eficiente (‘enquanto há tempo’); e impossibilitam que uma grande parcela da sociedade, com idade avançada e muita experiência, possa exercer habilidades e potências, em brincadeira e trabalho. O convite é pensarmos de novo sobre as regras construídas nesse ‘jogo de fases da vida’, tendo a metamorfose como chave de reflexão.

Emanuele Coccia²⁵, em *Metamorfoses* (2020), nos apresenta sua proposta do conceito a partir de um viés biológico e filosófico. Alerta que “somos tão obcecados pela morte, pela decadência, pelo definhamento, que não percebemos mais que todo ser vivo é uma força de gestação” (p.80). Aborda o ato metamórfico como uma experiência inerente a todos os seres – é o modo de vida de todo corpo vivo. E, pela metamorfose, cada ser gesta formas continuamente. Defende que a infância não é uma fase da vida, aquela que antecede a juventude, mas uma questão de relação entre o fazer e a forma.

Quando olho minhas fotografias com idades diferentes, me admiro com tantas formas. Eu mudei tanto, como todo corpo muda - e muda a todo instante. O mundo mudou. As vidas que compartilham o mundo comigo mudaram. Elas mudaram a mim. Compartilhamos formas e maneiras de existir. Ativamos metamorfoses umas nas outras. Mudei de casas tantas vezes. De cidade. Mudei rumos de vida. Mudei de interesses. O que agora escrevo, muda a todo momento. Produzi mudanças que mal consigo mensurar, sabendo que gostaria de ter feito mais. Há tempo para continuar. Sinto que, mesmo quando eu estiver com muitos anos, talvez inocentemente, pensarei que sempre há tempo. Um ser vivo capaz de modificar o outro, e o outro capaz de mudar o primeiro, onde não se sabe quem mudou quem, continua a me impressionar - e isso acontece a todo instante, sem cessar. Fazer-se, mutuamente, é a exata beleza da vida. São corpos com corpos, produzindo diferenças. Uma vida não existe em si mesma, só tem existência quando encontra outra. Não existimos fora das relações de fazimento com.

²⁴ Peter Gray (1946-) é psicólogo e educador. Professor de psicologia e neurociências no Boston College, conhecido por uma perspectiva evolutiva na teoria da psicologia. Escreve regularmente sobre brincadeira e liberdade de aprender no site *Psychology Today*, disponível em: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/freedom-learn>. Acesso desde janeiro de 2020.

²⁵ Emanuele Coccia (1976-) é filósofo, italiano, e foi estudante de agronomia até os 19 anos, motivo pelo qual mantém seu olhar voltado para a biologia. É professor titular de filosofia na Ehess, em Paris.

Seres vivos dependentes das trocas uns com os outros - continua a me impressionar. Fui gestada na barriga da minha mãe, como muitos. O que ela viveu modificou minha existência. Seus humores, a química do seu corpo e os contextos vividos interferiram, imediatamente, em mim. No momento, percebo minhas formas mudarem, diariamente. Luma é, diretamente, transformada pela maneira pela qual me alimento e por minhas emoções. Meu corpo se metamorfoseia e o dela também. Ativamos metamorfoses uma na outra. Sua forma se modifica e a minha, também. Ela nascerá cuidada e preciosa, como toda criança deve ser.

Segundo Coccia, a metamorfose somos nós que fabricamos. Depois de compreendermos sua proposta, veremos também o que temos a dizer com a Teoria Corpomídia. Cabe ressaltar que, para ele, gestar formas não se refere apenas à gestação que entendemos enquanto tal (mãe e descendentes em uma relação genealógica), mas a capacidade de todo ser vivo de mudar de forma, metamorfosear-se. Com a metamorfose dos insetos, criaturas vivas por excelência para compreendermos a relação do vivo com a mudança de forma, constrói seus argumentos. Lembra que, há séculos, seus modos de vida inquietam naturalistas: “o paradigma para pensar a mais radical das transformações” (p.67). A palavra metamorfose, após ter sido introduzida na língua latina pelo poeta romano Ovídio (43 a.C.-17 ou 18 d.C.), foi utilizada na biologia, justamente, para definir o modo de existir destas criaturas, tendo sido empregada, primeiramente, pelo naturalista Thomas Moffet (1553-1604), na obra *Insectorum sive minimorum animalium theatrum* (1634).

A lagarta e a borboleta são tão distintas, anatômica e fisiologicamente, que parecem indivíduos diferentes. Deixam a existência terrestre, desenvolvem asas e passam a riscar o céu, modificando profundamente seu jeito de se mover e seu estilo de vida. Elas “têm a capacidade de dar forma a corpos tão diferentes ao longo de uma mesma vida individual que, durante muito tempo, imaginou-se tratar de seres mágicos, aptos a passar de uma espécie a outra” (Coccia, 2020, p.65). Mas a sua história evolutiva nos conta que isto não foi sempre assim. Os primeiros insetos não tinham a habilidade de construir casulos.

Eles não “nasceram” com esse talento, eles souberam fabricá-lo ao longo do tempo, o que torna a sua proeza ainda mais incrível. Os primeiros insetos não

tinham asas e não conheciam a transformação formal. Não há nada de natural, original, espontâneo nesta habilidade (COCCIA, 2020, p.66).

Dizer que fabricaram tal proeza significa que não há nada de passivo na metamorfose. Os insetos desenvolveram a capacidade de criar casulos para fabricar asas em seu curso evolutivo. A lagarta desenvolve o casulo que permite a metamorfose acontecer, que permite suas formas se modificarem. Por isso, Coccia entende o casulo enquanto técnica - aquilo que possibilita o desenvolvimento da sua habilidade em criar asas. E propõe que a crisálida (o casulo construído pela larva) é um tipo de *ovo pós-natal*. Isto porque o ovo não se apresenta apenas no início da vida, mas segue o nascimento. Ele retorna em um outro momento da vida do ser. Este que, portanto, não abandona inteiramente o estado embrionário. Argumenta que todo vivo é capaz disso: construir casulos ao longo da vida, fabricar um ovo pós-natal. E que precisamos construí-los.

Nossa vida, mesmo a humana, que parece desenrolar-se em uma linha morfológica e anatômica muito menos aventureira que a dos insetos, é a reunião de formas tão distantes que nós precisaríamos construir casulos para tornar possível a passagem de uma a outra (COCCIA, 2020, p.76).

Construindo casulos, ao longo da vida, nos encapsulamos sem deixar de trocar com o ambiente, para digerir o que nos acontece. Para ativar e compreender nossas inevitáveis transformações. Criando casulos, nos capacitamos no desenvolvimento de habilidades que precisam ser aprimoradas e produzimos formas que precisam ser gestadas.

A metamorfose, para Coccia, pode ser compreendida como uma experiência de contração de tempos, modificando entendimentos de infância, juventude e velhice como questão de idades. Contração de tempos que não se refere apenas ao ser humano, mas a tudo que compõe a vida na Terra.

Toda metamorfose – enquanto perpetuação da experiência de ovo – corresponde a um movimento de contração dos tempos. A infância (pouco importa tratar-se da nossa própria infância, daquela da espécie, da vida ou da Terra) não é mais um acontecimento pré-histórico, ela não para de retornar, de acotovelar o presente, de obrigá-lo a se redesenhar. Por outro lado, graças ao ovo pós-natal, o futuro parece chegar e desviar do presente graças a uma infância que não quer considerar-se como passada. A imagem da infância ou da juventude muda: a

infância não é mais uma questão de idade ou de falta de experiência, é uma questão de relação entre o fazer e a forma. É jovem toda vida onde a forma permanece o objeto de um trabalho poético, todo ser vivo que não pode reconhecer-se plenamente na forma que o abriga (p.81).

Portanto, pela perpetuação da experiência de ovo - ou casulo -, tempos como passado, presente e futuro perdem a definição. Assim como períodos de idade se desvanecem, pela possibilidade de estarmos sempre construindo casulos para gestar formas. Assim, mantemo-nos jovens por não cessarmos de aprimorar habilidades – o que torna a vida um permanente trabalho poético, sempre desacomodada no que já se conhece, não conformada com regras estabelecidas e formas já dadas.

Ele ressalta que, na biologia, a ideia de que a juventude não é apenas uma etapa efêmera da vida de um corpo foi frequentemente proposta. O botânico Alexander Braun (1805-1877), influenciado pela naturofilosofia, foi o primeiro a se dedicar a esta ideia - “juventude e velhice não são apenas períodos de tempo nos quais a vida pode ser dividida, de modo a poder dizer que aqui a juventude acaba e a velhice começa” (Coccia, 2020, p.83 apud Braun, 1851, s/p). Ao invés de serem tratadas como períodos de tempo estabelecidos, juventude e velhice são compreendidas como forças orgânicas e espirituais que se acotovelam a todo instante, em uma mesma vida. Elas caminham lado a lado, ao longo de toda a vida do ser. Braum explica que, dentes velhos (da criança), chamados de dentes-de-leite, caem precocemente, enquanto dentes novos (de adultos), chamados de sisos, surgem em uma idade mais avançada. Como os órgãos que já são velhos ou já morreram mesmo antes do nascimento, olhando por uma perspectiva evolutiva - como a exemplo das brânquias dos mamíferos e dos dentes da baleia (que já não fazem mais parte de suas existências). Assim, juventude e velhice não se referem a idades, mas forças estruturais, potências, tanto de rejuvenescimento quanto de envelhecimento, que se atravessam e se transformam.

A partir da Teoria Corpomídia compreendemos que fabricamos, gestamos formas, nos transformamos, mas sempre em uma relação de trocas com o ambiente e demais corpos. Há uma relação de dependência que nos impede de dizermos que fabricamos a nós mesmos, ou nossas próprias formas. Não há nada de ‘si mesmo’, nem de ‘próprio’,

quando o assunto é corpo e vida. E, mesmo encasulados, encapsulados, jamais deixamos de trocar. Pois qualquer ser vivo que não troca com o ambiente é fadado à morte. Assim, a metamorfose passa a ser compreendida, como sempre, em mutualidade. Nenhuma metamorfose acontece ‘por ela mesma’. Metamorfoses são ativadas pelas trocas. Fabricamos, produzimos, gestamos formas sempre em troca. E criamos casulos por uma necessidade de potencializar a vida, em relação com as condições disponíveis no ambiente.

A vida é questão de dependência e troca de informações. É a taxa de dependência e a capacidade de tais trocas que se alteram em seu curso. Quando fetos, a vida intrauterina é uma dependência integral em relação ao que acontece com a mãe, e nossa capacidade de trocar está coimplicada com nossa formação gradual: à medida que os órgãos e o sistema neurológico se desenvolvem, a percepção sensorial e a capacidade de trocar informações aumentam. Aos poucos, somos capazes de perceber movimentos, cheiros, gostos, sons, diferenças de luminosidade, e desenvolvemos reflexos de preensão plantar e palmar (um início do que se tornará o movimento de preensão que abordamos). Ao nascermos, nosso ambiente já não é mais restrito ao corpo da mãe, mas continuamos com alta taxa de dependência – os bebês humanos são, dentre os animais, os mais dependentes quando nascem. Recém-nascidos, o mundo é aquilo que nos chega – aquilo que conseguimos perceber ao nosso redor: o rosto de quem nos cuida e ambientes que vamos explorando, aos poucos e cada vez mais, na medida em que vamos ganhando pequenas autonomias. Ao longo da vida, nossa dependência vai diminuindo, embora seja uma condição da vida depender, precisar, se relacionar – a independência jamais é completa. Vamos encontrando com informações diversas e nos tornamos mais capacitados a trocar. Seguindo o curso, ao fim da vida, podemos nos tornar mais dependentes e menos capacitados a trocar, ou não - não há nada determinado. Em constante trabalho poético, podemos continuar plenamente capacitados, ou mais capacitados ainda a trocar – pois capacidade não é sinônimo de eficiência e produtividade de um corpo: capacidade são singularidades que se especializam e se enriquecem. Por isso, não podemos tratar a velhice como um período da vida designado à ausência de brincadeira e trabalho.

O conceito de corpomídia nos ensina que quanto mais capacitados a trocar, mais

responsáveis somos por produzir mudanças, ativar metamorfoses. Por isso que trabalhar, brincar e caminhar com tal entendimento de corpo é uma atitude de comprometimento. E é disso que esse conceito também trata – de quão responsáveis somos. Quando se trata corpo e ambiente, e essa passa a ser a maneira de olhar o mundo, vem junto a compreensão do quanto nossas ações já são políticas de partida, quer estejamos cientes ou não. Resumidamente, pode ser explicado assim: se corpo e ambiente estão em fluxo constante de trocas, um modificando o outro, as escolhas que cada pessoa faz colaboram para fortalecer e para enfraquecer certas informações, e como informações fortalecidas tendem a ganhar estabilidade, sua chance de contaminar mais gente aumenta.

Movimentos de brincalidade constroem casulos - brincadeira e trabalho em que aprendemos a nos concentrar e colocar nossa potência de vida. Em que prestamos atenção às transformações que precisam ser ativadas. Movimentos de brincalidade são nossos fazeres comprometidos e estão em indeterminados momentos de nossas vidas como possibilidade. Jovem é toda vida que não aceita conformismo e continua a realizar um trabalho poético, que mantém um fazer investigativo e uma curiosidade vívida, atenta ao 'o que' e 'como' fazer, 'o que' e 'como' gestar, sempre em relação.

4. Trabalho e brincadeira: criando circunstâncias que ativam metamorfoses

Iniciamos, no item anterior, conversas sobre técnica a partir de Emanuele Coccia, quando propõe que o casulo é uma técnica que permite que modificações nas formas possam acontecer. Agora, seguiremos nos aprofundando neste assunto, com o apoio do autor Richard Sennett (*O Artífice*, 2015).

Segundo ele, técnica não é algo meramente mecânico, como costumamos compreender, mas aquilo que permite o fazer se aprimorar. E, aprimorar uma habilidade, significa investigar, tatear, buscar novas soluções ainda não experimentadas, testar outras ideias, dar novas formas. Fazer perguntas sabendo que respostas serão provisórias. Desejar novas perguntas. Cultivar a dúvida. Técnica como o que permite o desenvolvimento de um alto grau de capacitação, que exige empenho, rigor, comprometimento. Técnica como um processo de aquisição de destreza e competência, que não se conclui. Utiliza a expressão *habilidade artesanal* para se referir a um impulso

e um desejo de um trabalho bem feito, de modo a não se restringir ao trabalho derivado de habilidades manuais. Compreende que há uma artesanaria no desenvolvimento de qualquer habilidade, que se faz na repetição cuidadosa. “Diz respeito ao programa de computador, ao médico e ao artista; os cuidados paternos podem melhorar quando são praticados como uma atividade bem capacitada, assim como a cidadania” (p.19). Diz respeito a você e a mim. Qualquer atividade na qual nos comprometemos pode ser compreendida por esta perspectiva, como o que sempre podemos fazer melhor. Habilidades se aprimoram, e são elas que fazem mudanças necessárias serem possíveis. Transformações são ativadas não predispondo soluções rápidas, pois há o tempo exigente da investigação - o tempo justo no qual pensamento crítico, imaginação e sensibilidade afloram, e continuam em florescimentos. Esta discussão me inquieta há tempos, pois “cada avanço no desenvolvimento de habilidades está repleto de implicações estéticas (nas formas que os fazeres tomam) e éticas (nas atuações desses fazeres no mundo)” (Rios, 2018, p.38-39). Em busca de agarrar o que se deseja aprimorar, revelamos comprometimentos e escolhas: “a preensão preside cada avanço técnico, e cada avanço está cheio de implicações éticas” (Sennett, 2015, p.199).

Movimentos de brincalidade são brincadeira e trabalho comprometidos com seus fazeres, de modos cada vez mais capacitados, que criam circunstâncias que ativam metamorfoses em você, em mim, e em tantos imagináveis, em um processo de contaminação – bem como metamorfoses no próprio sentido de trabalho e brincadeira. Proponho que prestemos atenção na artesanaria de uma designer e de um artista plástico em que o trabalho é se dedicar a não só criar as circunstâncias para a brincadeira florescer, mas fazer as circunstâncias com brincadeira. Processos de investigação e invenção para fazer pensar – movimentos de brincalidade.

4.1. A metamorfose das regras que permite o pensamento não convencional²⁶

Cas Holman é uma designer e educadora comprometida, há duas décadas, a projetar e realizar espaços para brincar e brinquedos que ajudem a imaginar, explorar ideias e inventar coisas novas. Estímulos que permitam a criação sem medo de falhar. Casulos nos quais exploramos novas maneiras de pensar e resolver problemas - momentos e espaços nos quais seja possível construir algo diferente e fazer a imaginação criar asas.

Para criar estas circunstâncias, pensa rabiscando, projetando ideias. É assim que as compreende. As mãos vão criando formas. Manuseando matérias, vão estabelecendo os fatos concretos, com caneta e papel. Mãos e olhos se concentram. As imagens que vai desenvolvendo, em seu processo de trabalho, são o que permite a realização de uma ideia. Nas paredes, somam-se desenhos grampeados, colados, pregados - uma bagunça criada para continuar investigando. Segundo Sennett (2015, p.182), um “artífice que sonda não se limita a conviver com a bagunça, criando-a para entender os procedimentos de trabalho”.

Holman compreende, profundamente, que brinquedos determinados e soluções rápidas não fazem pensar. Ideias que já estão completas não dão espaço para outras ideias. Manuais de instruções são soluções rápidas demais, que subestimam nossas capacidades. Também entende que nossas primeiras ideias surgem do hábito de soluções imediatistas. São ideias conformadas às regras já conhecidas e determinadas. São ideias obedientes. É preciso metamorfosear as regras habituais para permitir que pensamentos não convencionais entrem em ebulição. Sabe que, “para aperfeiçoar uma habilidade, precisamos mudar as regras que se repetem – a metamorfose das regras” (Sennett, 2015, p.304). Modificando regras, vai aperfeiçoando a criação de circunstâncias para permitir outras formas de pensamento.

Quando lecionava Introdução ao Design para alunos calouros, na *Rhode Island School of Design* (RISD), propunha um exercício chamado ‘nome por função’. Em vez de

²⁶ O que aprendemos sobre Cas Holman se deu, principalmente, através do episódio *Cas Holman: design for play* [Cas Holman: design para brincar], da série documental *Abstract: the art of design* [Abstrato: a arte do design, em tradução livre], criada por Scott Dadich. Califórnia (EUA): Netflix, 2017. 45 min. E também através de seu site pessoal <https://web.archive.org/web/20231017181856/https://casholman.com/> e no site de sua empresa de brinquedos <https://web.archive.org/web/20231017182056/https://www.rigamajig.com/>.

solicitar o que deveria ser desenhado, como uma caneca, por exemplo, pedia que os alunos desenhassem um jeito de transportar água – a função do objeto. Com esta instrução, eram criados desenhos inusitados, como água sendo transportada por mangueira, pela boca, por meio de uma esponja, e assim ia... Quando finalizavam o primeiro desenho, pedia que desenhassem mais, inúmeras vezes, para que novas formas fossem inventadas. E os desenhos iam se afastando cada vez mais do esperado.

Trabalhando com o *Rockwell Group*, um escritório de arquitetura e design, participou de projetos de reinvenção de playgrounds. Considera que, com o grupo, desenvolveu propostas interessantes.



Figura 1. Desenho de Cas Holman e projeto realizado com o *Rockwell Group*. Frame do episódio *Cas Holman: design para brincar*, da série *Abstract: the art of design* (2017). Acesso em agosto de 2020.



Figura 2. Desenho de Cas Holman e projeto realizado com o Rockwell Group. Frame do episódio *Cas Holman: design para brincar*, da série *Abstract: the art of design* (2017). Acesso em agosto de 2020. Mais sobre este playground disponível em: <https://casholman.com/design/14thstreety>. Acesso em agosto de 2023.

Mas continuava insatisfeita com a maneira das crianças de experimentarem o espaço. Pois, apesar dos playgrounds serem diferentes, acabavam ditando o mesmo tipo de interação, e as brincadeiras acabavam sendo as mesmas - os corpos no espaço seguiam os mesmos padrões de movimento. Foi quando percebeu que precisava pensar diferente sobre a maneira de desenhar as crianças na criação: primeiro era necessário imaginar seus corpos em novas posições, para depois desenhar um jeito de colocá-las daquele jeito. Propôs, portanto, uma nova regra de trabalho, com flexibilidade, criatividade e ajustamentos – o exato instante em que, na proposta de brincalidade, o trabalho pode se chamar brincadeira.

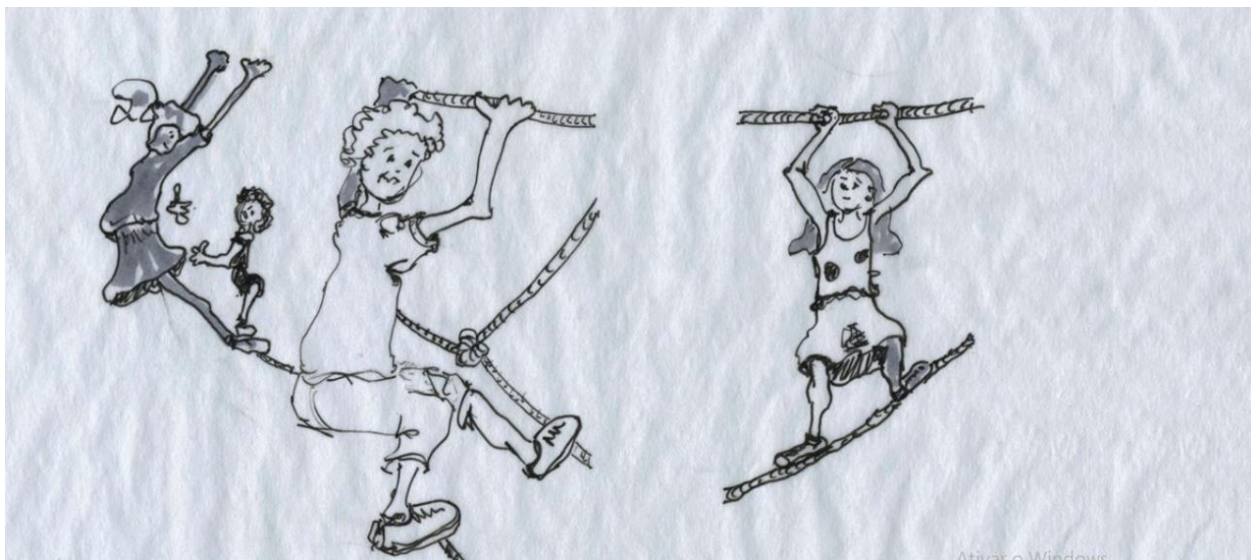


Figura 3. Desenho de Cas Holman. Frame do episódio *Cas Holman: design para brincar*, da série *Abstract: the art of design* (2017). Acesso em agosto de 2020.

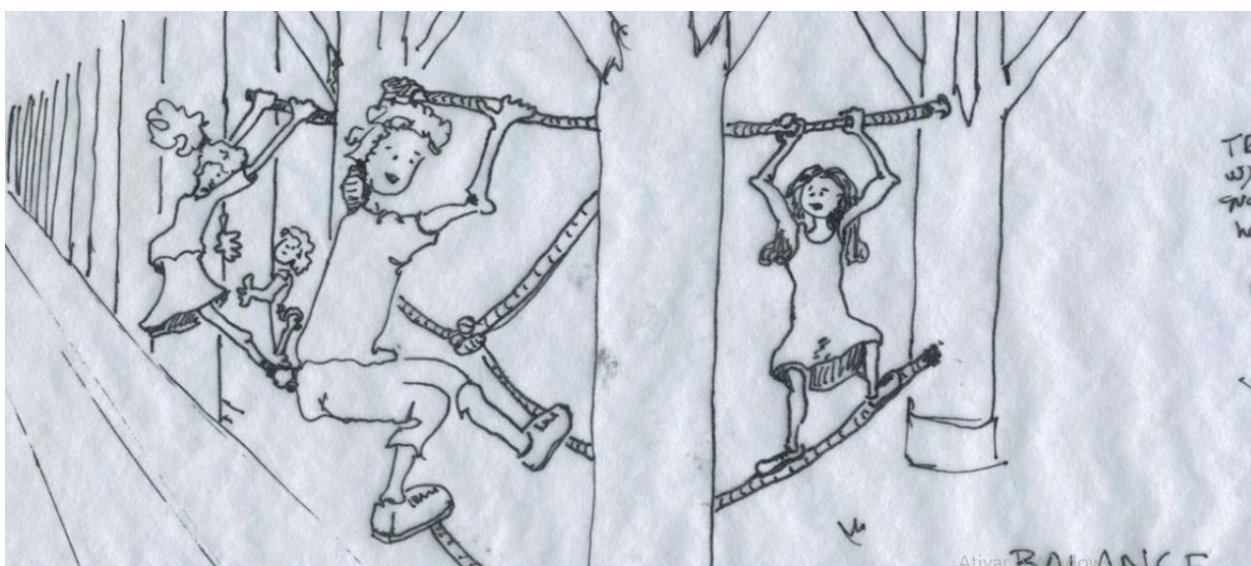


Figura 4. Desenho de Cas Holman. Frame do episódio *Cas Holman: design para brincar*, da série *Abstract: the art of design* (2017). Acesso em agosto de 2020.

Por fim, no desenrolar dos projetos com o Grupo, tendo como objetivo também realizar uma distribuição e comercialização ampla, que pudesse ser viabilizada em

lugares diversos, produziram o que ficou conhecido por *Big Blue Blocks*²⁷. É um conjunto de peças grandes, em formas como cubos, cilindros, dentre outras bem diferentes, com orifícios para serem encaixadas e espaços de acoplamento para serem empilhadas. São blocos de construção que permitem criações maiores que as crianças, o que estimula o interesse, oferecendo infinitas possibilidades. É um playground evolutivo, que muda ao longo do dia, a partir do que elas investigam e inventam.

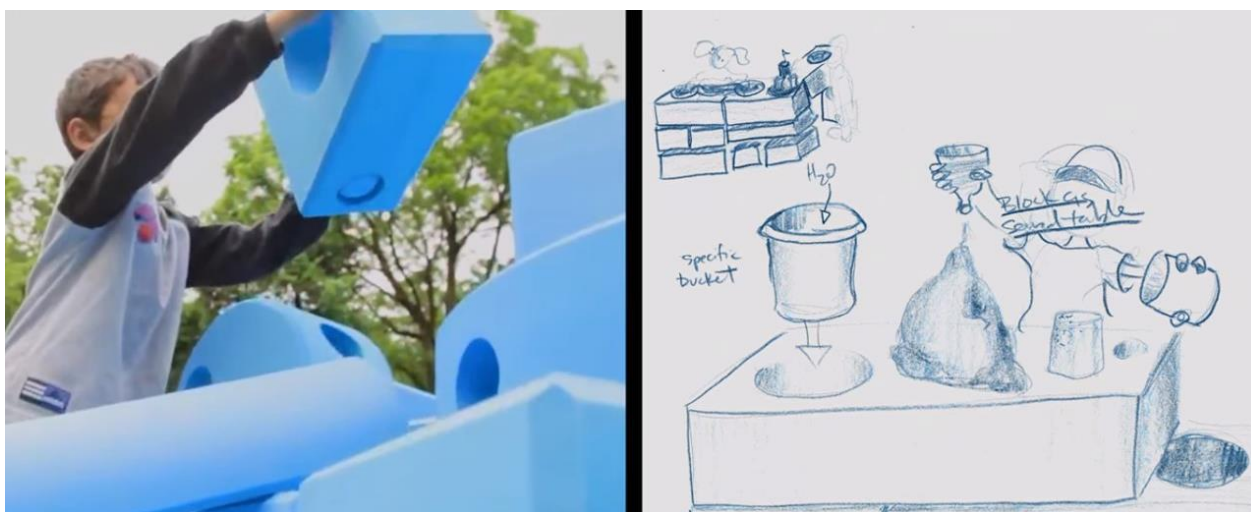


Figura 5. *Big Blue Blocks* (realizado com o Rockwell Group) e desenho de Cas Holman. Frame do episódio *Cas Holman: design para brincar*, da série *Abstract: the art of design* (2017). Acesso em agosto de 2020. Mais sobre os *Big Blue Blocks* disponível em: <https://casholman.com/design/imaginationplayground>. Acesso em agosto de 2023.

Mantendo uma curiosidade astuta, que não se contenta, e que sabe que pode fazer melhor, Holman continuava inquieta com a possibilidade de fazer um playground mais potente. Já se passava uma década desde que desenvolveu sua primeira experiência deste tipo, quando teve conhecimento do *AnjiPlay*, na China. Presente em escolas de educação infantil da rede pública, *AnjiPlay* reúne uma série de materiais grandes para ser manuseada pelas crianças, como escadas, tábuas, pneus e barris, bem como cordas, madeira e tijolos. Dispondo dos materiais em espaços abertos, elas

²⁷ Os 'gigantes blocos azuis' foram inspirados nos *Unit Blocks* (1913), desenvolvido pela pensadora e reformadora educacional americana Caroline Pratt (1867-1954), que são blocos de construção modulares básicos, feitos de madeira.

escolhem com que e como brincar, com o devido tempo. Pulam e se equilibram de barris em barris, constroem pontes com escadas e tábuas, criando mecanismos elaborados²⁸.



Figura 6. *AnjiPlay*. Frame do episódio *Cas Holman: design para brincar*, da série *Abstract: the art of design* (2017). Acesso em agosto de 2020.

²⁸ Criado e experimentado em ambiente escolar, *AnjiPlay* não se limita a um playground, mas trata-se também de uma abordagem filosófica e educacional. Esta abordagem é baseada em cinco princípios: amor, risco, alegria, engajamento e reflexão. Se fundamenta na capacidade da criança e no compromisso com o seu direito à tempo, espaço e criação. Criado em 2001, por Cheng Xueqin, e desenvolvido desde então, foi implementado em grande escala. É currículo de mais de 130 escolas - onde cerca de 14 mil crianças, de 3 a 6 anos, experimentam uma nova metodologia de aprendizagem – na qual as ideias delas importam. Professores são treinados a saber observar atentamente, de forma a não comprometer a autonomia que ali vai se construindo. Para saber mais: <https://web.archive.org/web/20231017182334/http://www.anjiplay.com/#new-page>. Acesso em agosto de 2023. Cabe destacar que existem diversas abordagens educacionais diferenciadas que estão em ação, no Brasil e em outros lugares, porém não se trata do foco da presente pesquisa. *AnjiPlay* é aqui trazido pela relação das crianças com materiais que se tornam brinquedos e brincadeiras.



Figura 7. *AnjiPlay*. Frame do episódio *Cas Holman: design para brincar*, da série *Abstract: the art of design* (2017). Acesso em agosto de 2020.

Quanto aos adultos que lá cuidam delas, capacitam-se em oferecer presença, prestar atenção e fomentar o desejo de criar, dando-lhes oportunidades para que construam com suas próprias mãos. Eles desenvolvem a habilidade de confiar que elas são capazes de criar regras e estruturas altamente complexas, as quais elas mesmas investigam e inventam como usar. Treinam o olhar para ver que são capazes de lidar com problemas, com acordos que se fazem entre elas. Holman sabia que é possível que crianças fizessem tudo que viu acontecer no *AnjiPlay*, mas não sabia que era possível permitir que fizessem. Também leitora de Jack Halberstam, como nós, entende que, na brincadeira, não há ausência de ordem e nem de regras, mas modos de regulação que elas próprias desenvolvem - se formos capazes de permitir. Na selvageria, inerente à brincadeira, não cabe excesso de controle – “um espaço ativo onde a temporalidade é incerta, a relação é improvisada e a futuridade está suspensa” (Halberstam, 2020, p.126). Encantada com *AnjiPlay*, Holman passou a colaborar como diretora de design, desenvolvendo maneiras de criar novos materiais e estratégias de como levá-lo para o resto do mundo, junto a uma equipe de pessoas engajadas.

Cas Holman também segue se comprometendo com outras ideias e projetos. Fundando uma empresa independente de brinquedos, em 2006, a *Heroes Will Rise*, se dedica a criar brinquedos com outras regras que não as da indústria que aposta em brinquedos prontos, definidos e com muitas instruções. Sabe que são feitos de modo a

manter as regras estabelecidas, e não para fazer pensar. Criados para consumo fácil e com o objetivo de manter as crianças ocupadas, e não inventivas. Desenvolvidos para manter a regra de que existe um jeito ‘certo’ de brincar. Holman tenta fazer diferente. Observando padrões da natureza e, mais especificamente, inspirada na medula óssea, desenvolveu o *Geemo*, sua primeira invenção. Indicado para pessoas de 3 a 103 anos, é um brinquedo flexível, com três membros, pontas magnéticas e cor branca. Nas regras metamorfoseadas de Holman, podemos brincar com um brinquedo branco e gostar do fato de a cor não estar ditando o nosso envolvimento. ‘O que é isso?’ e ‘o que faço com isso?’ são perguntas que fazem a brincadeira. Com as pontas magnéticas, *Geemo* pode ir em busca de lugares no espaço para se acoplar, a partir da imaginação de cada um. São unidades pensadas para se juntarem, podendo surgir formas imprevisíveis na medida em que são compostas. Um brinquedo indefinido, feito para ser assim - para ser completado.

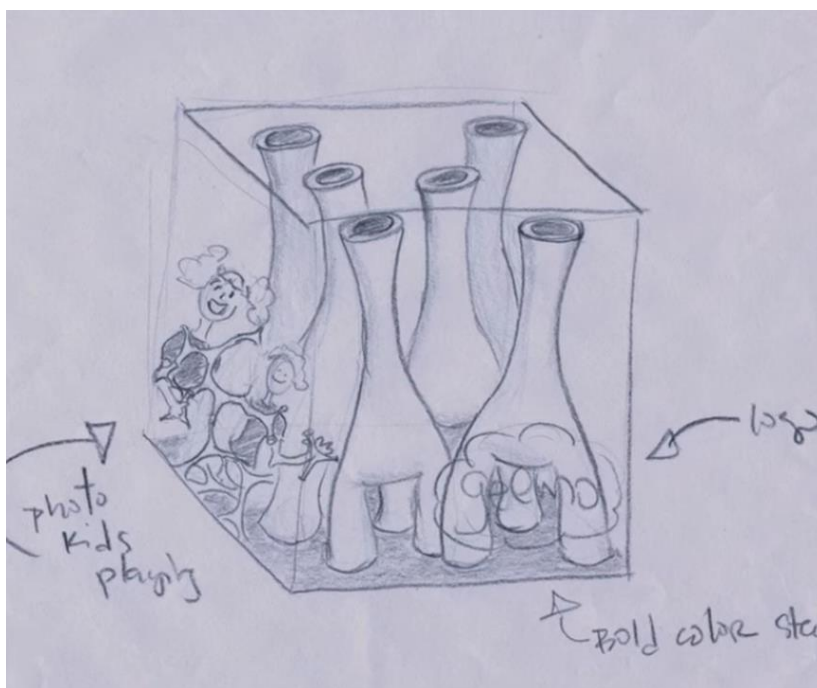


Figura 8. Desenho de Cas Holman do projeto de *Geemo*. Frame do episódio *Cas Holman: design para brincar*, da série *Abstract: the art of design* (2017). Acesso em agosto de 2020. Mais sobre *Geemo* disponível em: <https://casholman.com/design/geemo>. Acesso em agosto de 2023.

Rigamajig é outra de suas criações, que pode ser compreendido como um brinquedo ou um playground, composto de peças grandes e soltas: porcas, parafusos, tábuas, rodas, suportes de quina, ganchos e polias. Dentre as regras sugeridas por este kit de engenharia, não dá para brincar sozinho: alguém precisa segurar uma peça para que a outra pessoa consiga apertar o parafuso - regra que ressalta nossa codependência e incentiva a confiança mútua. Brinquedos e brincadeiras interessantes fazem pessoas interessadas – interessadas umas nas outras e em tatear novas possibilidades.



Figura 9. Desenho de Cas Holman de *Rigamajig* e crianças brincando com ele. Frame do episódio *Cas Holman: design para brincar*, da série *Abstract: the art of design* (2017). Acesso em agosto de 2020. Mais sobre *Rigamajig* disponível em: <https://casholman.com/design/rigamajig>. Acesso em agosto de 2023.

Holman acredita que as experiências na infância fazem compreender a importância e a alegria da brincadeira. Conta que cresceu nas florestas de *Grass Valley*, na Califórnia, próximas ao rio *Yuba* - um lugar cheio de pedras maravilhosas, com muitas formas. Pedras que ela explorava livremente, testando seus limites. Sua brincadeira era, simplesmente, estar lá, investigando o ambiente, sem nada definido. Apenas seguia sua curiosidade. Sua mãe não se preocupava com as brincadeiras entre as pedras que fazia. Confiava que havia garantido a ela a responsabilidade de saber se era seguro o lugar onde estava pisando. Lhe ensinou a fazer uma exploração com segurança. Quanto ao que a filha escolhia fazer, sabia que não era algo que lhe cabia. Holman continua a se animar a cada nova descoberta. E tudo o que faz é movido por um desejo incessante de

sair do previsto, do estabelecido, do convencional, do conformismo – e cria novas regras para permitir que isto aconteça.

4.2. A teimosia na alegria e na curiosidade que gera movimento²⁹

Antônio Jader Pereira dos Santos, conhecido como Dim Brinquedim, é um artista plástico, brincante, que trabalha com inúmeras técnicas e materiais. Ao longo de mais de 40 anos, produz brinquedos e obras-brinquedos - pinturas em telas e esculturas, afloradas em movimentos. Mantém, desde 2012, sempre aberto, o Museu Brinquedim, localizado em Pindoretama, Ceará, onde reúne seu acervo de cerca de 500 obras. Os que cirandeam, dançam, tocam e pulam, giram, pedalam, equilibram e agitam, teimam, rodopiam e abraçam, festejam, saltam e se equilibram, voam, florescem e se encantam fazem o movimento de brincalidade proposto pelo artista. São suas séries de obras insistentes na alegria e na curiosidade, que ativam movimentos em nós. Movem encantamentos. Fazem florescimentos.

Seu trabalho é fruto de uma observação atenta. E Dim recebe o ambiente e o que a vida oferece de braços abertos - os braços abertos tão caraterísticos em suas obras. Braços que recebem a chuva, especial e esperada onde nasceu, que vem trazendo brincadeiras, frescor e fartura da terra.

²⁹ O que aprendemos sobre Dim Brinquedim se deu através de visita pessoal ao Museu Brinquedim, Pindoretama (CE), bem como através de seu site pessoal <https://web.archive.org/web/20231017182610/https://www.dimbrinquedim.com/>, site do Museu <https://web.archive.org/web/20231024023311/https://www.museubrinquedim.org.br/>, tour virtual ao Museu <https://web.archive.org/web/20231024023639/http://360.baronghouse.com.br/museubrinquedim/> e vídeos em seu canal do YouTube <https://web.archive.org/web/20231024024932/https://www.youtube.com/@brinquedimbrinquedim2290/vidEOS>.

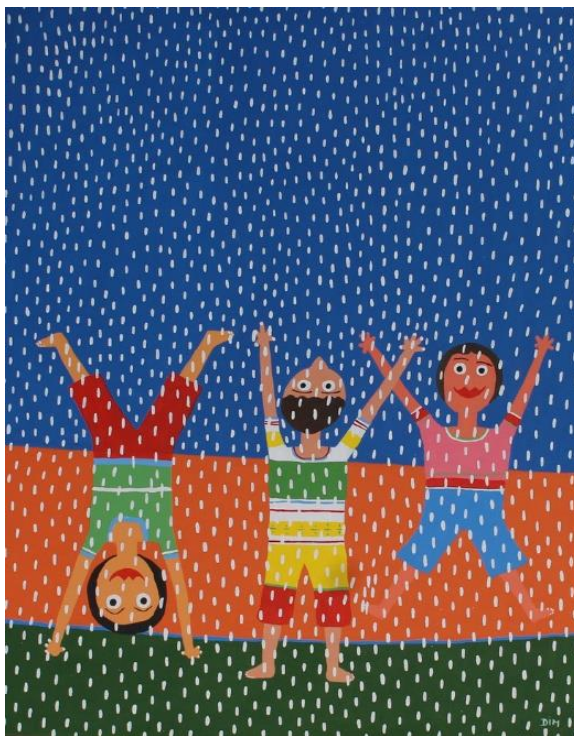


Figura 10. *Piruetas na chuva* (2019). Foto de Ângela Madeiro. Dimensões: 1,0mx1,20m. Técnica: acrílica sobre tela. Disponível em: <https://www.dimbrinquedim.com/galeria>. Acesso em agosto de 2023.

Nascido em Camocim, município litorâneo do Estado do Ceará, sua infância foi alumiada pelo sol e pelas cores das embarcações. Curiava os pescadores pintando os barcos na beira da praia e as festas marítimas. Convivia com artistas de rua e fazedores de todos os tipos. Circulava livremente pelos ateliês dos amigos de sua família, e sua vontade de conhecer era sempre bem-vinda. Sua mãe era artesã, fazedora de coroas de flores. Costumava visitar a fábrica de ladrilhos, se encantando com o colorido. Observava as pessoas trançando redes de tucum. Se atinava às libélulas próximas à água e ao voo dos pássaros. Prestava atenção ao trabalho do carpinteiro. Espiava o movimento nas casas de farinha e a beleza das colheitas de caju. Frequentava as feiras e se extasiava com as manifestações culturais. Gosta de dizer que nasceu dentro da festa e para se alegrar! Bebendo dessas fontes de saberes e convivendo com esses fazeres todos, começou a desenvolver suas habilidades manuais. E, fazendo brinquedos para brincar com os amigos, tais habilidades foram se tornando cada vez mais capacitadas.



Figura 11. *Pássaro laranja* (2002). Foto de Edmar Júnior. Dimensões: 0,33mx0,48mx0,34m. Técnica: mista. Disponível em: <https://www.dimbrinquedim.com/galeria>. Acesso em agosto de 2023.

Movido pela alegria do fazer, sua vida foi inventar brinquedos. Desde os 16 anos, Dim cria e vende brinquedos. E, brincando de fazer brinquedos, foi desenvolvendo sua linguagem artística. Seu trabalho é apenas continuar fazendo o que fazia – e se aprimorar com a continuidade. Quando perguntam pelo conceito do que faz, ele responde que “é brinquedim – nada mais que as brincadeiras do Dim! ”. ‘Brinquedim’, modo mais diminuto de usar o diminutivo ‘brinquedinho’, fala da grandeza que é o seu trabalho. Brincar é o que orienta ‘o que’ faz e ‘como’ faz.

Cultiva a teimosia em juntar coisas que despertam sua curiosidade. As coisas pedem a ele para serem pegadas, agarradas, guardadas para momentos oportunos. São coisas que querem ser testadas. Parafuso, arame torto, tampinha - tudo o chama. Faz parte do seu trabalho estar atento ao ‘o que’ de brincadeira o cotidiano oferece – e as coisas o convidam para brincar. O ‘como’ fazer Dim investiga através das técnicas que a

mão acessa. Assim, vai se surpreendendo com as formas que suas obras vão tomando e as soluções menos convencionais que vai inventando. Planeja o que pode vir a ser, mas não se apegam a resultados, não trabalha com formas predeterminadas. Sabe que vai depender do que estiver em mãos. Entende que as possibilidades de invenção estão nas mãos que fazem e as soluções nas mãos que burilam. Suas regras são feitas por uma teimosa curiosidade, liberdade de fazer e profundo gosto pelos detalhes bem-acabados. Feitas pelo compromisso em aproveitar e transformar coisas aparentemente sem serventia. As formas criadas por Dim, com tanto esmero e empenho, nos transforma. Faz fazer sentido o movimento de juntar coisas, pessoas, vidas.



Figura 12. *Cajus* (2011). Foto de Ângela Madeiro. Dimensões: 0,75mx0,85m. Técnica: acrílica sobre tela. Disponível em: <https://www.dimbrinquedim.com/galeria>. Acesso em agosto de 2023.



Figura 13. *Corrupção de meninos com manivela* (2002). Foto de Edmar Junior. Dimensões: 0,29mx0,40mx0,29m. Técnica: mista. Disponível em: <https://www.dimbrinquedim.com/galeria>. Acesso em agosto de 2023.

Sua família era dona de um clube, onde gostava de observar casais dançando. Prestando atenção no movimento, passou a ter um profundo interesse em compreender engrenagens e mecanismos que fazem as coisas se moverem. O movimento da manivela que girava e fazia crescer o algodão doce, daqueles que vendem em carrinhos nas ruas, também o chamava para vê-lo. Não sossegou até descobrir como funcionava aquela engenhoca. Hoje, suas esculturas são movidas por manivelas, como as que fazem crescer o algodão doce, dentre outras engrenagens que desenvolveu, de acordo com o movimento que as coisas pedem. Dim convida ao movimento. A nos apaixonar curiosamente pelo movimento, como ele. Quando nos relacionamos com suas obras, dispostas no Museu Brinquedim, dá vontade de abraçar. E o movimento de preensão se conclui.



Figura 14. *Carrossel de três meninas com manivela* (2007). Foto de Ângela Madeiro. Dimensões: 0,30mx0,50mx0,30m. Técnica: mista. Disponível em: <https://www.dimbrinquedim.com/galeria>. Acesso em agosto de 2023.

Com 4 anos, descobriu o João Teimoso, um dos seus brinquedos preferidos e mais presentes em seu trabalho. Logo quis entender como funcionava aquele movimento de vai e vem. O cair e levantar do boneco o intrigava. Também não sossegou até descobrir o mecanismo que o mantinha de pé. Compreende, hoje, que é um signo de persistência, que aparece sorrindo em suas obras - a persistência necessária na alegria. Ao longo da vida, já fez milhares de Joãos, que teimam em se alegrar espalhados pelo mundo.



Figura 15. Série de João Teimosos sendo produzida por Dim Brinquedim, em seu ateliê. Frame do vídeo *João Teimoso e a alegria de ser feliz*, em seu canal no YouTube (2021, 2:24 min). Acesso em agosto de 2023.

Seu avô costumava lhe contar histórias “do tempo da besteira”, como ele nomeava. Eram fabulações que lhe instigavam, que alimentavam sua imaginação. Que lhe faziam pensar diferente. Eram estórias de personagens imaginados que lidavam com questões impossíveis. As questões, elas mesmas, pareciam incabíveis no mundo real. As histórias do avô desencadearam movimentos de brincalidade em sua vida. Elas fizeram diferença no seu impulso de imaginar e construir outras realidades - lhe instigaram a inventar aquilo que pode ser. Ativaram seus processos de dar formas e tatear possibilidades, manuseando a realidade. Dim também tem apreço por contar histórias. E nos conta de uma estratégia, criada por ele, para continuar... Em um período da sua vida, quando morava na cidade de São Paulo, em um bairro perigoso, desenvolveu uma maneira de poder voltar para casa, andando, de madrugada. Estava montando uma exposição e costumava voltar bem tarde. Caminhando, depois de mais um dia de montagem, teve a ideia de carregar algo que fosse suficientemente estranho nas costas, como uma garantia de poder voltar tranquilo. Pensou que, carregando uma mesa, por exemplo, ninguém mexeria com ele. Afinal, quem assaltaria uma pessoa que anda, de madrugada, carregando uma mesa nas costas? Esta imagem parece não combinar com as regras ditas ‘normais’. E assim testou. E deu certo. Inventando uma

estratégia bem-sucedida, continuou a repeti-la. Dia após dia, então, algo lhe convidava para ser apanhado, na volta para casa. Era a possibilidade de poder andar a pé sem medo. Um dia, o que lhe chamou foi um grande tubo de papelão, que foi levado para casa. E, transformando a realidade, aquilo que lhe garantiu a possibilidade de continuar fazendo se tornou a *Coluna do abraço*, uma escultura pintada criada por ele.



Figura 16. *Coluna do abraço*, no Museu Brinquedim, Pindoretama (Ceará). Frame do vídeo *Coluna do abraço*, em seu canal no YouTube (2021, 2:01 min). Acesso em agosto de 2023.

O trabalho e a brincadeira de Dim nos convidam a prestarmos atenção nas histórias “do tempo da besteira” - estas que nos fazem pensar diferente - e ao que elas são capazes de mover. É com investigação e invenção que precisamos lidar com questões impossíveis, ficando com elas, tateando e testando tudo que estiver ao nosso alcance. E precisamos de habilidades que insistem em se capacitar para transformar realidades. É na insistência curiosa e alegre que continuamos...



Figura 17. *Pulando corda* (2013). Foto de Ângela Madeiro. Dimensões: 0,53mx0,96mx0,23m. Técnica: acrílica sobre tela. Disponível em: <https://www.dimbrinquedim.com/galeria>. Acesso em agosto de 2023.

Proposição – *Transvendo o mundo*

O poeta Manoel de Barros (1916-2014) costumava falar que invenção é uma coisa que serve para aumentar o mundo. Quando criança, brincando na beira do Rio Paraguai, inventava ‘inutensílios’, como o “esticador de horizontes” e o “abridor de amanhecer”... Colocando latas para navegar, descobria que elas têm “dons de navio”. Mais velho, suas invenções tornaram-se poesias – quando as palavras ganharam o grau de brinquedo. No seu escritório, lugar de ficar à toa, exercia sua inutilidade de vagabundo profissional – ficar à disposição da poesia. Fazendo brinquedos com as palavras.

O olho vê, a lembrança revê e a imaginação transvê...

É preciso transver o mundo.

(*Livro sobre nada*, 1996).

Inspirados no olhar do poeta, pensemos como podemos transver aquilo com o que nos comprometemos. E fazê-lo transformando-o em brinquedo. Elevando ao grau de brinquedo aquilo que manuseamos.

Amarrando os fios 1

Nosso caminho se inicia tateando como propor uma diferenciação entre jogo e brincadeira, olhando para o que construíram os Brincadores de Bola Inventada, e tentando ver o que estamos desabilitados a enxergar: o movimento de engajamento e comprometimento que se engendra no corpo quando se brinca. Abordamos a relação entre corpos e regras para que pudéssemos compreender que, quando há flexibilidade e ajustamentos nesta relação, há movimento de brincalidade - há uma política a favor da vida sendo feita, com estratégias furtivas, apesar do 'jogo de fora' sempre tentar se impor. A proposta da brincalidade tem a continuidade da vida como princípio, porque acontece quando regras se transformam para se ajustarem aos contextos que estão em constantes transformações.

Atentos ao campo das teorias lúdicas e ao entendimento do senso comum do que são brinquedos e brincadeiras, buscamos circunscrever a proposta da brincalidade, desobedecendo à estabilidade e à limitação que tais palavras impõem a este universo de pesquisa e ao alargamento do nosso pensamento. Entendemos que brinquedos e brincadeiras caminham a favor da vida quando produzem transformações gerativas nos corpos, ativam metamorfoses, em uma relação de fazimento mútuo. E ressaltamos que só é possível construirmos brinquedos e brincadeiras quando engajados em investigar e inventar.

Argumentamos sobre a importância da apreensão evolutivamente e a tratamos como uma dinâmica fundamental nos movimentos de brincalidade, por ser uma maneira especial de nos relacionarmos com o mundo, nos dispondo ao risco. Abordamos a centralidade do corpo em nossa proposta, buscando aproximar leitoras e leitores do entendimento da Teoria Corpomídia (Katz e Greiner) – esta, um pressuposto que sustenta a nossa proposta. Com ela, iluminamos que a transformação é inerente à vida e estamos sempre nos fazendo corpo, em uma relação de dependência e troca com o ambiente.

Na perspectiva da brincalidade, tratamos brinquedo como aquilo com o qual nos relacionamos, seja qual seja sua matéria, e brincadeira como uma experiência, ambos contribuindo com a expansão da vitalidade. Arriscamos que há a possibilidade do trabalho se chamar brincadeira, e a brincadeira se chamar trabalho, quando,

responsáveis por nossas ações, produzimos transformações urgentes e necessárias no mundo, de modo capacitado e engajado – trabalho e brincadeira que se caracterizam por fazeres comprometidos em se aprimorar e potencializar a vida.

Tratamos que movimentos de brincalidade são gestados por uma relação entre o fazer e a forma – esta relação que se impõe como questão. E podemos nos tornar capazes, pelas trocas que fazemos e pelas técnicas que desenvolvemos, de nos mantermos férteis de vida e criar condições que ativam metamorfoses. E, para fazer pensar em habilidades que se aprimoram e ativam movimentos de brincalidade, prestamos atenção na brincadeira e trabalho de Cas Holman e Dim Brinquedim, os quais trouxemos, especialmente, pelo foco na refinada capacidade de criar brinquedos e condições para que a brincadeira aconteça - cada um de uma maneira singular e com suas técnicas específicas.

A parte que se segue agora convida a transformamos o trabalho em brincadeira e o que manuseamos em brinquedo, como condição para garantirmos a continuidade da vida.

INVESTIGANDO O TRAÇO DA BRINCADEIRA

1. Adaptação como invenção

Pesquisas em diversas áreas do conhecimento, desde o início do século XIX, tentam abordar a brincadeira conceitualmente. Mas, a partir da instauração das ideias de Darwin, propondo um deslocamento do olhar para toda a vida e seus processos de diferenciação, surgiram as primeiras tentativas duradouras de construir uma teoria que explicasse a sua função evolutivamente, gerando uma intensa competição entre elas. Teria a brincadeira uma função adaptativa? Problematizações funcionais entram em cena.

Depois de Darwin, a ênfase mudou para o desenvolvimento de uma teoria que explicasse porque a brincadeira ocorreu e como ela evoluiu entre as espécies e se desenvolveu nos indivíduos. Isso era fundamental porque, se não fosse vista como séria ou importante para a sobrevivência ou reprodução, representava um problema para os evolucionistas (ver Rosenberg, 1990, para uma crítica mais recente). Como poderia ser explicado, através da seleção natural, a ocorrência de algo que não parecia importante, apenas divertido? (BURGHARDT, 2005, p. 26).

Discussões sobre a função adaptativa da brincadeira são muito presentes e caras nas pesquisas lúdicas. Mas é importante destacar que o conceito de adaptação, na biologia, que desempenha um grande papel na ciência, vem sendo utilizado de maneira diferente. Diante de tantas más interpretações e simplificações da Teoria da Evolução, de Charles Darwin, Sutton-Smith ilumina que adaptação dentro do processo evolutivo é inventiva, flexível. O autor explica que o próprio Darwin, segundo o biógrafo Gruber³⁰, disse que “a sobrevivência depende de o organismo se refazer” (Sutton-Smith, 2017, p.389 apud Gruber, 1974, p. 54). Ou seja, envolve lidar com fatores contingenciais com uma margem de manobra, por onde a vida possa produzir algo novo a partir do que já foi feito. Portanto, Darwin referia-se a uma visão mais ampla da evolução, que apresenta a seleção natural não como uma versão polarizada de vida ou morte, mas sim explicando

³⁰ Howard Ernest Gruber (1922-2005), além de biógrafo de Darwin, foi um psicólogo pioneiro nos estudos da criatividade.

que a criatividade é propulsora de processos adaptativos, engendrados, necessariamente, a partir da história de vida de cada ser e da situação em que se encontra.

A variação e a novidade não são caóticas ou não relacionadas com o passado do organismo, mas expressam graus de liberdade característica de uma organização particular, como ela se encontra em um momento em sua história (SUTTON-SMITH, 2017, p.389 apud GRUBER, 1974, p.249).

Portanto, adaptação como um processo passivo, sem inventividade, não cabe no que compele à vida – adaptação expressa graus de liberdade e existência. Sutton-Smith, associando variação e brincadeira na evolução, compreende a brincadeira como uma contribuição para o funcionamento da variabilidade no processo da seleção natural, dada a flexibilidade que a constitui. Ou seja, pela natureza da sua flexibilidade, ela tenderia a potencializar a vida e favorecer processos adaptativos. Propõe, portanto, a hipótese da brincadeira como uma *variabilidade adaptativa* ou *potencialização adaptativa*. “A importância da variabilidade, nesse esquema, é que ela fornece alternativas quando essas são necessárias, em virtude das mudanças que ameaçam a vida em todos os níveis” (p.388).

O autor contextualiza que a visão de que ela é capaz de produzir inovações é bem popular entre os estudiosos, como propôs Robert Fagen (*Animal Play Behavior*, 1981)³¹, abordando a flexibilidade que a constitui. Oferecendo uma dimensão mais ampla sobre esta discussão no campo, Sutton-Smith cita um simpósio organizado em 1982, por Peter K. Smith³². Nele, Fagen considerou exagerado, ele e outros, defender que a brincadeira é uma fonte imediata de comportamento inovador. E, como já havia escrito, “talvez a brincadeira mostre ser inexplicável dentro de um arcabouço adaptacionista” (Sutton-Smith, 2017, p.73 apud Fagen, 1981, p.482).

Podemos dizer que a complexidade das discussões sobre a função adaptativa da brincadeira costuma bambear entre os que a defendem como fonte de comportamento

³¹ Robert Fagen (1938-), conhecido como Bob Fagen, é etólogo, com formação também em estatística matemática e biologia. Inaugurou um compilado conhecimento mundial sobre a brincadeira e investigações de como ela evoluiu em *Animal Play Behavior* [Comportamento da brincadeira animal, em tradução livre] (1981), fruto de pesquisas antigas e duradouras nos ambientes próprios de diversas espécies, junto à Johanna Fagen.

³² Peter K. Smith (1943-) é psicólogo do desenvolvimento, com particular interesse na brincadeira infantil.

inovador imediato e os que a tratam como fonte de benefícios futuros. Esta última visão, também bastante difundida, compreende a brincadeira enquanto 'preparação para a vida', embebida de uma ideia dominante de progresso. Para Burghardt, trata-se de uma visão limitante, que pode nos impedir de enxergar outras belezas na brincadeira.

Enquanto eu tento revisar com precisão nossa compreensão da brincadeira, argumento que, apesar do que podemos pensar ou desejar, muito do que ela implica pode não ser o que parece, e que sua importância e/ou origens podem não estar em uma prática orientada para o futuro e em reivindicações de "preparação para a vida", frequentemente feitas para isso. A verdade pode estar em outras direções e ser muito mais interessante e importante (BURGHARDT, 2005, p. XIII).

Sutton-Smith também refuta a visão de 'preparação para a vida', a partir das pesquisas de Marc Bekoff³³. Podemos observar que a argumentação nesta direção busca se sustentar, principalmente, na ideia da brincadeira de luta como um treino para o futuro, com um benefício 'atrasado'.

Bekoff acrescenta o argumento que, até mesmo se a luta de brincadeira for uma forma de ensaio para algumas espécies, para outras ela não o é, porque elas aprendem essas técnicas sem brincar. Até animais criados em isolamento podem mostrar técnicas de luta sem ter brincado de lutar (SUTTON-SMITH, 2017, p.68).

Pelos argumentos de Bekoff, podemos perceber que, buscando sustentação na brincadeira de luta, a brincadeira como fonte de benefícios futuros se fragiliza, pois nem todo ser que luta brincou de lutar em algum momento, ou seja, não precisou, necessariamente, do treino da brincadeira de luta para se preparar para um inesperado combate. E o que se sinaliza é que processos lúdicos que envolvem uma espécie são bem diferentes dos que envolvem uma outra.

Para Burghardt, a partir das suas pesquisas com foco na brincadeira de répteis, a brincadeira está no processo primário, com poucas, se alguma, consequência adaptativa imediata. Suas observações sugerem que os processos primários que moldam a brincadeira "são mais profundos no tempo evolutivo do que tem sido tipicamente

³³ Marc Bekoff (1945-) é biólogo especialista em neuropsicologia cognitiva.

apreciado” (2005, p.307). As pesquisas neurocientíficas de Panksepp e Biven³⁴ (*The archaeology of mind: neuroevolutionary origins of human emotions*, 2010) também demonstram o quanto a brincadeira é antiga evolutivamente, estando presente em animais que não possuem neocórtex, região mais recente de desenvolvimento do cérebro. Tais estudos revelam que brincar não envolve, necessariamente, o neocórtex – este que é moldado pela experiência lúdica, mas a brincadeira independe dele para acontecer. Brincar envolve regiões subcorticais, que são redes funcionais específicas de regiões evolutivamente muito antigas de nossos cérebros. E as experiências primárias envolvidas em tais circuitos subcorticais moldam nossas emoções e motivações profundamente, sugerindo uma variedade de possibilidades de comportamentos lúdicos que desconhecemos, tornando-se mais complexo demonstrar funções adaptativas que sejam vantajosas para as espécies de modo generalista.

Burghardt defende que, “provavelmente, é um erro pensar que a brincadeira, originalmente, evoluiu para fornecer tais vantagens, e esse erro pode ter dificultado uma análise mais precisa e científica da brincadeira” (2005, p.121). Ressalta que é necessário muito rigor, para além de afirmações banais, para saber se algo é adaptativo ou não. Entende que o comportamento lúdico pode ter sido favorecido pela seleção natural e, conseqüentemente, ou eventualmente, ter se tornado adaptativo. Não só adaptativo como essencial, pois que a evolução tratou de incorporá-lo ao repertório comportamental de tantas espécies. E, diante desta questão extremamente debatida, propõe um jeito de nomear: “a frase crítica é ‘não totalmente funcional’, em vez de sem propósito, não adaptável ou com um benefício atrasado” (p.71).

Assim, a função da brincadeira vai se distanciando de generalizações do treino de habilidades necessárias no futuro e de fonte de comportamento inovador imediato - brincar não está ‘para’ a sobrevivência naquele instante e nem é subserviente à ‘preparação para a vida’. Por que perderíamos tempo em processos não produtivos? Talvez a chave de continuidade da vida que a brincadeira engendra possa estar no fato de não estar ‘para’ nada, estar fora da esteira da produtividade. Enquanto tantas coisas que fazemos têm um objetivo determinado, a brincadeira escapa de determinações e

³⁴Jaak Panksepp (1943-2017) foi um neurocientista estoniano-estadunidense que se destacou pelo estudo das emoções em mamíferos. Cunhou o termo neurociência afetiva, em 1990, para designar o campo que estuda os mecanismos neurais da emoção. Lucy Biven (1944-) é psicóloga.

alavanca a vida para frente. Ela se afirma ‘comentando’ que está aí para dizer que existir é bem mais que sobreviver. E é nesta maneira de relacionar brincadeira e adaptação que a proposta da brincalidade se sustenta: compreendendo adaptação como invenção e não se conformando ao que é esperado da brincadeira funcionalmente. A brincadeira, testemunha da liberdade, ao mesmo tempo que abertura feroz para ela, é a manifestação de que os seres não se conformam em si mesmos, mas se metamorfoseiam no encontro alegre e rebelde com outras vidas e com as coisas que encontram.

Em nossa proposta, sugerimos chamar o traço da brincadeira de brincalidade, assim como chamamos o traço da fala de oralidade³⁵, lançando luz a uma característica evolutiva móvel e mobilizadora. A brincalidade é um traço evolutivo que não se mantém conformado ao já estabelecido e não aceita regras fixadas previamente. Está a favor de novos rumos e de uma adaptação aventureira que se apropria do mundo. Com seus desvios sequenciais, fazendo novas manobras, pode tornar-se uma característica que alcança a expressividade gratuita, a potência da criação, o florescimento, a boniteza, a emancipação.

Agora, podemos dizer que a brincalidade, portanto, é tanto o traço evolutivo da brincadeira como uma proposta elaborada a partir da tendência deste traço ao impulsionamento da vida. Proposta esta que também se sustenta por outras hipóteses, que veremos adiante. Com ela, convocamo-nos à existência inventiva e à investigação de possibilidades de viver que criem estratégias furtivas.

2. Condições conjuntamente propícias

Em *The genesis of animal play: testing the limits* (2005), Burghardt rastreia as origens evolutivas da brincadeira, tendo como perguntas centrais o que possibilitou o seu surgimento enquanto traço e quais fatores estão envolvidos em sua continuidade hereditária³⁶. A partir de investigações da brincadeira de inúmeras espécies, o autor vai

³⁵ A oralidade tem sua própria história evolutiva, mas, igualmente, não surgiu repentinamente nos animais humanos, sendo gestada no curso da evolução, manifestando-se como a conhecemos na fala humana, mas também de outras maneiras em animais outros que humanos.

³⁶ Com ideias desenvolvidas, anteriormente, em Burghardt (1984, 1988), bem como “estendidas e elaboradas por Coppinger e Smith (1989) e Nigel Barber (1991)” (Burghardt, 2005, p.165).

tecendo que seu traço deve ser compreendido como um fenômeno diverso e independente, e que “foi, até, posteriormente, reduzido ou perdido em muitos grupos de animais” (p.383). Argumenta, por exemplo, que nem todos os mamíferos brincam, como geralmente imaginamos. E isto revela que houve uma redução ou perda desta característica evolutivamente, por condições de vida desfavoráveis. “Quando a brincadeira é encontrada em nem todas as ordens de mamíferos placentários, é plausível postular que ela surgiu nos primeiros mamíferos e foi perdida em algumas linhagens” (p.213). O autor chega à conclusão que o traço da brincadeira não surgiu e evoluiu apenas uma vez, continuamente, mas é “uma categoria heterogênea que surgiu, repetidamente, na evolução” (p.111). Ou seja, não necessariamente, compartilha mecanismos causais (neurobiológicos) comuns derivados de ancestrais, considerando ser “mais prudente ver a brincadeira em táxons isolados como derivados, independentemente, quando uma série de fatores ecológicos, de história de vida e fisiológicos convergiram” (p.305).

Assim, podemos compreender que, a brincalidade (o traço da brincadeira), mesmo que compartilhada por muitas espécies, tem sua própria história evolutiva na vida de cada uma, pois certas condições estão envolvidas na possibilidade dela se manifestar, sendo necessário levarmos em consideração múltiplos aspectos. Metabolismo, organização neural, como se alimenta, lugar onde vive, dentre tantos outros fatores, participam de uma tendência ou não a expressarem a brincadeira, sempre de modo particular e com especificidades. Porém, mesmo com as singularidades que implicam no modo de brincar de cada uma, tais pesquisas propõem que há características comuns para ela aflorar.

Brincadeiras de vários tipos se originaram em animais com (1) recursos metabólicos suficientes; (2) um sistema aeróbico eficiente; (3) um ambiente juvenil relativamente familiar e, muitas vezes, livre de riscos; (4) a capacidade de acumular mais energia do que pode ser desviada para o crescimento; (5) escapar da necessidade de termorregulação comportamental, levando o corpo ao ponto ideal para um comportamento vigoroso; (6) mecanismos inatos de exploração e excitação precoces; (7) sistemas motivacionais e comportamentais específicos; e (8) taxa de sobrevivência relativamente alta da prole (BURGHARDT, 2005, p.151 apud BURGHARDT, 1984, p.31).

Portanto, o pesquisador enfatiza que, havendo condições conjuntamente propícias e excedentes, a brincadeira pode se manifestar – essa é a ideia central da sua

teoria, chamada de SRT (*Surplus Resources Theory*), o que podemos traduzir por *teoria dos recursos excedentes* ou *teoria dos recursos superavitários*. E é, justamente, o caráter superavitário da brincadeira que faz dela tanto um detrito evolutivo quanto um propulsor evolutivo, operando sempre com condições excedentes – e esta é a hipótese que ele propõe ao campo. A partir dela, compreendemos que a brinicalidade foi uma invenção evolutiva que fez a vida continuar e prosperar. É uma tendência compartilhada por muitos vivos ao impulsionamento vital. É uma tendência à vida abundante.

Cabe ressaltar que condições excedentes, às quais o autor se refere, não se tratam de recursos energéticos que possam ser mensurados por uma contabilidade objetiva. Envolvem alto nível de complexidade, tal qual a vida de cada ser em relação com o ambiente, sempre mutável³⁷. Se tomássemos o excesso de energia como fator superavitário que garantisse a brincadeira, uma vez que a brinicalidade já se faz presente na história evolutiva de uma espécie, a lógica seria determinante que seres mais bem nutridos, de uma mesma espécie, brincariam mais que outros, com dificuldades em encontrar alimento. Vejamos o que populações de filhotes de carneiros-selvagens (*Ovis canadensis*) têm a nos dizer, em um estudo comparativo (Burghardt, 2005, p.211-212 apud Berger, 1979), para pensarmos juntos na perspectiva dos recursos superavitários de Burghardt e na proposta da brinicalidade.

Engajando o olhar, podemos enxergar que cordeiros, logo ao nascer, manifestam comportamentos de brincadeira, como corridas saltitantes para lá e para cá e frequentes pulos em cima uns dos outros, contagiadamente entusiasmados. É perceptível que é um traço presente em suas vidas, surgido ao longo do curso evolutivo. No estudo comparativo em questão, foram observadas três populações, em lugares distintos: uma em montanhas do Canadá, outra em montanhas de Oregon (transferidas há muitas décadas de montanhas do Canadá), e a terceira, em uma região desértica da Califórnia,

³⁷ O filósofo Brian Massumi, leitor de Burghardt, em *O que os animais nos ensinam sobre política* (2017), também enfatiza este entendimento em relação à hipótese proposta, citando os fatores “mentais” e “emocionais” mencionados pelo autor. “A ‘teoria dos recursos superavitários’ de Burghardt é cuidadosa ao estabelecer que os recursos superavitários em questão não são adequadamente entendidos em termos de ‘energia’ superavitária. Em outras palavras, não são quantificáveis (fisiologicamente), mas possuem um componente irredutivelmente qualitativo, atinente a fatores ‘mentais’ e ‘emocionais’” (Massumi, 2017, p.28, em nota de rodapé apud Burghardt, 2005, p.172-179).

*Death Valley*³⁸. Embora os comportamentos de brincadeira fossem semelhantes, foi notado que, na região desértica, mesmo com alimento mais abundante e estando mais bem nutridos, os cordeiros brincavam menos. Eles amadureciam mais rápido e viviam em grupos sociais menores. Berger (1979) sugeriu que, embora a comida fosse mais abundante, ela era mais dispersa, levando-os a se disporem em grupos menores. E, como os grupos no deserto eram menores, haviam menos oportunidades de vínculos sociais. O fato da região desértica ser mais perigosa, além da falta de vínculos sociais, implicou na perda de características juvenis mais cedo nos filhotes que ali viviam. Já nas populações das montanhas, era frequente encontrar grupos de 3 ou mais cordeiros brincando. Assim, neste caso, constatou-se que a maturidade posterior, grupos maiores e ambiente livre de riscos foram fatores conjuntamente facilitadores para o florescimento da brincadeira.

Os filhotes de carneiros-selvagens nos disseram que comida abundante não é suficiente para o comportamento da brincadeira se manifestar de forma igualmente abundante. Outras condições, tão importantes quanto, estão envolvidas nos recursos superavitários que precisam para brincar. Estar em um ambiente relativamente livre de riscos, com os necessários cuidados parentais presentes, permite que possam brincar socialmente, permanecendo filhotes e aproveitando a companhia de outros filhotes por mais tempo. Cabe ressaltar que cuidado parental é todo comportamento de cuidado com filhotes, até que possam alcançar certa independência, o que, conseqüentemente, aumenta a probabilidade de sobrevivência. Assim, podem criar laços com brincadeiras entusiasmadas sem ter que se preocupar, obsessivamente, com a alimentação e os perigos inesperados. Podem relaxar para que uma tendência vital os atravesse - e faça cócegas também em quem se encanta vendo-os brincar.

É fato que o traço da brincadeira em cordeiros surgiu na evolução. Mas, uma vez surgido, sua história depende de seus usos, das oportunidades. Tal traço, como qualquer outro, deve ser compreendido como uma tendência, uma característica que pode se expressar ou não. Quer dizer que fica forte, bem delineado, se caminhamos a favor dela. Ou seja, se condições forem criadas para ela florescer. Uma tendência não praticada é

³⁸ Os lugares específicos, nas montanhas do Canadá e de Oregon, não foram mencionados por Burghardt (2005).

como um traço que está ali, tem seus contornos, mas não tão definidos, meio apagados, por vezes, quase imperceptíveis. E é passível de desaparecimento, ao longo do imensurável tempo evolutivo, como a exemplo da redução ou perda do traço da brincadeira em algumas ordens de mamíferos, descrita por Burghardt. Isto significa que a brincadeira é da natureza de muitas espécies, manifestando-se de diferentes maneiras, mas depende daquilo que se faz, estando diretamente relacionada às condições de vida. Depende das condições que criamos e mantemos para nós, seres implicados na vida uns dos outros. Existe uma mobilidade característica revelando que uma tendência não praticada, por falta de oportunidades em exercitá-la, pode vir a desaparecer, e isto tem profundas consequências em nossas existências. À esta questão nossa pesquisa está atenta - e pede que prestemos atenção. A brincalidade não está dada. Ao contrário, ela não se conforma às condições estabelecidas precariamente e às regras enjauladas. É preciso colocar uma tendência em ação com condições propícias e excedentes - isto que a presente tese deseja sinalizar e convocar.

E seguimos atentos aos limites taxonômicos que o termo espécie e outras categorias podem carregar, pois, independentemente do que há de comum em uma espécie, cada cordeiro é um, e estamos todos mundanamente entrelaçados em relações situadas – não todos envolvidos com todos, em quaisquer lugares e de maneiras indiferenciadas, mas em encontros nos quais alguém é importante para alguém, e vice-versa.

2.1. Devolvendo a poesia aos répteis: os cuidados parentais

Burghardt defende a natureza heterogênea da brincadeira, argumentando que comportamentos lúdicos são muito mais difundidos do que imaginamos. Compartilha que, quando pesquisadores afirmam que certas criaturas não apresentam sinais brincantes, isto “pode significar, apenas, que não fomos capazes de identificá-los” (2005, p.92). Em sua cobertura do campo, e sendo especialista na brincadeira de répteis, Burghardt vai em busca daqueles que parecem não brincar. Conta que pesquisas publicadas no século XIX apontam que os animais não cansam de nos surpreender com suas brincadeiras. Charles Darwin, embora não tenha se debruçado especialmente sobre este comportamento, estava atento a ele: “...até os insetos brincam juntos, como foi descrito

por aquele excelente observador, P. Huber³⁹, que viu formigas perseguindo e fingindo morder umas às outras, como tantos filhotes” (Burghardt, 2005, p. 24 apud Darwin, 1877, p.68). Cabe sinalizar que, para a maioria dos cientistas de hoje, são observações tratadas como ‘anedóticas’ – histórias que devem ser ‘descartadas’, em favor da pesquisa com ‘dados reais’, ‘controlada’ em laboratório, mantendo o máximo de ‘distanciamento’ e ‘imparcialidade’, segundo seus discursos.

Bruno Latour⁴⁰, no prefácio do livro de Vinciane Despret⁴¹, *O que diriam os animais?* (2021), enfatiza esta maneira com a qual a maioria dos cientistas lida com ruídos que estremecem suas pesquisas. E argumenta que, “para entendermos o que os animais têm a dizer, todos os recursos da ciência e das humanidades precisam ser mobilizados” (p.9, grifo do autor). Destaca o ‘e’ entre ciência e humanidades para que uma outra forma de fazer pesquisa seja possível – esta que, com questões astutas, revelam animais astutos.

Não importa o que as pessoas comuns, donas de animais de estimação, pecuaristas, ambientalistas e documentaristas de televisão tenham dito, tudo isso será deixado de lado como um apanhado de meras “anedotas”. E o mesmo será feito com o que cientistas de séculos anteriores – ou colegas de hoje em dia, com formações diferentes – tiverem relatado sobre algumas circunstâncias incomuns, por exemplo, em suas várias observações em trabalhos de campo (p.10).

Em nome da ‘proteção da produção de conhecimento’, e ‘contra as armadilhas antropomórficas’, instaura-se um paradoxo, que Latour aponta como o que Despret nunca parou de investigar: “por que é que o conhecimento científico sobre os animais deve ser criado sob condições tão artificiais para que possa se *livrar* de todas as condições igualmente artificiais em que humanos encontram animais?” (p.11, grifo do autor). Tratando-se de pesquisar a brincadeira, tal paradoxo fica ainda mais tensionado. É esperar que informações sobre ela, de modo espontâneo, sejam obtidas a partir da criação de condições artificiais que, na maioria das vezes, impedem o próprio comportamento lúdico de se manifestar, enquanto diversos relatos de campo de

³⁹ Jean Pierre Huber (1777-1840) foi um entomólogo (especialista em insetos), filho de Francis Huber (1750-1831), um pioneiro naturalista suíço que desenvolveu minuciosos estudos sobre abelhas e germinação de sementes.

⁴⁰ Bruno Latour (1947-2022) foi antropólogo, sociólogo e filósofo da ciência francês.

⁴¹ Vinciane Despret (1959-), belga, é filósofa da ciência e psicóloga. Leciona na Universidade de Liège.

experiências de treinadores, criadores, cuidadores não valem como ‘ciência de verdade’. Eliminamos qualquer possibilidade de nos surpreendermos com os animais quando lidamos com eles como limitados a ‘reagir’ às condições criadas por nós. O que esperamos com isso?

Os animais vão perder uma condição essencial da relação: a possibilidade de surpreender aquele que os investiga. Tudo se torna previsível. As causas substituem as razões para agir, sejam elas lógicas ou fantasiosas, e o termo “iniciativa” desaparece em benefício do termo “reação” (DESPRET, 2021, p. 80).

Burghardt, embora treinado nos moldes convencionais da pesquisa científica - sendo um tanto difícil, por vezes, lê-lo, uma vez que encontramos com outras maneiras de elaborar e abordar nossa condição de entrelaçamento na produção de conhecimento e de vida -, não deixa de dar notoriedade às poucas publicações existentes e às pesquisas chamadas de ‘anedóticas’ sobre animais considerados não brincantes. A partir de seu lugar de pesquisa (seu interesse pelos répteis), elabora uma hipótese sobre a importância dos cuidados parentais para o surgimento da brincadeira nesta espécie - e, conseqüentemente, para o desenvolvimento da brincalidade no *continuum* evolutivo. Esta hipótese, na qual agora nos debruçaremos, vagarosamente, ilumina um acontecimento ímpar na evolução, que deve convocar toda a nossa atenção.

Suas inquietações se iniciam por estas perguntas: sendo os répteis um grupo ancestral, que deu origem tanto às aves quanto aos mamíferos, e sabendo que estes últimos brincam, antigos répteis brincavam? E os representantes vivos brincam? Sabemos que é uma classe composta por animais bem diferentes entre si, como tartarugas, lagartos, cobras e crocodilos, e que muitos já foram extintos. É de se pensar que fatores que envolvem a vida dos répteis parecem incompatíveis com brincadeiras vigorosas. Um destes é a ectotermia – o fato de não possuírem um mecanismo interno que regule a temperatura do seu corpo, sendo necessárias fontes externas para sua manutenção. A ectotermia, em correlação com um característico metabolismo baixo, nos faz sugerir que não devem se dedicar a atividades fortuitas, sendo necessário escolher bem o momento para movimentos intensos. Além disso, “a maioria dos répteis jovens são muito pequenos, e a seleção [natural] terá habilidades moldadas que aumentam a sobrevivência juvenil, como permanecer quieto e imperceptível” (2005, p.169).

Desenvolvem-se na medida em que se alimentam, o que é chamado de crescimento indeterminado. Não há um período definido de juventude, como em aves e mamíferos, sendo a busca por alimento algo com consequências diferenciadas. Além de todos estes fatores, os cuidados parentais são quase inexistentes.

Com exceção de todos os crocodilianos, a maioria dos répteis neonatais não é cuidada por seus pais (Shine, 1988). Consequentemente, imediatamente após o nascimento ou eclosão, devem dedicar suas atividades à obtenção de alimentos, encontrar abrigo, evitar a predação e crescer rapidamente. Isso limita o tempo ou a oportunidade segura para praticar ou aperfeiçoar comportamentos (habilidades motoras, coordenação perceptivo-motora e habilidades sociais) a serem investidos em um futuro incerto (Idem).

Concentrando-nos na exceção dos crocodilianos, o *quase* dos ‘cuidados parentais quase inexistentes’ abre uma possibilidade no que está dado - e sabemos que há mais nos processos da vida do que o esperado. Os répteis da ordem *crocodilia*, chamados de crocodilianos, que envolvem jacarés, crocodilos e gaviais (seus representantes vivos), com o avanço dos cuidados parentais, puderam brincar sem ter que se preocupar e se responsabilizar pelo seu bem-estar logo ao nascer, o que impulsionou o desenvolvimento de comportamentos lúdicos. Ou seja, tais cuidados proporcionaram um campo relaxado, no qual a brincadeira pôde florescer – puderam, enfim, não se preocupar com o futuro e aproveitar a preciosidade de serem filhotes. O autor explica que, com esta manobra, a seleção natural passou a atuar menos intensamente no comportamento neonatal, daí “a brincadeira pôde desenvolver algum papel no refinamento do desempenho e da capacidade comportamental e tornar-se, ela mesma, um traço hereditário” (p.174).

A tese aqui, então, é que, após um período de reorganização evolutiva na ontogenia comportamental, acentuada pelo prolongamento do cuidado parental (Burghardt, 1988b), a brincadeira facilitou o desenvolvimento comportamental e mental rápido, fornecendo fenótipos alterados para a seleção natural podar e dar forma (p.179).

E, uma vez tornado traço hereditário, a consequência foi seu aprimoramento gradual, lembrando que a evolução trabalha aprimorando traços, e não seres, e que evolução é sinônimo de transformação, e não de progresso. Aprimoramento, portanto, faz parte do curso da transformação. A brincalidade (o traço da brincadeira), mantendo

uma coimplicação com as condições da vida, não deixa de insistir no impulsionamento vital, se aprimorando e se manifestando de diferentes maneiras. E ela é capaz de continuar mantendo-se como propulsora evolutiva, se também formos capazes de deixá-la frutificar. Isto, “se houver tempo”, como conclamam as palavras elevadas ao grau de brinquedo da escritora Adriana Lisboa, em *Répteis*. O que Burghardt ilumina é uma manobra evolutiva de uma grandeza imensurável. Então, que a poesia seja devolvida aos répteis – estes que, em um dado momento, passaram a cuidar dos filhotes, e nos mostraram a importância deste feito.

se houver tempo
 devolve a poesia aos répteis
 deixa que ela se estenda ao sol
 e infle os pulmões sob as costelas
 rústica algo quebradiça
 mas a bem da verdade inocentada
 desses e de outros adjetivos
 se houver tempo
 devolve os répteis aos répteis
 as matas à sua filigrana
 o pântano às suas poças
 os mares à sua luz
 devolve o humano ao seu
 um tanto quanto
 ave réptil anfíbio (parentes
 há quatrocentos milhões de anos)
 capaz de se espraiar pelo tempo
 de vida
 que ainda houver
 e saber que ela também se passa
 de graça e à toa
 enquanto estranhos fantasmas
 degolam-se uns aos outros
 no subsolo dos distritos financeiros
 e sempre chegam tarde para o jantar

(O vivo, 2021)⁴².

Da sua maneira, Burghardt se perguntou o que diriam os répteis. E ouviu o que eles tinham a dizer. Também leu e ouviu circunstâncias incomuns observadas por seus colegas, em trabalhos de campo. Um jovem jacaré-mirim (*Paleosuchus palpebrosus*) gosta de ficar em pé em suas patas traseiras, quando no chuveiro - um gosto raro, não revelado por outros (2005, p.283 apud Heinbuch e Weigman, 2000), enquanto certos jacarés jovens⁴³ gostam de deslizar em encostas na água, repetidas vezes (Idem apud Paul Weldon e Harry Greene, comunicação pessoal). Já um jovem jacaré-americano (*Alligator mississippiensis*), na pequena Ilha de Santa Catarina, no País de Gales, em um dia quente e ensolarado, ficou curioso com os pingos d'água que caíam de um cano, no lago onde nadava. Primeiro, achou melhor circular, lentamente, ao redor do gotejamento. Observando a água que pingava, explorava de forma interessada a novidade. Depois, quis ver de mais perto, movendo-se lentamente em direção aos pingos. Antes da água encostá-lo, considerou prudente observar de longe, mais um pouco. Se aproximou e se afastou algumas vezes, com cautela, até sentir o prazer da água batendo em seu focinho, uma região extremamente sensível. Gostando do que havia descoberto, se afastava e se aproximava do gotejamento, sentindo o bem-estar da água que caia sempre que se aproximava. Repetiu diversas vezes esses movimentos, em uma brincadeira prazerosa que durou cerca de 45 minutos. Os demais jacarés presentes naquele lago, que o observavam brincar, também se mantiveram “francamente curiosos” (Idem, p.282 apud Lazell & Spitzer, 1977; Lazell, 1996, comunicação pessoal). Brincar é assim, tem gosto para tudo. Gostos bem particulares que se desenvolvem com recursos excedentes. E é contagiante.

⁴² Ao digitar esta poesia, assim como as demais que se encontram neste trabalho, busquei uma formatação mais próxima à publicação do livro onde ela se encontra. *Répteis* também pode ser apreciado em vídeo-poema, disponível no site: <https://www.adrianalisboa.com/video-poemas>. Acesso em abril de 2020.

⁴³ Os específicos jacarés não foram mencionados pelo autor.

Proposição – *Cultivando o cuidado*

Em uma noite fria e com rajadas de vento, na orla da costa oeste da cidade do Rio de Janeiro, seis pintinhos se revezavam entre ciscar a grama, explorando o ambiente, na beirada da rua, e se aconchegar debaixo do corpo da mãe. A galinha observava de longe, sempre ali, presente. Enquanto me devolia o olhar. Os pintinhos saíam e entravam do abrigo quentinho que ela oferecia – também a me olharem -, se amontoando debaixo dela. Afinal, ainda eram pequenos e bem dependentes.

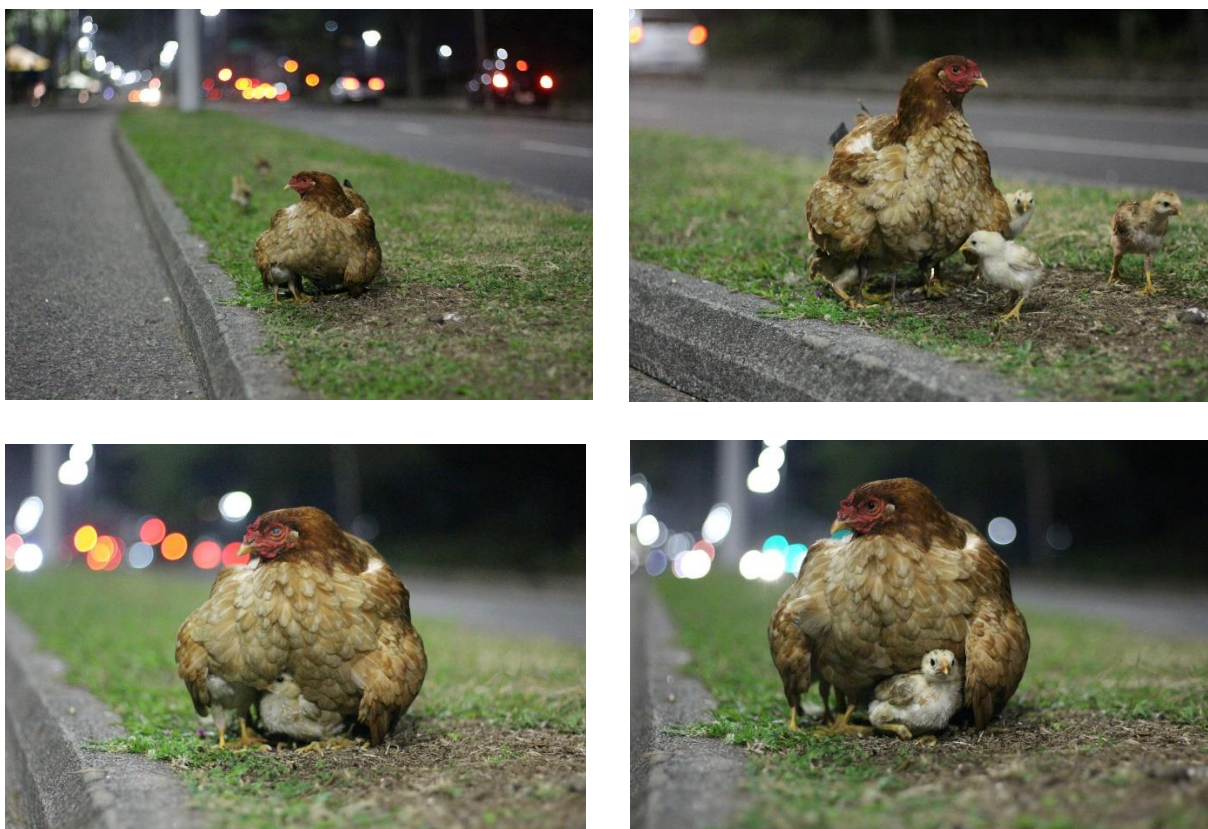


Figura 18. *Galinha cuidando de seus pintinhos* (2023). Fotos minhas.

No início da vida, para muitos vivos, cuidados parentais são necessários e fazem toda a diferença para a possibilidade de expressarem a brincadeira, como vimos. Eles potencializam uma adaptação inventiva e permitem a existência de atividades fortuitas. São necessários para que a liberdade engendrada na evolução lhes ofereça infinitas

possibilidades – para que manifestem relações criadoras. Para se alegrarem com o que encontram no caminho, é preciso dos olhos atentos de quem cuida, é preciso ser levado pela mão, ser aconchegado debaixo da asa. Assim, podem instaurar belos encontros e descobrem gostos particulares.

Em *Ficar com problema: fazer parentes no Chthuluceno* (2023), a pensadora Donna Haraway fabula e especula um tempo de criação de nós gerativos de vida, de mundificação, de reconhecimento mútuo para engendrar conexões corriqueiras e poderosas. É o tempo chamado por ela de *Chthuluceno*.

“*Chthuluceno*” é uma palavra simples. Ela é composta de duas raízes gregas (*khthôn* e *kainos*) que, juntas, nomeiam um tipo de lugar-tempo para aprender a ficar com o problema de viver e morrer com responsabilidade em uma terra degradada. *Kainos* significa “agora”; um tempo de começos, um tempo em prol da continuidade e do frescor. Nada em *kainos* deve remeter a passados, presentes ou futuros convencionais. Não há nada em tempos de começos que insista em eliminar o que veio antes nem o que virá depois. *Kainos* pode ser cheio de heranças, de recordações e também de porvires, do cultivo daquilo que ainda pode vir a ser (p.13-14).

Tempo de começos emaranhados de passado, presente e porvir, em resposta responsiva ao Antropoceno e ao Capitaloceno, tempos escandalosos de degradação, de forças exterminadoras sucumbidas aos ditames do Antropos e do Capital. Ficar com o problema destes tempos de horrores e descontinuidades, pois não são soluções rápidas nem pensamentos apocalípticos que nos farão tomar outros rumos. Haraway nos convoca a uma resposta aguerrida, uma resposta que reconstrua lugares tranquilos, nos quais aprendemos a ficar com o problema para estarmos realmente presentes, fazendo linhas de conexões inventivas.

Nossos tempos confusos transbordam de dor e alegria – com padrões vastamente injustos de dor e alegria, com matanças desnecessárias da continuidade, mas também com o necessário ressurgimento. A missão é formar parentescos em linhas de conexões inventivas como uma prática para aprender a viver e morrer bem uns com os outros em um presente espesso (p.13).

Fazer parentes, para além de delimitações taxonômicas e ligações genealógicas, é o que propõe, abalando fronteiras e classificações em práticas mundanas que se fazem em reconhecimento mútuo. Reatar laços de vida multiespecífico são os parentescos que

precisam ser feitos para ressurgimentos possíveis, nos quais a responsabilidade do cultivo do cuidado mútuo não se restringe ao pensamento convencional de parentesco, mas expande-se, perturbando questões importantes. Fazer parentes, nesta perspectiva, nos obriga a repensar também categorias de raça, de sexo, de classe, de nação. Quem é realmente responsável e por quem, para que todos que compartilham o mundo tenham chance neste jogo no qual somos todos dependentes uns dos outros?

Amarrando os fios 2

Seguindo nosso percurso – e construindo a proposta da brincalidade -, investigamos a brincadeira por perspectivas evolutivas e suas possíveis origens no *continuum* da vida.

Cientes de certas linhas de argumentação acadêmicas, contextualizamos discussões que envolvem brincadeira e adaptação, buscando distanciá-la de explicações funcionalistas e produtivistas que a conformam. Defendemos que sua atuação não se limita ao campo da sobrevivência, mas expande-se ao campo da existência, da expressão, da beleza e da liberdade, o que se fortalece quando passamos a compreender adaptação como invenção, bem como vinculamos adaptação à criação.

Sobre as pesquisas científicas da brincadeira, refletimos que manter campos de investigação em disputa não é o que as fazem. O que importa é a maneira como é feita cada uma delas, cada troca de olhares. Em uma pesquisa interessante, os envolvidos se tornam cada vez mais competentes e responsivos – seres igualmente interessantes e curiosos. E é isto que, de fato, mantém pesquisas acesas, tornando-as encontros reais. Pensamos, criticamente, sobre a instauração de um estranho paradoxo quando grande parte dos cientistas que a investiga acredita que só é possível estudá-la criando condições artificiais que, na maioria das vezes, impedem a brincadeira de florescer. Assim, anulam uma condição essencial da relação: a surpresa.

Ressaltamos a natureza heterogênea da brincadeira, compreendendo que cada espécie, bem como cada ser particular, possui um jeito singular de manifestar este comportamento. E enfatizamos que a brincadeira é muito difundida, além de evolutivamente antiga, estando presente antes do surgimento do neocórtex, região de desenvolvimento mais recente do cérebro.

Abordamos a brincadeira enquanto uma característica, um traço, compartilhado por muitos vivos, que foi engendrado ao longo da evolução, em profunda dependência com as condições da vida. Propomos chamar tal traço de brincalidade. Investigamos que ele se comporta de modo a sempre se transformar, tendo surgido, repetidamente, quando condições propícias o permitiram se manifestar. Vimos que a brincadeira é tanto um detrito quanto um impulsionador evolutivo, florescendo quando há condições excedentes e produzindo excedente de vida. E enfatizamos que é, justamente, este impulsionamento

da vida – promovido pelo traço da brincadeira - que a proposta da brincalidade deseja iluminar. Ressaltamos que a abundância de vida não decorre de fatores isolados ou energia. E, para compreendermos isso, prestamos atenção ao que filhotes de carneiros-selvagens (*Ovis canadensis*) nos disseram, relacionando brincadeira farta à criação de vínculos sociais, presença de cuidados parentais e existência de um ambiente minimamente seguro.

Percebendo o que os répteis são capazes de nos contar, tratamos o surgimento dos cuidados parentais como um acontecimento especial no *continuum* da vida, dando origem ao traço da brincadeira nos crocodilianos - um traço que foi constantemente se aprimorando e produzindo desdobramentos na evolução. Tais cuidados participaram ativamente das circunstâncias excedentes necessárias para que os filhotes pudessem brincar, dando-lhes liberdade para fazer novas manobras evolutivas, com tempo e espaço para a criação. Recursos superavitários não podem ser contabilizados, mas podemos vê-los no entusiasmo do corpo. Fazer desvios para potencializar a vida é uma capacidade de todo vivo. Porém, destacamos que, como todo traço, a brincalidade é móvel, e as condições do contexto interferem diretamente em nossas capacidades. A falta de cuidados parentais, bem como de outros recursos excedentes, mina nossas potencialidades. Mina nossa tendência em ativar transformações vitais e necessárias.

Esta parte da presente tese se finaliza convidando a compreendermos os cuidados parentais para além de limites taxonômicos e parentescos genealógicos. Convida a refletirmos sobre a responsabilidade exigente de existir em codependência. Para que todos tenham chance de viver e morrer bem uns com os outros na Terra, precisamos reconstruir juntos lugares tranquilos, cotidianamente, começando pelas pequenas coisas que fazem vidas.

APRENDENDO A PRESTAR ATENÇÃO

1. O que os animais outros que humanos nos permitem aprender

O nosso interesse não é tratar de quais animais brincam e quais não, ou colocá-los em uma classificação ou hierarquia de quais brincam mais. Nos importa o que acontece quando brincamos juntos – e brincar juntos, aqui, refere-se a uma miríade de possibilidades. Penso eu que, mesmo olhando, estando na copresença, vendo-os brincar, algo floresce também em nós - também degustamos a presença vívida da alegria. Eu, uma novata nesses assuntos, nem bióloga, nem etóloga, nem filósofa, mas uma capoeirista e artista do corpo fortemente interessada, passei a especular sobre brincadeiras de gaivotas riscando o céu. Engajando o olhar, podemos ver que brincadeiras intraespecíficas e interespecíficas estão por toda parte fazendo mundos. As gaivotas parecem que vão se chocar, mas, no instante último, desviam uma da outra. E se revezam em movimentos lúdicos de perseguição. Como se pudéssemos destacar sintonias e procuras singulares acontecendo em meio a tantas aves em voo. Dentre outras especulações, fiquei também com o beija-flor-tesoura, que vejo no cotidiano da janela. De repente, surge um pega-pega, como observo nas gaivotas, mas bem mais fugaz, como um piscar de olhos. Já os pássaros bem-te-vis e cambaxirras que fazem ninhos na árvore bauínia, em frente de casa, e que me despertam curiosidade e amor, envolvem-se em pega-pegas mais duradouros. Às vezes, alguns entram na varanda e chegam mais perto. E nossos olhos criam mundos.... Ah, do que são capazes *Os olhos dos bichos!*

o pássaro e eu
 num jogo do sério
 ele de lado
 eu de frente
 que é como a natureza dispôs
 o nosso jeito de olhar
 ocorre-me então que o nosso
 jogo do sério é um sorriso
 espelho contra espelho

na esfrega dos milênios
 quanto já nos entendemos
 e estranhamos
 não importa

é um sorriso
 o nosso jogo do sério

até que o pássaro se cansa
 e vai cuidar da vida
 sem que importe mais que um apetitoso verme
 o que sinto
 ou os sorrisos
 que fabulo entre ele e mim⁴⁴

(Adriana Lisboa, *O vivo*, 2021).

Os jacarés-de-papo-amarelo também fisgam meus olhos, no que resta dos braços assolados da Lagoa Marapendi, na cidade do Rio de Janeiro. Olhá-los, longamente, me transporta para um outro tempo, bem antigo, para uma outra configuração de mundo. Em tempos perturbadores nos quais vivemos, eles foram tornados seres deslocados na cidade, vagando em busca de refúgio, em busca de bancos de areia quiçá tranquilos. Quando nos olhamos, silenciosamente, o presente se dilata, se expande – talvez seja o que Haraway chama de “presente espesso”. Porque o que eles fazem é nos convocar a aprender a ficar - é preciso prestar atenção de maneira dedicada.

⁴⁴ O ‘jogo do sério’ é uma brincadeira antiga que se faz junto, olhos nos olhos, geralmente em silêncio e com a regra de que não se pode rir - este é o desafio. Não como possuidora de palavras, ou com o objetivo de falar a verdade delas, mas como alguém interessada que se propôs a olhar para jogo e brincadeira dando-lhes novas relações com os significados, pensamos que ‘brincar de sério’ fala mais sobre o que acontece. Novas regras são inventadas e ajustadas na brincadeira do sério... Em algumas delas, pode quase tudo, menos fazer cócegas. Em outras, só uma pessoa precisa ficar séria, enquanto as demais as fazem rir. São regras flexíveis e criativas que fazem a brincadeira do sério se metamorfosear, constantemente. Utilizar jogo e brincadeira de maneira sinônima, em alguns casos, como nesta poesia, não é algo com consequências importantes. Mas, em muitos contextos, as consequências dizem respeito a quem pode viver ou morrer. Por isso, pensar de novo se faz necessário e urgente. Mas a poesia fala mais que nossa intenção de propor novas relações com os significados...

Não se trata de uma observação passiva, alheia. Como perceber é algo que o corpo faz, não o que acontece ao corpo, o que investigo e invento entre eles e mim também é capaz de ativar metamorfoses e engendrar continuidades férteis. Permitir-se ser olhada e saber que nos olham de volta é o que mais importa quando as espécies se encontram. Mas, sempre que possível, praticar o olhar cuidadoso e não mimético por todo lugar, a qualquer hora, com todas as vidas que compartilham o mundo conosco, cientes e prestando contas pelas nossas diferenças irreduzíveis, pode potencializar nossas capacidades de viver juntos.

O cuidado não mimético e a alteridade significativa são minhas iscas para tentar pensar e sentir de modo mais adequado; e o florescimento multiespécies requer uma robusta sensibilidade não antropomórfica, que deve prestar contas pelas diferenças irreduzíveis (HARAWAY, 2022, p. 131).

Prestar atenção, estando verdadeiramente presente, é quando e onde podem ser instaurados tempos de começos. É quando e onde podemos começar a compreender o outro como importante. É quando e onde podemos ser capazes de pensar e sentir de maneira mais adequada, mais ajustada às diferenças. Através de especulações e bibliografias que me fizeram continuar, como as intensas e férteis de compromisso multiespecífico, aprendi que cada gaivota, cada beija-flor, cada pássaro, cada jacaré é uma alteridade significativa – cada um é importante para outro alguém, não em qualquer lugar e nem a qualquer hora. São sempre encontros situados que fazem mundos. E as iscas de Haraway para uma relação cuidadosa não mimética nos lembra que escrever a gaivota, o beija-flor, o pássaro ou o jacaré é um erro tipológico, e erros tipológicos contam histórias.

O campo conhecido como Estudos Animais, uma área recente, com reverberações em saberes como antropologia, filosofia, literatura, etologia, dentre outros, vem se debruçando para os tantos viventes que compartilham a Terra conosco, investigando novas maneira de coabitar. Em *A Cosmopolítica dos Animais* (2020, p.12), Juliana Fausto⁴⁵ busca “traçar linhas e caminhos que devolvam a política ao mundo e seus seres”, interessada em práticas e configurações políticas que sejam coconstituídas

⁴⁵ Juliana Fausto (1979-), brasileira, é filósofa e tradutora. Dedicar-se a estudos animais, estudos feministas e artes.

criativamente com os animais. “Se fosse preciso reduzir essas políticas a seus pontos fundamentais, os dois conceitos capazes de reunir e apontar para todos os outros poderiam ser criação de *oddkin* e a brincadeira” (p.341). Por criação de *oddkin*, a autora refere-se à proposta de Haraway de fazer parentes, com o termo original utilizado por ela, traduzido para o português como a feitura de estranhos parentescos, que nada têm a ver com os biológicos. Fausto compreende que, convidando-nos a brincar multiespecificamente, “talvez sejamos capazes de criar novas histórias e herdar responsabilmente aquelas nas quais florescemos juntos, de modo a que as histórias – não mais uma Histórica única – e suas criaturas tenham chance” (Idem). Entendemos que a melhor maneira de fazer parentes é convidando-nos a brincar, prestando atenção e tateando como fazer convites. São convites para brincadeiras que ainda precisam ser inventadas e investigadas, que ainda precisamos aprender a fazê-las juntos. Mas, sem dúvida, é a forma justa de criar laços, de tecer vínculos, criando e herdando histórias de quando as espécies se encontram e brincam – histórias e estórias que importam.

O que interessa, para Haraway, é quando “os seres que fazem parentes não são todos humanos e pais ou filhos literais não são a questão. As espécies companheiras são a questão” (2022, p.98). Espécie companheira como uma categoria que recusa ao excepcionalismo humano. Uma categoria que inclui “seres orgânicos como arroz, abelhas, tulipas e a flora intestinal, todos essenciais para que a vida humana seja como é – e vice-versa” (2021, p.23). Companheiro como alguém importante para alguém. E espécie tem a ver com definições de diferenças – estas que são especiais. Espécie que ressalta o cuidado não mimético – um tipo de cuidado que se faz com a compreensão de que o outro não é o mesmo que eu ou você. Espécie companheira como uma categoria que já no termo pressupõe relação. “É impossível que haja apenas uma espécie companheira; pelo menos duas são necessárias para que uma exista. Está na sintaxe, na carne” (p.20).

Nos mundos humano-animais, as espécies companheiras são seres-em-encontro comuns na casa, no laboratório, no campo, no zoológico, no parque, no caminhão, no escritório, na prisão, no rancho, na arena, na aldeia, no hospital humano, na floresta, no matadouro, no estuário, na clínica veterinária, no lago, no estádio, no celeiro, na reserva florestal, na fazenda, no cânion submarino, nas ruas da cidade, na fábrica e em muitos outros lugares (2023, p.30).

A partir do *Manifesto das espécies companheiras: cachorros, pessoas e alteridade significativa* (2021), publicado originalmente em 2003, Haraway dá início ao conceito de espécie companheira e se volta para relações interespecíficas em suas pesquisas. Passa a estudar a relação com seus próprios cães, Cayenne Pepper e Roland. “Viver com animais, habitar suas/nossas histórias, tentar contar a verdade sobre relacionamentos, coabitar uma história ativa: esse é o trabalho de espécies companheiras, para quem a ‘relação’ é a menor unidade possível de análise” (p.28). Ressalta que seu trabalho não é apenas pensar com eles, mas viver com eles. Pesquisando e convivendo, termos ‘espécie’ e ‘companheira’ fazem nós fortemente amarrados e gerativos. Em *Quando as espécies se encontram* (2022), publicado originalmente em 2008, questões éticas e ontológicas fazem novas amarrações aos termos. Questões éticas implicam em considerar e respeitar seus próprios modos de existência. Questões ontológicas partem do pressuposto de que não há espécie isolável – somos seres emaranhados, que emergimos de uma teia multiespecífica, nas especificidades de certas coconstituições em lugares-tempos corporalmente enredados. Em *Ficar com o problema: fazer parentes no Chthuluceno* (2023), publicado originalmente em 2016, Haraway nos convida a brincar de figuras de barbante com espécies companheiras – uma brincadeira que se faz recebendo e passando padrões, na qual estamos todos envolvidos, estabelecendo “uma confiança mútua ativa enquanto se brinca e se trabalha por um mundo ressurgente” (p.16).

E a brincadeira é atada por Haraway ao termo espécie companheira com o frescor da continuidade de trabalho e brincadeira capacitada e responsiva - o que aqui chamamos de movimento de brincalidade. É trabalho e brincadeira. É brincadeira e trabalho - se colocar onde se sabe pertencer para a coconstrução de outros mundos, nos quais todos possam florescer. É trabalho com investigação e invenção. É brincadeira geradora de movimento na vida.

As questões convencionais, na pesquisa científica que envolve brincadeira animal, são se brincam, quem brinca e como. O que sabemos sobre a brincadeira - científica, neurocientífica e evolutivamente -, conhecimento que compartilhamos na presente tese, devemos aos seres que foram olhados, pelas suas capacidades responsivas. Em um

contexto de pesquisa, compreendemos que os animais também trabalham, assim como brincam, se as condições permitirem, como também os demais participantes humanos envolvidos podem tornar-se capazes de brincar, além de trabalhar - é trabalho e brincadeira de espécies companheiras. Mas sabemos que há muitos que escrevem sobre os animais e nunca encontram o seu olhar, treinados que estão nas convenções científicas e imbuídos de uma certa ideia de ciência objetiva e neutra. É a compreensão dos seres como objetos de sua visão, e não como aqueles que nos olham de volta. Uma recusa ao risco da interceptação do olhar - um risco ontológico. Mas os que perguntam se outras espécies brincam são capazes de brincar? No laboratório experimental ou na pesquisa de campo, o que importa é o que pode ser ativado na copresença - o olhar recíproco que refaz a nós mesmos e nossas ciências, no qual fronteiras e classificações se estremecem.

Devolver o olhar dessa maneira nos leva a ver de novo, a *respecere*, ao ato do respeito. Ter em alta estima, responder, reciprocitar o olhar, notar, prestar atenção, ter consideração cordial, apreciar: tudo isso está ligado à saudação polida, à constituição da pólis, onde e quando as espécies se encontram (2022, p.31).

Ver de novo e com respeito instaura uma vitalidade expressiva na copresença, afirmando o “não-poder no âmago do poder” (Haraway, 2022, p.35 apud Derrida, 2002, p.55), para além do sofrimento. Segundo Derrida (1930-2004), compartilhamos com os outros animais o “não-poder no âmago do poder” em nosso sofrimento, vulnerabilidade e mortalidade. Haraway defende que não compartilhamos apenas o sofrimento (que diz respeito às incapacidades), mas a brincadeira, a alegria (que dizem respeito às capacidades). E ambos, capacidade (brincadeira) e incapacidade (sofrimento), dizem respeito à mortalidade e à finitude, pois o que está em jogo é aprender a viver e morrer bem, uns com os outros.

Para a autora, relações instrumentais não são, em si, o inimigo. O trabalho, o uso e a instrumentalidade são intrínsecas às nossas relações terrenamente mortais. Pessoas e animais em laboratórios são sujeitos e objetos uns para os outros, há uma copresença nas relações de uso que precisamos assumir - são estranhos que fazem mundos juntos. O que é diferente de objetificação e opressão - o problema das relações unidirecionais

de uso, regidas por certezas hierárquicas e práticas trivializadas e friamente calculadas de sofrimento.

Fausto chama de mecanomorfose o processo que o pensamento e as práticas humanas têm sofrido, dando formas ao mundo a partir de fundamentos mecanicistas. Também aborda que relações instrumentais são intrínsecas às nossas relações, o problema é em que resultam quando tomadas pelo mecanicismo: “uma redução dramática de corpos de fato a práticas biotecnológicas” (Fausto, 2020, p.242 apud Warkentin, 2006, p.86). Fausto também ilumina, a partir de Despret, que tais práticas não devem ser compreendidas como questões morais, mas epistemológicas, pois trata-se do modo como conhecemos e articulamos o conhecimento (e nossa maneira de estar no mundo), tornando-o um conhecimento (e um mundo) desapaixonado e empobrecido.

‘Desapaixonar’ o conhecimento não nos dá um mundo mais objetivo, apenas nos dá um mundo ‘sem nós’; e, conseqüentemente, ‘sem eles’ – os limites são traçados rápidos demais. Enquanto esse mundo aparece como um mundo ‘com o qual não nos importamos’, ele também se torna um mundo empobrecido, um mundo de mentes sem corpos, de corpos sem mentes, corpos sem coração, expectativas, interesses, um mundo de autômatos entusiásticos observando criaturas estranhas e mudas; em outras palavras, um mundo pobremente articulado (e pobremente articulador) (FAUSTO, 2020, p.242-243 apud DESPRET, 2004, p.131).

Isabelle Stengers evidencia o fato de estarmos na linha de frente, com nossos modos de conhecer e nossos equipamentos técnicos. Somos nós – os humanos – que, de fato, deliberamos.

Quando se trata do mundo, das questões, ameaças e problemas cujas repercussões se apresentam como planetárias, são os “nossos” saberes, os fatos produzidos pelos “nossos” equipamentos técnicos, mas igualmente os julgamentos associados a “nossas” práticas que estão na linha de frente (STENGERS, 2018, p.446, grifo da autora).

Os julgamentos associados às nossas práticas também precisam estar na linha de frente, por isso nossa capacidade crítica, sensível, responsiva e criativa demanda ser convocada. E prestando atenção em como convidamo-nos a brincar, Tateando cada passo nosso, podemos criar trabalho e brincadeira ainda não investigados, ainda não inventados. Inspirada no pensamento tentacular de Haraway (2023, p.59-60), que nos lembra que “*tentáculo* vem do latim *tentaculum*, que significa detector, e de *tentare*, que

significa sentir e tentar”, fiquemos com histórias de tentativas humano-animais de sentir e tentar de forma mais adequada – histórias de apreensão multiespécie. Fiquemos com elas, cientes de que as bordas das tentativas de colaboração são “ásperas” e não inocentes (embora nem sempre evidentes), e que os encargos apalpadores “raramente são distribuídos de maneira simétrica” – são diferenciadamente distribuídos “entre bichos e suas gentes” (Haraway, 2023, p.44-45, nota de rodapé).

Somos todos responsáveis por moldar as condições para o florescimento multiespécie diante de histórias terríveis, que às vezes também são cheias de alegria, mas não somos todos responsáveis da mesma maneira. As diferenças importam – para as ecologias, as economias, as espécies e as vidas (idem, p.53).

Cultivando a curiosidade, podemos encontrar histórias fora dos caminhos já trilhados – e a que nomeamos *Estória de barbatanas e mãos* é uma destas, estimulantes. Somos seres emaranhados por histórias, estas que não podem mais ser compreendidas como restritas aos humanos - “importam as histórias que contamos para contar outras histórias” (idem, p.29). Histórias com ‘e’: narrativas fabuladas e situadas, que mesclam fato e ficção. Fatos, por ser impossível negar que são histórias de florescimentos e que criam florescimentos em nós. Ficção, por sabermos que a maneira de ver está sempre em qualquer fato e que escolhemos onde colocamos nossa atenção. Narrativas fabuladas que distendem o pensamento, com o rigor que uma boa história exige.

Cada vez que uma história me ajuda a lembrar aquilo que eu achava que sabia, ou me apresenta a novos conhecimentos, um músculo crítico para importar-se e cuidar do florescimento faz um pouco de exercício aeróbico. Esse tipo de exercício aprimora o pensamento coletivo, e o movimento coletivo também. Cada vez que consigo rastrear um enredo, adicionando alguns fios que inicialmente poderiam parecer caprichosos, mas que depois se revelam essenciais à trama, compreendo um pouco melhor que ficar com o problema da mundificação complexa é a regra do jogo de viver e morrer bem conjuntamente na Terra (HARAWAY, 2023, p. 208).

Tempos de urgências necessitam de histórias. Histórias que mantenham a continuidade para quem vier depois. É por isso que Haraway adiciona fios para contar mais uma história. Também desejo adicionar e puxar alguns humildes fios nas histórias a seguir. A segunda, que nomeamos de *Estória de tentáculos e dedos*, é uma que ficou bem conhecida recentemente no cinema, mas que os fios adicionados ou puxados

podem ser essenciais ao que nos propomos abordar aqui: espécies companheiras que aprendem a prestar atenção para fazer convites brincantes ajustados às diferenças. Com duas pequenas histórias, podemos tentar resintonizar nossos modos de sentir e pensar. Pois nós, os seres humanos, frequentemente nos esquecemos que nos tornamos capazes “com e graças a outras coisas e outros seres vivos” (idem, p.35).

1.1. Estória de barbatanas e mãos

O pesquisador Burghardt, em uma pequena nota, conta brevemente um relato que desconfiemos ser de espécies companheiras que aprenderam a prestar atenção, se nos detivermos nos detalhes. Trata-se de uma relação registrada por Wolfgang Klausewitz⁴⁶, em 1966, mas vivida por peixes ciprinídeos, das espécies *Scardinius erythrophthalmus* e *Leuciscus cephaluse*, e Herrn May, quem os “alimentava” e “treinava” no Lago Maggiore, um lago alpino, entre a Itália e a Suíça (Burghardt, 2005, p.329). Puxando e adicionando os fios de florescimento multiespecíficos necessários à trama – aquilo que não foi escrito nesta história e que precisa da devida atenção – podemos especular e fabular sobre os convites recíprocos feitos entre eles para brincar.

Encontrando-se, frequentemente, na beira do lago, Peixes Ciprinídeos e May⁴⁷ desenvolveram uma escuta mútua, uma amizade. Primeiro, os Peixes aceitaram comer das mãos de May, revelando que ambos tentavam e aprendiam a prestar atenção e a confiar. Depois, com a confiança mais desenvolvida, e aos poucos, os Peixes passaram a repousar nas mãos dele, na superfície da água, sem qualquer promessa de recompensa alimentar. Ao mesmo tempo, May também se dispunha a esperar e dar os sinais certos para os ‘nós’ que se faziam, aprendendo a ficar. Com certeza, May tateou maneiras de fazer isso, com cautela e dedicação, com consideração cordial e reciprocando o olhar. Foi uma conquista de espécies companheiras, por prestarem atenção e terem se tornado uma significativamente importante para a outra. Em movimentos de preensão, com barbatanas e mãos, buscavam-se mutuamente. Mas a relação não parou por aí, alcançando capacidades extraordinárias de vitalidade, de

⁴⁶ Wolfgang Klausewitz (1921-2018) foi um zoólogo, ictiólogo, biólogo marinho e biohistoriador alemão.

⁴⁷ Em letras maiúsculas, para destacar esta relação situada - a menor unidade possível de análise da história.

alegria, de confiança. Foi quando May experimentou levantar a mão e lançar um deles ao alto, a uma distância de 2 metros até atingir a água... E aquilo causou um alvoroço coletivo vigoroso! Os Peixes que presenciaram o acontecimento, com curiosidade, viram que tinha algo interessante e prazeroso ali, e logo também se candidataram. Faziam fila para experimentar o movimento de êxtase proporcionado por aquele encontro – destes de quando as espécies se encontram e brincam! E voltavam de novo, e novamente, pela experiência de serem “o próximo da fila a voar! ” (Idem).

O relato sugere ser uma brincadeira, já que nadavam de volta, querendo mais pelo puro prazer de continuarem sendo lançados, embora a importância do caminho até isto acontecer tenha sido relegada – o necessário processo, o justo convite. Quanto ao May, também não foi especulado se brincava. Como ele ficava quando brincava com os Peixes? Duvido que alguém que dedique um tempo lançando Peixes que gostavam de ser lançados não estivesse gostando de fazer isso, lembrando que exigiu empenho de todos. E os que os olhavam de volta, na beira do Lago? Também duvido que alguém que estivesse vendo aquela cena de circo não se sentisse plenamente contagiado por ela. Não há como não criar laços vitais depois de uma experiência extática compartilhada. É bonito ser procurado para brincar - convidado para dividir um momento potencialmente intenso, de modo tão surpreendente. E os que viam isto acontecer provavelmente não escaparam deste fluxo de vitalidade, pleno de beleza. May buscou a surpresa, não reduziu os Peixes a seres que simplesmente reagem em um possível ‘treinamento’. E também não negou esta boa brincadeira – teve estima pelo que emergia, sendo um participante ativo no que Haraway chama de seres-em-encontro. E não só os lançados nesta brincadeira interespecífica se saíam recompensados. A brincadeira lança todos que a envolvem para o alto e avante.

Aos Peixes foram devolvidos os rostos, deixando de serem ‘peixes genéricos’, para serem vistos em suas alteridades significativas. Somos interdependentes e esta é a regra do jogo da mundificação na Terra. Ambos se tornaram capazes mutuamente, porque se encontraram e brincaram. May e os Peixes fizeram de suas relações humano-animais trabalho e brincadeira. May cultivou os Peixes, e os Peixes cultivaram May. De uma interação cotidiana de trabalho e brincadeira é feita a estória que não foi contada. “Abrir a possibilidade de propor outras versões para que as estórias possam ser

contínuas é algo tão mundano, tão terrestre... este é justamente o ponto” (Haraway, 2023, p.235).

1.2. Estória de tentáculos e dedos

Quem não se encantou com o documentário de longa-metragem *Professor polvo* (2020)?⁴⁸ A relação desenvolvida entre o mergulhador e cineasta Craig Foster e um polvo fêmea, da espécie *Octopus vulgaris*, conta sobre quando as espécies aprendem a prestar atenção, com curiosidade, uma pela outra. No oceano do Cabo das Tormentas, na África do Sul, foi onde e quando as espécies companheiras Polva e Craig⁴⁹ se encontraram e brincaram.



Figura 19. Quando os olhos de Polva e Craig se encontraram. Frame do documentário *Professor Polvo* (2020). Acesso em setembro de 2020.

Como se começa uma amizade entre estranhos? Depois da primeira troca de olhares – cada qual com seu jeito de olhar -, Craig se perguntou o que aconteceria se ele não deixasse de ir ao encontro dela. O que seria possível se fosse todo os dias tentar vê-la? Primeiramente, sabia que, para chegar mais perto e criar laços de confiança, precisaria conhecer seu ambiente. As visitas, então, passaram a ser constantes. Mergulhando todos os dias na Floresta Marinha Africana, sem cilindro e com câmera na mão, começou a conhecer o mundo em que ela vivia. Tudo parecia a mesma coisa no início, mas, aos poucos, foi aprendendo a ler sutilezas. Seu olhar curioso foi se refinando,

⁴⁸ *My Octopus teacher* [Professor polvo]. Direção de James Reed e Pippa Ehrlich. Califórnia (EUA): Netflix, 2020. 1h30min.

⁴⁹ Mais uma vez, em letras maiúsculas, para destacar uma relação situada e a menor unidade possível de análise. Não se trata de fazer uma crítica ao filme em questão, mas dar foco aos convites ajustados às diferenças que se fizeram entre eles. ‘Polva’, por tratar-se de um polvo fêmea e não qualquer polvo, mas esta que compartilhou grande parte da sua vida com Craig.

e a repetição foi se tornando algo prazeroso e inventivo. Cada dia com novos olhos, encontrava um lugar sempre diferente. E uma Polva sempre diferente também.

Ela também passou a cultivar um interesse por ele. Em determinado momento, quando ele chegava, ela mostrava com seus sinais de confiança que encontrava alguém que já conhecia. Através de pesquisas biológicas recentes, sabe-se que os polvos são capazes de reconhecer humanos de modo específico, lembrando-nos que uma relação de reconhecimento “pode se formar entre seres tão afastados filogeneticamente quanto os humanos e os polvos” (Despret, 2022, p.95, apud Anderson et al, 2010, p.270)⁵⁰. Além disso, os polvos sabem muito bem quando estão sendo observados. Ao ser olhada, Polva devolvia o olhar ainda saindo do esconderijo com os tentáculos traseiros presos às rochas, como garantia. Mas, certo dia, Craig estendeu a mão na direção dela e algo valioso foi instaurado.



Figura 20. Quando tentáculos e dedos se buscaram. Frame do documentário *Professor Polvo* (2020). Acesso em setembro de 2020.

Tentáculos e dedos, em movimentos de preensão, buscaram-se. Os tentáculos de Polva também quiseram sentir e tentar com os dedos de Craig. Quiseram detectar, conjuntamente, o que poderia ser. Tentáculos e dedos detectaram cordialidade e saudação polida mútua. Craig mergulhava sem cilindro e foi obrigado a interromper o encontro que se fazia. Pois, infalivelmente, a condição humana animal é que, em algum momento, é preciso respirar. E, gentilmente, o contato precisava ser interrompido. É

⁵⁰ Em *Autobiografia de um polvo: e outras narrativas de antecipação* (2022), Vinciane Despret mistura filosofia da ciência e etologia com fabulações. Dissolvendo fronteiras entre fato e ficção, propõe uma experiência de pensamento e sensibilidade para pensar-com e criar-com aranhas, vombates e polvos, companheiros de jornada. A ciência disfarça-se de ficção, mas as notas de rodapé nos dão acesso às mais recentes pesquisas científicas. Neste livro, ela inventa uma forma singular de fazer ciência e poesia ao mesmo tempo, e é contagiante.

perceptível a atenção de Craig aos sinais que queria dar. Sabia que eles eram importantes e que sua responsabilidade em moldar as condições de florescimento daquele encontro era diferente da dela. Era necessário retirar as ventosas grudadas sem que emitisse um sinal indesejado, brusco. Estava atento a evitar sinais que compromettesse a relação, pois zonas de contato estavam sendo construídas, elas não estavam feitas. Um convite mútuo estava sendo tateado. E, lentamente, separaram-se fisicamente – Craig com movimentos cuidadosos e não miméticos -, sabendo que, em breve, se encontrariam.

E encontraram-se muitas outras vezes, construindo mundos juntos, aprendendo a fazer zonas de contato, treinando e retreinando um ao outro, em reciprocidade. Não dá para separar o que se faz do que se constrói. E, em qualquer relação interespecífica humana-animal, é preciso esquecermos o que achamos que sabemos sobre aquele que nos devolve o olhar, para ficarmos com o problema da mundificação complexa. E, por mais que possamos aprender bastante coisa sobre outros modos de existência, precisamos nos manter cientes de que o que Polva fabulava em relação ao Craig sempre nos escapará. E essa é a riqueza da existência diversa dos vivos em codependência – a surpresa continuamente mantida em cada encontro, a abertura ao que pode surgir quando convidamo-nos a brincar.

Há cerca de 600 milhões de anos, uma bifurcação evolutiva separou os polvos do caminho que deu origem aos pássaros e aos mamíferos. Eles se desenvolveram, portanto, por uma trilha bem diferente da nossa. Abandonando a concha que os protegiam, os cefalópodes ganharam extraordinariamente em mobilidade. Mas, ao mesmo tempo, ficaram mais vulneráveis em relação aos predadores. E, ao longo de milhões de anos, precisaram inventar os métodos mais surpreendentes para enganá-los, o que fez com que desenvolvessem órgãos capazes de modificar seu esquema corporal de modo incomparável, como alterando a cor, a forma e a textura de seus corpos. A partir da leitura de biólogos especialistas em polvos, Despret ilumina que eles são os grandes inventores da “furtividade”. “As alterações de formas são espetaculares: um polvo é capaz de se enfiar numa fenda apenas levemente maior que o tamanho do seu olho, ou de se transformar num míssil aerodinâmico (2022, p.87, nota de rodapé). Além de metamorfosearem seus corpos, transformam também suas regras de viver, sempre

rompendo com hábitos. “ Não usam a mesma toca por mais de alguns dias e, durante suas excursões fora do abrigo, cuidam zelosamente de nunca retornarem pelo mesmo trajeto feito na ida” (p.82). Seus hábitos são feitos da mania de rompê-los. A capacidade de se refazerem após lesões corporais, consequentes dos ataques de predadores, também é incrível.

A camuflagem característica dos polvos – sua capacidade de se confundirem com o meio –, por muito tempo, representou um enigma para os estudiosos. Como era possível que modificassem sua coloração se seus olhos não são capazes de discernir cores? Despret compartilha que, no início do século XXI, biólogos propuseram uma hipótese “apaixonante”. Através de células fotossensíveis presentes na pele, os polvos capturam ondas luminosas. Estas informações são transmitidas para diferentes células, chamadas de cromatóforas, as quais são dotadas de sacos de pigmentos, que se contraem ou se dilatam de acordo com a luz. Assim, eles detectam pela própria pele as qualidades cromáticas do ambiente, sentindo na pele as variações das ondas luminosas que os cercam.

Em suma, os polvos “enxergam pela sua aparência”. O sentir traduzido por essa aparência que captura o ambiente dá a eles informações sobre as variações do aspecto do ambiente. Numa organização dessas *aparências sensacionais*, os polvos “carregam o mundo na própria pele” (DESPRET, 2022, p.88-89, grifo da autora).

A camuflagem, portanto, segundo Despret, revela uma capacidade expressiva de fazer mundo com a luz das coisas e de outros vivos, não apenas para enxergarem o ambiente, mas para confundirem-se com o ambiente – “ser visto como *um outro* para não ser visto como *si mesmo*” (p.89, grifo da autora). Trata-se de uma captura do mundo, movimento criativo e expressivo, e não um acomodamento imitativo para se tornarem apropriados ao meio. E assim, a camuflagem, enquanto captura recoloca a questão da adaptação associando-a à criação – ao camuflarem-se, os polvos manifestam potência plena de vida, existência furtiva. Estabelecem uma conversa rica com o ambiente, um “tagarelar cromático contínuo” com “excentricidade expressiva”, revelando “uma *linguagem visual*”, como expressa Peter Godfrey-Smith (Despret, 2022, p.90-91, grifo da autora apud Godfrey-Smith, 2018, s/p).

Godfrey-Smith⁵¹ (*Outras mentes: o polvo e a origem da consciência*, 2019) ressalta que a brincadeira de polvos se tornou alvo de investigação na pesquisa científica, principalmente quando os interessados passaram a compreender que eles interagem com objetos e pessoas por mera interação, sem objetivos ou propósitos funcionais. Aponta que “o interesse inicial de um polvo por qualquer objeto novo é gustatório – será que posso comê-lo? Mas quando um objeto se revela não comestível, isso nem sempre significa que seja desinteressante” (p.69). E completa que, em descobertas recentes, feitas por Michael Kuba, zoólogo especialista em *Octopus vulgaris*, eles discernem rapidamente o que não são alimentos, mantendo a continuidade na exploração e o interesse mesmo cientes disso.

Os polvos são alvos de inúmeros predadores e vivem em média 2 anos, logo após reproduzirem. Com um sistema de autodestruição bem peculiar, tanto fêmeas quanto machos têm o mesmo destino curto.

As mães cuidam dos ovos até estes eclodirem, às vezes durante muitos meses, e morrem de esgotamento e de desnutrição logo após a eclosão – os polvos já nascem órfãos e terão de aprender tudo sozinhos. Os machos apresentam uma senescência muito rápida, e tampouco viverão mais tempo – no momento da maturidade sexual, ocorre uma paralisação dos processos de crescimento em prol dos tecidos reprodutivos, as glândulas digestivas param de funcionar a contento e os tecidos cerebrais degeneram, bem como os tecidos cutâneos. Enfraquecidos, mais lentos, tornam-se uma presa fácil para seus predadores (DESPRET, 2022, p.87, nota de rodapé apud MATHER, 2006, p.98-115).

Certo dia, Craig foi em busca de Polva, e ela se encontrava assim... cuidando dos ovos até eles eclodirem. Ficando esgotada e desnutrida. Ele passou cerca de 80% da vida dela por perto. Se apaixonou por ela, pela selvageria que ela representava e pelas transformações que aquele encontro lhe causou. Apreciando atentamente as coisas que ela fazia, Craig transformou seu modo de compreender o mundo. No convívio, transformações vitais foram ativadas pelo olhar recíproco. Sentiu na pele a vulnerabilidade da vida. Passou a perceber que era parte daquele lugar, aquele que antes era um ambiente apenas dela. Como continuar coabitando aquele mundo que já não era mais só dela, mas de seres-em-encontro? Foram instaurados tempos de começos.

⁵¹ Peter Godfrey-Smith (1965-) é filósofo da ciência, mergulhador e escritor australiano. Em suas pesquisas, tem como foco, principalmente, filosofia da biologia e filosofia da mente.

Haraway, em uma mensagem política-científica-filosófica, escreve sobre a tamanha grandeza de quando já não é mais possível não saber, a partir do momento que passamos a conhecer.

Uma vez que “nós” nos encontramos, nunca mais poderemos ser “os mesmos”. Impelidos pela obrigação saborosa, mas arriscada, da curiosidade entre as espécies companheiras, uma vez que sabemos, não podemos não saber. Se soubermos bem, procurando com dedolhos, nos importamos. É assim que a responsabilidade cresce (2022, p.376, grifo da autora).

Polva e Craig compartilharam, para além do sofrimento, capacidades (brincadeira e alegria). De trabalho e brincadeira foram seus encontros diários. Acompanhando cada passo desta vida furtiva, com a permissão dela, um conhecimento apaixonado se fez. Articulado e articulador. Um conhecimento que se fez não apenas pensando com ela, mas vivendo, sentindo, experimentando com ela. Capturando cores, texturas e formas, Polva tagarelava com ele. Contou-lhe seus movimentos de brincalidade, suas histórias criativas de existência: a regeneração de um tentáculo, após acidentes de percurso; o modo como gostava de caminhar, tipo bipedalmente, ou deslizando, lentamente, como uma pedra; as formas lisas ou espinhosas que assumia, às vezes com chifres; sua brincadeira de pega-pega com cardume de peixes *Sarpa salpa*, em águas rasas distantes de predadores; e tantas outras histórias.

Nestas águas rasas, um lugar de refúgio onde a brincadeira pôde florescer também bailou com Craig, buscando-o, agarrando-o com seus tentáculos. “A brincadeira constrói potentes vínculos afetivos e cognitivos entre parceiros, e a permissão para brincar é uma recompensa extremamente valiosa quando se responde corretamente aos sinais” (Haraway, 2022, p.306). Craig aprendeu a prestar atenção e a se comunicar de forma significativa, caso contrário seria excluído “dos novos mundos que a brincadeira propõe” (Idem). Sem as habilidades da brincadeira, animais humanos e não humanos “tornam-se muito ruins na indução recíproca. Suas zonas de contato se degeneram em guerras de fronteiras empobrecedoras” (Idem). Ambos se empenharam para criar zonas de contato que enriqueceram a vida. Criaram vínculos afetivos-cognitivos pela pura insistência em prestarem atenção um ao outro. “Como a copresença, a alegria é algo que provamos, não algo que conhecemos denotativamente ou usamos instrumentalmente. A

brincadeira cria uma abertura. A brincadeira propõe” (p.319-320). E os que são capazes de fazer justos convites são recompensados de maneira valiosa.

Proposição – *Fazendo estórias*

A apreensão multiespécie tateia construir estórias que não estavam feitas antes. São tentativas de parentesco, ficando com o problema das regras de existência que precisam se ajustar, umas às outras, para que colaborações possam acontecer. Para que acordos de confiança possam ser feitos - eles não estão prontos e são cada vez mais raros. Para que combinações inesperadas criem beleza e vitalidade. Pois sozinhos não há como ficar com o problema da descontinuidade que enfrentamos, do colapso sistêmico que coabitamos, da insensibilidade comum a que nos habituamos.

Sozinhos, com nossos diferentes tipos de especialidade e experiência, sabemos ao mesmo tempo muito e muito pouco, e então sucumbimos ao desespero ou à esperança – e nenhum dos dois é uma atitude sensível (ou sensata) (HARAWAY, 2023, p.17).

Por isso, precisamos de estórias. Estórias que operem continuidades. Em boas estórias, seres-em-encontro buscam criar fluxos de vitalidade que mantenham a continuidade para os que vierem depois. Em todas as estórias, os detalhes importam. Prestando atenção aos detalhes, a brincadeira propõe. Talvez seja o primeiro passo a ser feito: atentarmo-nos aos detalhes. É a atenção neles que constrói o que ainda não está feito. São os detalhes que enlaçam seres e responsabilidades. Prestar atenção talvez seja o primeiro passo para aprender a viver e morrer bem, uns com outros.

Precisamos de estórias. Feitas de barbatanas e mãos, tentáculos e dedos, e quaisquer outras extremidades. Estórias para que possamos “aprender de novo – ou pela primeira vez – a tornarmo-nos seres menos mortíferos” (idem, p.176). Estórias sem expectativas de harmonia, mais repleta de tentativas honestas, inventivas, sensíveis e investigativas. Estórias que fiquem com o problema, trabalhando e brincando com a habilidade de sermos melhores naquilo que fazemos, na copresença daqueles que também arcarão com as consequências da História. Precisamos fazer estórias. Estórias com quaisquer extremidades e em todos os lugares, em encontros comuns.

Amarrando os fios 3

Amarrando outros fios à proposta da brincalidade, argumentamos sobre a vitalidade contagiante que caracteriza a brincadeira, lançando a vida de todos os envolvidos em copresença para frente. Portanto, perceber, especular e fabular com movimentos de brincalidade que acontecem a todo instante à nossa volta também impulsionam a nossa e outras existências, pois nos faz pensar e sentir de outras maneiras, ativando metamorfoses e engendrando continuidades. O que importa é que nosso olhar seja cuidadoso e respeitoso, bem como reconheçamos as diferenças especiais entre todos os vivos, submetendo-nos a um julgamento crítico constante por estarmos na linha de frente.

Destacamos que engajando o olhar reciprocamente tornamo-nos capazes de criar mundos em florescimento. Apendendo a ficar e a prestar atenção, podemos construir presentes espessos e tempos de começos. Lembramos que cada encontro é onde e quando, de alguém importante para outro alguém – encontros situados que fazem mundos. São relações que fazem estórias, e não uma Histórica única, na qual já sabemos quem vive e quem morre. Estórias de práticas e políticas humana-animais coconstituídas, com as quais apendemos a viver e morrer bem, uns com os outros. Estórias de finitude nas quais compartilhamos sofrimentos e alegrias. Fazendo parentes não biológicos e convidando-nos a brincar, impulsionamos a vida e promovemos conjuntamente continuidades. Apontamos que tatear como fazer convites é o cerne da questão. Tanto as maneiras de fazer convites quanto as formas de brincar e trabalhar juntos por um mundo de ressurgimentos possíveis precisam ser investigadas e inventadas, com energia vigorosa e responsabilidade pelas estórias que criamos e herdamos.

Salientamos que as convenções científicas, com as quais nos habituamos e que passamos a compreender como uma prática da ciência ‘verdadeira’, pauperizam o conhecimento e nossos modos de viver – deixamos de compartilhar a brincadeira e a alegria que nos tornam mutuamente capazes, animais humanos e não humanos. Construímos, assim, mundos e modos de conhecer empobrecidos e desapaixonados.

Com *Estória de barbatanas e mãos* e *Estória de tentáculos e dedos* pudemos refletir sobre a necessidade de treinarmos uns aos outros, para construirmos os laços de

confiança e responsabilidade que ainda não estão feitos. São histórias de apreensão multiespécie - uma dinâmica fundamental para a proposta da brincadeira –, nas quais convites ajustados às diferenças são feitos entre espécies companheiras, em busca mútua. Histórias nas quais o que importa é a atenção aos detalhes e ao cultivo do cuidado.

Esta parte da presente tese convida a fazermos histórias. Histórias que se iniciem prestando atenção, tendo os detalhes de cada passo nosso como guias, como farol. Histórias nem sempre harmoniosas, mas feitas de tentativas honestas de responsabilidade pelas histórias que traçamos. Histórias ainda a serem investigadas e inventadas.

FAZENDO A VIDA CONTINUAR E PROSPERAR

1. Movimentos de brincalidade que impulsionam a vida

António Damásio⁵² propõe, especialmente no livro *A estranha ordem das coisas* (2018), que a vida vem equipada com uma determinação precisa de projetar a si mesma no futuro, em uma tendência à prosperidade. Em seu cerne, um conjunto fundamental de operações, que visa alcançar estados da vida viáveis, não cessa de se articular. Refere-se à homeostase, uma coleção de processos de regulação dinâmica - um imperativo atuante, em qualquer organismo ou espécie, que não o permite se contentar em apenas resistir, mas perdurar e prevalecer.

É o imperativo poderoso, impensado, tácito, cujo cumprimento permite, a cada organismo vivo, pequeno ou grande, nada menos do que perdurar e prevalecer. A parte do imperativo homeostático que diz respeito a “perdurar” é clara: ele permite a sobrevivência e é considerado indiscutível, sem nenhuma referência ou reverência específica quando se fala em evolução de qualquer organismo ou espécie. A parte da homeostase que diz respeito a “prevalecer” já é mais sutil e raramente reconhecida. Ela assegura que *a vida é regulada não apenas em uma faixa compatível com a sobrevivência, mas também conducente à prosperidade, a uma projeção da vida no futuro de um organismo ou espécie* (DAMASIO, 2018, p.35, grifo do autor).

O que ele destaca é que não se trata de uma regulação neutra e equilibrada. No que diz respeito à vida, e termodinamicamente falando (através da ciência do calor e da energia), equilíbrio significa morte. As operações da vida não se limitam a um estado estacionário, são dinâmicas. Há décadas, e anteriormente, em outras das suas publicações, Damásio define homeostase assim: distanciando-a de um estado neutro, tentando fazê-la ser compreendida como um conjunto de processos que caminham para o bem-estar. Comumente, o conceito tradicional de homeostase a trata como sinônimo de regulação da vida, referindo-se à capacidade de todos os organismos de manter, continuamente e automaticamente, suas operações funcionais, químicas e fisiológicas em uma faixa compatível com a sobrevivência. Mas, para ele, esse entendimento é

⁵² António Damásio (1944-), português, é médico neurologista e neurocientista. Trabalha no estudo do cérebro e das emoções. É professor de neurociência na Universidade do Sul da Califórnia.

restrito, e não trata da complexidade e alcance dos fenômenos aos quais o termo se refere⁵³.

O conceito de homeostase sustentado por Damásio liga as primeiras formas de vida, há cerca de 3,8 bilhões de anos, à todas as outras formas de vida no *continuum* evolutivo, definindo o princípio da vida e seu avanço. É a maneira da vida se projetar, desde as bactérias mais antigas (seres unicelulares sem núcleo). Tais organismos, através de moléculas químicas, detectavam as condições do ambiente em que se encontravam e a presença de outras bactérias para guiar suas ações. Sentiam e respondiam a determinadas situações para organizar o que era necessário fazer para prosperar. E “não há nada de simples em suas propriedades químicas flexíveis, que lhes permitem respirar o irrespirável e comer o incomedível” (idem, p.29). Assim, desde as primeiras células, e em cada uma delas, Damásio compreende que há uma intenção poderosa de continuar vivendo, e não apenas sobrevivendo.

Como no livro *Em busca de Espinosa: prazer e dor na ciência dos sentimentos* (2004), o pesquisador mostra, nesta mais recente publicação, seu entusiasmo e contágio pela filosofia de Espinosa (1632-1677).

Essa intenção inexorável corresponde à “força” que o filósofo Espinosa intuiu e chamou de “*conatus*”. Hoje, compreendemos que ela está presente na escala microscópica de cada célula viva e podemos visualizá-la projetada, na escala macroscópica, por toda parte na natureza (DAMÁSIO, 2018, p.48, grifo do autor).

Explica que essa tentativa contínua de regular a vida positivamente é um aspecto que define a nossa existência, o que Espinosa chamou de “primeira realidade da nossa existência” – o comportamento de cada ser para preservar a si mesmo. “Uma combinação

⁵³ Damásio (2018, p.63-66) conta ter encontrado, recentemente, uma visão semelhante à sua, desenvolvida pelo cientista John Torday, em *A central theory of biology* [Uma teoria central da biologia, em tradução livre] (2015), na qual também é rejeitada a maneira usual de compreender homeostase como estabilidade. Porém, a história do conceito se inicia no século XIX, com observações seminais do fisiologista francês Claude Bernard (1813-1878), que, em *Leçons sur les phénomènes de la vie communs aux animaux et aux végétaux* [Lições sobre os fenômenos da vida comuns a animais e plantas, em tradução livre] (1878), inaugurou o que viria a ser chamado de homeostase, meio século depois, pelo fisiologista americano Walter Cannon, em *Organization for physiological homeostasis* [Organização para homeostase fisiológica, em tradução livre] (1929). Damásio destaca que Bernard estava à frente do seu tempo, abordando os primórdios do conceito, referindo-se tanto aos animais como às plantas, com a compreensão da presença de requisitos básicos semelhantes em ambos.

de esforço, afinco e tendência reflete, aproximadamente, o significado do termo latino *conatus* como ele foi usado pelo filósofo” (Idem). E, lançando luz a estas ideias, com a vantagem do conhecimento atual, entende que Espinosa quer dizer que o organismo vivo deseja manter a coerência de suas estruturas e funções de todas as maneiras, e pelo máximo tempo que puder.

Damásio é um pesquisador que se dedica aos estudos dos processos neurais envolvidos nas emoções e sentimentos, especialmente o papel fundamental que eles desempenham na cognição e na tomada de decisão⁵⁴. Segundo ele, os sentimentos dizem o que precisamos saber - se a direção do processo da vida está caminhando bem ou não, qualificando o que está acontecendo conosco, de instante em instante, de modo continuamente atualizado.

Sentimentos são experiências de certos aspectos do estado da vida dentro de um organismo. Essas experiências não são meramente decorativas. Elas fazem algo extraordinário: um relato, momento a momento, do estado da vida no interior do organismo (DAMASIO, 2018, p.123-124).

Ou seja, percebemos o que acontece conosco porque, em circunstâncias comuns, os sentimentos avisam a mente do estado do corpo. Eles nos falam das experiências subjetivas do estado da vida. Isso, para que possam haver ajustes necessários para a vida seguir uma trilha em direção ao bem-estar. Portanto, os organismos puderam manter a vida e prosperar graças aos sentimentos e seu profundo relacionamento com a homeostase no impulsionamento vital.

⁵⁴ Cabe destacar que o autor trata emoção e sentimento como processos distinguíveis, embora implicados, fazendo parte de um mesmo ciclo profundamente coeso. As emoções se relacionam com transformações rápidas no estado do organismo - mudanças em expressões faciais e alterações em nosso meio interno (em vísceras, hormônios, músculos e etc) -, como, por exemplo, quando ouvimos um som musical prazeroso. Ele chama essas transformações imediatas de “emotivas”. Já os sentimentos constituem o passo seguinte. Enquanto as “respostas emotivas” se caracterizam por alterações no funcionamento do organismo, por variadas situações provocadas no corpo e externas a ele, os sentimentos se relacionam com representações mentais. Ou seja, são percepções do que acontece no corpo durante a emoção. Dizem respeito a qualidade do estado da vida. Já quando utiliza o termo afeto, refere-se a um guarda-chuva amplo, no qual ele deposita “não só todos os sentimentos possíveis, mas também as situações e mecanismos responsáveis por produzi-los, ou seja, por produzir as ações cujas experiências tornam-se sentimentos” (Damásio, 2018, p.119).

A homeostase deficiente expressa-se por sentimentos em grande medida negativos, enquanto sentimentos positivos expressam níveis apropriados de homeostase e ensejam aos organismos oportunidades vantajosas. Sentimentos e homeostase relacionam-se mutuamente em um grau acentuado e de um modo consistente (DAMASIO, 2018, p.35).

Esta consistência entre sentimentos e homeostase é explicada pelo papel fundamental e prático que os sentimentos compelem a ela, motivo pelo qual foram preservados na evolução. Explica que nem todos os vivos possuem sentimentos como os compreendemos, mas todos possuem mecanismos reguladores que são precursores dos sentimentos, pois, como dito, a capacidade de sentir e responder já estava presente nas células sem núcleo. A sua hipótese é que os sentimentos, a capacidade de contar sobre as experiências subjetivas da homeostase, passaram a existir posteriormente, há cerca de 600 milhões de anos, quando os organismos foram dotados de sistemas nervosos. Foram eles que permitiram, gradualmente, o mapeamento do mundo ao redor e do estado do corpo, baseando-se em capacidades sensoriais que foram se aprimorando, de modo a fiscalizar, bisbilhotar e relatar o estado da vida. Com esta capacidade mais recente de perceber o que acontece à nossa volta e no corpo, surgiram os mapas do estado homeostático – imagens, representações mentais internas baseadas no mapeamento de circunstâncias externas e internas. Para compreendermos o que são tais mapas, Damásio propõe um exercício de imaginação.

Faça um esforço de imaginação e pense em mapas não só das formas ou localizações espaciais, mas também de sons que ocorrem no espaço, suaves ou irritantes, altos ou baixos, próximos ou distantes; pense também em mapas construídos com dados do tato, olfato ou paladar. Exija ainda mais de sua imaginação e pense em mapas construídos com dados dos “objetos” e “eventos” que ocorrem dentro do organismo, isto é, nas vísceras e suas operações. Por fim, as representações produzidas por essa rede de atividades nervosas, os mapas, nada mais são do que os conteúdos básicos das imagens em sua mente. Os mapas de cada modalidade sensorial são a base para a integração que possibilita as imagens, e estas, enquanto fluem ao longo do tempo, nada mais são do que mentes (DAMASIO, 2018, p.91-92).

Esta profusão incessante de imagens é um dos aspectos mais básicos da nossa vida mental. Os sentimentos, que agora podemos compreender como expressões mentais da homeostase, estão presentes em tudo que fazemos. “Sentimentos acompanham a trajetória da vida em nosso organismo, tudo o que percebemos,

aprendemos, lembramos, imaginamos, raciocinamos, julgamos, decidimos, planejamos ou criamos mentalmente” (idem, p.119).

Sabemos que há capacidades sensoriais específicas que são comuns entre seres de uma mesma espécie, como, por exemplo, determinada faixa de frequência sonora que é capaz de ser percebida ou a variedade de tons que os olhos conseguem enxergar. E, mesmo com características biológicas igualmente compartilhadas, há variações de cada corpo. A Teoria Corpomídia (Katz e Greiner) nos ajuda a compreender isto.

Precisamos lembrar que conhecemos o mundo por meio dos nossos sentidos, do que eles dão conta de reconhecer, pois o que lhes escapa, não chegará ao corpo. Os sentidos passam para o cérebro as informações que encontram, ou, dizendo mais especificamente, passam o que conseguem contar delas. Exemplo: ouvidos humanos não percebem frequências abaixo de 20 Hz, os infrassons, nem tampouco acima de 20 kHz, os ultrassons, embora eles existam. Ouvimos somente a faixa de sons entre 20 e 20 mil Hz, sem esquecer que há uma variação de pessoa para pessoa, e um declínio com o envelhecimento. No mundo, há muito mais do que podemos perceber (KATZ, 2021, p.27).

Portanto, “o corpo percebe o que cabe na percepção” (Idem). E, condicionando também o modo como percebemos, conta as experiências já vividas, as informações com as quais já encontramos. Portanto, jeitos singulares de perceber vão criando mapas mentais igualmente singulares, assim como predisposições mentais, que suscitam o modo como cada vivo irá encontrar com novas informações.

E, por causa dos sentimentos e do que conseguimos perceber do mundo, somos motivados a criar maneiras para continuar caminhando nesta linha tênue que é a vida – inevitavelmente, na corda bamba. Embora não seja óbvio para nós, nos alicerçamos em sentimentos. Eles são os motivadores das coisas que inventamos, das relações que desenvolvemos, do que investigamos, das capacidades que aprimoramos, no que nos engajamos. Não apenas motivam tomadas de decisões e escolhas, como também permanecem para aferir os resultados, monitorando o êxito ou o fracasso do que criamos para viver. Além disso, participam ativamente dos ajustes necessários que precisam ser feitos, estando presentes nas negociações requeridas para que a vida continue a prosperar. Assim, porque sentimos com o que sentimos, e pelo que sentimos, somos capazes de responder aos problemas que se apresentam. “Sentimentos dolorosos e sentimentos prazerosos, dos vários graus de bem-estar e aos de mal-estar e doença,

foram os catalisadores dos processos de questionar, entender e solucionar problemas” (Damásio, 2018, p.21).

Na brincadeira, como em tudo que fazemos, há emoções e sentimentos envolvidos. Damásio lembra que os sentimentos, mesmo os mais ditos positivos, são agitações mentais que rompem a quietude. Podemos dizer que, para além da impossibilidade de estabilidade que caracteriza a vida, o que a brincadeira faz é promover uma ebulição de uma miríade de emoções e sentimentos extraordinários, nos pondo a lidar com eles. Brincar, portanto, não é sinônimo de tranquilidade, mas de intensidade. É perceptível que transcorrem emoções e sentimentos que nos agitam - ficamos entusiasmados com o que e com quem nos envolvemos.

Damásio afirma que brincar sempre será homeostaticamente favorável, independentemente dos resultados. O que significa que a brincadeira, por sua própria natureza, insiste no bem-estar, embora envolva uma gama complexa e entrelaçada de vários graus de sentimentos, sempre intensos. Aponta que brincar é um comportamento que ancora a imaginação criativa e é um ingrediente crucial de invenções. Mas ressalta que imaginar, embora sua “parceira assídua”, não capta por completo “a espontaneidade, a abrangência e a profundidade” de brincar (idem, p.216).

Para a proposta da brincalidade, que aqui estamos desenvolvendo motivada por sentimentos, brincar não é sobre resultados, mas sobre capacidades e envolvimento com as coisas e o mundo. Esta proposta quer lembrar que nos dispor a lidar com sentimentos, que é o que a brincadeira faz, e em virtude da importância deles, brincar sempre favorecerá a vida. E sabemos que lidar com eles não tem sido algo fácil em nossos tempos - é inegável nossa incapacidade crescente de lidar com o que sentimos. Diante de um problema, Damásio ilumina que vale a pena olhar para a homeostase - este processo antigo que nos impulsiona. Iluminamos também que, diante desta incapacidade crescente, vale a pena olhar para a brincalidade - este movimento antigo de envolvimento com as coisas e o mundo, que nos exige lidar com sentimentos.

Com ele, defendemos que há um impulsionamento do viver, ou movimentos de brincalidade, que favorecem a todos os seres, pois todos são guiados por uma intenção poderosa de não apenas sobreviver. Quando ele liga todas as formas de vida no

continuum através da homeostase, desde as primeiras bactérias, podemos sugerir que os movimentos de todos os vivos ao impulsionamento vital podem ser chamados de movimentos de brincalidade, transbordando o fato de manifestarem ou não o traço da brincadeira. Todos os vivos, independentemente de taxonomias, sentem e respondem uns aos outros e às circunstâncias do ambiente, tendendo à prosperidade. Todos os vivos são capazes de fazer novas manobras para potencializar sua existência. É o que chamamos de movimentos de brincalidade. Com suas propriedades flexíveis, desde as primeiras bactérias, os seres não se limitam a apenas responder às circunstâncias, mas criam circunstâncias que guiam suas ações para a vida em abundância.

2. Antigos movimentos de brincalidade

Lynn Margulis⁵⁵, em meio ao ceticismo de seu meio acadêmico, foi uma artífice cientista ousada. Mantinha um profundo interesse pelos detalhes e preferia “a companhia de bebês, lama, árvores, fósseis, animais de estimação e micróbios ao mundo normal dos adultos”, como conta em *Planeta Simbiótico: um novo olhar para a evolução* (2022, p.48). Passou a vida buscando pistas em cantos empoeirados da biologia. Adorava observar micróbios, nossos companheiros de planeta - aqueles que repudiamos e relacionamos à doença⁵⁶. O que fez ao longo de toda a sua trajetória, com seus alunos e colegas, foi prestar atenção nestas células vivas, investigando seus componentes, seus comportamentos de interação e as estruturas comunitárias resistentes que constroem. A cada um ou dois anos, levava seus alunos para a Baía de San Quintín, em Baja California Norte (México), para que imaginassem, juntos, o ambiente em que viviam antigas vidas na Terra. Nas margens de Laguna Figueroa, um conglomerado de lagoas e planícies de sal, encontravam instigantes “tapetes microbianos” (como são chamadas tais extensões litorâneas)⁵⁷.

⁵⁵ Lynn Margulis (1938-2011) foi bióloga e professora estadunidense. Lecionou na Universidade de Massachusetts. Desenvolveu a Teoria da Endossimbiose e, juntamente com o químico James Lovelock (1919-2022), a hipótese de Gaia.

⁵⁶ Por micróbios podemos compreender quaisquer seres vivos vistos com o olhar cuidadoso de um microscópio, como algas, bactérias, fungos e etc.

⁵⁷ Podemos vê-la em ação neste lugar no documentário *Symbiotic earth: how Lynn Margulis rocked the boat and started a scientific revolution* [Terra simbiótica: como Lynn Margulis balançou o barco e começou

Felizmente para nossos estudos, o cenário é inóspito para a grande maioria das grandes formas de vida, inclusive os seres humanos. Coloco minha mão no lodo de aromáticos tecidos microbianos e sinto o cheiro da troca de gases. Aqui, como no âmbito humano, mas sem ser por mandamento nem inevitavelmente, a morte faz parte da vida. O potencial de crescimento da população é sucessivamente verificado e concretizado. Essas comunidades litorâneas resistem há mais de 3 bilhões de anos. Muitos habitantes morrem diariamente, mas a comunidade em si nunca cresce em excesso e ultrapassa seus limites. (...) De pé sobre o tapete microbiano, sinto-me privilegiada. Adoro dar essa escapada, vibrando por renunciar ao avanço urbano da hiperatividade humana e exultante com a liberdade de contemplar as mais remotas origens da vida (MARGULIS, 2022, p.104).

Sua principal teoria defende que a maior parte da evolução ocorreu por bilhões de anos de interação entre micróbios altamente responsivos. Enquanto, para muitos, é uma visão apavorante, para ela é pura fascinação - estimulava-a a aprender mais. Antes de Margulis, a ciência mal olhava para o mundo microbiano. Ela estremeceu a maneira de estudar a evolução. Era inconformada com a falta de contato entre as áreas do conhecimento e com o compromisso generalizado com taxonomias rígidas. Além disso, questionou a metáfora da árvore para abordar a evolução – a considerou restrita por não ajudar a ver que os ramos, além de se subdividirem e se ramificarem, também se agregam. E defendeu, incansavelmente, a ideia da simbiose como motora de mudanças evolutivas, em uma época em que essa visão quase não era levada em conta na biologia.

Que a natureza seja “rubra nos dentes e nas garras”, casualmente indiferente ao sofrimento individual, não exclui o fato de que a simbiose, começando como uma aliança desconfortável de formas de vida distintas, pode estar na base da origem das principais inovações evolutivas (MARGULIS, 2022, p.40, grifo da autora).

O termo simbiose circunscrito por Margulis define-se como um sistema no qual espécies diferentes vivem em contato físico⁵⁸. Para ela, a própria noção de espécie implica simbiose. Sistemas simbióticos estão em toda parte e são muito mais comuns do que imaginamos, basta pensar em nosso corpo. Várias espécies de bactérias vivem

uma revolução científica, em tradução livre]. Direção de John Feldman. Pensilvânia (EUA): Bullfrog Films, 2017. 2h28min. Disponível em: <https://vimeo.com/ondemand/symbioticearthhv>. Acesso em março de 2023.

⁵⁸ O termo simbiose foi cunhado pelo botânico alemão Anton de-Bary (1831-1888), em 1873, definindo a convivência de tipos diferentes de organismos.

em profunda codependência conosco - cada organismo humano contém 10 vezes mais células bacterianas do que humanas. Com as plantas e tantos outros vivos também não é diferente. Noventa por cento das plantas têm micorrizas simbiotes – associações mútuas de fungos e raízes de vegetais. Nem sempre evidentes, os simbiotes são onipresentes.

Não apenas nossos intestinos e cílios estão infestados de bactérias e simbiotes animais, mas, se você observar seu quintal ou um parque, os simbiotes não estarão evidentes, mas eles são onipresentes. O trevo e a ervilhaca, ervas daninhas comuns, têm pequenas bolas nas raízes. São as bactérias fixadoras de nitrogênio, essenciais para o crescimento saudável em um solo pobre em nitrogênio. Depois, observe as árvores, o bordo, o carvalho e a noqueira. Mais de trezentos diferentes simbiotes fúngicos, a micorriza que observamos como cogumelos, estão entrelaçados em suas raízes. Ou olhe um cachorro, que geralmente nem percebe os vermes simbióticos presentes em seu intestino. Somos simbiotes em um planeta simbiótico e, se prestarmos atenção, podemos encontrar a simbiose em todos os lugares. O contato físico é um requisito inegociável para muitos tipos diferentes de vida (MARGULIS, 2022, p.21).

Margulis destacou que entre as não plantas e não animais é que está a verdadeira diversidade. Antes de animais e plantas surgirem, as bactérias passaram “por pelo menos 2 bilhões de anos de evolução química e social” (idem, p.85). Foram as primeiras formas de vida e são os mais numerosos e variados habitantes da Terra. Evoluíram em muitas formas diferentes, por ramificação. Mas não ficaram apenas se diversificando. Por meio da simbiogênese bacteriana, deram origem a novos tipos de complexos celulares⁵⁹. E a primeira célula nucleada surgiu pela simbiogênese de células bacterianas, assim como outros organismos nucleados que se desenvolveram a partir de então – esta é a sua teoria, chamada de SET (*Serial Endosymbiosis Theory*), traduzida por *Teoria da Endossimbiose Sequencial*⁶⁰.

⁵⁹ O termo simbiogênese foi proposto pelo biólogo russo Konstantin Merezhkovsky (1855-1921), embora ele não tivesse, na época, ferramentas para testar sua teoria com rigor. A simbiogênese trata-se de um termo evolutivo que, através da simbiose permanente ou de longo prazo, dá origem a novos tecidos, órgãos, organismos e espécies. “A simbiogênese junta indivíduos diferentes para formar seres maiores, mais complexos” (Margulis, 2022, p.26). Portanto, a simbiose, em certos casos, em uma coabitação duradoura, pode resultar em simbiogênese. Margulis também destaca que o anatomista Ivan E. Wallin (1883-1969), um de seus predecessores importantes dentre os quais previu muito do que pôde desenvolver, compreendia o papel da simbiose na evolução, sem nunca ter utilizado o termo simbiogênese.

⁶⁰ Ela foi defendida, primeiramente, no artigo intitulado *On the origin of mitosing cells* [Sobre a origem das células mitóticas, em tradução livre] (1967), publicado após cerca de 15 rejeições. Sua hipótese transformou o entendimento de evolução das células com núcleo, causando grande reação no campo e

Em outras palavras, o que Margulis defendeu é que a evolução se deu por simbioses permanentes, que não cessam de acontecer a todo instante. Tal teoria alcançou os livros didáticos e é ensinada nas escolas como uma das principais teorias que explicam a diversidade da vida no planeta e o surgimento de células com núcleo. Mas Margulis considerou que “o verdadeiro impacto da visão simbiótica da evolução ainda está para ser sentida” (idem, p.24).

Prestando atenção aos detalhes, podemos nos deter ao fato que cada célula simbiote, com ou sem núcleo, teve sua história antes de depender intrinsecamente e fisicamente de outra. Suas relações anteriores, entre corpo e ambiente, foram constituindo cada célula viva, dando forma a cada uma delas. Uma coleção de informações as compunham. “A célula tem memória; a informação da vida é intrínseca à estrutura celular” (p.75). Quando passaram a depender fisicamente umas das outras, em uma relação simbiótica, suas coleções de informações entraram em acordos para fazer a vida produzir algo diferente. Cada nova simbiose forjou um novo padrão de interação. Importante pensar também que cada ser simbiote possuía suas habilidades, suas capacidades que entraram em acordos mútuos, neste padrão de interação que se fazia. Uma relação simbiótica, portanto, revela seres responsivos que se comprometem com a continuidade da vida, permitindo-se entrarem em acordos flexíveis e ajustáveis, com suas histórias e habilidades. E, assim, ambos prevalecem pelo tempo que for possível. “Agora, como ao longo de toda a história da Terra, associações de vida se formam e se desfazem. As simbioses, tanto estáveis como efêmeras, prevalecem. Essas narrativas evolutivas merecem ser difundidas” (idem, p.30).

O que Margulis fez, ao longo da sua vida, chamamos aqui de brincalidade. Porque, com trabalho e brincadeira, criou relações gerativas. Foi sempre indo em busca de indícios com investigação e invenção, em uma artesanía científica capacitada. Sua inspiração me permite um movimento de brincalidade, no qual coloco três conceitos elaborados de maneiras diferentes para irem ao encontro um do outro, com suas histórias e habilidades, de modo a fazer a pesquisa continuar. Faço uma proposição, lembrando que proposição é uma abertura para o risco e para fazer pensar.

inúmeras críticas em seu tempo. Hoje, essa publicação é considerada um importante documento da biologia.

Com Damásio (2018), vimos que, desde as primeiras células, há uma intenção poderosa de cada uma em manter-se viva e perdurar. E, para que isso fosse possível, foram engendradas relações simbióticas que beneficiaram a homeostase. Lembrando que o contato físico é um requisito inegociável na simbiose, e que a evolução sempre cria habilidades, as quais chamamos hoje de ‘precursoras’, movimentos precursores da apreensão se fizeram, nos quais as primeiras células foram em busca uma da outra. Antecipando suas formas para o encontro, cada uma foi ganhando a forma do que desejava encontrar. Mal conhecendo o que desejavam ‘pegar’, permitiram-se se surpreender - alertas, envolvidas e dispostas ao risco. As primeiras células não foram contadoras prudentes que não se movimentavam até disporem de todos os números. Simbiontes em um planeta simbiótico, desenvolveram capacidades de ‘tatear problemas’ em profunda dependência física, criando acordos entre histórias e habilidades. Esta relação de dependência física favoreceu a homeostase, pois, neste tipo de encontro, as células se tornaram mais capazes de sentir e responder ao ambiente, não apenas sobrevivendo, mas prosperando. Todas as criaturas se movem para prosperar, e antigas bactérias nos disseram que a melhor maneira para isso é criando laços de dependência mútua.

Para a vida continuar inventando maneiras de existir, relações simbiogenéticas se fizeram necessárias. Tais relações só foram possíveis por movimentos de criação de dependência mútua de seres simbiontes, que se capacitaram, responsivamente, para favorecer a vida. Para nós, esses movimentos são os mais antigos movimentos de brincalidade. Desde as primeiras células sem núcleo, há investigação e invenção – os dois ‘is’ da brincalidade. Com os três conceitos – homeostase, simbiose e apreensão - forjamos um novo padrão de interação, fortalecendo a proposta da brincalidade.

Proposição – Induzindo capacidades

Duria Antiquior é uma aquarela pintada em 1830, pelo geólogo Henry de la Beche (1796-1855), com base em fósseis encontrados pela paleontóloga Mary Anning (1799-1847). Foi a primeira representação pictórica de uma cena da vida pré-histórica baseada em evidências de reconstruções fósseis, sendo amplamente divulgada no meio científico e utilizada para fins educativos. Posteriormente, diversas versões foram produzidas, com incontáveis impressões.



Figura 21. *Duria Antiquior* (1830). Técnica: aquarela. Foto de domínio público. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Duria_Antiquior#/media/File:Duria_Antiquior.jpg. Acesso em agosto de 2021.

O que sentimos? O que nossos sentimentos nos contam a partir do que somos capazes de perceber?

Fundamentada em uma perspectiva imperialista do século XIX, as relações entre os seres eram representadas dentro de uma tradição zoológica, de modo hierárquico, a partir de achados fósseis e observação de grandes animais. Juntamente com uma

incipiente paleontologia da época, interpretações eram induzidas e limitadas. Começando a se estruturar apenas a partir de meados do século XX, o conhecimento do micromundo era, antes, quase inexistente. A brincaçade, na pesquisa científica de Margulis, iluminou outros caminhos a serem percorridos, não se conformando às regras do ‘jogo de fora’ do seu meio acadêmico.

Muitas circunstâncias conspiram para extinguir as descobertas científicas, sobretudo as que causam desconforto em relação às normas sagradas de nossa cultura. Como espécie, apegamo-nos às submissões familiares e confortadoras da maioria. No entanto, a “convenção” penetra mais profundamente do que costumamos admitir. Mesmo que não tenhamos um nome adequado e conhecimento da história de uma filosofia ou estilo de pensamento específicos, todos nós estamos imersos em nossa própria e segura “realidade”. Nossos pontos de vista dão forma ao que vemos e como sabemos. Qualquer ideia que concebamos como fato ou verdade é integrada a todo um estilo de pensamento, do qual em geral não estamos conscientes. Não importa se as restrições são chamadas de “incapacidades induzidas”, “coletivos de pensamento”, “construções sociais da realidade”. Denomine as restrições que determinam nosso ponto de vista da forma que você achar melhor. Elas afetam todos nós, inclusive cientistas (MARGULIS, 2022, p.17).

Por muitos anos, na década de 1990, junto a colegas e alunos da Universidade de Massachusetts, principalmente a Lorraine Olendzenski, bem como a seu filho Dorion Sagan, Margulis gravou uma série de vídeos sobre a vida microbiana. São vídeos pioneiros, ao mostrar, intencionalmente em imagens, a simbiose e a interdependência da vida, para apresentar narrativas evolutivas que deveriam ser difundidas, bem como apresentar nossos companheiros de planeta às pessoas. No vídeo que pode ser visto no link abaixo, *Ophrydium versatile* e um conglomerado de seres simbiotes são os protagonistas. A proposição é prestarmos atenção no que foi prestado atenção, e lidarmos com modos de induzirmos nossas capacidades que favoreçam a vida.

Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4-T1jye16bE&list=PLYysvnBmz4S1eS7dwZK7vDU8prRGg-27A&index=4>⁶¹.

⁶¹ Este vídeo foi publicado na plataforma *Selvagem: ciclo de estudos sobre a vida*, em parceria com Dorion Sagan. Concebida por Anna Dantes (da Dantes Editora) e orientada por Ailton Krenak, a plataforma reúne um conjunto de atividades realizadas em canais virtuais, proporcionando um encontro de saberes indígenas, acadêmicos, científicos e tradicionais. Saiba mais em <https://selvagemiciclo.com.br/>. Acesso desde 2020.

Amarrando os fios 4

Relacionamos movimentos de brincalidade ao impulsionamento da vida engendrado na evolução. Associando os conceitos de homeostase, simbiose e preensão, os três forjados em uma perspectiva evolucionista, fortalecemos a proposta da brincalidade.

Abordamos que, desde as primeiras células, há uma força poderosa de existência que impulsiona a vida. Assim, para além de taxonomias que classificam os vivos em categorias, e para além da brincadeira ter se manifestado ou não na vida de determinadas espécies, como vimos quando tateamos o traço da brincadeira no *continuum* da vida, todos os seres são guiados por uma insistente tendência à vida próspera. Portanto, movimentos de brincalidade existem desde o princípio da vida - estes que fazem a vida continuar. Abordamos a importância dos sentimentos como motivadores, monitores e negociadores dos processos que inventamos e investigamos para favorecê-la. Portanto, os sentimentos, bem como seus precursores, são motores indispensáveis aos movimentos de brincalidade.

Enfatizamos que a brincadeira favorece a homeostase e beneficia a vida, na medida em nos põe a lidar com sentimentos intensos e insistentes no bem-estar. Não sendo dependente de resultados, na brincadeira não importam as soluções, mas a investigação de problemas e a invenção de maneiras audaciosas de tateá-los. São problemas inevitáveis e decorrentes do envolvimento com as coisas, os seres e o mundo, com os quais precisamos lidar responsivamente.

Destacamos que todos os vivos se movem, uns em direção aos outros, para prosperar. Refletimos, com o conceito de simbiose, sobre os acordos flexíveis e ajustáveis que se fizeram desde as primeiras células, dando origem a outras formas de vida. As primeiras bactérias, em movimentos precursores de preensão, buscaram-se, criando acordos de dependência mútua, cada uma com sua história singular e habilidades específicas. Nestes movimentos de busca recíproca, nos disseram que esta é a melhor maneira de investigar problemas e inventar formas audazes de lidar com eles – e estes foram os mais antigos movimentos de brincalidade.

Esta parte da presente tese convida a induzirmos capacidades que fazem a vida florescer, prestando atenção nas regras estabelecidas que nos impedem de pensarmos diferente. Induzirmos nossas capacidades para perceber além do que está dado se faz necessário. Enfatizar a cooperação também, em um tipo de mundo no qual foi convencionado que a acumulação e a guerra de todos contra todos são as regras. Mas aqui, o convite é para prestarmos atenção nos nossos sentimentos, quando regras como estas se estabelecem, e o que os sentimentos nos contam sobre a qualidade do estado da vida neste jogo de exclusão. E nos lembram que movimentos de brincadeira são as formas dos seres de lidarem uns com os outros e com o mundo, de maneira capaz e responsiva – e são estes movimentos que impulsionam a vida. E, neste processo, nossos sentimentos nos dizem o que precisamos saber – é preciso prestar atenção.

BRINCANDO DE LUTAR

1. O que pode e o que não pode ser feito

Era mês de novembro. Certo urso polar do extremo norte canadense parecia não encontrar alimento com facilidade, como conta a estória. Quando, de repente, avistou Hudson, um cão que trabalha em trenó, na mesma região. Brian La Doone, humano líder da equipe de cães de trenó que Hudson integra, se preocupou. Para ele, que passou grande parte da sua vida ali, aquele urso não se alimentava há algum tempo. Mas Hudson respondeu ao olhar, vendo-o se aproximar cada vez mais. E sinais de que ambos queriam brincar começaram a se enlaçar desde o primeiro contato de olhares. Buscaram-se: o urso com movimentos graciosos foi em direção à Hudson, e este abanou o rabo, curvando-se – ambos mostrando reverências sinalizantes da brincadeira. Uma brincadeira de luta se iniciou na neve, com bocas abertas e pelos tranquilos. Os Brincadores na Neve⁶², mesmo não se conhecendo anteriormente, leram, pacificamente e responsivamente, as intenções um do outro. Rolamentos davam o tom festivo. Um afetuoso abraço, em meio a brincadeira de luta, o tom amoroso. Esgotado e rendido, o companheiro de brincadeira de Hudson deitou, de barriga para cima. Depois de quinze minutos, se afastou, “ainda com fome, mas aparentemente saciado por esta dose tão necessária de alegria” (Brown, 2009, p. 23-24). Mas voltou no dia seguinte, no mesmo horário, para uma outra rodada de brincadeira na neve. E no dia seguinte do seguinte, também. Outros humanos da equipe de La Doone também se juntavam por ali, para presenciar o mundo que se fazia por aqueles dois. E foi assim por uma semana, até que o gelo da água engrossou, suficientemente, para que o faminto, mas alegre Urso, “pudesse retornar ao seu terreno de caça à foca” (Idem, p.24) - para a saudade dos que ali também floresciam na copresença daquele encontro.

Cada um se dispôs a reduzir as assimetrias na relação. O Urso, bem maior, e com garras que poderiam ser fatais, optou por inibi-las, o que revelou suas intenções. Hudson inibiu mordidas prejudiciais, também revelando as suas. Essas desvantagens propositalmente fizeram toda a diferença na situação. Para manter a interação em andamento, ambos

⁶² Em letras maiúsculas, pela falta do nome do Urso na estória, e para situar o que emergiu - não em qualquer lugar e envolvendo quaisquer animais, mas em um lugar específico e entre estes em questão.

inverteram papéis de dominação para que, igualmente, ficassem satisfeitos. Ao engendrar desvantagens e inverter papéis, os Brincadores na Neve mostraram ter estima pelo que ali acontecia, sinalizando que um era importante para o outro. Eles se olharam, engajadamente, sustentando uma consideração recíproca. A brincadeira de luta é um tipo peculiar de brincadeira arriscada, sempre passível de sair dos trilhos... Mas, juntos, sabiam o que podia e o que não podia ser feito – a brincadeira de luta constrói acordos justos. E isto os corpos contam deles mesmos, desde as primeiras saudações.

Haraway, em *Quando as espécies se encontram* (2022), traz a bioantropóloga Bárbara Smuts para tratar que há uma comunicação corpada na brincadeira, o que Smuts chama de EC (*Embodied Communication*). Através desta forma de abordar a comunicação, em um encontro de animais não humanos, ela quer ressaltar que os primeiros sinais de ambos, a maneira como se olham, curvam-se, vão em direção um ao outro, revela como esta relação está acontecendo. Os corpos vão contando, desde o primeiro momento, e no desenrolar da situação, se querem brincar ou não, se estão interessados ou não. E, dependendo de como as saudações acontecem, as relações acontecem. Mudanças nos gestos deste encontro são mudanças no próprio encontro. “Mudanças nas saudações são uma mudança na relação” (Haraway, 2022, p.42 apud Smuts, 2008, p.6, grifo da autora)⁶³.

Smuts argumenta que, no estágio da linguagem em que os animais humanos estão evolutivamente, é possível ser agradável com alguém mesmo quando não se preza

⁶³ Haraway refere-se ao artigo *Embodied communication in non-human animals* [Comunicação corpada em animais não humanos, em tradução livre] (Smuts, 2008). Em *Corpar. Porque corpo também é verbo* (2021), Katz propõe que o verbo *corpar* é o que mais justamente traduz *embodiment*, por isso a nossa escolha quanto à tradução do termo proposto por Smuts. Explica que, na tentativa de achar a forma mais justa de tratar o que acontece, “foram várias tentativas com verbos: encarnar, corporificar, encorpar, corporalizar, carnificar, virar corpo, e até mesmo a tentativa de deixar ‘*embodiment*’ em inglês, sem traduzir” (p.19). Mas, “nenhuma delas conseguia indicar com justeza que a ação que ocorre nesse encontro não é algo que acontece ao corpo, mas sim um tipo de ação que faz o corpo estar sempre se fazendo corpo (sem nunca ficar pronto), justamente porque é a troca de informação entre o corpo e o ambiente que vai fazendo o corpo existir” (Idem). E, neste artigo, sustenta epistemologicamente esta proposta do verbo *corpar* como o que melhor aborda a ação do corpo na comunicação. Cabe sinalizar que a Teoria Corpomídia, que vem sendo desenvolvida há mais de 20 anos pelas pesquisadoras Helena Katz e Christine Greiner, iluminando uma comunicação corpada, referem-se a todos os corpos, vivos e não vivos, compreendendo que, independentemente do tipo de corpo, cada um conta de si, é mídia dos processos em curso, e vai se fazendo corpo em suas trocas com o ambiente. Para um melhor conhecimento da Teoria Corpomídia, alguns textos de Katz e Greiner podem ser encontrados em www.helenakatz.pro.br. Os livros de Christine Greiner (2005, 2010) e Helena Katz (2005) também podem ser consultados, estes que fazem parte deste percurso teórico.

a pessoa, ou dizer que gostamos de algo ou alguém quando isso não é verdade. A partir destas especulações, sugere que sinais na brincadeira de outros animais tendem a ser verdadeiros. Haraway comenta suspeitar que essa seja uma das coisas que ela e seus colegas competidores do esporte canino-humano chamado *agility*⁶⁴ querem dizer quando falam que seus cães são “honestos”. Com ressalvas sobre o que, de fato, tal verdade ou honestidade se refere.

Esse tipo de verdade não cabe facilmente em nenhuma das categorias herdadas de humano ou não humano, natureza ou cultura. (...) Estou certa de que não estamos nos referindo aos cansados argumentos filosóficos e linguísticos sobre se os cães são ou não capazes de mentir e, se assim for, de mentir sobre mentir. A verdade ou honestidade da comunicação não linguística corporificada⁶⁵ depende de devolver o olhar e cumprimentar outros significativos, uma e outra vez. Essa verdade ou honestidade, não é um tipo fantástico de autenticidade natural, sem tropos, de que só os animais são capazes, enquanto os humanos são definidos pela feliz falha de mentir denotativamente e saber disso. Ao contrário, esse modo de dizer a verdade tem a ver com a dança natural cultural coconstitutiva, sustentando a estima e a consideração daqueles que nos olham de volta reciprocamente (HARAWAY, 2022, p.42).

Portanto, verdade ou honestidade são mais vivazes e estimulantes que debates filosóficos ou linguísticos em torno deste assunto, não cabem em categorias limitadas ao humano e não humano, e nem se trata de separações falsamente deterministas entre natureza e cultura. É uma conversa sobre consideração, estima e reciprocidade – tratar o outro como importante. É construção de realidade enozada, mundana, que se faz nos encontros reais.

Para evitar más interpretações, em uma brincadeira de luta, há o que Marc Bekoff (2001)⁶⁶ chama de ‘marcadores’, que funcionam como pontuações, momento a momento

⁶⁴ *Agility* é um esporte no qual a dupla faz um percurso sem guia ou coleira, sem se tocarem e sem a utilização de brinquedos ou comida (usando apenas gestos e comandos verbais), em competições feitas com obstáculos, seguindo regras específicas em cada uma delas.

⁶⁵ Nesta citação, mantivemos “comunicação corporificada” por ter sido a opção da tradutora do livro para o português, Juliana Fausto.

⁶⁶ Desde os anos 1970, Bekoff vem se debruçando sobre o comportamento da brincadeira, concentrando-se cada vez mais em sua relação com a justiça. Com os termos em inglês *fair* e *fairness*, com os quais articula sua proposta, a relação entre brincadeira e justiça se faz mais evidente e condizente com o que o autor propõe, sendo *justiça* a tradução que mais se aproxima da intenção do autor, como é argumentado em Despret (2021, p.137-138, nota de rodapé). Em seu site, Bekoff nos dá acesso à sua vasta publicação, disponível em: <https://marcbekoff.com/>. Acesso em fevereiro de 2021. Nos concentramos e nos referimos, especialmente, ao artigo *Social Play Behaviour: Cooperation, Fairness, Trust, and the Evolution of Morality* [Comportamento de brincadeira social: cooperação, justiça, confiança e a evolução da moralidade, em tradução livre] (2001).

- sinais para mantê-la indo de forma segura. Os envolvidos alimentam expectativas sociais um pelo outro e, com os marcadores, há uma resposta recíproca e imediata do que está sendo alimentado. Contato visual e movimentos sutis são feitos, sempre que necessário – trocas de informações corpóreas para garantir que tudo permaneça bem. E por que tais sinalizações precisam ser justas? Ele explica que brincar pressupõe um momento seguro. E, se não brincarem de forma justa, correm o risco de não encontrarem mais companheiros de brincadeira. É possível que preferências de escolha de parceiros sejam baseadas na confiança que os indivíduos depositam uns nos outros. Possível também que uns hesitem brincar com outros que trapaceiem ou sejam agressivos. Estes ficam conhecidos por não serem leais e costumam ser evitados. Um companheiro de brincadeira que quer sempre ficar ‘por cima’ acaba ficando sozinho. Brincando de lutar, compreendem o que é e o que não é aceitável para o outro, e ambos vão testando até onde podem ir. Brincar é testar limites mútuos, e brincar de luta é fazê-lo em intensidade, com troca de olhares honestos. Para Bekoff, é assim que códigos de conduta social vão se estabelecendo, estes que se relacionam à evolução da moralidade social.

Vinciane Despret (2021, p. 137), a partir de Bekoff, explica que, na brincadeira, os animais se comportam com gestos pertencentes a outras esferas de atividade: “atacam, mordem, rolam pelo chão, deitam-se, lutam, perseguem-se, rosnam, ameaçam, fogem. São os mesmos das relações de predação, de agressão ou de conflito, mas com outro significado”⁶⁷. Um rearranjo se engendra, no qual gestos se desfazem e se refazem para mudar os significados.

⁶⁷ Embora a autora utilize apenas o termo *brincadeira*, e não *brincadeira de luta* nesta explicação, percebe-se que se trata dos acordos feitos na brincadeira de luta, estes nos quais agora estamos nos detendo. Para nós, atacar, morder, rolar pelo chão, deitar, perseguir, rosnar, ameaçar, fugir, são ações que integram uma brincadeira de luta, com outras intenções. Os demais autores trazidos, nesta parte da tese, também comumente utilizam o termo *brincadeira* de maneira geral, mas podemos observar, pelo contexto de suas explicações, que se referem à brincadeira de luta, por isso tais linhas de pensamento estão presentes, especialmente, nesta parte. Consideramo-la um tipo específico de brincadeira, embora seja difícil separá-la de outras formas de brincar, principalmente em animais outros que humanos. A taxonomia mais comum da brincadeira animal costuma dividi-las em três tipos: locomotora (ou locomotora-rotacional), com objetos e social (Burghardt, 2005, p.84 apud Bekoff & Byers, 1981; Fagen, 1981). Estes tipos são subdivididos em outras categorias, que facilmente se confundem, assim como nesta primeira divisão. Como saber se dois cães que brincam de disputar um pedaço de madeira estão envolvidos em uma brincadeira locomotora, com objeto ou social? Poderíamos pensar que a brincadeira de luta se enquadra em uma brincadeira social... Mas poderiam estar brincando de lutar disputando um objeto, ao mesmo tempo que brincam se locomovendo, obviamente. São armadilhas classificatórias que não ajudam a destacar a brincadeira de luta das outras brincadeiras. E talvez não precisemos fazê-lo. O contexto nos diz mais, assim como os contextos aos quais os autores estão se referindo.

Se há algo que a brincadeira faz é, justamente, mudar os significados, romper com o literal. A brincadeira é o paraíso da homonímia: um gesto que, em outros contextos, traduz medo, agressão, relação de forças, se rearranja, se desfaz e se refaz diferentemente; ele não significa mais o que parece significar (DESPRET, 2021, p.140).

Os gestos dizem: “apesar do que parece, isso ainda é brincadeira! ”. São os mesmos, no entanto, diferentes, desviados. “Os gestos são os mesmos de cujos hábitos se desviaram” (idem, p. 137). E, porque desviados, a brincadeira de luta não é definida por regras inflexíveis – carrega a reserva de liberdade e abertura para a liberdade que caracteriza um desvio. Comportamentos que se inscrevem na luta pela sobrevivência são desviados em prol de brincar, subvertendo funcionalidades.

Tudo está a serviço da fabulação: o que era gesto de ameaça, se torna convite; a perseguição, no modo do “faz de conta”, vira incitação; o grunhido, expressão de alegria, sem contar a inversão permanente das relações de força. Alegres subversões (DESPRET, 2022, p.92-93).

Brian Massumi⁶⁸ (*O que os animais nos ensinam sobre política*, 2017), a partir do ensaio *A theory of play and fantasy* (1972), do antropólogo, cientista social e linguista Gregory Bateson (1904-1980), argumenta que o gesto lúdico é análogo ao gesto de combate, porque o que se faz não é o mesmo, há uma diferença na própria execução. Explica que a discussão de Bateson sobre a brincadeira animal gira em torno da diferença. Os gestos lúdicos dos Brincadores na Neve eram análogos ao do combate, “similares, porém não os mesmos do combate” (Massumi, 2017, p.15 apud Bateson, 1972, p.179).

É com a não coincidência que se brinca. O gesto lúdico envolve esta disparidade em sua própria execução. Isso é precisamente o que faz dele uma brincadeira. Se um gesto numa brincadeira de luta fosse idêntico ao seu análogo no combate, a brincadeira logo se tornaria uma luta. Um gesto lúdico tem de assinalar seu pertencimento à arena da brincadeira para não acabar resvalando para fora dela (MASSUMI, 2017, p.16).

⁶⁸ Brian Massumi (1956-), canadense, é filósofo e teórico social. Dentre seus interesses, destacam-se as leituras de Gilles Deleuze e Félix Guattari. Lecionou no Departamento de Comunicação da Universidade de Montreal, onde se aposentou.

As patadas dos Brincadores na Neve tinham um estilo diferente - não eram as mesmas patadas das patadas que estariam dando se estivessem lutando de verdade. “Na brincadeira, você não morde, você mordisca. A diferença entre morder e mordiscar é o que abre a lacuna analógica entre combate e brincadeira” (idem, p.17). Formas de execução diferentes colocam os envolvidos em um outro registro de existência. Um induz e é induzido pelo outro para esta outra maneira de existir, entusiasmados e animados por um excesso de vida. E assim, há uma mudança qualitativa na natureza da situação.

A diferença entre uma mordida de luta e uma mordida de brincadeira não está apenas na intensidade do ato no sentido quantitativo: com quanta força os dentes cravam. A diferença é qualitativa. O gesto lúdico é desempenhado com um ar travesso, um exagero ou uma desorientação brincalhões (idem, p.23).

Bateson propôs que a brincadeira é uma forma de metacomunicação, pois há sinais de comunicação sobre a comunicação. Há uma triangulação entre brincadores, na qual dizem, com seus gestos e sobre seus gestos, o que estão fazendo: “Se eu fizesse isso ou se eu fizesse aquilo...”. Há comentários sobre o que está acontecendo, há um elemento de reflexividade enquanto ela se desenrola. E instaura-se uma realidade condicional com gestos lúdicos. O combate continua existindo como possibilidade, deixa um “se” suspenso. E é com esse “se” que se brinca⁶⁹.

Embora sempre haja a possibilidade de uma brincadeira de luta tornar-se uma luta, Despret destaca que, segundo Bekoff, ela atua na confiança, bem como na igualdade e na reciprocidade. Confiança porque se inscreve em um campo seguro e relaxado, no qual transgressões e erros são perdoados, assim como desculpas são aceitas. Igualdade pelo fato de ninguém se aproveitar da fraqueza do outro, a não ser em prol do que está acontecendo e para a brincadeira continuar. Já a reciprocidade é a própria condição de sua existência.

⁶⁹Juliana Fausto (2020), interessada em práticas e políticas coconstituídas com os animais, adiciona alguns fios à trama de como possivelmente a pesquisa de Bateson foi realizada. Bateson não mencionou a que espécie de macacos se referia, mas é sabido que “habitavam o zoológico Fleishhacker, atualmente zoológico de São Francisco, visitado pelo autor em janeiro de 1952” (Fausto, 2020, p.107). Investigando o contexto do zoológico da época, Fausto especula que os macacos poderiam ser os arborícolas macacos-aranha. E sugere que, “tomando como padrão seu comportamento no habitat natural e aquilo de que seus corpos de membros longos são capazes, a conjuntura (...) estava longe de lhes permitir a melhor expressão de seu modo de vida. Mesmo assim, Bateson pôde observá-los *brincando*” (idem, p.109, grifo da autora).

Nenhum animal brinca contra a vontade, nenhum animal brinca com outro que não brincaria com ele, a não ser por um mal-entendido, rapidamente, esclarecido. É o que chamamos de risco, e ele nunca está ausente. A brincadeira põe em prática princípios de justiça, e os animais conseguem diferenciar quem segue tais princípios e quem não obedece a eles. Um animal que não consegue controlar sua força durante a brincadeira ou que não é capaz de trocar de papéis, um animal que trapaceia, que sai da *situação de jogo* para a *situação da vida real* sem advertência e que agride – em suma, que não pratica o *flair play* – não encontrará mais parceiros de jogo depois de algumas poucas experiências (DESPRET, 2021, p. 137, grifo nosso) ⁷⁰.

Há, ainda, algo a mais na brincadeira que não se explicita na forma de regras, nem de palavras, como ilumina Despret, mas que podemos reconhecer prestando atenção. Ela ressalta o que Bekoff chama de “espírito de brincadeira”, acrescentando: “Ele é a brincadeira. É a sua alegria” (Despret, 2021, p.138). Ela só existe para continuar existindo na alegria, só existe para construir e prolongar esse espírito de brincadeira, em uma sintonia que cria e harmoniza fluxos de vitalidade. É “justiça com a graça da alegria” (idem, p.140) ⁷¹.

E entramos no reino do artifício, do ‘faz de conta’, pela pura graça da brincadeira. Em uma arena onde invenção e criatividade acontecem conforme ajustamentos. Entramos no lugar da metamorfose. Onde ambos topam transformarem-se, com seus gestos lúdicos. Um finge acreditar na metamorfose do outro. O outro também finge acreditar e, assim, entra na brincadeira. Em metamorfose mútua, cada relação torna-se um ato de criação, instaurando outros modos possíveis de ser, “como o de fingir ser pequeno quando se é grande, o de fingir ser fraco quando se é forte” (idem, p.139). E já não sei mais se falo sobre o “espírito da brincadeira de luta” ou do “espírito da capoeira”.

⁷⁰ Mesmo com as armadilhas das traduções entre línguas, se instaura uma boa oportunidade para continuarmos tateando possibilidades de diferenciar jogo e brincadeira. Grifamos *situação de jogo* e *situação da vida real* para pensarmos juntos. E propomos substituir os termos, respectivamente, por *brincadeira* e *situação de jogo*. Ficaria: “ (...)um animal que não consegue controlar sua força durante a brincadeira ou que não é capaz de trocar de papéis, um animal que trapaceia, que sai da situação de *brincadeira* para a situação de *jogo* (...)”. Para isso, partimos do pressuposto de que, no jogo, as regras e os papéis tendem a ser fixos, aproximando-se do que é a vida real, enquanto, na brincadeira, a troca de papéis é a sua própria condição. O jogo, não necessariamente, é recíproco, não podendo ser tratado como sinônimo de brincadeira. Quando acaba a reciprocidade na brincadeira, ela torna-se jogo, pois, nele, cabe a luta, de fato. São os jogos de soma zero – quando o benefício de um se transforma em perda para o outro.

⁷¹ Precisamos estar atentos: o “espírito de jogo” não é capaz de dizer a mesma coisa que o “espírito de brincadeira”.

2. Seres que se conformam uns aos outros

A brincadeira de luta envolve preensão - os envolvidos engendram formas na busca mútua, antecipando-as para o encontro. Querendo alcançar uns aos outros, gestam formas que se adaptam inventivamente, pois que possuem tamanho, força, e agilidade diferentes. Acontecem intensas ativações de metamorfoses – transformações em suas formas -, nas quais não se sabe quem ativa e quem é ativado pela metamorfose do outro. Formas que se fazem e se refazem com - os brincadores moldam-se, educam-se juntos. Os que olham tais transformações acontecendo não escapam de também serem moldados, educados. Tendo a surpresa como condição, o que gera um estado de alerta – tanto nos envolvidos quanto nos que prestam atenção -, não há conformismo, não há submissão, nem resignação diante das circunstâncias, mas ações que criam circunstâncias. Seres que se conformam uns aos outros – ativam formas, conjuntamente, para continuarem brincando.

Haraway (2021, p.15) utiliza um termo de Whitehead para referir-se a uma “boa corrida” em *agility* com a espécie companheira Cayenne: “concrecência de preensões”⁷². Uma boa brincadeira de luta não poderia não ser assim também descrita, uma vez que se faz em confluência de corpos. São corpos que se conformam e constroem realidade juntos.

Realidade é um verbo de voz ativa, e os substantivos parecem ser gerúndios com mais tentáculos que um polvo. Através dos seus movimentos para alcançar uns aos outros, através de suas “preensões”, os seres constituem uns aos outros e a si mesmos. Nenhum preexiste a suas relações. “Preensões” tem consequências. O mundo é um nó em movimento (HARAWAY, 2021, p.15).

Os envolvidos vão corpendo uns aos outros, através de seus movimentos de preensão. Não existem formas preestabelecidas – é no envolvimento arriscado que se moldam reciprocamente. Nem um nem o outro preexistia em suas formas antes do encontro. Um não é quem o outro esperava. O outro também não é quem aquele

⁷² Preensões, aqui, é um termo filosófico de Whitehead para se referir aos “modos como uma entidade ou ocasião atual (termo do autor para acontecimentos, processos e sujeitos) se relaciona com outras entidades atuais e com o ambiente”, como explica o tradutor Pê Moreira, em *O manifesto das espécies companheiras – cachorros, pessoas e alteridade significativa* (Haraway, 2021, p.15, nota de rodapé).

esperava que fosse. A brincadeira de luta está sempre fora da trilha do conforto e do que já se conhece. Os seres não precedem suas relações, formam-se mutuamente. Na espreita, fazem mutuamente um nó em movimento.

Com o termo *simpoiese*, que significa fazer-com, Haraway acentua que as coisas e os seres não se fazem por si mesmos - é sempre um fazer junto, enozado e em movimento, complexo e dinâmico, responsivo, situado e histórico, que dá existência ao mundo. A autora diz ser evidente que Lynn Margulis sabia muito sobre este fazer-com, sobre “intimidade entre estranhos” - expressão que utilizou defendendo a *simbiogênese*⁷³.

Talvez por uma sensual curiosidade molecular, e sem dúvidas por uma fome insaciável, a atração irresistível de envolver-se mutuamente constitui o motor da vida e da morte na Terra. Os bichos interpenetram-se, enlaçam-se e atravessam-se; comem-se uns aos outros, têm indigestão, digerem-se e assimilam-se parcialmente, estabelecendo agenciamentos *simpoiéticos* também conhecidos como células, organismos e conjuntos ecológicos (HARAWAY, 2023, p.112).

Conformamo-nos uns aos outros por curiosidade, fome de se surpreender e desejo recíproco em se envolver - o que move a vida, mas também a morte. Em agenciamentos *simpoiéticos*, bichos de todos os tipos, seres humanos e não humanos, criam laços, travessias, digestões, indigestões e assimilações parciais. A brincadeira de luta engendra temporariamente um agenciamento *simpoiético*, que articula uma “intimidade entre estranhos”. Os Brincadores na Neve, mal se conhecendo, tornaram-se íntimos.

Em fabulações especulativas com a brincadeira de figuras de barbante, conhecida também como ‘cama de gato’, dentre outros tantos nomes, uma das brincadeiras mais antigas da humanidade, Haraway a compreende como uma atividade *simpoiética* - os parceiros não precedem suas amarrações. Camas de gato podem ser feitas por muitos

⁷³ Lynn Margulis, junto com James Lovelock, propondo a Teoria de Gaia, na qual a Terra e seus seres vivos são constituídos por processos sistêmicos, dinâmicos e complexos, denominou tais processos de *autopoieticos*. Haraway (2023, p.115) propõe que “talvez ela tivesse escolhido o termo *simpoiético*, mas a palavra e o conceito ainda não haviam emergido”. E completa: “desde que *autopoiese* não signifique ‘autoprodução’ autossuficiente, a *autopoiese* e a *simpoiese* colocam em primeiro ou em segundo plano diferentes aspectos da complexidade sistêmica, operando em fricção ou envolvimento gerativos, e não em oposição” (Idem). Explica que a *simbiose* gera problemas para um entendimento de *autopoiese* como unidades autônomas, autoprodutoras, previsíveis – o que não é um entendimento correto comumente associado à Teoria de Gaia -, e “a *simbiogênese* é um transtorno ainda maior para as unidades individuais auto-organizadas” (Idem).

seres, “com quaisquer tipos de extremidades, contanto que o ritmo entre dar e receber seja sustentado” (2023, p.17). É com mãos, mas também com patas e mandíbulas que se passa e se recebe padrões. Os Brincadores na Neve fizeram figuras de barbante, nas quais foram se constituindo em uma relação emaranhada. Cada vez que um padrão foi recebido e passado, conexões e estórias foram retransmitidas, passadas de pata em pata, de mandíbula em mandíbula. Estórias de amizade que precisam ser contadas. “Tratam da retransmissão de conexões que importam, da narração de estórias de mão em mão, dígito sobre dígito, de um local de vínculo a outro, a fim de fabricar as condições para o florescimento finito na Terra, em terra” (Idem, p.26). Na brincadeira de luta, se passa e recebe padrões, muitas vezes, difíceis de serem recebidos. Há que se tentar encontrar algo que possibilite a sua continuidade, aos tropos. Falhando e tentando. Como pontuou Despret (2021), a brincadeira de luta, inscrevendo-se no domínio da confiança, perdoa erros e aceita desculpas. Como nas camas de gato, acontece de “soltar os fios e falhar – mas, às vezes, encontra-se algo que funciona, algo consequente e talvez até mesmo belo, que não estava ali antes” (Haraway, 2023, p.26). Os Brincadores na Neve e os que os assistiam brincar, sem dúvida, presenciaram algo que não estava ali antes, que foi instaurado pelos dois – algo bonito de ver.

Conformando-se uns aos outros, em concrecência de preensões, em um nó em movimento, em agenciamentos simpoiéticos, passando e recebendo padrões, a brincadeira de luta molda “responsabilidades” (*response-abilities*, originalmente em inglês). Escrevendo desta forma, Haraway que dizer que sermos responsivos é questão de habilidade, capacidade. Brincar de luta não significa ter habilidades preestabelecidas que são dispostas para serem exercitadas. Tem a ver com o aprimoramento de nossas capacidades de responder a quem nos pede resposta. É se dedicar a melhorar habilidades comprometidas com aquilo que emerge – a estima e a consideração recíprocas. Aprender a responder é o cerne da questão. Responsabilidades estão nos detalhes.

Especulando e fabulando com a brincadeira de luta, queremos lembrar da necessidade deste tipo de responsabilidade formulada por Haraway. Conceitos e ideias são trazidas com a certeza de que “importa quais pensamentos pensam pensamentos.

Importa quais conhecimentos conhecem conhecimentos. Importa quais relações relacionam relações” (Haraway, 2023, p.66). A brincadeira de luta nos dispõe a investigar e inventar para criar intimidade entre estranhos, testar limites e desenvolver capacidades responsivas. Nela, um provoca o outro ao comprometimento, à honestidade, aos acordos de justiça. Não há promessa de segurança. Não se trata de uma visão romântica. Ela não é sinônimo para o bem. A coisa é turbulenta. Mas conformarmo-nos uns aos outros e fazer-com é a sua condição. Ninguém entra em uma brincadeira de luta sozinho. Ninguém brinca de lutar com quem não quer brincar de lutar também, a não ser por um mal-entendido.

A proposta da brinicalidade surge de inquietações fomentadas no contexto da capoeira, com o entendimento dela enquanto uma brincadeira de luta, sendo um importante motor do nosso pensamento, que nos fez puxar fios para irmos compreendendo, aos poucos e cada vez mais, o que este tipo de brincadeira poderia nos dizer. Com movimentos de brinicalidade, um em busca do outro, ativamos metamorfoses de transformação vital. Fazemo-nos nesta busca mútua, em movimentos de preensão, na qual há riscos, tal qual a vida. A brincadeira de luta aceita e abraça o risco. Lida ‘com’ ele, e não ‘contra’. Nos exige que prestemos atenção nos detalhes, em uma artesanaria capacitada e comprometida. É assim que buscamos maneiras de continuarmos indo... Fazendo acordos flexíveis, que não deixam de ser arriscados, porém justos. São acordos políticos corpados. A brincadeira de luta nos conecta à uma transformação que se faz junto, com fluxos de vitalidade que se sintonizam para continuarmos existindo na alegria. Nos emancipa. Podemos ser outros que aqueles seguidores de regras estabelecidas e falidas do ‘jogo de fora’. Nos lembra que, no ‘jogo de dentro’, os acordos somos nós que fazemos. E este “espírito de brincadeira” transforma, faz corruptions nos modos de pensar e sentir conformados às regras imóveis. Esgarça as regras murchas de vida e com elas faz florescer outros modos de pensar e sentir. Instaura outros modos de ser e viver. É brincadeira e trabalho para fazer florescer.

3. Como tornar obsoleta a induzida lei da selva

Como se sabe se o que está acontecendo é brincadeira ou, de fato, uma luta? Não podemos ignorar a pergunta insistente que não cansa de latejar nos olhos de quem vê... E os motivos pelos quais ela lateja. A brincadeira de luta, realmente, é uma questão para nós, humanos demasiados. É inegável a nossa dificuldade em lidar com ela. Porque a competição exacerbada, sem dúvida, está impregnada na nossa maneira de ver o mundo. Somos indivíduos contaminados pela 'guerra de todos contra todos'. Vivemos e somos contagiados pela insaciável disputa por território. Ganhar e vencer é o que nos pedem, a todo momento e a todo custo. Colaborando com o que já se tornou uma maneira de existir, podemos acrescentar um entendimento equivocado de instinto, que nos assombra, profundamente arraigado, que o associa a algo incontrollável, automático, brutal, que tornam os animais outros que humanos incapazes de cumprir regras sociais. Fora este entendimento de instinto no senso comum, Massumi (2017) pontua que a compreensão do instinto como mecânico e reflexo, como simples respostas automáticas à estímulos externos, ainda é predominante nas correntes dominantes na biologia evolucionista, no comportamento animal e na filosofia. Ou seja, é um pensamento que ganhou tanta estabilidade e enraizamento que impede os que estudam, convivem, trabalham e brincam com animais não humanos de enxergar o que o instinto pode nos dizer novamente. Massumi defende que o instinto é potencialmente vital. Ele produz vida, não só a morte forjada com o olhar excessivo da agressão. O instinto não é uma sequência estereotipada de ações pré-moldadas executadas por reflexo à maneira de um automatismo. É movimento criativo. Mas, infelizmente, a brincadeira de luta é diretamente associada a uma ideia de instinto equivocada.

Sabemos que, ao longo da evolução, a luta está presente no comportamento dos vivos, assim como a cooperação. Mas a competição evolutiva trata de uma competição por busca de soluções, e não uma competição como disputa que precisa anular o competidor. A evolução é sábia - sabe que precisamos uns dos outros -, como Lynn Margulis não cansou de divulgar com brincadeira e trabalho. E, sem dúvida, mais pesquisas com foco na cooperação são necessárias para equilibrar a quantidade exorbitante de pesquisas dedicadas à competição.

Segundo estudos apontam, as crianças não se relacionam com a brincadeira de

luta da mesma forma que adultos. Para elas, não é uma questão, sendo capazes de ler os sinais de crianças de outras culturas que não a sua, quando estas estão a brincar desta forma.

As meninas, especialmente quando jovens, gostam e participam dessa atividade com a mesma frequência que os meninos. As crianças podem distinguir brigas sérias de lúdicas, mesmo transculturalmente (Costabile et al., 1991), embora os adultos pareçam menos capazes (BURGHARDT, 2005, p.103).

Sabemos que, sobre as crianças, deposita-se uma idealização de pureza e inocência, o que dificulta enxergarmos a selvageria de suas brincadeiras - como as (nada fofas e) muito ativas brincadeiras de luta, que podem ser facilmente encontradas na primeira infância. São poucas as pesquisas que se interessam por este tipo de brincadeira. Peter K. Smith e Anthony Pellegrini⁷⁴, envolvidos com psicologia e educação, no artigo *Physical activity play: the nature and function of a neglected aspect of play* (1998), a nomeiam de R&T (*rough-and-tumble*), o que podemos traduzir por brincadeira turbulenta. Para muitos, beira a agressividade, por isso tão negligenciada dentro de um ideal de civilização e, infelizmente, bastante ignorada na literatura acadêmica. Parece não estar conectada com as habilidades cognitivas que devem ser desenvolvidas através de uma 'boa' brincadeira, aquela que 'garante o desenvolvimento'. Quando ela vira competição atlética, formal, mediada por um adulto, seu valor passa a ser considerado. O motivo dessa valoração é exatamente pelo reconhecimento de que há regras, como se a brincadeira turbulenta das crianças não tivesse as suas próprias.

E, não à toa, durante o século XX, o estudo acerca da brincadeira de crianças permaneceu, em grande parte, isolado dos estudos da brincadeira em animais não humanos (doravante, 'brincadeira animal'), embora comparações rasteiras e tentativas de ir mais longe, ocasionalmente, fossem feitas. Isto só mostra o que já sabemos: é sobre a ficção de nossa superioridade e ilusão de estarmos radicalmente apartados dos outros vivos; sobre o nosso excessivo orgulho de identidade de espécie. Estudos apartados só nos levam a uma compreensão empobrecida da brincadeira, ainda mais quando a brincadeira de luta se destaca como a mais amplamente estudada pelos pesquisadores

⁷⁴ Anthony Pellegrini (1949-) é psicólogo e leciona no Departamento de Psicologia Educacional da Universidade de Minnesota.

do campo não humano, de maneira geral, enquanto a brincadeira de luta, como uma área de estudo em animais humanos, é ínfima.

Brincar de luta é, de longe, o tipo de brincadeira animal mais bem estudado (Aldis, 1975) e recebeu a atenção mais comparativa teoricamente (PK Smith, 1982). Em um levantamento da literatura de 1984 a 1994, Pellis e Pellis (1998a) relatam que 82,5% dos artigos contendo dados sobre brincadeiras eram dedicados total ou amplamente às brincadeiras de luta (BURGHARDT, 2005, p. 87).

E estudos mostram que este tipo de brincadeira pode ser o mais crítico e importante evolutivamente.

Algumas pessoas acham que esse tipo de brincadeira é, provavelmente, o mais básico de todos e o ponto inicial para a brincadeira na evolução – um processo fundamental que subjaz todos os outros tipos de brincadeira que em última instância se desenvolvem a partir dele (SUTTON-SMITH, 2017, p.67 apud ALDIS, 1975, p.139; PANKSEPP, 1993, p.150).

Contrariando o pensamento dominante, que fez com que as pesquisas sobre a brincadeira ficassem isoladas umas das outras por tanto tempo, tais estudos apontam “que a luta de brincadeira tem a ver com como tornar obsoleta a suposta lei da selva de matar ou ser morto” (Sutton-Smith, 2017, p.67). Ou seja, é muito mais sobre como lidar com problemas. E com o nosso problema antropocêntrico. Se brincar é lidar com problemas, brincar de luta é assumir que eles existem e que precisamos ficar com eles – e aprender a lidar com nossos sentimentos e com nossa tendência agressiva são problemas com os quais precisamos ficar em tempos como agora.

Para Haraway (2023, p.13), que propõe que a melhor maneira de sermos responsáveis é ‘ficando com o problema’, “*trouble* [originalmente proposto por ela em inglês, sua língua] é uma palavra interessante. Ela deriva de um verbo francês do século XIII que significa agitar, instigar, enturvar, perturbar”. Sabemos que vivemos em tempos perturbadores e turvos – os desafios estão por todo lado -, mas são tempos que pedem respostas. Não tentando escapar para um futuro imaginado, em busca de saídas pelo já estabelecido - maneiras conhecidas e testadas que já se mostraram falidas -, mas Tateando possibilidades para visualizar ressurgimentos necessários.

Em tempos de urgências, é tentador abordar os problemas como quem procura assegurar um futuro imaginado, impedindo que algo que paira no futuro aconteça, colocando o presente e o passado em ordem, a fim de criar futuros para as próximas gerações. Ficar com o problema não requer esse tipo de relação com esses tempos que chamam de futuro. Na realidade, ficar com o problema requer aprender a estar verdadeiramente presente; não como um eixo que se desvanece entre passados terríveis ou edênicos e entre futuros apocalípticos ou salvadores – mas como bichos mortais entrelaçados em uma miríade de configurações inacabadas de lugares, tempos, matérias, significados (HARAWAY, 2023, p.13).

Argumenta que evitar o futurismo é algo “bem mais sério e mais vivaz” (idem, p.17). A brincadeira de luta coloca uma lente de aumento, presentificada e corpada, em um aspecto tão profundo quanto antigo: nosso potencial para a violência. E propomos que a brincadeira de luta é uma forma de ficarmos com o problema da dificuldade em lidarmos com nossos sentimentos e com a agressividade. Afinal, “talvez seja precisamente no plano da brincadeira, fora dos ditames da teleologia, das categorias estabelecidas e da funcionalidade, que a mundanidade séria e a recuperação se tornem possíveis” (idem, p.46).

A agressividade é uma tendência que nos acompanha, faz parte da nossa história evolutiva, basta conhecermos as histórias contadas pela e para a humanidade e tomarmos consciência da quantidade de guerras ativas no presente momento, bem como dos crescentes discursos de ódio em todos os lugares, extermínios multiespécies, genocídios e violências de todos os tipos e seus ciclos geradores de mais violência. Segundo Damásio (2018, p.201), “os humanos herdaram o potencial para esses modos de comportamento, que foram altamente adaptativos durante uma longa fase da história humana”. Na verdade, expandimos nossas expressões de violência, criando instrumentos e práticas eficientes que impulsionam e incentivam esta tendência. Muitas destas expressões, inclusive, são chamadas de jogos. “A tradição florentina do *calcio storico*, assim como o rúgbi e o futebol americano, são bons exemplos. A violência física continua presente em esportes competitivos, herdeiros dos espetáculos de gladiadores romanos” (Idem). Há que se considerar, ainda e infelizmente, que entendimentos e atitudes destrutivas na capoeira também entram neste pacote de esportes competitivos que enaltecem a violência física. Um fazer capoeira bem diferente do que iluminamos na presente pesquisa, este que não é o “espírito da capoeira” como traçamos até aqui.

Quando o “espírito da brincadeira de luta”, e o “espírito da capoeira”, nos põem a lidar com o que sentimos, eles nos ajudam a ficar com o problema da agressividade, a lidar com nossos sentimentos. Quando desenvolvemos habilidades de engajar o olhar e receber e passar padrões, podemos nos tornar cada vez mais responsivos pelos acordos de justiça com os quais nos implicamos. Aos poucos, é possível nos tornarmos capazes de aprender que não podemos sentir prazer por quaisquer meios, pois nossos acordos são consequentes. É possível aprendermos também que podemos falhar juntos, soltando os fios das figuras de barbante, mas continuar tentando pode nos fazer descobrir algo que seja belo, que traga satisfação mútua.

Assim como a vida, a brincadeira de luta é imprevisível e perigosa, e precisamos assumir esta parcela. Quanto às crianças, elas são preciosas e pedem a nossa atenção para que possam aprender a desenvolver suas capacidades responsivas. Nós, os adultos, lidamos muito mal com imprevisibilidade e risco. Com as regras estabelecidas do ‘jogo de fora’, é difícil distinguir o que é um nível de risco aceitável para as crianças. É difícil convencer um adulto que muito do que consideramos arriscado foi convencionado, são regras antivitais. Costumamos desconfiar que as crianças não podem e não conseguem mesmo quando elas nos mostram que são capazes. Precisamos enxergar que muitos riscos não são reais, ao contrário, são necessários de serem vividos. Eles fazem parte dos limites que precisam ser testados para o desenvolvimento de responsabilidades. É assim que aprendem a confiar em si mesmas e nos outros. É assim que praticam acordos de justiça. É assim que aprendem a ficar com problemas e lidar com sentimentos, desde cedo. Nossa maquinaria afetiva é educável. Treinamos, educamos, nos tornamos capazes de lidar com nossos sentimentos, reciprocamente. As maiores maravilhas e as maiores tragédias que podemos realizar depende dos nossos sentimentos. E desencorajar a brincadeira turbulenta e arriscada, como costumamos fazer, podem ter efeitos que ainda estamos começando a mensurar. Precisamos parar de olhar para a frente, com a batida frase de que ‘as crianças são o futuro’, e olharmos para o que fazemos hoje. Estamos desperdiçando o que foi criado evolutivamente para lidar com nossos problemas por entendimentos equivocados do que precisamos para tornar obsoleta a suposta lei da selva que construímos com o nosso antropocentrismo. Não podemos nos abster da

nossa capacidade de sentir e pensar brincando de lutar, como temos feito, pois são estas capacidades que podem nos libertar no nosso potencial para a violência.

Passar e receber padrões, na brincadeira de figuras de barbante, há de se saber soltar os fios, para que a outra pessoa os receba. É preciso abrir a mão e saber soltar. Que os argumentos desenvolvidos sobre a brincadeira de luta sejam como um sopro, na palma aberta da mão. Um sopro que areje a mente e exercite um músculo crítico. E, por ora, fiquemos com as instruções de Adriana Lisboa, de *Como abrir mão* do já conhecido, das ideias fixas, dos caminhos já percorridos, do futurismo, do pensamento apocalíptico de que 'o jogo acabou'.

as instruções são simples
 primeiro é preciso que os músculos
 esqueçam sua paixão narcísica
 que exerçam o desapego das fibras
 e sem mais para o momento
 desobriguem os ossos de tanto labor
 depois é preciso que os dedos
 desabrochem como uma rosa
 dos ventos
 partam como aventureiros
 em cinco extensões do centro
 e que ele o centro
 onde linhas entrecruzam recados
 deixe que o que vinha ali oculto
 detido cativo
 vá embora se quiser
 fique se for o caso
 pousado como um sopro
 na palma aberta da mão
 (O vivo, 2021).

PROPOSIÇÃO – Engajando o olhar

Uma das coisas encantadoras na capoeira é a possibilidade de treinar o olhar. Treinar nossa maquinaria afetiva – esta que é educável. Enquanto uns brincam de lutar, os demais, presentes na roda, têm a oportunidade de se moldar e se educar através do que observam. Os acordos de justiça estão nos detalhes, se prestarmos atenção. Quem compreende o “espírito da capoeira” sabe que não se pode entrar em uma roda mostrando sinais de combate. Sinais da saudação são sinais da relação que está se construindo. E quaisquer mudanças nas saudações são mudanças na relação. É preciso primeiro se mostrar interessado pelo outro, aberto, paciente, aceitando e pedindo desculpas por pequenas transgressões que vão surgindo. As transgressões podem se tornar mais arriscadas, na medida em que ambos compartilham desse desejo, sem que a reciprocidade seja perdida. Convidamo-nos a colocar no centro de nossa atenção os acordos de justiça responsivos e engajados de uma dupla de capoeiristas. Escolhi o registro em audiovisual disponível no link abaixo, especialmente, pelo fato de sentir que surge algo belo, além de haver uma preocupação de quem registrou em mostrar os que assistem aos acordos que emergem. Estes, também engajados, conformam-se e educam seus olhares - não escapam da metamorfose que transborda do centro da roda. Um fluxo de vitalidade que, como uma pedra que cai na água, reverbera para além dos dois que brincam de lutar no centro. Os que assistem ficam atentos, pois sabem da possibilidade do risco, mas também sabem que um acordo de confiança se estabelece ali. Neste vídeo, brincam de lutar Mestre Neco Pelourinho⁷⁵ e Mestre Valmir⁷⁶, em uma roda do VII Encontro Internacional de Capoeira Angola da FICA (Fundação Internacional Capoeira Angola), realizado em Paty do Alferes (RJ), em agosto de 2001.

⁷⁵ Nivaldo de Siqueira Silva (1955-), conhecido como Mestre Neco Pelourinho, é fundador do Grupo de Capoeira Só Angola em 1994, sediado no Rio de Janeiro. É formado por Mestre Moraes, do Grupo de Capoeira Angola Pelourinho (GCAP), que por sua vez foi aluno do Centro Esportivo de Capoeira Só Angola, sob a direção do Mestre Pastinha.

⁷⁶ Valmir Santos Damasceno (1965-), conhecido como Mestre Valmir, também é formado por Mestre Moraes. No ano de 1994, dá início à Fundação Internacional de Capoeira Angola (FICA), junto a outros mestres.

Vídeo disponível em:

<https://web.archive.org/web/20231025230823/https://www.youtube.com/watch?v=4wLaBQH0wc8>.

Convidamo-nos também a colocar no centro de nossa atenção o olhar reciprocamente responsivo e engajado de uma brincadeira de luta interespecífica. Trata-se de um registro audiovisual descompromissado, de autoria desconhecida e em um quintal de casa também desconhecido. Os Brincadores no Quintal (em letras maiúsculas), os quais não sabemos nomes, nem quando e onde brincaram - os quais não podemos situar -, conformaram-se um ao outro não importando suas diferenças, em uma brincadeira situada. É uma estória que importa, feita de responsabilidades.

Vídeo disponível em:

<https://web.archive.org/web/20231025231203/https://www.youtube.com/watch?v=mQGayRzX3PU>.

“E se a questão de como os animais se engajam *responsivamente* no olhar uns dos outros tomar o centro da atenção das pessoas?” (Haraway, 2022, p.35). Quando as espécies se encontram, importa pensar em o que pode ser moldado na relação de uns com os outros - formas que se fazem e se refazem neste compartilhamento de mundo - e quais transformações podem ser ativadas nestas práticas mundanas. Parto do pressuposto que tem gente que nunca engajou o olhar em uma brincadeira animal - a mesma gente que não se entende como animal, e parte do pressuposto de que espécies diferentes não se encontram.

Quanto a nós, que engajamos nosso olhar na responsividade que se mantém através do olhar e sinais daqueles que brincam de lutar juntos, há movimento de brincalidade? Algo em nós foi vitalmente ativado para que sejamos capazes de transformar o modo como compreendemos a brincadeira de luta e nos entendemos radicalmente apartados uns dos outros?

Engajando o olhar, talvez alguma informação possa fazer diferença e ativar metamorfoses, de maneira humilde, mas talvez poderosa. Precisamos estar cientes de que a diferença potencializa a vida. A Teoria Corpomídia (Katz e Greiner) nos ensina que

não há processo comunicacional na homogeneidade plena - é preciso que haja algo que seja diferença e produza diferença.

Como se sabe, todo processo de comunicação pressupõe a existência da diferença. É preciso ser capaz de reconhecer um “outro”, existir algo que se destaque em um ambiente de iguais para que a comunicação se estabeleça. Mesmo a mais básica das trocas de energia e/ou informação só acontece fora da homogeneidade plena (KATZ e GREINER, 2015, p.17).

Cientes de que cada informação que chega entra em contato com as que já estão, fazendo com que o corpo seja obrigado a se refazer diante de cada nova informação, sabemos que novas informações com e sobre nossos olhares engajados na brincadeira de luta são capazes de ser e produzir diferença!

“A informação pode libertar os hábitos do conformismo que tende a dominá-los” (Katz, 2021, p. 25).

Amarrando os fios 5

Tendo especial interesse pela brincadeira de luta, e sendo capoeirista, fazer no qual surgiram minhas inquietações iniciais, como descrito na introdução desta tese, nos dedicamos a pensar nela como um tipo específico de brincadeira, embora destacá-la de outras brincadeiras nos imponha dúvidas e desafios. Ressaltamos sua grandeza e o que ela tem a nos dizer socialmente, cognitivamente, politicamente e evolutivamente.

Continuamos tateando possibilidades de diferenciar jogo e brincadeira, considerando que o “espírito de jogo” e o “espírito de brincadeira” falam a respeito de naturezas distintas. Não se trata de uma essência, de um centro imutável, mas de fluxos de vitalidade. De como propõem ou não. De como desabrocham ou rompem acordos. De como criam liberdade ou aprisionam na convenção.

Com a estória contada pelos Brincadores na Neve, nos debruçamos sobre os acordos de justiça feitos entre eles. Salientamos que ambos sabiam o que podia e o que não podia ser feito. Através de suas sinalizações, mostraram ter estima e consideração um pelo outro, com olhares engajadamente atentos – uma honestidade feita nos encontros reais. Refletimos sobre o que Hudson e o Urso contaram com suas sinalizações, em uma comunicação corpada que não cessou de se desenrolar entre eles, bem como entre os que souberam ler seus sinais característicos. Tais sinalizações ou pontuações, constantemente reafirmadas, evitaram más interpretações, com gestos de luta metamorfoseados, modificados em sua execução. A brincadeira de luta implica um momento seguro (no qual são testados limites mútuos), um momento de igualdade (no qual são engendradas desvantagens e inversões de papéis) e reciprocidade (condição primeira para qualquer brincadeira de luta acontecer).

Destacamos que ela se faz em movimentos de preensão mútua, nos quais corpos se buscam e antecipam suas formas para o encontro, conformando-se e ativando metamorfoses uns nos outros. Os envolvidos não precedem suas relações, fazem-se conjuntamente ao se buscarem e ao desenvolverem acordos formais (de formas). Cada relação é uma, dando existência a seres singulares e dependentes do que acontece em determinado momento e em determinado lugar - e é assim que se conhecem. E é assim também que passamos a conhecê-los: a estória contada pelos Brincadores na Neve

importa, pois revela uma relação de florescimento, com a qual somos contaminados a também responder com florescimento.

A brincadeira de luta é arriscada e passível de sair dos trilhos, podendo haver falhas e mal-entendidos, mas trata-se do desenvolvimento de responsabilidades conjuntas que podem se tornar cada vez mais capacitadas. Ambos podem aprender a responder cada vez mais justamente ao outro, se importando de maneira engajada com o que emerge e com o parceiro, atentos aos detalhes.

Propusemos observar a dificuldade, nas variadas áreas do conhecimento e no senso comum, em lidar com este tipo de brincadeira. Também a incapacidade dos adultos de lidarem com ela, pois, contaminados que estamos pela competitividade, não conseguimos enxergá-la fora da arena de luta. Não conseguimos percebê-la como brincadeira, pois não sabemos ler os acordos que são feitos. Associando-a a uma impossibilidade de controle dos corpos, a tratamos como algo ‘não civilizado’ e desconsideramos suas virtudes. Já as crianças, possuem uma relação diferente com ela: sabem fazer e ler os acordos de justiça, bem como precisam deste tipo de brincadeira para testar seus limites e aprender a lidar com sentimentos intensos.

Ressaltamos que as pesquisas acadêmicas do campo lúdico em relação às crianças, durante o século XX, mantiveram apartados estudos da brincadeira ‘dita animal’ e ‘dita humana”, deixando fora do seu radar a brincadeira de luta – a mais bem pesquisada pelo campo não humano -, ignorando o entrelaçamento dos vivos, seu potencial na infância e sua implicação evolutiva. Iluminamos a importância dela na evolução, sendo o primeiro tipo e a mais fundamental brincadeira surgida em seu curso, dando origem aos outros tipos de brincadeira que se desenvolveram a partir de então. Ela se relaciona diretamente com a colaboração, e não com a competição, como costumamos pensar. Ela nos dispõe a lidar com nossa tendência à agressividade e com nossa dificuldade em lidar com sentimentos, problemas estes latentes em tempos atuais.

Abordamos que a agressividade é também uma tendência dos animais humanos, não só de animais não humanos como fomos induzidos a pensar, e que precisamos lidar com este problema, evitando o futurismo - estando verdadeiramente presentes para tatear o que podemos fazer. Enfatizamos que a brincadeira de luta fica com o problema

da violência e da dificuldade em lidarmos com nossos sentimentos. E que, se formos capazes de compreendê-la desta forma, podemos fazer alguma coisa, principalmente pelas crianças, que precisam ser cuidadas agora, e não em um futuro imaginado. Argumentamos sobre a necessidade de modificarmos nosso entendimento de risco, para que as crianças possam testar seus limites, desenvolver responsabilidades e confiança mútua. A brincadeira de luta foi uma invenção evolutiva para vivenciarmos estas experiências e, se estivermos atentos, com ela, educamo-nos uns aos outros a potencializar a vida. Precisamos desapegar de regras estabelecidas que não nos têm ajudado a continuar.

Aqui, o convite foi para engajarmos o olhar no “espírito da brincadeira de luta” e no “espírito da capoeira”, que, para nós, se trata de uma brincadeira de luta na qual pessoas de todas as idades se envolvem para continuar existindo na alegria, com acordos de justiça. Nos convida a sentir e pensar de outras maneiras com animais não humanos e com a honestidade construída mundanamente entre nós. Nos convida a sentir e pensar de modo entrelaçado, emaranhado com outras vidas. A capoeira, para nós, é uma brincadeira de luta humana-humana que não nos deixa esquecer que somos animais. Em brincadeiras de luta, testamos limites, fazemos acordos de confiança e justiça, não nos conformamos em apenas sobreviver, nos emancipamos e desenvolvemos relações livres e criados com o mundo e os seres - é isso que os animais nos ensinam sobre política.

NOTAS DA FILHA DE UM PROJETISTA AVENTUREIRO

1. Projeto: brincadeira e trabalho que lançam a vida para a frente

“O trabalho é uma forma de viver, pelo menos tanto quanto um meio de ganhar a vida” - é o que Haraway (2022, p.227) conta ter aprendido com seu pai, um cronista esportivo. Também aprendi isso com o meu, não que ele fizesse reflexões como as intencionadas nestes escritos. Era do tipo que só ia trabalhandovivendobrancando. O que aprendemos é o que acredito mais profundamente, poderia ser o outro título desta tese.

Meu pai foi um projetista da área de engenharia e de construção civil, sem formação técnica ou ensino superior. Projetista de prancheta e maquete de papel. Aprendeu prestando atenção. Com cerca de 18 anos, foi motoboy de uma empresa na qual fez amigos especializados na profissão, estes que, percebendo sua aptidão para o desenho e seu interesse, foram lhe ensinando e lhe capacitando. Saindo deste emprego, foi contratado em outro lugar diretamente como projetista, onde trabalhou por longos anos, em uma época em que tanto ganhar a vida quanto viver era possível sem um caminho oficial de formação, e sem tanta competitividade. Continuou a vida toda trabalhando como projetista, dentre outras coisas que inventava, que não deixavam de ser também seus projetos. Quando partiu sem poder se despedir, consequência de um infarto, tinha 54 anos e fazia graduação em engenharia. Ele sempre se manteve jovem. Fez da sua vida uma grande aventura. Vivia sob regras flexíveis. Vivia na imprevisibilidade. Era um desobediente calado, que não precisava dizer que estava desobedecendo regras que não lhe serviam. Para ele, era sempre tempo de começar. Não vivia do passado nem do futuro. Seu jeito tateador das circunstâncias foi central em seu modo de viver e trabalhar. Ele sempre tateou maneiras de continuar.

Depois que ele e minha mãe se separaram, meu pai casou-se mais duas vezes, tendo três filhos e duas filhas, frutos dos três relacionamentos. Somos cinco, parte da sua carne. Somos filhas e filhos de um projetista aventureiro, que sabia jogar adiante. Ele nos mostrou como a brincadeira, nas pequenas coisas do cotidiano, fazem pessoas mais plenas. Eu sempre o vi como uma pessoa insistente em manter-se na alegria, por mais difícil que estivesse a realidade, e o admirava por isso. Nos contagiou com esta

habilidade, a mim e meus irmãos Leandro, Loyane, Luan e Samuel. Somos felizes com pouco. Sabemos o valor de irmos juntos. Nos contagiou com a habilidade da leveza, da amorosidade, da empatia. De ficar com a beleza. De olhar para o que também precisa ser exaltado, para nos mantermos com saúde. Ele dava um jeito de ser feliz e fazer a gente feliz. Viveu e morreu trabalhando e brincando.

Desde que eu comecei a compreender, ainda no Mestrado, a importância da brincadeira em meus interesses de pesquisa e de vida, sabia que tinha a ver com ele. É uma herança corpada. Que precisava ser escrita. Iluminar a brincadeira e escrever sobre ela é de gerações. De brincadeiras que criaram vínculos de amizade. Somos parentes não por causa dos laços biológicos, mas porque brincamos juntos, de muitas maneiras. Somos seres contagiados pela alegria um do outro. Nos metamorfoseamos na carne com brincadeiras. Gosto de investigar e contar histórias de brincadeiras porque herdei histórias de brincadeiras.

Durante a minha primeira infância, passei bem próxima a ele, frequentando constantemente praias perto de onde resido hoje, na costa oeste do Rio de Janeiro. Morando em Jacarepaguá, eram as praias mais próximas da nossa casa. Cresci brincando nestas areias e neste mar, entre a Barra da Tijuca e o Recreio dos Bandeirantes, lugares que alimentam muitas memórias. Tive uma infância de muita liberdade, com brincadeiras na rua, às vezes arriscadas e turbulentas. Lembro de uma brincadeira em especial, com meu pai, da qual gostava por testar meus limites. Eu pedia para ele me ‘chocar’. Ele me apertava de lado, em posição fetal, entre suas pernas. E eu era tão pequena que cabia inteiramente ali, mal conseguindo respirar. Chegando no limite, eu sinalizava. Mas logo pedia para ele me ‘chocar’ de novo. Minhas lembranças, do fim do curso da sua vida, também são de brincadeiras. Em uma das últimas vezes em que o encontrei, nós brincamos de ping-pong em seu horário de almoço do trabalho, com mangas da camisa arregaçadas. O que sinto agora, quando recordo esses eventos, são sentimentos recriados. A cada vez que eu me lembro, reavalio estas experiências acrescentando detalhes e outras belezas. Tais experiências se tornam maravilhosas e extraordinárias para mim. Damásio (2018, p.165) nos ensina que o sentimento relacionado à memória “é recém-criado a cada episódio de recordação, como resultado

das fortes respostas emotivas que as lembranças engendram”. Uma vez que vivemos brincadeiras que marcaram nossa vida, jamais deixamos de buscá-las. Jamais deixamos de tentar sentir de novo o que aquilo nos causou. Meu pai foi um projetista – trabalhando e brincando lançava a vida para a frente. Não só a dele.

Durante estes quatro anos de Doutorado, debruçei-me em um projeto de pesquisa, com o privilégio de trabalhar e brincar fazendo o que amo: investigando e inventando sobre brincadeiras. Para começar, foi necessário ficar com o problema de uma diferenciação que precisava ser esmiuçada entre jogo e brincadeira. Tentando refinar o olhar, com amor pelas palavras, tateei sem saber o que iria encontrar, deixando que a mão tomasse forma. Partindo do contexto da capoeira, me perguntei se é a brincadeira que faz o jogo continuar. A partir das argumentações de Katz (2011), podemos, agora, pensar no significado de projeto e nesta inquietação inicial, fomentada na capoeira.

Em *Projeto-processo-produto* (2011), a autora explica que projeto é o que sustenta a estrutura em diversos saberes. Em uma maneira convencional de compreendê-lo, ele é o que vem antes do que irá ser realizado, de modo a colocar em ordem e de modo sequencialmente organizado no tempo o que se propõe. Cumprir o planejamento é o que importa. O projeto seria o momento do levantamento de ideias, da delimitação dos caminhos a serem percorridos, de modo bem delineado. Por isso que se projeta, nesta ideia convencionada em questão - para delimitar. Segundo Katz, esta lógica estabilizada de projeto comprime “a ignição para todas as descobertas” (p.64). Comprime por não abarcar que descobertas acontecem a todo instante, não apenas antes do que se propõe realizar. Tanto no projeto (no que seria antes), como em seu processo (no curso da realização), quanto no produto que está sendo feito, descobertas não cessam de acontecer. Em todo o desenrolar do que se realiza há ignições frutíferas, se estivermos atentos. E, a partir de uma concepção evolucionista e de formulações do semioticista Charles Peirce (1839-1914), Katz sustenta suas argumentações. Peirce propôs que tais descobertas, que acontecem a todo instante, são em forma de abdução, que é da natureza da lógica. É uma forma de raciocínio que produz ideias novas - uma ‘lógica da descoberta’. E, com Peirce, Katz defende que “a abdução está presente em todas as etapas do projeto, pois é com ela que tateamos qualquer situação ainda não descrita,

ainda não formulada” (p.74). Compreender o projeto assim se apoia em outro entendimento de passado, presente e futuro. Revira nossa maneira temporal-sequencial de ler o mundo, na qual nos tornamos reféns de um futuro ou apegados a um passado que seguramos firme para que não escape. Com este outro entendimento de projeto, o processo é o que o projeto e o produto estão tecendo a todo instante, com descobertas a todo momento, e o presente passa a ser compreendido como “o que o passado e o futuro produziram até agora” (p.71).

Meu pai, um projetista aventureiro, e eu, filha dele, a realizar um projeto, não somos do tipo que nos deixamos fixar no que foi pré-concebido. Nem sabemos fazê-lo. Temos gosto pelas ignições que produzem vida. Também não nos deixamos desesperar por não saber o que será amanhã. A ordenação não é mais nossa amiga que a imprevisibilidade e a abertura constante a ideias. Celebramos e abraçamos cada descoberta, cada novo contexto. Transformar, mudar, é algo que nos apetece. Somos difíceis de nos adequarmos ao convencionado. O que não é fácil, pois caminhar fora das trilhas abertas impõe dificuldades e riscos. Reconhecemos a impossibilidade de controlarmos as situações – controle da vida: uma falsa ideia que construímos com nosso delírio de grandeza. Meu pai me contagiou com a humildade do reconhecimento que somos pedras de rio, mesmo cientes das escolhas que fazemos.

Quanto à presente tese, projeto-processo-produto, sei que meus limites epistemológicos foram rebeldes, nos quais penetraram questionamentos cruzados. Sei que ela pode ser falha em abdicar de convenções. Que pode não ser o esperado. Que seguiu um profundo gosto por pequenas trilhas que se abriram, quanto mais eu puxava o fio. Confesso uma tendência a considerar que bifurcações são férteis e que desvios são necessários. Acreditei que é possível se perder e se achar, se perder para encontrar novamente algo que funcione - ficando verdadeiramente com os problemas da pesquisa, que surgiram da vida real, de relações mundanas e vagabundas, de inutilidades que me fazem pensar e sentir. Foi com emaranhados de estórias, hipóteses e problemas que tentei construir minha cama de gato - sem ponto zero, pois, como aponta Katz, não há “ponto zero em um processo investigativo” (p.81) -, ciente da importância de cada uma das escolhas. Por fim, confiei e assumi o risco de deixar que os problemas falassem qual

deveria ser o processo a ser investigado que coubesse neles. Para 'jogar algo adiante', significado do substantivo 'projeto' em latim, como ilumina Katz (p.64), há de se desenvolver uma relação de brincadeira e trabalho com aquilo que manuseamos, nas trocas que fazemos, como argumentamos durante a presente tese.



Figura 22. *Fazendo bagunça para pensar diferente* (2023). Técnica: aquarela em folha A4.

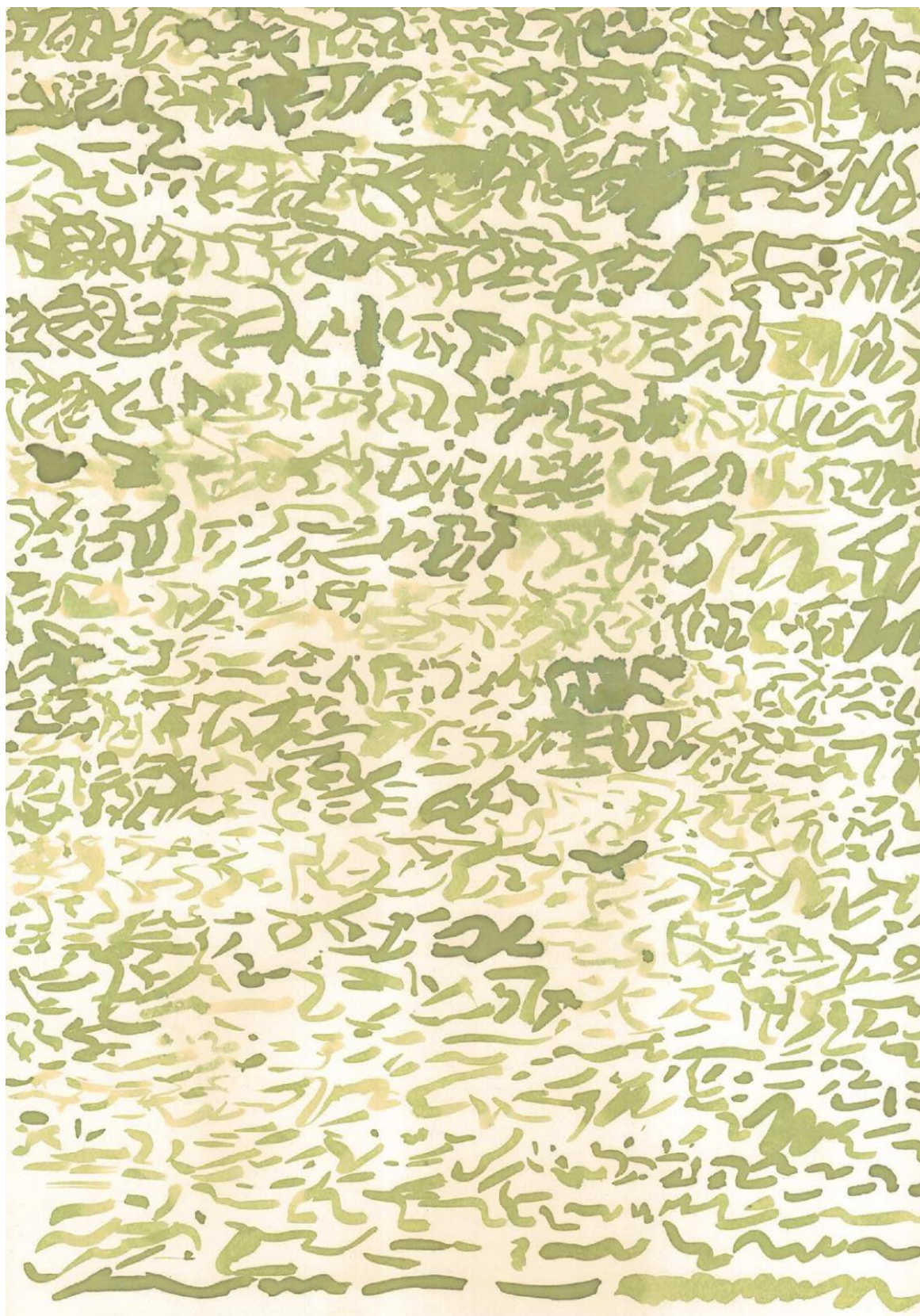


Figura 23. *Escrevendo sem saber o quê* (2023). Técnica: aquarela em folha A4.



Figura 24. *Testando limites I* (2023). Técnica: aquarela em folha A4.

PULAM AS CABRAS
BRINCALHONAS
NAS FACES ROCHOSAS
A MILHARES DE PÉS DE ALTURA
BRINCAR COMPENSA O RISCO.



Figura 25. *Testando limites II* (2023). Técnica: aquarela em folha A4 e caneta nanquim.



Figura 26. *Baleia e sua gente I* (2023). Técnica: aquarela em folha A4.



Figura 27. *Baleia e sua gente II* (2023). Técnica: aquarela em folha A4 e caneta nanquim.

É a brincadeira que faz o jogo continuar? Podemos propor, com a ajuda de Sennett (*Juntos*, 2013), que jogo envolve um espectro de trocas mais amplo que brincadeira, pois, neste momento em que chegamos em nossa argumentação, sabemos que não há apenas jogos que lançam a vida para a frente, existindo também tipos de trocas que os jogos comportam, que não beneficiam a vida de todos os envolvidos. O autor compreende como ‘troca’ a experiência de dar e receber, e divide o espectro de trocas em cinco segmentos, para que possamos chegar mais perto da fragilidade inevitável das relações reais. Mas ressalta que se trata de uma divisão para fazer pensar, e não de categorias rígidas e arbitrárias. São elas: trocas altruístas; trocas ganhar-ganhar; trocas diferenciadas; trocas de soma zero; e trocas tudo-para-um-só.

Nas trocas altruístas, há um desejo de doação, uma motivação, nas quais quem doa também é recompensado, de alguma forma, pelo simples fato de ter participado do impulsionamento da vida ou pelo reconhecimento dos outros pelo seu feito – portanto, por quaisquer dos motivos, ambos se beneficiam. Nas trocas ganhar-ganhar, as relações são mais abertamente recíprocas. Envolvem habilidades de negociação e acordos que se ajustam – um processo aberto, e não “uma lista pura e simples de ganhos e perdas levada em conta quando se começa a negociar” (p.99). Nas trocas diferenciadas, como o próprio nome sugere, ambos reconhecem suas diferenças, portanto, as próprias diferenças dos benefícios mútuos envolvidos. Já nas trocas soma zero, o benefício de um se transforma em perda para o outro. E nas trocas tudo-para-um-só ou tudo-ao-vencedor, o que se beneficia elimina qualquer possibilidade de continuidade do outro, não restando qualquer resquício de reciprocidade – é o extremo do espectro de trocas com prejuízo para uma das partes, são as trocas soma zero em seu maior grau de exclusão.

Dito isto, podemos conceber, agora, que o jogo da vida envolve todo este espectro de trocas delineado por Sennett. Portanto, jogo vai de um extremo ao outro das relações de troca. Jogar pode ‘lançar adiante’ como ‘eliminar em seu maior grau de exclusão’. Por isso, tanto nos incomoda quando são utilizadas como palavras sinônimas. O que nos motivou foi isto: compreendermos que o que nos desnute não pode ser chamado da mesma maneira que o que faz a vida continuar. O entendimento de brincadeira proposto na presente tese abarca trocas altruístas, ganhar-ganhar e diferenciadas do espectro

proposto por Sennett. Já as trocas soma zero e tudo-ao-vencedor não poderiam caber em nosso entendimento de brincadeira. Assim, quando o jogo 'lança adiante', ele é brincadeira que faz o jogo continuar. Quando há uma relação de troca que impulsiona todos os envolvidos, não com benefícios igualmente distribuídos, mas sem prejuízo para quaisquer das partes, com o reconhecimento de diferenças, o jogo é brincadeira.

Esperamos ter chegado em algo um pouco menos indiferente. Nada foi resolvido, apenas tateado. Esta foi a proposta ao buscarmos novas relações com os significados. Tentando agarrar novas relações, aprendi um pouco mais a ficar com o problema. Alerta, envolvida, olhando à frente. Trabalhando e brincando de esculpir palavras. Trabalhando e brincando com as mãos para desenvolver a capacidade de pensar diferente, sem antecipações ansiosamente resolutivas. Com raciocínios quiçá um pouco desacelerados e uma sensibilidade que tenta investigar outras percepções de mundo, outras formas de existência, e os laços que se fazem entre nós – os vivos. Íntegra no que não é possível conhecer, mas confiante que a mão toma a forma adequada. Sem encerrar, sem tocar de fato, deixando aberto. Foi até aqui que chegamos, por ora. Que mais pensamentos menos indiferentes e mais situados emergjam, encontrando outras nuances que nos digam um pouco mais sobre o que nos potencializa. Confiar que a mão toma a forma faz parte do aprendizado.

2. É preciso construir casulos

Durante este processo, construí casulos para pensar de novo sobre os problemas com que devemos ficar, e os que devemos responder. Para criar circunstâncias. Para me concentrar e conseguir olhar para transformações necessárias. Para mudar regras de brincadeira e trabalho. Compreender o trabalho de pesquisa como trabalho nem sempre foi tranquilo, pois são muitas as regras do 'jogo de fora' que nos dizem o contrário, e, às vezes, sucumbimos a elas. E acabamos também por duvidar que o trabalho possa ser brincadeira. Mas, no 'jogo de dentro da pesquisa', os incentivos foram de liberdade e exploração de ideias, com a devida e necessária consistência que o trabalho exige, com comprometimento. Fui instigada a tatear o que ainda não estava feito, conforme singularidades e interesses. Foi valorizada minha maneira de sentir, pensar e escrever.

E são estes os movimentos de brincaidade na educação que precisam ser ativados. Que sorte a minha participar deste 'jogo de dentro' e poder gestar novas regras e formas! As circunstâncias conjuntamente propícias me fizeram acreditar que o trabalho não pode ser uma pena que se paga obediente. O trabalho é para produzir mais vida, assim como a brincadeira.

Em meus casulos, pude explorar um brinquedo não determinado, que precisava ser construído com as técnicas que as mãos acessavam e com o que o pensamento ia se tornando capaz. Precisei mudar as regras que me impus diversas vezes, para permitir que o pensamento não ficasse preso às convenções. Para me permitir criar sem a preocupação com o risco de falhar. Para retomar o envolvimento a partir de novas entradas. Para deixar pensamentos enclausurados fluírem. Para tentar evitar expectativas, que insistem em tomar a rédea.

Inventar possibilidades de rasteiras no que conheço como meus padrões habituais foi fundamental. Precisei escrever sem saber o quê e criar bagunça, pois, por vezes, me perco querendo que fique bem-acabado sem ter nem começado. Precisei trabalhar com as mãos de outras maneiras, tateando fotografar, pintar, desenhar, colar, para alimentar outras formas de pensar. Precisei reconstruir casulos, e escrever de dentro da barriga.

A criança possui uma coisa que o adulto procura desesperadamente ao longo de toda a sua existência: um refúgio. São as paredes do útero com todos os nutrientes afluindo cotidianamente e que é preciso, às vezes, conseguir reconstruir em torno de si (MARTIN, 2021, p.25)⁷⁷.

É preciso construir casulos para tempos de começos - técnicas que nos tornem capazes. Que nos tornem seres menos mortíferos e menos obcecados pela morte. Sabemos que, demasiada humana, nossa política é da falta, do déficit de vida. Vivemos uma constante corpagem de mortandade. Cultivamos mausoléus, expomos e nos expomos a violências gratuitas e mortes a todo momento, e alimentamos ciclos geradores de mais violência, muitas vezes sem prestarmos atenção. Contamos poucas

⁷⁷ Nastassja Martin (1986-) é antropóloga francesa, estudiosa do Grande Norte subártico. Em *Escute as feras* (2021), ela nos conta sobre suas experiências nas florestas siberianas e um acontecimento que mudou sua vida: quando ela e um Urso se encontraram.

estórias de nascimentos, de casulos que gestam novas formas, de encontros que nos tornam mais potentes, de invenções que instauram vida em contextos de morte, de investigações que nos fazem ver belezas que não víamos antes. E não nos entendemos como responsáveis por desenvolvermos nossas capacidades de criar casulos para fazer emergir potência de vida.

É preciso construir casulos para passarmos por transformações urgentes e necessárias. Lidamos muito mal com a mudança. “Temos horror de perder tudo aquilo que nos importa. Transformamos o mundo até o esqueleto e, no entanto, tal mudança nos paralisa: nós nos recusamos a acompanhá-lo por uma mudança em nós mesmos” (Coccia, 2020, p.61). Temos medo de mudanças efetivas, de perder o que consideramos que nos dá segurança, e preferimos nos iludir com a falsa ideia de que estamos no controle. No jogo da vida, não almejamos deslocamentos se eles implicarem em ganharmos um pouco menos. Nos jogos aos quais nos habituamos, há um reconhecimento muito simplista e simplificador de diferenças.

A globalização tinha prometido uma mobilidade inédita na história da humanidade. Revelou-se uma variável na escala global do *jogo da vida*. Os deslocamentos são febris, mas todos.as os.as participantes continuam sendo os.as mesmos.as que eram no início. Os ricos permanecem ricos e os pobres, sem novas oportunidades além daquelas que tinham na largada (COCCIA, 2020, p.60, grifo do autor)⁷⁸.

Transformação e movimento não têm passado de fetiches que mantêm as mesmas relações de poder. “Fizemos do movimento e da transformação dois fetiches. E, no entanto, tudo é feito para tornar o movimento impossível” (Idem).

É preciso construir casulos para aprendermos a lidar com nossos sentimentos. Não são os aplicativos que inventamos, nem as redes sociais, às quais nos habituamos na internet, que nos ajudarão a lidar com a crescente dificuldade em enfrentar o que sentimos. Seus usos continuados constroem práticas moldadas pela intensidade e abundância das emoções que pautam a circulação das informações por lá, mas não nos ajudam a lidar, de fato, com sentimentos. Habitados a controlar e

⁷⁸ Utilizar dois artigos de gênero, ao mesmo tempo e desta maneira, foi uma opção feita nesta publicação.

comandar com as mãos – aliás, com as pontas dos dedos -, temos nos tornado impacientes, imediatistas e frustrados quando não somos atendidos. Enfim, estamos desabilitados a criar casulos que nos façam amadurecer. Tais práticas não são promessas de vida sem problemas, embora venhamos acreditando que possam ser. Precisamos construir casulos para ficar com problemas, e parar de fingir que eles não existem. A expressão fatalista de que ‘o jogo acabou’ também não poder ser uma opção. “Existe uma linha tênue entre reconhecer a extensão e a gravidade dos problemas e sucumbir a um futurismo abstrato, a seus afetos de sublime desespero e a suas políticas de sublime indiferença” (Haraway, 2023, p.17).

Temos confundido brincar com entreter. E temos sido guiados pela ideia de que as crianças precisam estar ocupadas. Mantê-las ocupadas não significa que estejam explorando ou inventando. Estar sempre fazendo algo não dá espaço para que a brincadeira possa florescer. Sabemos que uma das maneiras mais banalizadas para entretê-las, há algum tempo e com pouca reflexão crítica, são as telas (celulares, tablets, smart TVs). Seus usos, de maneira excessiva e indiscriminada, cada vez mais cedo, negligenciam nossa profunda necessidade de interagir com as mãos, como vimos no início do nosso percurso. A superespecialização das pontas dos dedos, desenvolvida nos comandos tecnológicos que temos praticado, não corresponde ao desenvolvimento das mãos em relação com olhos e cérebro que abordamos. Stuart Brow (2009, p.152) argumenta que “há evidências científicas recentes de que nossos cérebros reagem de maneira diferente aos objetos tridimensionais e aos bidimensionais”. Ele refere-se aos objetos tridimensionais que podemos perceber ao nosso redor em comparação com objetos bidimensionais, como os representados em telas. Isto foi constatado em estudos que se utilizam de técnicas de imagem por ressonância magnética funcional (fMRI, do inglês *Functional Magnetic Ressonance Imaging*) para estudar as reações cerebrais enquanto se realiza alguma atividade. Ao longo dos estudos, primeiramente, podia ser observado, através de uma janela, uma mão que surgia segurando uma bola. Em correspondência, foi revelado que grandes áreas dos circuitos visuais e associativos do cérebro se ativam. Em comparação, na sequência dos estudos, a proposta foi testar a mesma situação por representação visual de forma bidimensional. “Quando a imagem de uma mão segurando uma bola foi mostrada, o córtex visual demonstrou excitação

semelhante, mas as áreas de associação permaneceram virtualmente em silêncio” (Idem). Tal estudo demonstra a necessidade de tatearmos a vida em suas configurações reais, criando associações e engendrando sentimentos e vínculos que objetos bidimensionais não são capazes de proporcionar.

As crianças sabem bem construir casulos com suas brincadeiras. Seus casulos são suas brincadeiras. Estudos revelam que em contextos de guerra, catástrofes naturais e outras situações de conflito, as crianças que lidam melhor com a adversidade nestes ambientes são justamente aquelas que conseguem continuar brincando. Em seus casulos, são capazes de transformar o que sentem, lidando com dores, frustrações e tensões através das brincadeiras que inventam. Conforme o relato de famílias, construir casas dentro de suas casas, para os que assim puderam fazê-lo, durante o isolamento social exigido para evitar a contaminação por Covid-19, preveniu doenças relacionadas à saúde mental de muitas crianças. Foi o que a psicanalista Luciana Pires chamou de “brincário”⁷⁹.

É preciso construir casulos para reciprocidade e compreender nossa condição de codependência com outros vivos. Não somos a espécie mais importante “por sermos tão numerosos, poderosos e perigosos” (Margulis, 2022, p.166). Por praticamente mais da metade do tempo de duração do presente Doutorado, vivenciamos uma crise sanitária sem precedentes, que não deveríamos esquecer. Embora uma parte da sociedade tenha podido manter-se em isolamento social, pelo menos durante algum tempo, não construímos, de fato, casulos que nos ajudassem a compreender o que estava se passando e que permitissem transformações em nossas maneiras de estar no mundo. Grande parte dos que puderam escolher, escolheram não vivê-la. Não mudamos velhos hábitos. Não reconhecemos nossa responsabilidade no jogo. Não saímos do nosso conforto. Não alteramos nossos padrões de consumo. Não abandonamos nossa ilusão de que os humanos controlam o mundo. Continuamos fingindo que não existe um mundo além de nós – um mundo que também é povoado por outras espécies, que

⁷⁹ Luciana Pires é psicanalista especialista em infância e adolescência. No artigo de Eliane Brum *O que significa cuidar de um filho numa pandemia?* (2021), temos acesso a um pouco da pesquisa iniciada por Luciana Pires, assim como os desafios dos cuidadores durante a crise sanitária. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20231025231939/https://brasil.elpais.com/opiniao/2021-02-04/o-que-significa-cuidar-de-um-filho-numa-pandemia.html>. Acesso em fevereiro de 2021.

podem, inclusive, extinguir a nossa, sem qualquer moralidade, por estar apenas cuidando da própria vida. As regras de acumulação e precariedade do jogo de exclusão continuaram as mesmas. Mantivemos as regras do crescimento infinito, do progresso que ergue muros e fecha fronteiras. Não escolhemos sermos melhores do que somos. Seguimos obedientes a um modo mortífero de viver.

3. Carta para Luma

15 de outubro de 2023

Querida filha,

Meu mais profundo desejo é que você seja desobediente. Um tipo de desobediência que ajude a construir um mundo mais pacífico, mais cuidadoso. Um tipo de desobediência que a torne mais madura, capaz de construir relações saudáveis e que importam. Meu mais profundo desejo é que você não se conforme às regras determinadas se elas não a fizeram feliz e não fizerem os demais mais potentes. A obediência normaliza relações de poder, implica em uma relação de medo e submissão, e não em questionamentos. Não é a obediência que faz pessoas mais educadas, a educação emocional não se faz por obediência. Acabamos sendo obedientes por medo da punição ou por temermos não sermos amados, e isto não nos vale a pena. Pessoas obedientes, submissas, anestesiadas interessam para os que querem manter a sociedade da mesma forma que está. A obediência fez os modos de viver da sociedade em que vivemos. A obediência ajuda a manter guerras, injustiças, exclusão. E nós queremos transformar, é de gerações. Desobediência é muito distante de violência e bem próxima do desejo de mudança. A desobediência constrói dignidade e potência de vida. Que você se torne capaz de discordar com humildade e senso de justiça, e que saiba fazê-lo com empatia e amor.

Desejo que você se torne capaz de reconhecer seus gostos, suas brincadeiras. Que escolha ser sincera, expressando o que sente, compreendendo o que precisa. E que aprenda a lidar com sentimentos para construir maravilhas. Que possa contar com espécies companheiras. Que aprenda que existe muito mais além de si. Que atente a

colocar seus problemas em perspectiva. E que compreenda que para problemas, não há solução imediata. E que saiba que nós - seu pai, sua mãe, seus avós, seus tios e todos os parentes humanos e não humanos que você fizer - estaremos com você para participar de todos os passos contínuos e cambaleantes que você vai dar nesta vida.



Figura 28. Foto do jornal impresso JBJ (Jornal da Barra e Jacarepaguá), ano VII, nº32, setembro de 1984.

Essa foto foi publicada em um jornal de bairro de 1984, em comemoração ao dia da criança que estava para chegar. Sua avó Carmen guardou com carinho esta edição do jornal para mim. Na ocasião, eu tinha dois anos. Mas não se apegue à manchete. As crianças são raios de sol do presente, no presente. Tratá-las como a esperança do amanhã não tem feito com que nossa sociedade cuide do que precisa ser feito. Vocês não são um futuro salvífico, mas um presente precioso, e devem ser cuidadas com o sabor de um presente espesso, não para crescer, mas para existir com alegria e encantamento.

Em uma tirinha, na mesma edição do jornal, você pode perceber a preocupação dos humanos com a raiva, uma doença que mata. Querida filha, não se assuste, mas a raiva também é humana, e nós também precisamos nos imunizar, aprendendo a lidar com nossos sentimentos.

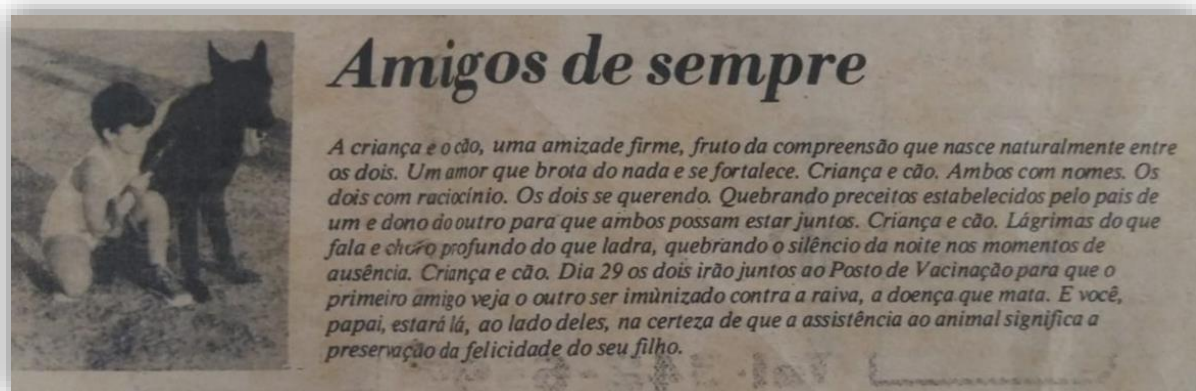


Figura 29. Foto do jornal impresso JBJ (Jornal da Barra e Jacarepaguá), ano VII, nº32, setembro de 1984.

Com os animais não humanos temos muito a aprender. Eles nos ensinam, com olhares honestos, sinais corpados e abraços confortantes, a fazermos convites para brincadeiras ainda não feitas. Que você encontre e brinque, cuide e se alegre com as vidas que lhe reciprocarão o olhar, aprendendo sobre a responsabilidade da estima e consideração recíprocas.

Cuidar, amar, se alegrar, é de gerações! Essa, abaixo, é uma carta enviada pelo seu avô Irineu para sua avó Carmen, quando eles tinham uns 18 anos. Na época, eles

eram namorados, e seu avô estava morando distante. É a impressão da mão dele feita por uma fotocopadora, a qual sua avó também guardou para mim. Eles foram melhores amigos a vida inteira. Das relações mais bonitas que eu já vi. Esta carta é sobre tatear maneiras de sinalizar, falar do que sente. É sobre tatear maneiras de continuar. É intenção corpada na palma da mão.



Figura 30. Foto da carta do avô Irineu para a avó Carmen. Impressão da sua mão, 1975.

*Seu avô foi um projetista aventureiro.
Com amor,
Sua mãe.*

4. Não podemos denunciar o mundo em nome de um mundo ideal

Sabemos que não somos cuidados suficientemente bem no início da vida para nos entendermos enquanto investigadores e inventores, para descobrirmos onde colocamos potência de vida. Não somos educados para assumirmos responsabilidades. Não temos espaço e tempo para desenvolvermos habilidades. E vivemos sob regras apertadas demais e muito distantes dessas possibilidades. Isto tem consequências, as quais estamos vivendo. Mas a denúncia, por si só, é insuficiente. Se fosse eficaz, estaríamos mais próximos de tantas coisas que somos capazes de fazer melhor. Sem discursos apocalípticos ou salvíficos, a proposta da brincalidade convoca a brincarmos e trabalharmos de modo a provocar mudanças em nossos modos de vida, em nossa maneira de nos relacionar, pensar e estar. Em nossos modos de fazer. Em nossos modos de contar histórias.

Estamos aprendendo o que é ser mundanos, e não é nada fácil, sem tropos, como bem escreve Haraway. A coisa é turbulenta, tumultuada. Não há promessa de paz e equilíbrio, é uma coabitação sem uma paz final, uma biopolítica nunca estabilizada, onde nada é óbvio, como propõe a cosmopolítica de Stengers. Um tipo de utopia que não nos autoriza “a denunciar este mundo em nome de um ideal, mas ela propõe uma leitura dele indicando por onde poderia passar uma transformação que não deixe ninguém intacto” (2018, p.452). Sua cosmopolítica quer dizer que “as decisões devem ser tomadas, de algum modo, na presença de quem arcará com suas consequências” (Haraway, 2023, p.29).

Nos termos de Halberstam (2020, p.7), na selvageria não existe “nenhum ponto de libertação que acene à distância”. Nas proposições da política animal de Massumi (2017, p.169), “a questão toda é só aparentemente apocalíptica. Em última análise, é lúdica. Tecnicamente lúdica: uma questão de encontrar o artifício correto e deixar-se arrebatado por ele”. Como Val Plumwood⁸⁰ provoca, iluminada por Juliana Fausto, é questão de “pensar diferentemente” a partir de outras formas de vida. “Esqueçam o modelo da máquina passiva e nos contem mais sobre as capacidades auto-inventivas e

⁸⁰ Val Plumwood (1939-2008) foi filósofa e ecofeminista.

auto-elaborativas da natureza, sobre a intencionalidade do mundo não-humano” (Fausto, 2020, p.13 apud Plumwood, 2009, s/p).

A proposta da brincaidade nos provoca a pensarmos “diferentemente” sobre as regras que se fazem pelas diversas formas de vida em brincadeiras situadas. Movimentos de brincaidade podem ter a habilidade de desativar padrões habituais, corroendo as certezas dos modos de vida, da vida enquanto capital. Uma proposta que tem como trunfo a contraprodução, negando a tirania da lógica dominante de que deve prevalecer apenas o que se revelar útil e eficiente. Nossas regras de convivência pedem transgressões, desvios, desobediências.

Desobedecendo a paralisia, a proposta da brincaidade ilumina o movimento de vísceras, pensamentos, sinapses, ideias, corpos, acordos; desobedecendo regras falidas, enfatiza nossa natureza incapaz de conformar-se com regras injustas e formas determinadas; desobedecendo o déficit de vida, acena o excedente e a continuidade; desobedecendo a obsessão pelo definhamento, defende que a infância e a velhice são uma relação entre o fazer e a forma.



Figura 31. *Metamorfose* (2023). Técnica: colagem manual em folha A4. Feita a partir dos desenhos de Fritz Muller (1864), residente no Brasil e um dos primeiros apoiadores e incentivadores das ideias de Darwin. Ambos trocaram cartas com informações científicas e desenhos durante suas vidas, com regularidade, estima e consideração recíprocas.

REFERÊNCIAS

- ADES, C. Darwin, instinto e mente. **Pesquisa FAPESP**, v. 157, p. 44-45, 2009. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/darwin-instinto-e-mente/>. Acesso em 22 jun. 2021.
- _____. Do bicho que vive de ar, em diante: uma pequena história da etologia no Brasil. **Boletim da Academia Paulista de Psicologia**, v. 30, n. 78, p. 90-104, 2010. Acesso em: 10 ago. 2022.
- _____. Notas sobre o Brincar. **TransForm**. Psicol. (Online), São Paulo, v. 4, n. 1spe, p. 65-77, 2012. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2176-106X2012000100004&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 21 jun. 2021.
- _____. Comportamento exploratório: problemas de definição. p. 9-27. **Jornal Brasileiro de Psicologia**, v. 2, p. 19-52, 1965. In: Para além da dicotomia inato-aprendido [recurso eletrônico]: contribuições de César Ades à Psicologia Brasileira / organizado por Patrícia Izar, Paula Inez Cunha Gomide. Ribeirão Preto, SP: SBP, 2018. Disponível em: https://www.sbponline.org.br/arquivos/E-book_Cesar_Ades.pdf. Acesso em: 22 jun. 2021.
- ALYS, F. **Children's Games**. Netherlands: nai010 publishers, 2020. Disponível em: https://francisalys.com/ebooks/FrancisAlys_ChildrensGames_EyeFilmMuseum_2020/#page=1. Acesso em: 20 dez. 2020.
- BARROS, M. **Livro sobre nada**. Madri: Editora Alfaguara, 1996.
- BATESON, G. **A theory of play and fantasy**. In: Steps to an ecology of mind. pp.177-193. Chicago: University of Chicago Press, 1972.
- BEKOFF, M. Social Play Behaviour: Cooperation, Fairness, Trust, and the Evolution of Morality. **Comum Journal of Consciousness Studies**, 8(2), 81-90, 2001.
- BERGSON, H. **A evolução criadora**. Tradução de Bento Prado Neto. São Paulo: Martins Fontes, 2019.
- BROWN, S. **Play**: how it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul. New York: Avery Publishing Group, 2009.
- BURGHARDT, G. M. **The genesis of animal play**: testing the limits. Massachusetts: The MIT Press, 2005.
- CARVALHO, A. M. **César Ades (08/01/1943 – 14/03/2012): entre teias, bichos, crianças e gente grande, a paixão pela ciência**. Memorandum, 22, p. 226-241, 2012.
- COCCIA, E. **Metamorfoses**. Tradução de Madeleine Deschamps e Victoria Mouawad. Rio de Janeiro: Dantes Editora, 2020.

CORRÊA, M. F. Espinosa e a neurociência afetiva de António Damásio. **Analógos** (PUCRJ), v. XIV, p. 54-62, 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/27709025/Espinosa_e_a_neuroci%C3%Aancia_afetiva_de_Ant%C3%B3nio_Dam%C3%A1sio. Acesso em: 20 fev. 2020.

DAMÁSIO, A. **O mistério da consciência**: do corpo e das emoções ao conhecimento de si. Tradução de Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

_____. **Em busca de Espinosa**: prazer e dor na ciência dos sentimentos. Tradução de Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

_____. **E o cérebro criou o homem**. Tradução de Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

_____. **O erro de descartes**: emoção, razão e o cérebro humano. Tradução de Dora Vicente e Georgina Segurado. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

_____. **A estranha ordem das coisas**: as origens biológicas dos sentimentos e da cultura. Tradução de Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

DARWIN, C. **A expressão das emoções no homem e nos animais**. Tradução de Leon de Souza Lobo Garcia. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

_____. **A origem das espécies por meio da seleção natural**, ou a preservação das raças favorecidas na luta pela vida. Tradução Pedro Paulo Pimenta. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

DESPRET, V. **O que diriam os animais?** Tradução de Letícia Mei. São Paulo: Ubu Editora, 2021.

_____. **Autobiografia de um polvo**: e outras narrativas de antecipação. Tradução de Milena P. Duchiade. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2022.

EREZYLMAZ, D. F. Imperfect eggs and oviform nymphs: a history of ideas about the origins of insect metamorphosis. **Integrative and Comparative Biology**, vl.46, ed. 6, dez, p. 795-807, 2006. Disponível em: <https://academic.oup.com/icb/article/46/6/795/707079> . Acesso em: 15 jan. 2022.

FAUSTO, J. **A cosmopolítica dos animais**. São Paulo: n-1 edições & Hedra, 2020.
GODFREY-SMITH, P. **Outras mentes**: o polvo e a origem da consciência. Tradução de Paulo Geiger. São Paulo: Todavia, 2019.

GRAY, P. **Free do learn**: why unleashing the instinct to play will make our children happier, more self-reliant, and better students for life. New York: Basic Books, 2013.

GREINER, C. **O Corpo**: pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: Annablume, 2005.

_____. **O corpo em crise**: novas pistas e o curto-circuito das representações. São Paulo: Annablume, 2010.

HALBERSTAM, J. **Wild things**: the disorder of desire. Durham: Duke University Press Books, 2020.

HARAWAY, D. **O manifesto das espécies companheiras**: cachorros, pessoas e alteridade significativa. Tradução de Pê Moreira. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2021.

_____. **Quando as espécies se encontram**. Tradução de Juliana Fausto. São Paulo: Ubu Editora, 2022.

_____. **Ficar com o problema**: fazer parentes no Chthuluceno. Tradução de Ana Luiza Braga. São Paulo: n-1 edições, 2023.

_____. Antropoceno, Capitaloceno, Plantationoceno, Chthuluceno: fazendo parentes. **Climacom**, ano 3, n.5. Unicamp, 2016. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4197142/mod_resource/content/0/HARAWAY_Antropoceno_capitaloceno_plantationoceno_chthuluceno_Fazendo_parentes.pdf. Acesso em: 20 jan. 2020.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KATZ, H. **Um, dois, três**: a dança é o pensamento do corpo. Belo Horizonte: FID Editorial, 2005.

_____. O papel do corpo na transformação da política em biopolítica. **Revista Trama Interdisciplinar**, São Paulo, ano 1, vl. 2, p.18-27, 2010. Disponível em: <http://www.helenakatz.pro.br/midia/helenakatz41312375901.pdf>. Acesso em: 25 out. 2020.

_____. Projeto-processo-produto: uma proposta evolucionista para rever o projeto artístico. In: GREINER, C; NEUPARTH, S. (orgs). **Arte agora**: pensamentos enraizados na experiência. Coleção Leituras do corpo. São Paulo: Annablume, 2011, p. 63-85. Disponível em: <https://www.helenakatz.pro.br/midia/helenakatz61313591153.pdf>. Acesso em: 25 out. 2022.

_____. **O que lateja na palavra pandemia**. Coleção Pequena biblioteca de ensaios. Copenhagen/Rio de Janeiro: Zazie edições, 2020. Disponível em: <http://www.helenakatz.pro.br/midia/helenakatz31610631962.pdf>. Acesso em: 12 de novembro de 2020.

_____. Corpar: porque corpo também é verbo. In: BASTOS, H. **Coisas vivas fluxos que informam**. São Paulo: ECA-USP, 2021, p.19-30. Disponível em:

<https://www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/716>. Acesso em: 20 dez. 2021.

KATZ, H; GREINER, C. Corpo e Processos de Comunicação. **Revista Fronteiras - estudos midiáticos**, Rio Grande do Sul, vl.3, nº2, dezembro, p.65-74, 2001. Disponível em: <http://www.helenakatz.pro.br/midia/helenakatz71314110790.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2022.

_____. Por uma Teoria Corpomídia. In: **Corpo em crise: pistas para estudos indisciplinados**. São Paulo: Annablume; 2005.

_____. (Orgs). **Arte e Cognição**: corpomídia, comunicação, política. Editora Annablume: 2015.

KRENAK, A. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

LISBOA, A. **O vivo**. Belo Horizonte: Relicário, 2021.

LOUV, R. **A última criança na natureza**: resgatando nossas crianças do transtorno de déficit de natureza. Tradução de Alyne Azuma e Cláudia Belhassof. São Paulo: Aquariana, 2016.

MARGULIS, L. **Planeta simbiótico**: um novo olhar para a evolução. Tradução de Laura Neves. Rio de Janeiro: Dantes Editora, 2022.

MARTIN, N. **Escute as feras**. São Paulo: Editora 34, 2021.

MASSUMI, B. **O que os animais nos ensinam sobre política**. Tradução de Francisco Trento e Fernanda Mello. São Paulo: n-1 edições, 2017.

PANKSEPP, J. BIVEN, L. **The archaeology of mind**: neuroevolutionary origins of human emotions. New York: WW Norton & Companhia, 2010.

OTTA, E. César Ades (08/01/1943-14/03/2012). **Bol. psicol**, São Paulo, v. 62, n. 136, p. 107-112, 2012. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432012000100011&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 10 ago. 2022.

_____. Brincar na perspectiva psicoetológica: implicações para pesquisa e prática. **Psicologia USP**, 28(3), 358-367, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0103-656420160122>. Acesso em: 20 mar. 2020.

PELLEGRINI, A; SMITH, P. K. Physical Activity Play: The Nature and Function of a Neglected. **Child Development**, v.69, n 3, p.577-598, 1998. Disponível em: <https://srcd.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1467-8624.1998.tb06226.x>. Acesso em: 20 jan. 2021.

RESNICK, M. **Jardim de infância para a vida toda**: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. Tradução de Mariana Casetto Cruz e Lívia Rulli Sobral. Porto Alegre: Penso, 2020.

RIOS, L. S. **O convívio da diferença**: práticas biopolíticas no jogo de dentro e no jogo de fora. 2018. 82 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/21858/2/Livia%20Sernache%20Rios.pdf>. Acesso em: 02 dez. 2019.

SAUDADE, F. **A visita**: porque são incontáveis os príncipes e princesas que correm de pés descalços pelos guetos, favelas e vielas deste vasto e pequeno mundo. Lisboa: Chiado Editora, 2015

SENNETT, R. **Juntos**: os rituais, os prazeres e a política da cooperação. Tradução de Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2013.

_____. **O Artífice**. Tradução de Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2015.

STENGERS, I. A proposição cosmopolítica. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, Brasil, n. 69, p. 442-464, abr. 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rieb/article/view/145663/139603>. Acesso em: 20 jan. 2022.

SUTTON-SMITH, B. **A ambiguidade da brincadeira**. Tradução de Vera Joscelyne. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

WILSON, F. R. **The hands**: how its use shapes the brain, language and human culture. New York: Pantheon Books, 1998.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Tradução de Breno Longhi. São Paulo: Ubu Editora, 2019.

DOCUMENTÁRIO, SÉRIES E TRABALHOS AUDIOVISUAIS

Brincar em casa. Direção de David Reeks e Renata Meirelles. São Paulo: Território do Brincar, 2021. 31 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-hTzF0MV9oQ>. Acesso em: abr. 2021.

Cas Holman: design for play. Série documental *Abstract: the art of design*. Criada por Scott Dadich. Califórnia (EUA): Netflix, 2017. 45 min. Acesso em: ago. 2020.

Children's game, Francis Alÿs. Disponível em: <http://francisalys.com/category/childrens-games/>.

Haram Football, Children's game n° 19. Francis Alÿs, em colaboração com Julien Devaux e Félix Blume. Mossul, Iraque, 2017. 9 min. Disponível em: <https://francisalys.com/childrens-game-19-haram-football/>. Acesso em: jan. 2020.

João Grande: mestre de capoeira angola. Direção de Mari Travassos. Salvador: Matra Documentários, 2011. 1h8min. Disponível em: https://web.archive.org/web/20231017165546/https://www.youtube.com/watch?v=dD3Wh3BK_Yo. Acesso em: mar. 2020.

My Octopus teacher [Professor polvo]. Direção de James Reed e Pippa Ehrlich. Califórnia (EUA): Netflix, 2020. 1h e 30min. Acesso em: set. 2020.

O começo da vida. Direção de Estela Renner. São Paulo: Maria Farinha Filmes, 2016. 101 min. Disponível em: <https://mff.com.br/films/o-comeco-da-vida/>. Acesso em: mai. 2021.

O começo da vida 2. Direção de Renata Terra. São Paulo: Maria Farinha Filmes, 2020. 90 min. Disponível em: <https://mff.com.br/films/o-comeco-da-vida-2-2/>. Acesso em: mai. 2021.

Pastinha, uma vida pela capoeira. Direção de Antonio Carlos Muricy. Rio de Janeiro: Raccord Produções, 1998. 52 min. Disponível em: https://web.archive.org/web/20231017152356/https://www.youtube.com/watch?v=-unP_tdBikI&t=12s. Acesso em: mar. 2020.

Symbiotic earth: how Lynn Margulis rocked the boat and started a scientific revolution. Direção de John Feldman. Pensilvânia (EUA): Bullfrog Films, 2017. 2h28min. Disponível em: <https://vimeo.com/ondemand/symbioticearthhv>. Acesso em: mar. 2023.

Tarja branca: a revolução que faltava. Direção de Cacau Rhoden. São Paulo: Maria Farinha Filmes, 2014. 80 min. Disponível em: <https://mff.com.br/films/tarja-branca/>. Acesso em: abr. 2020.

Território do Brincar. Direção de David Reeks e Renata Meirelles. São Paulo: Maria Farinha Filmes, 2015. 90min. Disponível em: <https://mff.com.br/exibicoes-publicas/territorio-do-brincar/>. Acesso em: jun. 2020.

Why Dogs Smile & Chimpanzees Cry. Direção de Carol L. Fleisher. EUA: DeVillier Donegan Entreprizes, 1999. 1h40min.