

Guia 1

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes
Comunicação e Multimeios

JULIA TUPINAMBÁ VAMPRE
RA: 00319195

ONI - IBEJADA

Bejiróó! - Brincar para sempre.

Preservação da infância em função da cultura lúdica periférica.

São Paulo
2025

JULIA TUPINAMBÁ VAMPRÉ

ONI - IBEJADA

Bejiróó! - Brincar para sempre.

Preservação da infância em função da cultura lúdica periférica.

Vídeo ensaio apresentado para a conclusão da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II, Curso de Comunicação e Multimeios da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Orientador(a): ROGÉRIO DA COSTA

**São Paulo
2025**

JULIA TUPINAMBÁ VAMPRE

ONI - IBEJADA

Bejiróó! - Brincar para sempre.

Preservação da infância em função da cultura lúdica periférica.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. CHRISTINE GREINER

Profa. Dra. PRISCILA ARANTES

Prof. Dr. ROGERIO DA COSTA

DEDICATÓRIA E AGRADECIMENTOS.

Sou feliz em perceber o tanto de amor que transborda em meu peito e no de todos que participaram deste projeto. É tanta luz em cada um de nós que o Miguilim mais cego, no alto do Mutum, nos enxergaria.

Primeiramente agradeço aos orixás que me guiaram e abriram meus caminhos para que fosse possível chegar até aqui. Agradeço à minha mãe, e a todos que fizeram parte da minha criação. Carregaro com honra minha raiz potiguar.

Nada disso seria possível sem Mestre Maurão e todos seus ensinamentos. Sou eternamente grata. Admiro muito de inúmeras formas que não cabem nesta lauda. Tenho certeza que meus irmãos também. Inclusive a estes - Coringa, Pretinha, Amarelo, Ratatouille, Pena, Tico, Maguila e Blusa - agradeço não só pela amizade, mas também pelo tempo dedicado para que esse filho nascesse. Amo vocês.

Agradeço a cultura skate, do rap e todos os skatistas presentes neste projeto. Também àqueles que fizeram a diferença indiretamente. Sem vocês eu não teria entendido o quanto sou apaixonada pela minha profissão.

Não posso deixar de lado professores de ensino médio, que me ensinaram a beleza da educação pela primeira vez. Fazer com que algumas matérias brilhasse o olho de adolescentes, não é pra qualquer um. Foi muito importante para crer no poder da didática, e conseguir enxergar essa magia em tantas outras áreas do mundo. Obrigada, agora colegas de trabalho.

Ao meu irmão João Ryoki. Presente durante as fases mais importantes da minha formação. Discutindo, às vezes concordando, às vezes discordando, às vezes enchendo o saco... Mas sempre nos cuidando. Me inspiro no professor que você é e no homem que se tornou.

Vida longa a todos.

Mais um caminho sendo traçado.

Vai Corinthians!

Laroye!

A) RESUMO E PALAVRAS CHAVE

O ambiente cultural periférico e projetos sociais moldam a vida sem precisar desnaturar raízes. Estes espaços precisam ser preservados, incentivados e promovidos. O esporte e a cultura são também artefatos de expressão e a educação não precisa ser baseada em padronização de ensino. É de extrema urgência se atentar a espaços lúdicos no Brasil por uma questão de cuidado com a infância, seja ela da criança ou dos tempos passados dos adultos, que muitas vezes não tiveram o cuidado em seu tempo de formação e desenvolvimento emocional. Capoeira e Skate são estilos de vida que vão além do treino esportivo. A forma de se comunicar corporalmente é uma consequência daquilo que foi absorvido pelas vivências em questão. Este *curta ensaio* trará suas questões de reflexão através de conteúdo e da forma. Mescla de linguagens midiáticas como foto digital, analógica, filmagens, áudio, música e diversos tipos de montagem e sobreposição, sem padronização nem roteiro. O lugar da brincadeira é infinito e imaginável. Permite o inesperado e transforma o improviso no próprio produto. Este vídeo, além de apresentar o poder cultural, também tem a intenção de refletir o porquê tudo ficou tão rígido se, quando crianças, o acerto não era mais essencial do que a diversão. Mesmo que exista um intuito, objetivo, a prática de atividades lúdicas - neste caso, o skate e a capoeira - leva qualquer um ao processo de interação com o mundo distinto daquele que estamos habituados. Este produto tem intenção de apresentar uma outra visão sobre o processo de aprendizagem e o quanto este pode ser incômodo e divertido ao mesmo tempo.

Palavras-chave : Infância; Capoeira; Skate; Aprendizagem.

B) ABSTRACT AND KEYWORDS

The peripheral cultural environment and social projects shape lives without the need to uproot one's origins. These spaces must be preserved, encouraged, and promoted. Sports and culture are also means of expression, and education doesn't have to be based on standardized teaching. It's of utmost urgency to pay attention to playful spaces in Brazil as a matter of caring for childhood—be it the child's or the adult's past times—since many adults didn't receive adequate care during their formative and emotional development years. Capoeira and skateboarding are lifestyles that go beyond mere sports training. The way one communicates through the body is a consequence of experiences absorbed over time. This short essay will present its reflections through both content and form. It blends various media languages such as digital and analog photography, footage, audio, music, and diverse types of editing and layering, without standardization or a fixed script. The realm of play is infinite and

imaginable. It allows for the unexpected and transforms improvisation into the product itself. This video, beyond showcasing cultural power, also aims to reflect on why everything has become so rigid when, as children, success wasn't more essential than fun. Even with an intent or objective, engaging in playful activities—in this case, skateboarding and capoeira—leads anyone to interact with the world in a way that's distinct from what we're accustomed to. This piece intends to offer a different perspective on the learning process and how it can be both unsettling and enjoyable simultaneously.

Keywords: Childhood; Capoeira; Skateboarding; Learning.

"Miguilim pôs os óculos. E, então, viu o mundo. O mundo, com tudo o que havia, à beira dos olhos dele! Como de costume, era de manhã cedo, o sol ainda se amaciava, por trás do corpo das árvores grandes, do lado de lá. O curral, as vacas, de perto, no chiqueiro de arame, os bezerros, os porcos, o terreiro, as galinhas, o pasto, os capins e as folhas das árvores, a serra no fundo, o céu lá, de clara cor – as casas, o telhado e paredes de cada casa, a porta, as janelas de vidraça, tudo, tudo, como era. Até o Treciziano, de camisa azul, recostado no curral, enxergava – ele!

CAMPO GERAL. GUIMARÃES ROSA.

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO..... | 9 |
| 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA..... | 10 |
| a. Eurocentrismo de metodologia educacional..... | 10 |
| b) Vilém Flusser e o Erro como Liberdade Criativa..... | 11 |
| c) Itan - IBEJI e IKU - Brincar como ato de cuidado..... | 13 |
| d) Hip-hop - Skate da forma que não querem ver..... | 14 |
| 3. CONCEITUAÇÃO DO PRODUTO..... | 15 |
| 4. ELEMENTOS PROJETUAIS..... | 18 |
| a) Cenários..... | 18 |
| b) Responsáveis pelo movimento..... | 18 |
| 6. CIRCULAÇÃO E VISIBILIDADE DO PRODUTO DO PRODUTO..... | 22 |
| 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 22 |
| 8. ANEXOS..... | 23 |
| ❖ TRECHOS ENTREVISTA MESTRE MAURÃO..... | 26 |
| ❖ TRECHOS DE ENTREVISTA COM CATARINA HUH..... | 27 |
| 9. CRONOGRAMA..... | 28 |
| 10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 29 |
| 11. REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS..... | 30 |

1. INTRODUÇÃO

O poder de brincar e alimentar desejos infantis traz paixão pelo processo e espanta a morte. Sem certo ou errado como objetivo. A diversão como o maior combustível faz com que a vida seja mais expressiva durante o caminho. Importância de ambientes culturais periféricos e projetos sociais na formação do ser humano, preservando suas raízes culturais. O curta-metragem destaca a necessidade de incentivar e preservar esses espaços, como o skate e a capoeira, que oferecem formas de expressão e conexão profundas, além de desafios físicos e emocionais.

O filme apresenta uma reflexão sobre o papel essencial de atividades lúdicas, não apenas na infância, mas também como processo de ressignificação para adultos que não tiveram essas vivências em seu desenvolvimento. Ao promover espaços lúdicos, são criadas oportunidades de imaginação, construção de vínculos e resgate de experiências, e pluralidade comunicativa.

Nas comunidades periféricas e ancestrais, o cuidado com a infância é um compromisso coletivo, criando redes de apoio que sustentam a identidade cultural. A obra questiona o impacto da padronização cultural que valoriza práticas eurocêntricas, propondo uma reflexão sobre o poder do brincar e do improviso em atividades como a capoeira e o skate, que oferecem um escape da rigidez social e reforçam valores como criatividade, expressão e pertencimento. O projeto discute o corpo e mente são vistos como um todo culturalmente integrado, e onde a preservação de atividades lúdicas e o resgate de uma infância preservada promovem o desenvolvimento emocional e social ao longo da vida.

A ausência ou fragilidade desses ambientes representa não apenas uma perda simbólica, mas uma lacuna concreta no processo de formação subjetiva e coletiva. A valorização do lúdico, especialmente em contextos populares, torna-se urgente em uma sociedade que tende a rigidificar as experiências humanas e a padronizar modelos de ensino, apagando vivências que priorizam a liberdade, o improviso e a expressividade. Capoeira e skate, enquanto práticas culturais e corporais, transcendem o esporte e manifestam-se como estilos de vida enraizados em territórios de resistência, criando formas singulares e pluralidades de comunicação e pertencimento.

Este curta-ensaio busca refletir sobre esses atravessamentos entre corpo, cultura e infância, valendo-se de uma linguagem híbrida que combina elementos como fotografia digital e analógica, vídeo, música e sobreposições visuais e sonoras. Trata-se de uma proposta

estética e narrativa que rompe com a linearidade e a rigidez do roteiro tradicional, apostando na potência do imprevisto como forma e conteúdo.

A memória, especialmente no contexto de ancestralidade, é um instrumento de resistência e preservação cultural. Essa abordagem reforça a ideia de que recordar é um ato político, essencial para a manutenção da identidade e da cultura periférica.

Além disso, a memória coletiva desempenha um papel crucial na formação da identidade comunitária. Ao valorizar as lembranças da infância, não apenas preservamos histórias individuais, mas também fortalecemos os laços que sustentam a comunidade. Essa prática de rememoração coletiva atua como um mecanismo de resistência contra a marginalização e o esquecimento impostos por narrativas dominantes.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

a. Eurocentrismo de metodologia educacional.

Com o fortalecimento das instituições acadêmicas como principal espaço de validação do conhecimento, o aprender tornou-se, progressivamente, um processo cada vez mais enrijecido e normativo. A própria estrutura escolar, em sua maioria, foi concebida com o objetivo de conduzir os sujeitos até essas academias, moldando corpos e mentes dentro de padrões previamente definidos de comportamento, linguagem e cognição.

“A disciplina fabrica corpos submissos e exercitados, corpos ‘dóceis’. A disciplina aumenta as forças do corpo (em termos econômicos de utilidade) e diminui essas mesmas forças (em termos políticos de obediência).”

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir*. 1975.

Nesse percurso, o espaço do brincar — como forma legítima de conhecer o mundo, experimentar o erro e construir saberes sensíveis — foi sendo esvaziado. Paulo Freire já apontava para os limites de uma *educação bancária*, que deposita conteúdos em sujeitos passivos, e defendia a valorização das experiências de vida e da dialogicidade como caminhos para uma aprendizagem significativa. Da mesma forma, Aníbal Quijano nos alerta sobre a colonialidade do saber, mostrando como as formas tradicionais de ensino excluem e deslegitimam práticas culturais e epistemologias que não seguem o modelo eurocêntrico e racionalista dominante. Assim, compreender a importância do lúdico, do corpo e das expressões periféricas como formas de produção de conhecimento é também um ato de resistência e de reencantamento do processo educativo.

A Colonialidade do Saber nos revela, ainda, que, para além do legado de desigualdade e injustiça sociais profundos do colonialismo e do imperialismo, assinalados pela teoria da dependência e outras, há um legado epistemológico do eurocentrismo que nos impede de compreender o mundo a partir do próprio mundo em que vivemos e das epistemes que lhes são próprias . (...) O pensamento está em todos os lugares onde os diferentes povos e suas culturas se desenvolveram e, assim, são múltiplas as epistemes com seus muitos mundos

de vida. Há assim, uma diversidade epistêmica que comporta todo o patrimônio da humanidade acerca da vida, das águas, da terra, do fogo, do ar, dos homens.

(LANDER, 2005, p. 15)

O trecho de Edgardo Lander evidencia como a imposição de uma visão única e eurocêntrica de conhecimento deslegitima outros modos de saber e existir no mundo. Ao considerar apenas os parâmetros da racionalidade ocidental como válidos, o pensamento moderno desautoriza as práticas lúdicas, corporais, orais e intuitivas — formas fundamentais de aprendizagem em muitas culturas, especialmente em comunidades marginalizadas. Essa lógica acadêmica estreita, ao transformar o aprender em um processo rígido e formal, sufoca o brincar como potência pedagógica, excluindo experiências que não se encaixam na normatividade escolar e universitária. Concordando com o autor ao afirmar que a pluralidade epistêmica é vital para restaurar o valor do lúdico, do erro e do imprevisto como formas legítimas de produção de conhecimento — práticas que resistem e florescem nas expressões culturais periféricas, como a capoeira, o skate, a dança e o audiovisual experimental.

b) Vilém Flusser e o Erro como Liberdade Criativa.

Em *Filosofia da Caixa Preta* (1983), Vilém Flusser propõe uma leitura crítica dos aparelhos técnicos, especialmente da câmera fotográfica, entendida por ele como um “aparelho programado”. A câmera opera segundo um conjunto de possibilidades predefinidas — velocidades, aberturas, algoritmos internos, modos automáticos — que delimitam as ações do fotógrafo. No entanto, é justamente dentro dessa programação que se abre a possibilidade de liberdade. Ao invés de seguir os caminhos esperados pelo aparelho, o fotógrafo pode improvisar e “brincar com” os limites técnicos e até buscar os chamados “erros”. Flusser escreve: “*Criar imagens técnicas é jogar contra o programa do aparelho, é tentar o improvável, é buscar o acidente*” (FLUSSER, 1983). Assim como a capoeira, ir contra as regras impostas pela fotografia, o fotógrafo estará brincando com o que tem. A intenção ou a falta de, só desrespeito ao próprio sujeito.



Essa visão do erro como algo que rompe o ciclo automatizado e inaugura o novo é profundamente relevante para pensar tanto a criação audiovisual quanto os processos educativos. O “acidente” técnico — um desfoque, uma superexposição, um corte abrupto ou a transgressão de uma norma compositiva — deixa de ser um problema e passa a ser um campo fértil de invenção. Esse princípio também se conecta com o skate, a falha e a retomada do gesto não são desvios do processo, mas partes constitutivas dele. O corpo que erra, tenta de novo, reinventa-se — e aprende.

¹ FIGURA 1: Equipamento de captação de imagem e skate para uso do RONIN.

Ao considerar a pedagogia tradicional como um sistema programado — tal como o aparelho descrito por Flusser — podemos pensar que o sujeito educador também é convocado a “jogar contra o programa”, criando espaços de improviso, sensibilidade e abertura para a experiência. Assim como na fotografia experimental, a aprendizagem criativa se dá não pelo controle total das variáveis, mas pela abertura ao inesperado. Nesse sentido, a valorização do erro técnico no filme experimental desenvolvido neste projeto não é uma falha a ser corrigida, mas uma escolha consciente de produzir a partir da fricção entre o controle e a liberdade — um gesto flusseriano por excelência.

Enquanto Vilém Flusser propõe que a liberdade criativa reside na capacidade de jogar contra os programas dos aparelhos técnicos, Paulo Freire compreende a educação como um ato político e criativo que se realiza na relação dialógica entre sujeitos. Para Freire, o erro não é um obstáculo, mas uma oportunidade de reconstrução e de reflexão crítica. Ele afirma: *“Ninguém ignora tudo, ninguém sabe tudo. Todos nós sabemos alguma coisa. Todos nós ignoramos alguma coisa. Por isso aprendemos sempre”* (FREIRE, 1996, p. 25). Assim como Flusser vê o ato de fotografar criativamente como uma forma de subversão do aparelho, Freire entende a educação libertadora como um rompimento com a estrutura “bancária” do ensino, que desconsidera a experiência e a imaginação dos educandos. A preservação da infância é um movimento contínuo, assim como a experiência do fotografar - ou do aprender - é a celebração da vida, é o obturador aberto, a roda circular. É o educador e o educando, e os papéis se invertendo e se revertendo novamente. E novamente. Crianças que aprendem e crianças que ensinam.

Ambos - Freire e Flusser - reconhecem que criar — seja imagens, palavras ou conhecimento — exige risco, tentativa, falha e reinvenção. Na obra de Flusser, o jogo com o erro técnico é um ato de liberdade diante da automatização da cultura; na pedagogia de Freire, o diálogo e a escuta são práticas que desconstruem a autoridade unilateral do professor e promovem uma aprendizagem partilhada e sensível ao contexto dos alunos. O que une esses dois pensadores é a compreensão de que *aprender é criar mundo* — e não apenas replicar um mundo já dado. Nessa perspectiva, o erro não é fracasso, mas ferramenta epistemológica. Como propõe Flusser, “o acidente revela o gesto”; e como insiste Freire, “a leitura do mundo precede a leitura da palavra”. Ambos nos convidam a imaginar formas de educação em que a curiosidade, o jogo e o inesperado sejam valorizados como partes integrantes do processo de conhecimento. E, ao fazer isso, oferecem caminhos para descolonizar os modos de ensinar, trazendo à tona outras formas de saber — plurais, sensíveis e profundamente humanas.

c) Itan - IBEJI e IKU - Brincar como ato de cuidado.

Existiu tempos em que IKU - orixá da morte - rondava por aldeias trazendo doenças e levando consigo a vida de todos. Através de Orunmilá, sábio que levava consigo o oráculo de Ifá, percebe que só os gêmeos Ibeji podem conter aquela maldição. Os adultos desacreditados que duas crianças os salvariam através de brincadeiras, ainda hoje entregam doces, quiabos e a liberdade de brincar como forma de agradecimento.

² Com som do atabaque, os Ibejis dirigiram-se onde Ikú armava suas armadilhas. Um dos gêmeos começou a tocar, enquanto o outro se escondia nas proximidades. O toque era forte que Ikú, começou a dançar. Sem perceber os meninos se revezavam entre as brincadeiras e a música. Ikú dançou até a exaustão.

Ikú implorou para que a música parasse. Os Ibejis propuseram um acordo: cessariam a música se Ikú retirasse todas as armadilhas e promettesse levar apenas aqueles cuja hora realmente tivesse chegado. Ikú concordou, e assim os gêmeos salvaram o povo.

Este itan fala sobre quanto a palavra da criança tem que ser valorizada. Cultura Yorubá não vê a criança como um futuro trabalhador, como visto na cultura eurocêntrica capitalista, mas como alguém. Uma pessoa que ajuda e que, através da comunidade precisa ser zelada por todos.



Práticas da capoeira enfatizam também este olhar. *Em uma conversa com Mestre Maurão ele diz “a gente pode partir do princípio que uma das expressões que traduz o que diz o que é jogar capoeira, o que substitui a palavra jogar é a vadiar, a vadiagem. vadiar, de vadio, de brincar, de se divertir, então tem tudo a ver com a criança, tem tudo a ver com a alegria, a capoeira tem esse espírito, esse espírito de criança nela, né? Eu como aprendi, por exemplo, capoeira entre criança e adolescente, eu tive a sorte - considero que foi uma sorte - e oportunidade de aprender a capoeira brincando, que é uma forma espontânea e que a gente não perde a naturalidade do jogo.”*

Não há erro ou acerto onde o objetivo é passar pelo processo se divertindo. Dessa forma, os caminhos ganham mais sentido do que o próprio objetivo em si. Chegar em algum ponto - tratando de educação - é um fator limitante. Onde exatamente se quer chegar, se não, propriamente aprender algo? E como seria possível dizer que se aprendeu, sem passar pela experimentação?

² FIGURA 2: Crianças brincam na roda de capoeira da Freguesia do Ó. Grupo de capoeira FIU.

O espaço da roda de capoeira exige respeito. Mesmo que seja um ambiente de exaltação à brincadeira, ainda exige preceitos, respeito e conhecimento. Essas práticas, ao valorizarem o improviso, o ritmo e a liberdade de movimento, promovem uma perspectiva lúdica e inclusiva que vai além das atividades convencionais. Elas geram espaços de acolhimento e fortalecimento de identidades, desafiando estereótipos e criando um senso de pertencimento e valorização da cultura de rua.

O cuidar da criança não se limita ao recém chegado ao mundo, mas também se refere a adultos que não tiveram seu devido cuidado na infância, ou até que tiveram, mas ao lidar com seu lado infantil ainda presente, são também capazes de espantar a morte de seus desejos.

d) Hip-hop - Skate da forma que não querem ver.

Nítido que a cultura que é geograficamente marginalizada, também será marginalizada na sociedade. Mas com a chegada até os centros, não só como fator facilitador para que periféricos se encontrem, também seria um ato de resistência e pertencimento urbano. Além do incômodo sentido pela burguesia, houve e há, diversas tentativas de enrijecer aquilo que também não se cabe em um método eurocêntrico de didática. Conceição Evaristo alerta para a invisibilidade e deslegitimação dos saberes periféricos dentro do sistema educacional tradicional, tende a excluir experiências que não seguem sua lógica normativa.

A cultura do hip-hop abrange o corpo, o lúdico, o erro e a improvisação como elementos centrais para a aprendizagem e a expressão identitária. Contudo, essa prática — vista como marginal ou desviada — foi alvo de proibições e repressões, evidenciando o esforço da hegemonia em controlar e disciplinar corpos periféricos.

“Os saberes das (...) comunidades periféricas são invisibilizados, marginalizados e excluídos dos processos educativos tradicionais, que privilegiam uma epistemologia eurocêntrica e excludente. Reconhecer esses saberes é um ato político e pedagógico, que amplia o conceito de educação para além da mera transmissão de conteúdos formais.” (EVARISTO, 2013, p. 28).

O sucesso mundial de todas as formas de expressão através desta cultura - seja o breakdance, skate, rap ou o grafite - fez com que cada vez mais ganhasse força e resistência. Para a burguesia combater essa “marginalização” só tinha uma forma: embranquecer. Assim fazem aos poucos. Tratar o skate meramente como esporte, é tentar realocar uma paixão em um sistema que não se preocupa com o fogo, apenas com produto.

“O elemento genuinamente filosófico contido numa obra – seja esta de arte, ciência, pensamento – é sua capacidade de ser desenvolvida, algo que ficou sem ser dito, ou foi intencionalmente assim deixado, e que se trata de saber encontrar e colher. Por que sou fascinado por essa busca do elemento passível de ser desenvolvido? Porque, seguindo-se a fundo esse princípio metodológico, chega-se fatalmente a um ponto em que não é possível distinguir o que é nosso e o que pertence ao autor que estamos lendo. Alcançar essa zona impessoal de indiferença, na qual desaparecem cada nome próprio, cada direito autoral e cada pretensão de originalidade é algo que me enche de alegria.”

Assim, a valorização da cultura do skate como prática educativa e social é também um desafio político: é resistir ao controle, reabrir espaços para o brincar, o errar e a experimentação. Reconhecer os modos plurais de conhecimento que florescem e não que se limite, ou caia em no método tradicional onde valorizado apenas o acerto independente do processo e diversão. Valorizar o mais puro da infância, a diversão. Existir espaços que tanto novos e veteranos do mundo consigam constantemente experimentar a prática do aprender é preservar o infantil, independente dos anos já passados por este mundo.

3. CONCEITUAÇÃO DO PRODUTO

No vídeo-ensaio experimental “*ONI - IBEJADA Bejiróó! - Brincar para sempre* nasce a partir do encontro entre linguagens audiovisuais, práticas culturais periféricas e um desejo de reencantar o aprender. Apresenta a importância de abrir espaço para crianças e ainda ser criança em momentos de aprendizagem dos caminhos percorridos também pela vida adulta. Inquietude com o tratamento do processo e descontentamento com a didática em áreas que - pelo discurso - oram a liberdade de expressão.

A proposta é incomodar. Por inúmeros motivos. Até agora foi tratado da diversão, alegria e quebra dessa dualidade moral - certo e errado - mas é inevitável que tudo aquilo que é novo, é desconfortável. Tanto para aqueles que estão constantemente aprendendo - mesmo que se divertindo, ainda desconfortáveis - quanto para os que desaprovam essas práticas não tradicionais, sejam elas pelo conteúdo, quanto pela forma.

A presença de vídeos em diferentes formatos — horizontal, vertical, animações, narração, entrevistas, cortes que remetem a redes sociais, fotos — reforça a ideia de que o saber não habita apenas os espaços institucionalizados e homogêneos, mas se revela em experiências plurais, viscerais e cotidianas, assim como os pretextos que estão sendo tratado- capoeira e skate - existem inúmeras linguagens distintas para apresentar suas expressões artísticas.

Mesmo se tratando de recursos de memória e ancestralidade, também é querido a atualização da linguagem dessas crianças e jovens que participaram desse projeto. É nato o contato com certos movimentos de mídia, como a montagem sobreposta e a verticalidade do vídeo. Mas também são familiares a linguagem das animações, desenhos e fotos que remetem ao passado.

O produto adota o skate como linguagem simbólica e prática concreta de uma pedagogia que não cabe na rigidez escolar e acadêmica. A cultura do skate, nascida da rua e

moldada pela coletividade, pela tentativa e pelo desequilíbrio. A capoeira é a “panela mexendo” que alimenta a todos - com o auxílio de todos - é o percurso da roda, e continuidade do movimento. De todos.

O cuidar da criança é comunitário. Chega a ser narcísico e egoísta pensar que o cuidado dos pais (ou responsáveis legais) bastam para o desenvolvimento infantil. Ensinar a grandeza do mundo, carinho e educação é um dever coletivo, até porque este novo humano já é do mundo. Uma ou duas pessoas não são o suficiente para passar a dimensão da grandeza da pluralidade de expressões. É óbvio, estes novos seres também descobrirão coisas sozinhos, mas talvez só uma criança ingênua - em espaço adulto - pensará que é capaz de criar outra criança sozinha. Talvez, uma criança que não tenha tido o amparo comunitário, pensaria isso.

Ecoa aquilo que Vilém Flusser aponta ao falar da câmera como aparelho programado: só há criação quando se joga contra o sistema, quando se desobedece às programações técnicas e epistemológicas. Assim como o skatista encontra beleza no risco e no tropeço, o vídeo se constrói assumindo imperfeições técnicas como parte do processo criativo — um shutter “mal regulado”, um foco quebrado, uma trilha que sobrepõe a fala — tudo isso se torna narrativa. Neste caso, também dando transparência a tantas coisas acontecendo ao mesmo tempo quando tratado desses mundos. Durante uma roda de capoeira ou uma sessão de skate são muitas informações ao mesmo tempo. Pessoas externas passando, música, movimentos, os próprios pensamentos, enfim. A grande bagunça também faz parte do mundo.

A professora de skate Catarina Huh, e também mãe de duas crianças que têm o privilégio de brincar livremente em casa relata *“Uma coisa que eu acho que os adultos esquecem, as crianças fazem isso muito bem, que é ter autonomia de movimentos. Então, para uma criança se movimentar, ela não precisa de ninguém falando, olha, faz isso, faz assado, tipo, tudo bem, né? Também ela pode fazer isso, mas ela não precisa das pessoas. Os adultos, eu vejo que eles sempre precisam de alguém ou explicando como é que faz. É difícil você vê um adulto se movimentando de uma forma autônoma, então eu acho que isso é o que eu mais gostaria de preservar, que as crianças mantivessem essa autonomia de movimento até virarem adultos.”*³

Este trabalho se configura como um vídeo-ensaio por sua natureza reflexiva, fragmentada e experimental, em diálogo direto com práticas culturais periféricas e com modos de aprender e ensinar que escapam à rigidez institucional. Diferentemente de um filme-ensaio, que geralmente demanda uma estrutura cinematográfica mais elaborada e coesa, tanto na narrativa quanto na produção, o vídeo-ensaio permite maior fluidez na articulação entre linguagem visual, oralidade e performance cotidiana.

³ ENTREVISTA COM CATARINA EM ANEXO

A escolha pelo termo “vídeo” está relacionada ao suporte técnico, e à sua dimensão de registro híbrido e espontâneo, mais próximo das práticas contemporâneas de comunicação e produção cultural. O material foi construído a partir da mistura intencional de dispositivos digitais e analógicos — como câmeras DSLR, mirrorless, celulares e câmeras de vídeo analógicas — criando uma textura imagética diversa, que reforça a proposta estética e política do trabalho: valorizar múltiplas formas de expressão e resistência, sem hierarquizar os meios. Ao invés de buscar uma coesão formal típica do cinema, o vídeo-ensaio aqui propõe uma montagem afetiva, intuitiva e dissonante, em que as linguagens se sobrepõem, os erros fazem parte da narrativa, e a estética se aproxima da experiência vivida.

A narrativa audiovisual também se posiciona politicamente contra a colonialidade do saber. Como aponta Conceição Evaristo, os corpos que escrevem - ou se apresentam na filmagem - carregam marcas sociais, raciais e históricas, e a enunciação da periferia é, por si, um ato de resistência. Ao rejeitar a normatividade acadêmica e valorizar as falas, os gestos e as imagens que emergem do cotidiano de sujeitos historicamente marginalizados, o vídeo afirma uma pedagogia da escuta e do pertencimento.

Como não existiu roteiro, as gravações aconteceram de forma dinâmica e natural. Os entrevistados não tinham noção das perguntas de base e outros questionamentos foram surgindo a partir da conversa iniciada, organicamente. Os movimentos gravados também não foram explicados com tanta antecedência. Na hora que a câmera foi apontada, surgiram vontades de manobras, tentativas, erros e acertos. A única coreografia gravada, foi algo ensaiado anteriormente mas que já tivera seu propósito cumprido, por fora deste projeto, mas no momento, existiu a ideia de repetir o que já era de costume, pela primeira vez gravado.

A coloração é múltipla. Esmaecida, como quem toca a memória. Saturada e vívida, como quem anuncia o novo. Entre tons, o ensaio visual tensiona os limites da escola como aparato disciplinar, e aponta para outras possibilidades onde o corpo, o brincar, a rua e a arte são também territórios de produção de conhecimento. Mas o saber escapa. Escorre pelas ruas, risca o chão e gira o corpo que brinca. O vídeo-ensaio não quer ensinar como os manuais ensinam — quer perturbar, provocar, abrir brechas. O vídeo não pretende ensinar no sentido tradicional, mas provocar, afetar e propor o questionamento de que modelo de expressão e aprendizagem é convidativo ou proveitoso àqueles que pretendem cultivar a infância.

4. ELEMENTOS PROJETUAIS

a) Cenários.

A escolha dos cenários e personagens no vídeo-ensaio não se deu ao acaso. Cada espaço, cada rosto e cada fala foram selecionados por carregarem em si signos simbólicos e afetivos diretamente relacionados à proposta do projeto: reencantar o processo educativo por meio do brincar, da corporeidade e da cultura. Os ambientes escolhidos são territórios onde a infância pulsa livremente, onde o corpo experimenta o mundo sem amarras. As quadras públicas, por exemplo, aparecem como espaços abertos de expressão e coletividade, onde o brincar ganha força comunitária e política. A urbanidade se expande para além dos muros: o centro da cidade de São Paulo é filmado como esse entre lugar de encontros periféricos, tal como apontado por Mano Brown — inclusive próximo a estação de metrô da São Bento, no Vale do Anhangabaú, berço simbólico do hip-hop paulista. Ali, as batalhas de rap promoviam não apenas música, mas vínculos e reconhecimento mútuo entre jovens de diferentes quebradas. É onde os mundos se cruzam e nasce o grupo de rap *Racionais*.

A praia, por sua vez, surge como um contraponto: espaço de liberdade, de natureza em estado puro e de respiro vital. Contraponto a urbanização e que complementa a pluralidade da vida. Uma metáfora da infância como espaço que não pode ser enclausurado.

Já a escola, tradicionalmente lugar do ensino formal, aparece tensionada — convertida em território de disputa, onde também é possível fazer germinar o lúdico, desde que se permita escutar os corpos e suas formas não-normativas de aprender.

b) Responsáveis pelo movimento.

As pessoas filmadas e gravadas representam práticas vivas dessa pedagogia do brincar:

- **Douglas - Punk**, professor de skate, fala sobre a importância de aprender brincando. Afirma que mesmo na vida adulta, ele ainda brinca — e é justamente por isso que continua aprendendo. O skate, para ele, é antes de tudo uma linguagem afetiva.
- **Luis Smith**, jovem moçambicano, compartilha como cada vez que acerta uma manobra sente-se como uma criança. Além de skatista, é também professor infantil, e aplica essa abordagem lúdica em suas aulas: o prazer do movimento vem antes da técnica.
- **Catarina Huh**, skatista e mãe, conta como aplicar esse mesmo olhar em casa com seus filhos. Criou um espaço doméstico de “brincadeiras livres”, com estruturas para pendurar, escorregar e explorar — adaptáveis de acordo com a criatividade da criança.

Segundo ela, os filhos nem sabem ainda qual é o “pé certo” no skate. O que importa é se divertir. As manobras surgem como consequência da liberdade.

“Minha história com o skate, ela tem dois pontos bem diferentes, né? Quando eu comecei a andar com 16 anos, eu tinha muito essa coisa da performance, de andar e ser muito boa e ter uma finalidade, saber, querer alcançar um lugar, mas depois que eu tive meus filhos eu percebi que o mais legal mesmo do skate é brincar com o skate. Hoje em dia ele se tornou a própria finalidade.”

- **Mestre Maurão**, fundador do grupo Mandinga, é uma das grandes referências da capoeira em São Paulo. Criador de projetos sociais que promovem a prática em diversas comunidades, afirma que ser capoeirista é ser, antes de tudo, um eterno brincante. “É um jogo, não um golpe. Os movimentos nascem de não querer ser acertado”, diz ele.
- **Coringa (Rafael)**, iniciou sua trajetória em um projeto social fundado por Maurão. Hoje, aos 20 anos, é professor de capoeira em escola formal, mas carrega consigo a didática essencial passada por seu mestre. Mesmo no ambiente escolar, resgata o espírito do jogo, da improvisação e do movimento como saber.
- **Pretinha (Ana)**, filha de capoeirista e aluna do grupo Mandinga, tem 16 anos e representa a continuidade dessa tradição. Para ela, a capoeira é também uma forma de brincar, de estar com os outros, de aprender pelo movimento.
- **Ratatuile (Endrick)**, 15 anos, capoeirista que se inspira no jogo como forma de vida. Seu sonho é ser competidor, mas sem perder o prazer da brincadeira.
- **Pena (Kaio) e Amarelo (André)** são irmãos. Kaio é uma criança de 14 anos que além de capoeirista também é skatista e que vê em André, o irmão mais velho e já professor de capoeira, uma referência. Um inspira o outro. Juntos, alimentam o sonho de manter esse caminho coletivo vivo, de continuar aprendendo e ensinando pela capoeira.
- **Tico, (Victor Leonardo)** de 13 anos, é amigo próximo de Kaio e companheiro de vivência no skate e capoeira. Os dois compartilham não só a prática, mas também a alegria de explorar os espaços urbanos com seus corpos em movimento. A relação entre eles não se limita ao esporte: há afeto, troca de experiências e construção conjunta de um aprendizado livre, guiado pela diversão e pela cumplicidade. O skate, para ambos, é tanto brincadeira quanto linguagem — uma maneira de estar no mundo e de se conectar com os outros.
- **Macunaíma (Yuri)** é graduando de Química na USP. Mesmo inserido no ambiente acadêmico, encontra na capoeira um espaço de respiro e cuidado de si. Para ele, é

nesse jogo que consegue expressar seu lado mais puro, fazer amizades, mover-se sem o peso da rigidez intelectual. A capoeira é, para Yuri, um ambiente de preservação de sua própria alegria.

- **Raki Lopes**, artista visual graduada pela FAAP, capoeirista e amiga, foi essencial nos processos de pós-produção e idealização estética do vídeo-ensaio. Sua escuta sensível e seu olhar apurado contribuíram diretamente para a forma final do projeto. Com trânsito entre as linguagens da arte contemporânea e da cultura popular, Raki foi a ponte entre o rigor técnico e a liberdade criativa, sempre valorizando a força simbólica dos corpos, gestos e territórios apresentados.

5. PÓS PRODUÇÃO

A pós-produção deste vídeo-ensaio se construiu como uma espécie de “bagunça organizada”, refletindo com exatidão as vivências retratadas: múltiplas, simultâneas, imprevisíveis. Não houve roteiro pré-definido, pois, como já discutido, uma proposta que se orienta por práticas culturais que não cabe em estruturas lineares ou programadas. O que havia era um objetivo sensível, mas não o controle sobre os caminhos — o que também é método.

“Exu não tinha riqueza, não tinha fazenda, não tinha rio, não tinha profissão, nem artes, nem missão. Exu vagabundeava pelo mundo sem paradeiro. Então, um dia, Exu passou a ir à casa de Oxalá. Ia à casa de Oxalá todos os dias. Na casa de Oxalá, Exu se distraía, vendo o velho fabricar os seres humanos. [...] Exu ficou na casa de Oxalá dezesseis anos. Exu prestava muita atenção na modelagem e aprendeu como Oxalá fabricava as mãos, os pés, a boca, os olhos, [...]. Durante dezesseis anos ali ficou ajudando o velho orixá. Exu não perguntava. Exu observava. Exu prestava atenção. Exu aprendeu tudo. [...] Exu foi encarregado de guardar a porta da casa de Oxalá. Foi ali, na entrada, que passou a receber as oferendas destinadas ao orixá. E como ninguém podia entrar sem passar por ele, Exu começou a ficar com uma parte de tudo. Assim, tornou-se poderoso e respeitado, pois todo pedido aos deuses deveria primeiro passar por ele. Por isso, Exu foi consagrado o dono das encruzilhadas, pois é ali que os caminhos se cruzam e é ele quem decide qual direção será tomada. Desde então, ninguém pode atravessar uma encruzilhada sem lhe prestar tributo. Ele se tornou o senhor dos caminhos, aquele que abre ou fecha as passagens, o mensageiro entre os mundos e o primeiro a ser saudado em qualquer ritual.”⁴

Reginaldo Prandi, Mitologia dos Orixás, 2001



A montagem se orientou por afetos e ritmos, compondo-se a partir da escuta e da observação do que o material oferecia. As imagens foram captadas por diferentes dispositivos: câmeras DSLR, mirrorless, celulares e até fotografia analógica, criando uma textura imagética heterogênea, que reforça o caráter diverso e

⁴ FIGURA 3: BACKSTAGE DAS GRAVAÇÕES COM CAPOEIRISTAS. QUADRA BELMIRO BRAGA.

acessível das expressões retratadas. Assim como no cotidiano dos amigos, os registros ocorrem com os meios possíveis — o que, longe de ser um limite, se transforma em potência estética e política.

Durante a pós-produção, foi identificado que o shutter da câmera mirrorless utilizada em algumas gravações não estava devidamente ajustado à velocidade dos movimentos registrados. Esse descompasso gerou um efeito visual irreversível, com aspecto levemente “gelatinoso” em determinados trechos do vídeo. Em outro momento, o mesmo equívoco técnico se repetiu e provocou a falsa impressão de que a iluminação do ambiente estava oscilando. Na realidade, a frequência da lâmpada não correspondia à velocidade do shutter, resultando num efeito visual inesperado. Embora não fosse intencional, o erro tornou-se parte da narrativa e contribuiu para uma camada estética não prevista, transformando-se em aprendizado técnico valioso para projetos futuros — e em uma poética singular no resultado final.

Foi perceptível que havia uma dissonância entre a realidade da cena captada e a configuração da câmera — uma espécie de ruído na comunicação entre o real e a imagem. Esse desencontro revela algo inerente aos próprios processos comunicacionais: a falha como parte constitutiva da linguagem. Nesse sentido, o erro técnico pode ser compreendido como um indício da necessidade de escuta entre os elementos envolvidos — câmera, luz, movimento, tempo — e do constante ajuste que toda relação exige. Assim, a inadequação entre o mundo e sua captura imagética não apenas gerou um efeito visual inesperado, mas também trouxe à tona a importância de observar e aprimorar essas trocas em futuras oportunidades, encontrando modos mais afinados de conversa entre o real e sua tradução visual.

As montagens sobrepostas, inspiradas também em produções audiovisuais de artistas e coletivos como o grupo *Flanantes*, se conectam à linguagem de redes sociais utilizada por muitos dos próprios participantes para divulgar suas práticas. A simultaneidade de vídeos, na mesma tela, ou em sobreposição de planos, reforça a ideia de que a experiência nesses mundos (rodas de capoeira, sessões de skate, vivências de rua) não é linear, mas múltipla e contínua — como já disse Mestre Maurão, “a panela está sempre mexendo”.

A repetição, também elemento central da montagem, não está apenas na estética, mas também no conteúdo e na estrutura pedagógica sugerida. O gesto que se repete, a fala que retorna, os planos que insistem: tudo isso compõe uma pedagogia da experiência. Aqui ecoa o pensamento de Giorgio Agamben ao afirmar que “*a experiência é o que se repete sem se reduzir à repetição do mesmo*” (AGAMBEN, 2007).

O uso da animação, da narração, das entrevistas e dos diferentes formatos de vídeo (vertical, horizontal, 4:3, 16:9) reforça a ideia de uma produção audiovisual que nasce de muitas vozes e formas. Cada imagem, cada trilha, cada corte tenta traduzir a pluralidade de expressão dos sujeitos filmados, evidenciando que a aprendizagem ocorre pelo corpo, pela escuta, pelo brincar e pela convivência, e não apenas pelo que se pode escrever ou ler.

A trilha sonora, composta por Mestre Maurão e Mestre Dalua, costura as cenas como um chamado ancestral, invocando ritmos que acompanham movimentos e memórias. A música funciona como um eixo sensorial que conecta tempo, corpo e território, expandindo o que se vê para além do visível.

Essa pós-produção, portanto, é também uma forma de pensar e de sentir. É processo, e não pós-vida do material bruto. É uma montagem que aprende com a prática que retrata. É uma montagem que brinca, que cai e levanta, como uma manobra de skate mal executada que vira estilo. E, principalmente, é uma montagem que permite o inacabado, como todo gesto de ensinar e aprender.

6. CIRCULAÇÃO E VISIBILIDADE DO PRODUTO DO PRODUTO

A circulação do vídeo-ensaio não foi pensada para circuitos competitivos ou festivais. Isso não se dá apenas por uma questão legal — embora a preservação da imagem de menores de idade presentes na gravação seja um ponto ético central —, mas também por uma escolha política e afetiva. Inserir esse trabalho em espaços de competição significaria deslocá-lo do seu eixo original: a coletividade. A lógica da competição, ainda que artística, impõe disputas, ranqueamentos e validações externas que se opõem frontalmente à proposta do projeto. Esta obra nasceu de um cuidado comunitário, de encontros espontâneos e do desejo partilhado de valorizar a ludicidade como força cultural e educativa nas periferias. É um filho coletivo, construído entre amigos, mestres, crianças, mães e brincantes, todos movidos por amor à cultura e à preservação da infância. Sua exibição será uma forma de carinho e celebração entre os que o fizeram existir. E, caso venha a ganhar visibilidade, que seja por caminhos orgânicos, sustentados pelo afeto e pela potência da escuta, não pela lógica da competição.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto *ONI - IBEJADA Bejiróó! - Brincar para sempre* parte da intersecção entre práticas culturais periféricas, infância e linguagem audiovisual para propor uma reflexão sobre o brincar como um caminho legítimo de aprendizagem, pertencimento e reencantamento da vida. Através da construção de um vídeo-ensaio de natureza híbrida — entre o documental e o experimental —, a pesquisa propõe deslocar os limites da

representação tradicional da infância e da pedagogia, evocando uma escuta sensível, uma estética da multiplicidade e uma valorização da coletividade enquanto força de formação subjetiva.

Mais do que registrar, o vídeo constrói afetos e tensiona o lugar do saber, questionando a centralidade dos modelos hegemônicos de ensino e do fazer audiovisual. A infância é abordada aqui não como uma fase isolada do tempo, mas como uma potência permanente de existência. Através de imagens captadas com diferentes dispositivos — do celular à câmera DSLR, passando por fotos analógicas e animações —, o produto final assume uma estética fragmentada e múltipla, que espelha a complexidade dos mundos que atravessa: a capoeira, o skate, a rua, a escola, a roda e o corpo em movimento.

A pesquisa teórico-prática evidencia que cuidar da infância é um gesto coletivo, e que brincar, além de um direito, é um ato de resistência e imaginação. Brincar como gesto de cuidado e amor.

As falhas técnicas, as sobreposições visuais e sonoras, os enquadramentos não convencionais e a simultaneidade de informações — elementos muitas vezes considerados “erros” — tornam-se, neste contexto, linguagem e potência criativa. A falha de comunicação como ainda, comunicação e processo dela. A própria experiência audiovisual pode se construir em desacordo com as programações técnicas, como defendido por Flusser, assumindo os tropeços como parte do processo poético e político.

Assim, conclui-se que *ONI - IBEJADA Bejiró!* é menos um filme e mais um gesto coletivo de escuta e presença, que entende o vídeo como território possível de afeto, construção de memória e afirmação de identidades. O trabalho não pretende oferecer soluções prontas, mas provocar o pensamento sobre como educar, criar, brincar e viver podem — e talvez devam — ser reinventados pelas vias da ludicidade, da cultura popular e da coletividade periférica. O caminho se faz brincando.

8. ANEXOS



FIGURA 4: GRAVAÇÃO COM CATARINA HUH - RUA BELMIRO BRAGA.

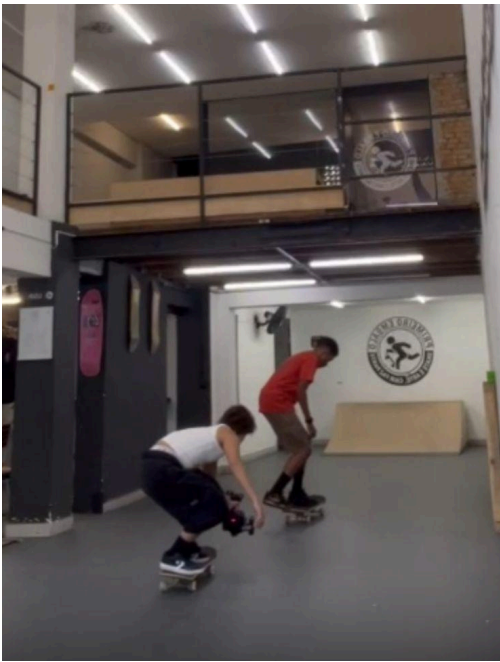
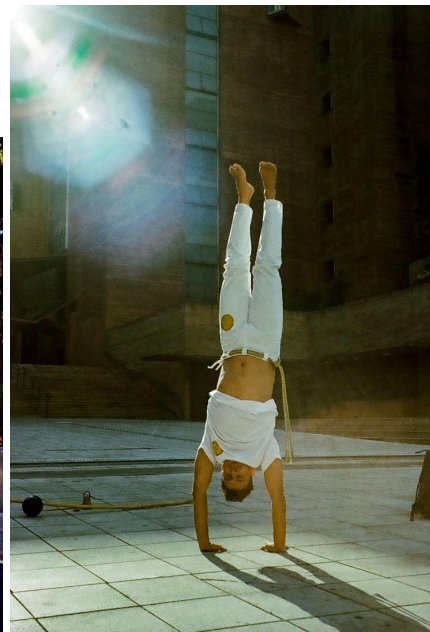
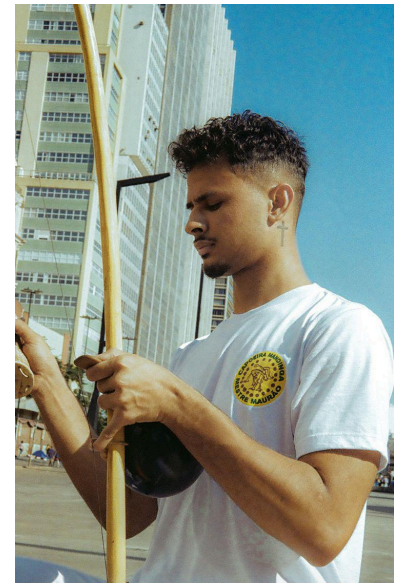


FIGURA 5: GRAVAÇÃO LUIS SMITH. ESCOLA PRIMEIRO EMBALO



**FIGURAS 6, 7, 8, 9 e 10 :ENSAIO FOTOGRÁFICO CÂMERA ANALÓGICA
CENTRO DE SÃO PAULO - Capoeirista Amarelo ; André Rizete.**

❖ TRECHOS ENTREVISTA MESTRE MAURÃO

-A capoeira, a gente pode partir do princípio que uma das expressões que traduz o que diz o que é jogar capoeira, o que substitui a palavra jogar é a vadiar, a vadiagem. vadiar, de vadio, de brincar, de se divertir, então tem tudo a ver com a criança, tem tudo a ver com a alegria, a capoeira tem esse espírito, esse espírito de criança nela, né?

➤ **E pra você, qual é a graça da brincadeira dentro da rua?**

-Dentro do coletivo da capoeira, eu como aprendi, por exemplo, capoeira entre criança e adolescente, eu tive a sorte, eu considero que foi uma sorte e oportunidade de aprender a capoeira brincando, que é uma forma espontânea e que a gente não perde a naturalidade do jogo. Você pode expressar a sua personalidade dentro do jogo através da brincadeira, sem estresse, sem pressão, que está diretamente ligado com o aprender no sentido de dar certo ou errado.”

➤ **Dá pra levar a capoeira a sério sem deixar de se divertir?**

-Sem dúvida nenhuma. Esse é o espírito da capoeira. Esse é o espírito da vadiação, da vadiagem. É a diversão. Você pode ser duro, ser firme, ser tudo, e ter um momento da descontração dentro do jogo, até mesmo de um jogo sério. Com uma encenação, com um mezzanceno que você pode fazer, que é do jogo da capoeira, né? Um blefe, vamos dizer assim, que você faz, é uma brincadeira. Estamos sendo criança também.

➤ **Como que a gente aprende brincando na capoeira?**

-Através do próprio jogo. É uma brincadeira, eu uso muito essa expressão, expressão, não essa fala no dia a dia na aula, nesse momento da minha vida na capoeira, que é aprender brincando, aprender como criança. Então essa coisa está presente na capoeira, sobretudo na minha capoeira nesse momento da minha vida, que é você tirar essa pressão, você levar para o jogo dos jogos de brincadeira a espontaneidade, a alegria de brincar, sem a pressão de você estar aprendendo uma coisa de uma forma mais formal e séria, em que você sofre a pressão do ah, tô errando, ah, não tá certo, tá errado. Quando você brinca, não tem nada errado, tá tudo certo, é aprender só.

➤ **O que as crianças ensinam pra gente dentro da roda?**

-As crianças, elas ensinam dentro da roda, ensinam na vida, né? Sobretudo, voltando especificamente pra capoeira, Essa coisa da espontaneidade, essa coisa do improviso, essa coisa do inesperado, de uma resposta inesperada de uma criança, de uma pergunta inesperada de uma criança, já que o jogo da capoeira é pergunta e resposta. Então a criança ensina muito essa coisa do improviso ou inesperado, que tá ligado com inesperado, essa espontaneidade infantil.

➤ **Dá pra dizer que a gente também vence a morte na roda?**

-Com certeza quando você posso pensar nessa sua pergunta agora eu acho que essa pergunta pode ter diferentes tipos de respostas mesmo partindo de mim mas quando você me pergunta isso eu acho Acho que com certeza, porque você pode, com o jogo da capoeira, você,

através da capoeira, você se libertar, você se liberta de muitas coisas, você tem aprendido dentro da roda da capoeira, que é a roda da vida, da roda da capoeira que você leva pra roda da vida, Que é o jogar, jogar com leveza, não bloquear a circularidade do jogo,

essa coisa da linha, não bater de frente em determinadas situações, saber negar, fazer a negação no jogo e na vida, que é você recuar, às vezes dar dois, três passos para trás, para você rolar pra sair num rolê, sair de rolê é uma expressão que define tudo isso, e fulano saiu de rolê, tava ali passando um perigo, saiu de rolê e se deu bem. Em regra geral, a gente passa muito, muito tempo, sei lá quanto tempo, 90 ou mais por cento do tempo na roda da capoeira brincando, vadiando, fingindo que vai acertar, às vezes acertando, fingindo que vai derrubar, às vezes derrubando, é uma brincadeira. Por isso que a criança está presente dentro da roda e do jogo.

❖ **TRECHOS DE ENTREVISTA COM CATARINA HUH**

“Cuidar da infância, pra mim, significa muito estar presente, não ter preocupações. Acho que poder viver o momento presente do jeito que ele se apresenta. Minha história com o skate, ela tem dois pontos bem diferentes, né? Quando eu comecei a andar com 16 anos, eu tinha muito essa coisa da performance, de de andar e ser muito boa e ter uma finalidade, saber, querer alcançar um lugar mas depois que eu tive meus filhos eu percebi que o mais legal mesmo do skate é brincar com o skate. Só o fato de estar ali brincando já é o que eu preciso, sabe? Não é mais uma coisa de eu precisar andar de skate para chegar em algum lugar. Hoje em dia ele se tornou a própria finalidade. Isso meus filhos me ensinaram muito. O skate é um grande professor nessa coisa de errar. Porque principalmente quando a gente tá começando, a gente erra 99% das tentativas e acerta 1%.

Então, eu acho que ele faz a gente aprender a errar. E eu acho que isso é muito importante na vida. E se a gente não aprende isso, a gente fica sempre muito frustrado. Então, isso é um grande aprendizado que o skate me deu. Quando eu vejo uma criança brincando com verdade, é quando eu vejo que ela não tem um protocolo que ela está seguindo, ela não está pensando em nada, ela simplesmente está brincando ali naquele momento, está totalmente presente. Então, pra mim, isso é realmente brincar, né? Estar presente.”

❖ **Cultura, comunidade e movimento.**

“O que eu mais desejo preservar para as próximas gerações em relação à cultura, comunidade e movimento, é uma coisa que eu acho que os adultos esquecem, as crianças fazem isso muito bem, que é ter autonomia de movimentos. Então, para uma criança se movimentar, ela não precisa de ninguém falando, olha, faz isso, faz assado, tipo, tudo bem, né? Também ela pode fazer isso, mas ela não precisa das pessoas. Os adultos, eu vejo que eles sempre precisam de alguém ou de alguém dando uma aula, explicando como é que faz. É difícil você vê um adulto se movimentando de uma forma autônoma, então eu acho que isso é o que eu mais gostaria de preservar, que as crianças mantivessem essa autonomia de movimento até virarem adultos.”

❖ **Fale um pouco sobre a relação de tudo isso e seus filhos.**

“Eu acho que por eu ter passado muito essa fase de performance, isso ter de alguma forma bloqueado muito o meu prazer no skate, eu gosto muito de deixá-los livres pra fazer o esporte que eles quiserem. Quer andar de patins, quer andar de skate, quer brincar de basquete, de futebol, qualquer outra coisa eu super incentivo, assim, eles se movimentarem, brincarem, então eu não gosto muito dessa coisa da performance, ainda mais em crianças,

né? Eles têm essa coisa da brincadeira tão latente e aí o adulto ele tem essa tendência sempre, ah não, então treina mais. Eu já cometi Eu cometi esse erro quando o meu primeiro filho nasceu. Eu pegava o skate e ficava “Sobe, sobe em cima do skate, tá?” E ele “não, não” “sobe um pouquinho, sobe, sobe”. Ficava enchendo o saco dele e aí chegou um momento que ele começou a não querer nem chegar perto do skate. E era um erro que minha mãe tinha cometido comigo. Que eu detestava que ela estava me obrigando a fazer as coisas e eu cometi. E com o meu segundo, felizmente eu aprendi e deixei ele mais livre, então ele começou a subir no skate sozinho eu nem ajudava nada, eu só observava pra ver se era perigoso ou não, mas quando ele começou a brincar sozinho que eu entendi o que que era realmente o brincar, né?”

9. CRONOGRAMA

| MÊS | ESTUDO | GRAVAÇÃO |
|-----------|-----------------------|---|
| DEZEMBRO | Revisão bibliográfica | Projeto social de skate e capoeira. - DSLR + CELULAR |
| JANEIRO | Revisão bibliográfica | Entrevistas - captação de áudio. |
| FEVEREIRO | Revisão bibliográfica | Imagem que as próprias crianças gostariam de ter gravado. - DSLR + CELULAR. |
| MARÇO | | Foto analógica e digital. |
| ABRIL | | Revisão de todo material. Caso ainda falte algo, gravar o que falta. |
| MAIO | | Edição, montagem. |
| JUNHO | | Apresentação. |

10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Foucault, Michel.** *Vigiar e punir: história da violência nas prisões*. Tradução de Raquel Ramalheite. 35. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- SANTOS, G. A. dos; SILVA, M. F. da.** *Cultura e infância: brincadeiras, saberes e práticas comunitárias nas comunidades negras e ribeirinhas*. 1. ed. São Paulo, 2020.
- SILVA, Maria A.** *O brincar na vida adulta: a importância do lúdico para o bem-estar e a criatividade*. 1. ed. São Paulo, 2022
- SILVA, João A.** *Itan de Ibeji: as histórias e sabedorias do orixá das crianças*. 1. ed. Salvador: Editora AfroBR, 2019.
- Guimarães Rosa, João.** *Grande Sertão: Veredas*. 8. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.
- PIAGET, Jean.** *A psicologia da criança*. 7. ed. Tradução de Maria de Lourdes Modesto. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.
- CAPOEIRA, Nestor.** *Capoeira: As ensaboadas e os parangolés da luta brasileira*. 5. ed. São Paulo: Record, 1995.
- FLUSSER, Vilém.** *Filosofia da caixa preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1985.
- FREIRE, Paulo.** *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- SCHÖN, Donald A.** *Educating the Reflective Practitioner*. San Francisco: Jossey-Bass, 1987.
- DIAS, G. O. *Skateboard para além do esporte: manifestação social e movimento cultural*. 2011. Monografia (Graduação em Educação Física) – Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/2680/1/2011_GiuslainedeOliveiraDias.pdf. Acesso em: 23 de fevereiro. 2025.
 - FIGUEIRA, M. L. M.; GOELLNER, S. V. Quando você é excluída, você faz o seu: mulheres e skate no Brasil. *Cadernos de Pesquisa*, São Paulo, v. 45, n. 156, p. 452-469, 2015. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/cpa/a/8wkYSyW3X6BQsP5ztwH34hd/>. Acesso em: 23 de fevereiro. 2025.

- LANDER, E. (org.). *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. Buenos Aires: CLACSO, 2005. Disponível em: <https://ufrb.edu.br/educacaodocampocfp/images/Edgardo-Lander-org-A-Colonialidade-do-Saber-eurocentrismo-e-ciC3AAncias-sociais-perspectivas-latinoamericanas-LIVRO.pdf>. Acesso em: 3 de maio. 2025.
- SILVA, C. I. A.; PESSOA, V. L. F. Relações entre skate, gênero e espaços públicos de lazer em Belo Horizonte. *Licere – Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer*, Belo Horizonte, v. 27, n. 3, p. 1-24, 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/54926>. Acesso em: 3 maio. 2025.
- VELOZO, E. L.; DAOLIO, J. O skate como prática corporal e as relações de identidade na cultura juvenil. *Revista Iberoamericana de Educación*, n. 62, p. 1-10, 2011. Disponível em: <https://rieoei.org/historico/documentos/rie62a12.pdf>. Acesso em: 4 maio. 2025.

11. REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

FLANANTES. *Deriva*. 2020. Disponível em: [YOUTUBE](#) . Acesso em: 9 out. 2024.

CONEXÕES. *Brasil Senegal - A Cultura entre nós*. Direção de Carem Cristini Nobre De Abreu, Cheikh T. 2020. Disponível em: Prime Video. Acesso em: 9 out. 2024.

TARJA BRANCA. Direção de Cacau Rhoden. Roteiro de Marcos Nisti, Estela Renner e Cacau Rhoden. Produção de Estela Renner e Juliana Borges. 2014. Disponível em: Prime Video. Acesso em: 9 out. 2024.

WHATEVER HAPPENS, HAPPENS. Direção de Pierre Pics. *Título do vídeo*. 2024. Disponível em: [YOUTUBE](#). Acesso em: 15 out. 2024.

ALMEIDA, João Daniel (Dir.). *Besouro*. Roteiro de João Daniel Almeida. Produção de Globo Filmes. 2009. 105 min. Disponível em: PRIME VIDEO. Acesso em: 7 nov. 2024.

NETFLIX. *Abstract: The Art of Design*. [Série documental]. Direção: diversos. Estados Unidos: Netflix, 2017. 2 temporadas. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80057883>. Acesso em: 22 fev. 2025.

