
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
LINGUAGEM - EXPERIÊNCIA – MEMÓRIA - FORMAÇÃO**

**CALVINO ENTRE ÁTOMOS:
JOGOS E CIÊNCIA. LINGUAGENS E EXPERIMENTAÇÕES.**

MARCO AURÉLIO FERREIRA MARTINS DE OLIVEIRA

Dissertação apresentada ao
Instituto de Biociências do Campus
de Rio Claro, Universidade Estadual
Paulista, como parte dos requisitos
para obtenção do título de Mestre

**Rio Claro
2019**

MARCO AURÉLIO FERREIRA MARTINS DE OLIVEIRA

**CALVINO ENTRE ÁTOMOS:
JOGOS E CIÊNCIA. LINGUAGENS E EXPERIMENTAÇÕES.**

Dissertação apresentada ao Instituto de
Biociências do Campus de Rio Claro,
Universidade Estadual Paulista, como
parte dos requisitos para obtenção do
título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Rosa Rodrigues Martins de Camargo

Rio Claro

2019

O48c

Oliveira, Marco Aurélio Ferreira Martins de
Calvino entre átomos : Jogos e Ciência. Linguagens e
Experimentações / Marco Aurélio Ferreira Martins de Oliveira. -- Rio
Claro, 2019
163 f. : il., fotos

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp),
Instituto de Biociências, Rio Claro
Orientadora: Maria Rosa Rodrigues Martins de Camargo

1. Jogos. 2. Literatura. 3. Infância e Juventude. 4. Narrativas
Pessoais. 5. Pesquisa Autobiográfica. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca do Instituto de
Biociências, Rio Claro. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: Calvino entre átomos: Jogos e Ciência. Linguagens e Experimentações

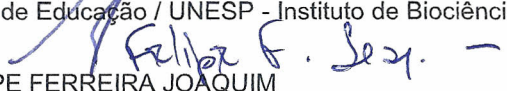
AUTOR: MARCO AURÉLIO FERREIRA MARTINS DE OLIVEIRA

ORIENTADORA: MARIA ROSA RODRIGUES MARTINS DE CAMARGO

Aprovado como parte das exigências para obtenção do Título de Mestre em EDUCAÇÃO, pela Comissão Examinadora:


Profa. Dra. MARIA ROSA RODRIGUES MARTINS DE CAMARGO
Departamento de Educação / UNESP - Instituto de Biociências de Rio Claro - SP


Prof. Dr. CESAR DONIZETI PEREIRA LEITE
Departamento de Educação / UNESP - Instituto de Biociências de Rio Claro - SP


Prof. Dr. FELIPE FERREIRA JOAQUIM
Curso de Pedagogia - Campus Babaçu / Universidade Federal do Tocantins - Tocantinópolis - TO

Rio Claro, 18 de setembro de 2019

Sombra e luz, céu azul, horizonte fundo e amplo dizem de mim. Sem eles apenas sobrevivo, menos do que existo.

Minha biblioteca de adulto tem algo disso. Às vezes, é como se fosse a sombra da mangueira de minha infância.

Paulo Freire

Marco entra numa cidade; vê alguém numa praça que vive uma vida ou um instante que poderiam ser seus; ele podia estar no lugar daquele homem se tivesse parado no tempo tanto tempo atrás, ou então se tanto tempo atrás numa encruzilhada tivesse tomado uma estrada em vez de outra e depois de uma longa viagem se encontrasse no lugar daquele homem e naquela praça. Agora, desse passado real ou hipotético, ele está excluído; não pode parar; deve prosseguir até uma outra cidade em que outro passado aguarda por ele, ou algo que talvez fosse um possível futuro e que agora é o presente de outra pessoa. Os futuros não realizados são apenas ramos do passado: ramos secos.

Italo Calvino – As Cidades Invisíveis

Agradecimentos

Agradeço à minha mãe Marisa, meu pai Antônio e minha irmã Camila pela presença e apoio em mais essa aventura. O amor de vocês é o que tenho de mais precioso.

Aos meus avós (Lazara e Sebastião, Maria e Aristóteles), tias e tios que sempre me apoiaram e incentivaram a buscar pelo conhecimento.

À Profa. Dra. Maria Rosa Rodrigues Martins de Camargo pela sabedoria compartilhada, pela orientação nessa pesquisa e por me inspirar, cada vez mais, nos caminhos da Educação. Serei eternamente grato pela companhia.

Aos professores e amigos Dr. César Leite e Dr. Felipe Ferreira pela participação na banca de qualificação e de defesa e por me incentivar pela busca da delicadeza de ser um pesquisador-jogador.

Aos colegas do grupo “ESCRiArte” – Lara, Murilo, Eliane, Artur, Michelle, André, Ingrid, Susana, Rafael, Carolina, Natália e Débora. Os momentos de aprendizados que juntos passamos foram essenciais para a minha formação como pesquisador e como ser humano.

Às muitas amigas que fiz ao longo da graduação e, apesar da distância, persistem até o presente: Andréia Maressa, Fabiana, Flávia, Talitta (e o pequeno Marvin), vocês moram no meu coração. Às amigas que ainda estão por perto e me ajudam a esquecer o pesadume da vida: Gabriela (Coração), Lilian, Aline, Ana Carolina.

Às amigas que fiz no PEJA – educadores e educandas – por me ensinar que é possível uma educação baseada no afeto e no compartilhamento de saberes.

Às inúmeras amigas que fiz participando dos espaços políticos da pós-graduação, em especial à minhas colegas diretoras da Associação de Pós-graduandos da Unesp de Rio Claro. É reconfortante saber que há pessoas que acreditam e se empenham em recuperar a importância política da universidade, ainda mais em tempos de ataque à ciência e à educação.

Aos participantes do curso de extensão “Jogos e Ciência. Linguagens e Experimentação”. Passamos momentos de muitas reflexões, discussões e diversões.

Aos meus colegas da Pós-graduação em Educação, especialmente à Laura, Dayane, Fernanda Saúde, Fernanda Ogawa, Lisiane. Aprendi e me diverti muito com vocês ao longo desses anos de mestrado.

Agradeço imensamente às professoras e aos professores da UNESP/Rio Claro pela convivência e pelos vários aprendizados.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Resumo

Jogo de palavras. Jogo de imagens. Jogo didático. Jogo. Esta dissertação tem como objeto o jogo, importante atividade na cultura e no processo civilizatório da humanidade. Apesar de difícil definição, os jogos apresentam características inerentes, como a voluntariedade, a determinação dentro de um tempo e espaço, a incerteza, o prazer, a regulamentação e o rompimento com o cotidiano. Tais elementos despertam o fascínio, instigam a curiosidade, promovem o desenvolvimento físico e intelectual e, portanto, se constitui como um relevante aliado na Educação. No entanto, será que os jogos não perdem algumas dessas características ao entrarem nas salas de aula e nas pesquisas científicas? Pretendemos avançar a discussão sobre o papel formativo dos jogos na constituição dos sujeitos e buscamos em Italo Calvino e suas seis propostas para a literatura do próximo milênio - Leveza, Rapidez, Exatidão, Visibilidade, Multiplicidade e Consistência - os elementos necessários para conceber uma aventura em busca do átomo dos jogos, a fim de mobilizar o pensamento em direção da inventividade, da criatividade e da produção de conhecimentos, da constituição de si, da ciência e de jogos. Assim como em um jogo, este trabalho aproxima-se de uma experimentação criativa, imaginativa (e científica) sobre o processo de constituição de um pesquisador que, enquanto produz pensamentos e conhecimentos, também joga.

Palavras-chaves: Jogos. Literatura. Infância e Juventude. Narrativas Pessoais. Pesquisa Autobiográfica.

Abstract

Wordplay. Game of images. Didactic game. Game. Games are the object of this dissertation; it is an important activity in the culture and in the civilizing process of humanity. Despite being difficult to define, games have inherent characteristics, such as willingness, determination within time and space, uncertainty, pleasure, regulation and disruption to everyday life. Such elements provoke fascination, they instigate curiosity and promote physical and intellectual development and constitute a relevant ally in Education. However, do games maintain some of these characteristics when entering classrooms and scientific research? We intend to advance the discussion on the formative role of games in the constitution of the subjects and we search in Italo Calvino and his six memos for the literature for the next millennium - Lightness, Quickness, Exactitude, Visibility, Multiplicity and Consistency - the elements necessary to conceive an adventure in search of the atom of games, in order to mobilize thinking towards inventiveness, creativity and knowledge production, self-constitution, science and games. Just like in a game, this research approaches a creative, imaginative (and scientific) experimentation on the process of constituting a researcher who, while producing thoughts and knowledge, also plays.

Keywords: Game. Literature. Childhood and youth. Personal Narratives. Autobiographical Research.

Sumário

6

Início do jogo



7

**Aventura da
Pesquisa**



142

**XEQUE-MATE: O
FIM DO JOGO?**



151

**Referências
Bibliográficas**

Apêndice

INÍCIO DO JOGO

Você está prestes a iniciar a leitura da dissertação “Calvino entre átomos: Jogos e Ciência. Linguagens e Experimentações”. O trabalho aqui apresentado é uma das peças produzidas durante o Mestrado em Educação, na linha de pesquisa “Linguagem-Experiência-Memória-Formação”. Tenho como objetivo criar uma narrativa em que assumo o papel de narrador-pesquisador-jogador, que joga com as palavras, que pesquisa com os jogos, que brinca com a ciência, que narra a partir das experiências, que “crianceia” com o *caráter narrativo da experiência*¹. Uso uma metodologia que se assemelha ao jogo: as regras estão postas, mas não limitam a potência da criação. E tenho Italo Calvino como inspiração e companheiro de escrita e de invenção.

Ao mover-se por estas páginas enxadrezadas, não crie expectativas de encontrar justificativas detalhadas de todas as palavras usadas, muito menos encontrar um manual para o uso (ou não uso) dos jogos. Opto por uma aventura ainda não explorada, cheia de desvios, improvisos e bifurcações. Aceito os riscos da aventura e convido você, leitora/leitor, a me acompanhar por estes caminhos. *Relaxe. Concentre-se. Afaste todos os outros pensamentos. Deixe que o mundo a sua volta se dissolva no indefinido*². Jogue comigo. Caminhe ao meu lado, imagine que as minhas palavras são suas, embarque e abrace o jogo da escrita e da leitura.

O caminho, no entanto, exige atenção. Concentração. Imaginação. Se possível, desligue o celular ou o coloque para tocar uma música bem suave. *Escolha a posição mais cômoda: sentado, estendido, encolhido, deitado. Deitado de costas, de lado, de bruços. Numa poltrona, num sofá, numa cadeira de balanço, numa espreguiçadeira, num pufe. Numa rede, se tiver uma. Na cama, naturalmente, ou até debaixo das cobertas. Pode também ficar de cabeça para baixo, em posição de ioga.*² Deixe ser levado pela curiosidade, pela fascinação, pela vertigem.

O número de jogadores não é limitado, a leitura pode ser compartilhada, acompanhada. Se preferir ler só, traga seus pensamentos, seus sentimentos, seu silêncio. Se for preciso, faça anotações, sinta as letras, saboreie as frases. Preencha os vazios deixados no tabuleiro com as suas próprias palavras. Um texto e um jogo nunca estão acabados, há sempre algo para se escrever, ou dizer, ou pensar, ou...

O trajeto não precisa ser linear. Indico alguns possíveis caminhos, possíveis movimentos, mas a/o leitora/leitor tem liberdade para decidir as próximas jogadas. Ou, ao final de cada *casa*, jogue uma moeda e deixe que a sorte escolha o próximo destino.

*Pois bem, o que está esperando?*²

¹ ARFUCH, 2010, p; 118.

² CALVINO, 1990a, p.10

1

Ao ouvir o nome de Marísia, todos imaginam uma linda cidade à beira mar, águas límpidas, quentes e salgadas. Não poderiam estar mais enganados: o vilarejo foi fundado numa noite fria de inverno, sobre ondas e mais ondas de montanhas verdes, que uma vez por ano, florescem e tornam-se brancas como neve, para depois voltar à normalidade esverdeada.

Apesar de seu povo ser alegre e hospitaleiro, linda não é um adjetivo usado para descrever Marísia, cidade com mais cabeças de gado do que de gente. Não há muito para ser descrito da cidade: uma praça deslocada do centro, com árvores mirradas. Uma igreja desbotada com apenas uma torre branca cujo sino ainda toca anunciando as horas, o início da missa e a morte de um marisiense. Há duas escolas: uma para crianças pequenas e outra para crianças maiores e adolescentes, sem contar uma creche, para crianças menores ainda. A cidade ainda conta com um mercado mediano e vários outros pequenos espalhados pelas ruas não-planejadas, tortas de pavimento preto. Dois bancos, um amarelo e outro verde, mas o primeiro está para fechar depois de ser explodido algumas vezes. O clube da cidade seria o único lugar de lazer da cidade. Seria, porque faz séculos que as piscinas estão esvaziadas e sem manutenção (sempre alegam a falta de recursos). E por falar em riquezas, os governantes da cidade passam o dia todo em suas almofadas confortáveis no prédio rosa, enquanto a população trabalha sob o sol e o frio nas montanhas verdes.

Seria injusto, no entanto, se eu falasse apenas da fealdade de Marísia. Sua beleza não está na cidade, mas nas suas paisagens rurais: as árvores são frondosas, as flores dos cafezais exalam um cheiro agradável, o café que seca no terreiro tem aroma de mel. O céu azul contrasta com o verdejante dos morros, o som dos pássaros se mistura com o barulho das pessoas que cantam e das máquinas que rangem enquanto trabalham. Não é raro ver animais de todas as espécies - lobos-guarás, onças, tamanduás, gatos-do-mato, jacus, coró-corós - nas pequenas matas ainda preservadas e nos pequenos córregos que se juntam para formar pequenas cachoeiras, que correm em direção ao rio pouco volumoso.

Nada em Marísia é grandioso, tudo tende ao pequeno ou ao mediano.

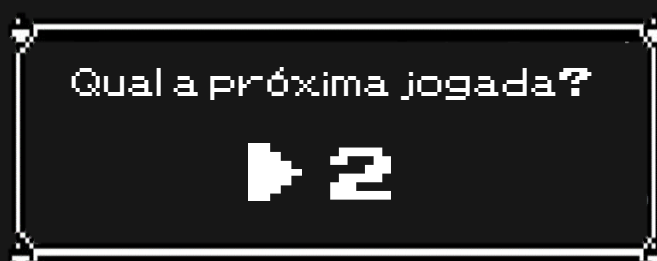
Exceto pela minha inquietação, minha *paixão de apreender o que se passa e aquilo que passa*³, a curiosidade de uma criança nascida e criada nas montanhas de Marísia, onde também nasceram meu pai, minha mãe, minha irmã, meus avós, meus bisavós, meus tataravós... Cresci ouvindo a história de antigos exploradores que vinham à Marísia em busca de ouro e pedras

³ FOUCAULT, 2009, p.319

preciosas e eu, encantado com a possibilidade de ficar endinheirado, passava horas e horas procurando tesouros nos barrancos, nos córregos, nos pastos. Não achei riquezas, mas me tornei parte da paisagem, explorei as montanhas de Marísia como ninguém e ainda guardo as memórias dessa infância como um tesouro valioso.

Em dias de chuvas torrenciais, não podia brincar ao ar livre, então eu aproveitava para assistir televisão. Foi quando conheci os *Pokémon*, criaturas fantásticas criadas para videogames, mas que prontamente ocuparam desenhos, revistas em quadrinhos etc. Em Marísia, não havia (e ainda não há) nenhuma banca de revistas e os vendedores de videogames não chegavam lá devido à falta de um mercado consumidor (e devido à dificuldade de cruzar as montanhas pelas tortuosas estradas de terra). Na falta dos jogos eletrônicos, me contentava com o desenho que passava na hora do almoço, antes de ir para a escola. E com uma imaginação fértil: eu, menino artemista passei a imaginar que havia *Squirtles* nos córregos, *Bulbasaur*s nas matas e *Charmanders* dentro do fogão à lenha. Vivia, para baixo e para cima, com um caderninho, meu primeiro diário de campo, anotando o nome das criaturas que via na TV e que depois ia encontrá-las no meu quintal, no meu terreiro. Meu sonho era ser um mestre, um mestre *Pokémon*, que sairia pelo mundo, desbravando novos lugares, explorando novas cidades, para conhecer mais e mais.

O menino cresceu. Descobri que os *Pokémon* não existem no mundo real. O tempo das brincadeiras e dos jogos no quintal, no entanto, fez surgir uma paixão pelas criaturas reais e pela natureza. Troquei o caderno de *Pokémon* por um livro de animais da fauna existente. Ali mesmo decidi que seria um biólogo. Para isso, no entanto, precisaria deixar Marísia para trás e partir para uma aventura longe do quintal, afinal, a curiosidade só aflora quando estamos obstinados a nos *desfazermos de nossas familiaridades e olhar de maneira diferente as mesmas coisas*⁴.



⁴ FOUCAULT, 2009, p.319

2

Nunca havia ouvido falar de Colórira. Pelo nome, imaginei uma cidade com todas as cores imagináveis, cada casa com uma coloração diferente, com tons e entretons de vermelho, azul, laranja, amarelo, verde, lilás, roxo... Depois descobri que é conhecida como “Cidade Azul”, mas quando cheguei vi uma cidade cinza. E quente. E enfumaçada. E empoeirada.

A fumaça vem dos trens que cruzam a cidade, três ou quatro vezes por dia, sempre alertando com a sua buzina alta como o apito de um navio (foi o que pensei quando ouvi pela primeira vez) e deixa um rastro cinza de vapores malcheirosos que se misturam com os vapores dos carros no centro da cidade. A poeira vem de cidades vizinhas, conhecidas por suas fábricas de porcelanas que expõem no ar uma grossa camada de partículas de terra e que se acumulam nas prateleiras, nas janelas e nos pulmões de quem vive por ali. A poeira deixa o céu com um tom acobreado durante o pôr-do-sol, bem diferente do azul do meio-dia.

Na beirada de Colórira, há um lugar especial, que nem todos os moradores apreciam: a Universidade. É verdade que tal lugar já foi um esplendor de beleza, com um grande prédio de concreto e mármore branco (hoje, acinzentado e sua brancura vem dos bolores brancos) em meio a um bosque de árvores altas e esquias (hoje, quase mortas), e um lago de água fresca e transparente (hoje com água morna e cheia de larvas e algas verdes), mas ainda um lugar que impressiona pelas mentes que ali abriga. Pessoas dos mais diferentes lugares vem para a Universidade de Colórira estudar os primatas de terras longínquas, as populações humanas desabrigadas por conflitos de terras, os anuros prestes a serem extintos pela poluição, as mudanças no magnetismo terrestre através das eras geológicas, a linguagem e sua potência transformadora. A Universidade tornou-se (e a cada dia torna-se ainda mais) um centro para a diversidade, de pessoas, de conhecimento e de saberes. Acabou tomando para si todas as mais diversas cores que Colórira deveria possuir.

Foi em Colórira que continuei a jornada para me tornar um biólogo, iniciada na infância. Tinha a intensão de ser um grande geneticista, brincar de criar *Pokémon* reais em laboratório. Sonhos que se desmancharam ao me deparar com a chatice da biologia celular. Conheci o incrível mundo dos insetos, seres de diminuto tamanho, mas de grande poder de fascinação. Além disso, a caça aos insetos parecia um jogo. Durante a graduação, brinquei de entomólogo, pesquisando formigas em áreas de preservação permanente restauradas⁵. Ministrei minicursos sobre a biodiversidade e captura de insetos e confecção de coleções entomológicas para os novatos que adentravam na Universidade.

⁵ OLIVEIRA, 2016

Não só a paixão pelos insetos crescia: me apaixonei pela educação. Cursava as disciplinas de licenciatura com empolgação, planejava as aulas dos estágios com todo o cuidado (e onde podia, colocava referências à desenhos animados e jogos). Em um seminário da disciplina de didática da professora M.R. (guardem este nome, será recorrente na história), concebi a ideia inacabada de uma metodologia átomo para o ensino de biologia. E mais tarde, ao entrar no Projeto de Extensão de Jovens e Adultos (PEJA, um programa de extensão da Universidade) e no grupo de estudo ESCRIARTE, tive certeza de que seguiria a profissão de educador. Não porque deixei de amar a biologia, mas porque amava ainda mais ensiná-la.

Aceitei de vez o impulso criativo e infantil. Transformei minha pesquisa científica com as formigas em um jogo de tabuleiro (o RestaurEco: O Jogo da Restauração Ecológica). Cheguei a ganhar um prêmio das indústrias jogabilísticas pelo jogo criado e aclamado de criança pela maioria das autoridades científicas na entrega do prêmio, *pelo o que fiquei um tanto soberbo*⁶. Quando me tornei biólogo, de papel passado, adentrei na pós-graduação em Educação para explorar intelectualmente o universo dos jogos, dos brinquedos, das brincadeiras, da criação, da invenção.

Para me tornar um mestre, no entanto, seria necessário desenvolver uma pesquisa. Fazer ciência de verdade. Fui desenvolvendo, pensando, matutando sobre a ideia inicial do projeto e a colocando no papel – a contribuição de jogos no processo de alfabetização científica de jovens do Ensino Médio, foi a primeira ideia. No entanto, minha estimada orientadora M.R. agia como um oráculo, fazia perguntas para as quais eu não tinha respostas. A questão mais incômoda era: *qual a contribuição que poderia deixar no campo de estudo?* Tal pergunta deixa maluco qualquer aspirante a cientista e comigo não foi diferente. “Qual o sentido de fazer uma pesquisa científica para *comprovar* a tese – o jogo é um instrumento potencial para o ensino de Biologia – que já sabia ser verdade e atestada por outras pesquisas?”

Até que, em uma tarde quente de primavera, avistei uma figura bem vestida, de terno e gravata na grande biblioteca do campus. Um homem bem-apessoado, parecia estrangeiro. Ao me aproximar e tentar um diálogo, percebi tratar-se de um professor holandês visitante que pouco fala a minha língua. No entanto, o professor apreciou a tentativa de iniciar o diálogo e, ao sentar-se em uma das mesas disponíveis, me convidou a jogar uma partida de xadrez em tabuleiro ali deixado.

É claro que perdi, não apenas uma, mas três vezes. No entanto, o professor se admirou com meu entusiasmo ao jogar e decidiu me presentear com um livro. Logo percebi se tratar de

⁶ BARROS, 2001

um diário do professor, com relatos sobre as conquistas nas suas pesquisas sobre história e linguística. Na contracapa, encontrava-se as palavras: *Homo Ludens - vom Unprung der Kultur im Spiel*⁷. Com um adeus meio desengonçado, o professor se despediu e partiu.

Dias depois do acontecimento, na mesa de uma taverna, relatei o que se passou na biblioteca para minha orientadora que viu uma oportunidade para que a pesquisa tomasse outro rumo (nesse ponto, a escrita estava parada por motivos burocráticos). Lançando um desafio, M.R. questionou:

- Você chegou a uma encruzilhada e precisa se decidir! E fazer as perguntas que você gostaria de responder. Se não há perguntas, não pode haver conhecimento científico⁸. Você se lembra da Metodologia Átomo?

- Sim, me lembro. - Respondi.

- Então está na hora de retomá-la.

- Mas... eu não sei por onde começar.

- Isso já é um bom começo. Parta amanhã de manhã para Eufêmia e faça dali a sua trilha. Busque o átomo dos jogos - e de dentro de sua bolsa (quase mágica), M.R. tira o livro *Seis Propostas para o Próximo Milênio: Lições Americanas*⁹, do autor italiano Italo Calvino, e entrega a mim. - Espero que este livro ajude na sua busca. E se não ajudar, pelo menos será uma ótima leitura!

E com seu gesto característico de dar de ombros, M.R. partiu.

Na manhã seguinte, selei um cavalo branco e parti para Eufêmia, levando comigo apenas uma mochila para guardar os tesouros encontrados pelo caminho, o livro de Italo Calvino para me inspirar na jornada, o diário do holandês para refletir sobre os jogos, meu próprio diário de pesquisador e a animação de uma criança que parte para uma aventura em busca de jogos e brincadeiras.



⁷ HUIZINGA, 1980

⁸ BACHELARD, 2008

⁹ CALVINO, 1990b

3

Depois de cavalgar por dois dias, cheguei à Eufêmia¹⁰, cidade portuária que recebe mercadores das sete nações durante os solstícios e equinócios e que ali realizam trocas de mercadorias – algodão, gengibre, noz-moscada, papoula, pistache, uvas-passas. Produtos ordinários, encontrados facilmente em outros bazares de esquina. Logo fiquei sabendo que o que atrai mercadores até Eufêmia não são as coisas, mas as palavras. Quando chega a noite escura, todos se reúnem em torno de fogueiras para contar as suas próprias histórias, contos sobre bispos de capas brancas, sobre lobos, sobre irmãs, tesouros, sarnas, amantes e batalhas¹⁰. Esses contos vão ganhar o mundo, se transformando em outros bispos, outros lobos, outras irmãs, outros tesouros, através da boca de outros mercadores.

Quando chegou a minha vez de narrar uma história, lembrei dos causos do meu avô com nome de filósofo, Aristóteles, o maior narrador de Marísia. Conteí a história do lobisomem (meu avô jurava se tratar de uma história real) e que me fascinava quando criança: ao invadir uma casa e atacar a mulher e seu bebê, a fera quase devorou a criança, mordendo apenas seu cueiro vermelho e, no dia seguinte, o marido apareceu cheio de fiapos vermelhos entre os dentes! Os ouvintes se arrepiaram com a história.

Foi a primeira vez que refleti sobre a arte de narrar que meu avô tanto presava: nunca saiu de Marísia, mas conhece suas histórias e tradições. Ele sempre usou a sua experiência e a de pessoas próximas como fonte das suas histórias. Suas narrativas sempre tiveram dimensão utilitária, seja um ensinamento moral, seja uma sugestão prática, seja uma história afim de divertir.¹¹ Costumava contar suas experiências através de narrativas, muitas vezes fantásticas, mas sempre com o intuito de aconselhamento. *E o conselho tecido na substância viva da existência tem um nome: sabedoria. A arte de narrar está definindo porque a sabedoria – o lado épico da verdade – está definindo.*¹² Estaríamos perdendo a capacidade de narrar, de trocar as experiências? Não em Eufêmia, a cidade em que se troca de memória em todos os solstícios e equinócios. A fogueira é a concretização da troca, mas poderia ser um tabuleiro de xadrez? Uma amarelinha? Ou uma bola? Não seria o momento do jogo ou da brincadeira uma ocasião para a troca, de olhares, de afetos, de sabedorias?

Na manhã seguinte, observando as caravanas de mercadores que começavam a partir para novos lugares, me peguei pensando qual seria o meu próximo destino. Depois de ouvir tantas histórias, as possibilidades eram quase infinitas. Foi quando um homem colocou a mão

¹⁰ CALVINO, 2003, p.40

¹¹ BENJAMIM, 1987

¹² BENJAMIM, 1987, p.200-201

em meu ombro. Disse que apreciou muito o causo que contei em volta da fogueira. Agradei e perguntei se o homem conhecia Marísia. Ele respondeu:

- Já viajei muito, já fui mercador e gosto de pensar que hoje sou um explorador, já não vendo e nem compro coisas, apenas histórias. No entanto, nunca visitei Marísia, apesar de já conhecê-la através de sua história. Quem sabe um dia...

Perguntou-me qual seria meu próximo destino e respondi com incerteza. Convidei-o para tomar um chá de gengibre e conversar mais e, quem sabe descobrir para onde eu deveria seguir, mas o homem disse que sua embarcação estava para zarpar. Então, retirou da sua bolsa um pergaminho amassado e o entregou para mim. Era um mapa. E assim nos despedimos.

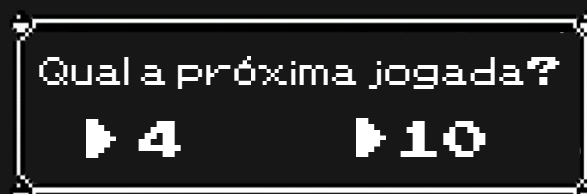
Abri o pergaminho, os desenhos pareciam ser feitos à mão. Encarei o mapa por horas e horas, parecia se tratar de lugares por mim já conhecidos na imaginação. Apesar de se tratar de um objeto real, instantâneo e fixados dos lugares e indicar as fronteiras estabelecidas, mostrando uma estabilidade,¹³ o mapa não indicava qual o caminho eu deveria seguir, muito menos quais os espaços (no sentido de mobilidade, de possibilidades) eu deveria (ou poderia) ocupar. Pensei: o percurso (que é um *ato de enunciação*¹⁶) não está dado, eu só o descubro quando exploro, realizo movimento com o mapa. E só transformo os lugares em espaços quando os pratico, com a minha presença e com a minha experiência. *É necessário que o mapa e o percurso estejam imbricados: o itinerário (série discursiva de operações) e o mapa (descrição redutora totalizante das observações) formam dois polos da experiência*¹⁴! A rigorosidade científica do mapa e a multiplicidade da experiência, dois polos da vida.

Dessa forma, não há (ou não pode haver) o estabelecimento de lugares (de fala), mas somente a narração de uma caminhada, de um trajeto de espaços transformados em territórios de saber e poder ocupados por sujeitos, filósofos, cientistas, jogadores; territórios e fronteiras constituídos, mas que apesar das metodologias e dos procedimentos organizadores e estruturantes, ainda há possibilidades de encontrar outras maneiras de caminhar, de perambular, de inventar, de poetizar e de pesquisar. Ao invés de submeter-se a lógica do lugar (fixo e estruturado) estejamos atravessados pelas incertezas daquilo que ainda não veio.

Decidi prosseguir a jornada. Joguei uma moeda para cima e assim descobri o próximo destino, mas, antes de guardar o mapa, vejo iniciais no canto inferior: M. P., de Marco Polo, o grande explorador de cidades invisíveis.

¹³ CERTEAU, 1998

¹⁴ CERTEAU, 1998, p.204





4

Depois de caminhar por dois dias em uma estrada poeirenta, cheguei a Esmeraldina, cidade aquática, formada por rede de canais e ruas que se cruzam e se sobrepõe, como uma malha de caminhos múltiplos. Em Esmeraldina, *a linha mais curta entre dois pontos não é uma reta mas um zigue-zague que se ramifica em tortuosas variantes e os caminhos que se abrem para o transeunte não são dois mas muitos, e aumentam ainda mais para quem alterna trajetos de barco e trasbordos em terra firme.*¹⁵

Todo ponto se abre em inúmeros ziguezagues, inúmeras possibilidades de caminhos. Ao pensar nessa multiplicidade, na conexão das unidades compõe as redes de coisas, fatos, lugares e pessoas que se expandem sem cessar, lembrei de Italo Calvino: *cada objeto mínimo é visto como centro de uma rede de relações de que o escritor não consegue se esquivar, multiplicando os detalhes a ponto de suas descrições e divagações se tornarem infinitas.*¹⁶ Partindo de qualquer ponto, o discurso *se alarga de modo a compreender horizontes sempre mais vastos, e se pudesse desenvolver-se em todas as direções acabaria por abraçar o universo inteiro.*¹⁶ Embora Calvino tenha dissertado sobre o trabalho do escritor, associei a criação de redes de conexões é válida para o pesquisador que, assim como o explorador, está atrás de novas descobertas, criar conexões entre os conhecimentos e as coisas.

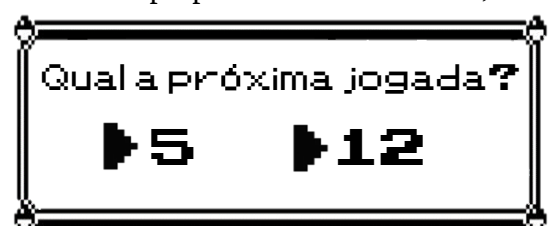
A arquitetura de Esmeraldina admite tal liberdade. *Os habitantes de Esmeraldina são poupados do tédio de percorrer todos os dias os mesmos caminhos.*¹⁵ Nem mesmo a rainha branca da cidade fica entediada por algum momento, já que é possível vê-la zanzando pelas ruas. E observando os moradores comuns, descobri que seus trajetos não estão dispostos em uma única camada, eles sobem e descem escadas, trepam em sacadas, cruzam pontes brancas sobre os canais. *Os habitantes se dão o divertimento diário de um novo itinerário para ir aos mesmos lugares. Em Esmeraldina, mesmo as vidas mais rotineiras e tranquilas transcorrem sem se repetir.*¹⁵ Quase como em um jogo, sem a imprevisibilidade dos dados, os habitantes escolhem seu percurso, não estão a mercê da sorte.

Até mesmo os ratos, gatos e andorinhas se aproveitam dessa liberdade. Ah... as andorinhas que povoavam os céus e aliviaram meu olhar não acostumado com as inúmeras possibilidades do ziguezaguear. Os pássaros desenhavam percursos parabólicos, que quebravam a própria rigidez do ziguezague, construindo assim suas próprias redes de conexão, multiplicando seus espaços.

Seria possível pesquisar como andorinhas?

¹⁵ CALVINO, 2003, p.86-87.

¹⁶ CALVINO, 1990b, p.122



Antes de chegar em Clarisse, encontrei um homem caminhando pela estrada escura de piche carcomido. Meu cantil estava vazio, pedi um pouco de água para aquele senhor de sorriso amável. “Você deu sorte de me encontrar, jovem, já fui um guardador de águas do rei de coroa branca. Hoje, *não tenho bens de acontecimentos, o que não sei fazer desconto nas palavras*¹⁷. Sou poeta e uso as palavras para compor o meu silêncio.¹⁸ Depois de oferecer a água, perguntou o que eu fazia por aquelas bandas. Conteí sobre minha jornada em busca do átomo dos jogos. O velho, ficou um bom tempo em silêncio. Levantou-se, ainda mudo. Antes de partir, entregou-me um livro de poesias e disse: “*Passei anos me procurando por lugares nenhuns. Até que não me achei — e fui salvo*¹⁹. Boa sorte na sua busca”. Foi-se embora, deixando apenas o silêncio para trás.

Antes de prosseguir, abri o livro²⁰ e me deixei levar pelas palavras desestruturantes do poeta.

PALAVRAS²⁰

Veio me dizer que eu desestruturo a linguagem. Eu desestruturo a linguagem? Vejamos: eu estou bem sentado num lugar. Vem uma palavra e tira o lugar de debaixo de mim. Tira o lugar em que eu estava sentado. Eu não fazia nada para que a palavra me desalojasse daquele lugar. E eu nem atrapalhava a passagem de ninguém. Ao retirar de debaixo de mim o lugar, eu desaprumei. Cili só havia um grilo com sua flauta de couro. O grilo feridava o silêncio. Os moradores do lugar se queixavam do grilo. Veio uma palavra e retirou o grilo da flauta. Agora eu pergunto: quem desestruturou a linguagem? Foi eu ou foram as palavras? E o lugar que retiraram de debaixo de mim? Não era para terem retirado a mim do lugar? Foram as palavras, pois que desestruturaram a linguagem. E não eu.

Qual a próxima jogada?

► 6

¹⁷ BARROS, 2015

¹⁸ BARROS, 2008, p.47

¹⁹ BARROS, 2015, Menino Do Mato

²⁰ BARROS, 2015

6

Finalmente cheguei à Clarisse, cidade gloriosa com história atribulada. *Diversas vezes decaiu e refloresceu, mantendo sempre a primeira Clarisse como inigualável modelo de todos os esplendores, a qual, comparada com o atual estado da cidade, não deixa de suscitar suspiros a cada giro de estrelas.*²¹ Clarisse foi devastada outras vezes, mas sempre se reconstruiu. As populações e os costumes mudaram diversas vezes; restam o nome, o lugar em que está situada, os objetos mais resistentes²¹.

Visitei o grande museu de muralhas brancas, onde estão guardados os fragmentos da primeira fase de glória que se salvaram no tempo através da adaptação, *hoje protegidos sob recipientes de vidro, trancados em vitrinas, apoiados sobre travesseiros de veludo, e não mais porque ainda podiam servir para alguma coisa, mas porque por meio deles seria possível reconstruir uma cidade sobre a qual ninguém sabia mais nada.*²¹ Cortinas reais que viraram lençóis, urnas de mármore que viraram vasos de manjerição, um cajado branco de um papa que virou muleta para cegos.

Ainda no museu, refleti sobre como a Clarisse do passado não é a mesma do presente, e seu nome a acompanha, apesar da inconsistência da sua identidade. Pensando melhor, talvez sua identidade esteja na confusão de suas camadas e suas bugigangas.

O que me fez pensar nos jogos. Afinal, o que é um jogo? Como defini-los? A palavra “jogo” pode ter quantos significados? Posso falar sobre jogos de palavras, jogo de panelas, jogos políticos, jogos de interesse. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras têm o mesmo significado em culturas diferentes? Para sujeitos de idades diferentes? Os jogos podem ser de adultos, de crianças, de animais. Manuais ou digitais. De papel, papelão, plástico, metal ou imaterial. A pedra riscada no chão faz uma amarelinha, figuras que seguram pulos e passadas, a pedra jogada na água, no ângulo certo, quica e vai longe em rodeios quase ao infinito... O papel serve para o desenho, para se fazer barquinho, para jogar adedanha. Domingo é dia de jogar dominó na praça e jogar conversa fora. Terça-feira é dia de jogar o lixo fora. O xadrez é jogo difícil, coisa de gente inteligente, cheio de regras. Prefiro a simplicidade das damas, joga-se no mesmo tabuleiro enxadrezado, mas as peças são menos... complicadas. Para as criancinhas, conto historinhas, faço de faz de conta, brinco de boneca, boneco, bonecx. Uso a imaginação para criar um mundo outro. Se a criança vê tv, pego seu personagem favorito e faço uma imitação. Uma emoção! Quando menos espero, estou brincando de cozinheiro, profissão do papai e da mamãe. Onde já se viu, um super-herói comendo purê de batata no restaurante da

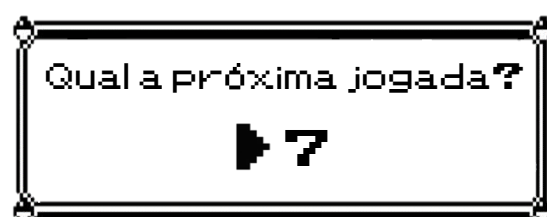
²¹ CALVINO, 2003. p.102-103

esquina. Uma trégua para a imaginação, partimos para a imagem. O quebra-cabeça é de quebrar a cabeça! Poxa, está faltando uma peça, vamos fazer o quê? Que tal brincar de o que é o que é? Eu primeiro: o que é o que é: joga para cima é de prata, cai no chão é de ouro? Não sabe? É o ovo! E o que tem no meio do ovo? Isso, a letra v. Risos. Se um jogo fica chato, partimos para outro. Temos uma bola. Sabe o que percebi? O cachorro da vizinha também gosta de brincar de bola. Corre atrás da bola como se fosse futebol. Vamos jogar futebol? Ou basquete? Ou queimada? Vamos chamar a garotada. Você joga melhor que eu, tem mais estratégia. Promete não se chatear se eu ganhar? A derrota faz parte, se a competição é saudável e igualitária. O importante é se divertir. A não ser que tenha dinheiro envolvido, aí não é nada divertido. Isso é jogo? Não tenho certeza, só sei que cansei. Vou jogar videogame. Sozinho, porque só tenho um controle. Está bem, deixo você jogar depois dessa partida que está acabando. Dizem que quem joga muito no computador vai precisar usar óculos, mas é possível aprender um pouco de inglês. *It's very cool.* A professora também levava jogo para a gente aprender biologia. Só não entendia se era para jogar ou para aprender. Tinha muitas regras, e parecia livro didático. Preferia jogar no recreio, quando eu queria brincar. Pique-esconde, pega-pega, corre-cutia. Pipa, xadrez, futebol. Queimada, damas, pular-corda. Amarelinha, desenho livre. Uma infinidade de jogos e brincadeiras, todos diferentes, mas ao mesmo tempo similares... Minha nossa, devo voltar para o que estava pensando, para a realidade. O que era mesmo? Ah, lembrei! Como definir os jogos, se eles dependem das condutas dos jogadores, da cultura, das significações atribuídas aos jogos?

Talvez buscar pela definição precisa e objetiva de jogo seja uma tarefa árdua demais. Talvez desnecessária? Consultei o diário do professor holandês, não encontro uma definição precisa. Seu argumento para isso talvez deixe minha pesquisa ainda mais complexa.

Apesar disso, não podemos afirmar que a beleza seja inerente ao jogo enquanto tal. Devemos, portanto, limitar--nos ao seguinte: o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas principais características.²²

Olhei no relógio e o museu iria fechar.
Tive que sair correndo para não ficar preso
junto com as velhas memórias de Clarisse.



²² HUIZINGA, 1980, p.10

7

Ainda em Clarisse, entrei em uma biblioteca na rua da estalagem em que eu estava hospedado. Percebi que não há muita diferença entre a biblioteca e o museu: é uma grande confusão *de bugigangas espedaçadas, pouco sortidas, obsoletas*.²³ As grandes prateleiras encostadas nas paredes pretas de fuligem guardavam páginas e mais páginas soltas, fazendo pilhas que poderiam desmoronar a qualquer momento. Alguns poucos livros completos se encontram por ali e mesmo assim, eles possuíam sinais em suas capas que mostravam que eles serviram para outras funções que não fosse a leitura em tempos passados.

Depois de alguns dias visitando aquele lugar, fui me acostumando com a sua baderna. Demorei para encontrar aquilo que procurava, até que me deparei com uma edição do livro *Investigações Filosóficas*²⁴, do filósofo W. O autor escreveu sobre o uso, a instituição e a prática da linguagem e elabora o conceito de jogos de linguagem - as regras determinadas por um grupo de falantes, que estabelecem uma mesma linguagem. Se linguagem não pode ser dissociada do meio cultural da qual emerge, não podemos afirmar que exista uma única linguagem, mas diferentes jogos de linguagem.²⁵

Quantas espécies de frases existem? Afirmação, pergunta e comando, talvez? – Há inúmeras de tais espécies: inúmeras espécies diferentes de emprego daquilo que chamamos de ‘signo’, ‘palavras’, ‘frases’. E essa pluralidade não é nada fixo, um dado para sempre; mas novos tipos de linguagem, novos jogos de linguagem, como poderíamos dizer, nascem e outros envelhecem e são esquecidos. O termo ‘jogo de linguagem’ deve aqui salientar que o falar da linguagem é uma parte de uma atividade ou de uma forma de vida.²⁶

A comparação que W. constrói entre linguagem e jogos é acertada, pois não é possível definir jogo usando todos os jogos existentes, pois há uma rede intrincada de afinidades e semelhanças, que se envolvem e se cruzam. E assim como nos jogos, as linguagens também possuem regras, que são adaptadas, modeladas e recriadas a partir daqueles que falam/jogam.

66. Considere, por exemplo, os processos que chamamos de “jogos”. Quero dizer, jogos de tabuleiro, de carta, com bola, de combate, e assim por diante. O que todos eles têm em comum? – Não diga: “Tem que haver para eles algo em comum, senão eles não se chamariam ‘jogos’” – mas veja se todas as coisas são comuns para eles. – Pois se você os examina, não vai ver, na realidade, algo que todos têm em comum, mas semelhanças, parentescos, e, na realidade, toda uma série dessas coisas. Como foi dito: não pense, veja! – Examine, por exemplo, os jogos de tabuleiro com os seus múltiplos parentescos. Passe agora para os jogos de carta: aqui você encontra muitas correspondências com aquela primeira classe, mas muitos traços comuns desaparecem e outros surgem. Se nós agora passamos para os jogos com bola, então muitas coisas em comum ficam preservadas, mas muitas se perdem. – Eles são todos ‘divertidos’? Compare xadrez com jogo do moinho. Ou há em qualquer lugar um ganhar e perder, ou uma competição de jogadores? Pense no jogo de paciência. Nos jogos com bola há

²³ CALVINO, 2003. p.102-103

²⁴ WITTGENSTEIN, 1999

²⁵ CAVASSANE, 2010

²⁶ WITTGENSTEIN, 1999, p.35

ganhar e perder; mas quando uma criança arremessa a bola na parede e a pega de novo, então esse traço se perde. Veja que papel cumprem a habilidade e a sorte. E como é diferente a habilidade no jogo de xadrez e no jogo de tênis. Pense agora nas brincadeiras de roda: Aqui está o elemento da diversão, mas quantos dos outros traços característicos são perdidos! E assim podemos percorrer muitos, muitos outros grupos de jogos. Ver surgir e desaparecer semelhanças. E o resultado dessa observação é agora: vemos uma complicada rede de semelhanças que se sobrepõem e se cruzam mutuamente. Semelhanças no grande e no pequeno.²⁷

Os jogos apresentam *semelhanças de família*: apresentam traços que se sobrepõem e se cruzam, como entre os membros de uma família: altura, traços faciais, cor dos olhos, andar, temperamento etc., mas talvez sejam parentes muito distantes. Ou nem mesmo sejam parentes. Ou seja, podem ter características e origens semelhantes, mas serem jogados de formas completamente diferentes. E vice-versa. Por isso, buscar por uma definição fixada, completa e final não caiba nos objetivos da minha jornada – pensei.

Em outra pilha, encontrei um pergaminho de uma pesquisadora de jogos, brincadeiras e educação. Senhora K.²⁸ reuniu em seus estudos apontamentos que discutem a cultura dos jogos infantis e a educação, para quem o jogo pode ser analisado a partir de três pontos: resultado de um sistema linguístico que opera dentro de um contexto social; um sistema de regras; um objeto.

O jogo depende da linguagem de cada contexto social, podendo ser considerado um fato social. *Nossa noção de jogo não nos remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano.*²⁹ O jogo assume a imagem e sentido que cada sociedade lhe atribui. Sendo assim, é uma atividade plástica e, dependendo do tempo e espaço, assume significações e sentidos diferentes. O jogo já foi visto como inútil, como coisa não-séria. Em outras épocas, como atividade séria e destinada à educação – como é visto hoje em dia pelas correntes construtivistas.

As regras, por sua vez, formam um sistema que permitem identificar o jogo e sua estrutura sequencial. Todo jogo tem suas regras, que podem ser adaptadas de acordo com a época e com o contexto social dos jogadores.

Por último, os jogos podem ser materializados em objetos. E tais objetos também variam de acordo com os contextos de época e de sociedades. Na relação objetos-jogos, senhora K. discute o termo brinquedo, mais utilizado quando se trata do jogo na infância e, *supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam a sua utilização.*³⁰

²⁷ WITTGENSTEIN, 1999, p. 42-43

²⁸ KISHIMOTO, 1995

²⁹ KISHIMOTO, 1995, p.48.

³⁰ KISHIMOTO, 1995, p.49

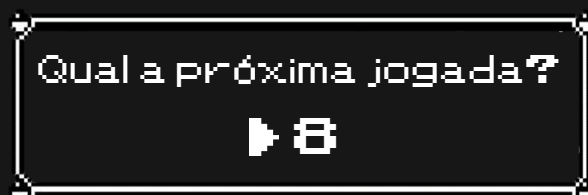
Comecei a questionar se encontraria ali, naquele amontoado de livros e pergaminhos de Clarisses extintas, algo que me fosse esclarecedor sobre a infância. Até que encontrei o livro *História Social da Criança e da família*, do senhor Ariès.³¹ Nesse livro, a infância é discutida como construção histórica e social, surgindo e se desenvolvendo entre os séculos XVI e XVIII. No mundo medieval, a infância era ignorada e a partir de certa idade, quando a criança podia sobreviver sem os cuidados parentais, ela passava a fazer parte do mundo dos adultos, com quem aprendia a jogar e um ofício para o trabalho. Nesse período, os jogos dos adultos não se distinguiam das atividades realizadas pelas crianças. Aliás, crianças e adultos compartilhavam os mesmos jogos, os mesmos brinquedos e participavam juntos das festas tradicionais, como o Natal e o Carnaval.

Foi no século XVIII que surgiu a concepção moderna da infância, a necessidade de uma educação ajustada à natureza infantil e separada do mundo dos adultos. A infância passou a ser percebida como uma época especial no desenvolvimento humano, a qual Ariès chama de *sentimento de infância*³¹, e que reflete a adoção de práticas educativas que persistem até os dias atuais, como a vestimenta de acordo com a idade; os jogos, brincadeiras e brinquedos tornam-se distintos e as crianças passam a ter permissão para se comportar de modo diferente dos adultos, que a partir desse momento histórico, passam a se dedicar mais ao mundo do trabalho e menos ao mundo dos jogos e das festas.

Na sociedade antiga, o trabalho não ocupava tanto tempo do dia, nem tinha tanta importância na opinião comum: não tinha o valor existencial que lhe atribuímos há pouco mais de um século. Mal podemos dizer que tivesse o mesmo sentido. Por outro lado, os jogos e o divertimento estendiam-se muito além dos momentos furtivos que lhes dedicamos: formavam um dos principais meios de que dispunha uma sociedade para estreitar seus laços coletivos, para se sentir unida. Isso se aplicava a quase todos os jogos...³²

Encontrei algo sobre o papel moralista de grupos minoritários e poderosos na separação entre crianças e adultos na relação com os jogos e as brincadeiras, mas o pergaminho estava censurado. Só consegui entender que tais grupos passaram a ter uma preocupação de preservar a moralidade e a educação das crianças, proibindo os jogos classificados como maus e recomendando os jogos reconhecidos como bons.³¹

Olhei pela janela, os cavalos brancos dos comerciantes já não estavam na rua, sinal de que já estava tarde. Torci para que a bibliotecária me deixasse levar os pergaminhos comigo.



³¹ ARIÈS, 1981

³² ARIÈS, 1981, p.51



Antes de deixar Clarisse para trás, visitei o museu de muralhas brancas mais uma vez. A cada ida ao museu, uma descoberta nova. Dessa vez, encontrei um quadro do pintor Pieter Bruegel³³, o velho. Ninguém sabe como ou quando este quadro foi parar na cidade, se foi antes ou depois da primeira degradação. Sabe-se que foi encontrado na mais alta, na mais branca, na mais oriental torre da cidade. E, aparentemente, o quadro não mostrava sinais de que foi usado para tapar buracos de paredes ou como guarda-chuva.

Após horas olhando a pintura, tentando identificar todos jogos e brincadeiras, imaginar as regras e os sentimentos sentidos por aqueles que brincam em uma praça medieval de uma aldeia medieval. *É possível ver crianças vestidas como adultos... ou adultos brincando como crianças... ou adultos e crianças brincando juntos? Crianças com aparência de adulto. Adultos em atividade de criança. Não passa despercebido esse dualismo, esse paralelo evidenciado pelo pintor entre infância e idade adulta.*³⁴ Na verdade, não importa: crianças e adultos criam juntos.

Deixei Clarisse. O que aprendi na *cidade-borboleta*? Tanto para objetos quanto para os conhecimentos, crianças e adultos: *a regra é sempre misturá-los e tentar recolocá-los no lugar.*³⁵ É quando a mágica acontece!



³³ Pieter Bruegel, 1560, Jogo Infantis.

³⁴ BACOCINA e CAMARGO, 2014, p.117

³⁵ CALVINO, 2003. p.102-103

Qual a próxima jogada?

9

16

Todo visitante que chega em Maurília é convocado *a visitar a cidade ao mesmo tempo em que observa uns velhos cartões-postais ilustrados que mostram como esta havia sido: a praça idêntica mas com uma galinha no lugar da estação de ônibus, o coreto no lugar do viaduto, duas moças com sombrinhas brancas no lugar da fábrica de explosivos*³⁶. Os habitantes de Maurília são muito rigorosos com os visitantes: deve-se louvar a cidade dos cartões-postais, reconhecendo, porém, que a magnificência da metrópole só é possível pois a cidade velha e provinciana foi deixada no passado — *mediante o que se tornou pode-se recordar com saudades daquilo que foi*.³⁶

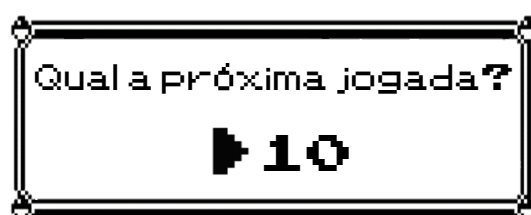
Os cartões-postais despertaram sentimentos nostálgicos em mim. A cidade conta sua história através dessas imagens desbotadas para que ela não se esqueça do que foi um dia. E se *toda cidade tem um “programa” próprio, implícito, que deve saber reencontrar toda vez que o perder de vista, sob risco de extinção*³⁷, eu também o tenho. *Uma cidade pode passar por catástrofes e anacronismos, ver estirpes diferentes sucedendo-se em suas casas, ver suas casas mudarem cada pedra, mas deve, no momento certo, sob formas diferentes, reencontrar os próprios deuses*.³⁶ Eu reencontro os meus próprios deuses naquilo que já fui e, de certo modo, ainda sou.

Quando sinto que o percurso é árduo demais e que nunca conseguirei encontrar aquilo que procuro (o átomo dos jogos ou seria o jogo em átomos dispersos numa coesão turbilhonada?), retiro meu diário da mochila e admiro por alguns minutos aquilo que já fui. Me perguntei: a nostalgia daquilo que já vivi ou fui atrapalha e limita as novas experiências vindouras? Como o pesquisador se liberta do sentimento de nostalgia para entender a infância? Perguntas que ainda precisam de respostas.



³⁶ CALVINO, 2003, p.32-33.

³⁷ CALVINO, 2009, p. 200



Ao avistar Sofrônia³⁸ de longe, vi uma nuvem de pássaros negros sobrevoando a cidade, desorientados. Parecia que estavam à procura de algo, talvez comida, talvez edificações para construir seus ninhos. Chegando na cidade, soube que, naquela época do ano, a metade de cimento e mármore da cidade estava desmontada, desparafusada nos terrenos baldios, enquanto a outra metade fixa da cidade, a Sofrônia da *grande montanha-russa de ladeiras vertiginosas, o carrossel de raios formados por correntes, a roda-gigante com cabinas giratórias, o globo da morte com motociclistas de cabeça para baixo, a cúpula do circo com os trapézios amarrados no meio*³⁸, encontrava-se de pé, emanando a leveza de uma vida de diversão.

Tirei o diário da mochila e comecei relatar:

Sofrônia me faz pensar na primeira proposta de Italo Calvino, justamente a leveza.³⁹ Calvino reconhece que, junto da vivência humana (combustível fundamental para a produção), decorriam, fatalmente, a opacidade e o pesadume do mundo, elementos com tendência a se aderir à escrita. Desse modo, adicionar leveza é um gesto de esforço (de resistência e combate) para diminuir o peso de uma obra *com os meios linguísticos próprios do poeta*.⁴⁰ Se o mundo real é (muitas vezes) inerte, opaco e pesado, torna-se necessário realçar e admirar a leveza das coisas, das pessoas, dos lugares através da linguagem. Às vezes, *o mundo inteiro me parecia transformado em pedra: mais ou menos avançada segundo as pessoas e os lugares, essa lenta petrificação não poupava nenhum aspecto da vida. Como se ninguém pudesse escapar ao olhar inexorável da Medusa*.⁴¹

Sofrônia parece que encontrou uma maneira de equilibrar a leveza e o peso. Talvez seus habitantes perceberam que não seria possível viver sem bancos, sem as fábricas, os palácios, os matadouros, a escola e todo o resto e, de tempos em tempos, remontam tais estruturas para que a vida tenha o seu equilíbrio. Afinal, *tudo aquilo que escolhemos e apreciamos pela leveza acaba bem cedo se revelando um peso insustentável*.⁴² No entanto, é notório observar que, diferente de qualquer outro lugar no mundo, o metal, o cimento e o mármore das construções de Sofrônia são tão leves quanto o sorriso de uma criança que se diverte no carrossel. Parece que todas as coisas ascenderam à categoria da leveza, e a petrificação e a rigidez apropriam-se da mobilidade, da flexibilidade.

Neste ponto devemos recordar que se a ideia de um mundo constituído de átomos sem peso nos impressiona é porque temos experiência do peso das coisas; assim como não

³⁸ CALVINO, 2003, p. 63

³⁹ CALVINO, 1990b

⁴⁰ CALVINO, 1990b, p. 22

⁴¹ CALVINO, 1990b, p. 16

⁴² CALVINO, 1990b, p.19

podemos admirar a leveza da linguagem se não soubermos admirar igualmente a linguagem dotada do peso.⁴³

Quando penso na leveza do jogo, penso em criança soltando pipa. Imagine você, leitora/leitor, o processo de construção: deve-se colocar, com parcimônia, a cola e as varetas para que o brinquedo não fique muito pesado, mas que tenha sustentação garantida. O papel de seda deve ser tratado com toda a delicadeza, pois rasga-se no menor descuido. A linha também deve ser escolhida com cuidado: uma linha muito fina deixa a pipa mais ligeira, mas corre-se maiores risco de arrebentar. Até mesmo as rabiolas, que dão cor e movimento ao papagaio, podem deixá-lo mais pesado se forem colocadas exageradamente. O soltador de pipas também exerce um controle sobre o peso e a leveza: se deixar a linha frouxa, a pipa vai embora com a brisa (como uma pena, sem direção); se puxar constantemente a pipa para baixo, ela nunca será capaz de alçar voo. No jogo de pipa, peso e leveza estão em constante embate. Em tensão emaranhada sem perder singularidades.

O que leva os jogadores ao jogo, contínuo e repetidamente? A intensidade, os poderes de fascinação do jogo não têm respostas racionais. É na própria fascinação, na intensidade e paixão que residem as características fundamentais do jogo.⁴⁴ Uma atividade aparentemente descartável, torna-se uma necessidade imperativa quando o prazer por ele provocado cria uma necessidade. A busca pelo prazer pode até ser discutida por suas raízes biológicas, com a liberação de hormônios, mas somente avaliando os aspectos culturais e sociais do prazer, como o divertimento, o riso e a constituição de relações sociais, é que a função do jogo – principalmente para o adulto – ganha um novo sentido.⁴⁴

Na modernidade, o trabalho passou a ser a atividade primordial da vida do homem, e o prazer perdeu espaço na vida cotidiana, assim como os jogos, as brincadeiras e as festividades, renegados apenas com a função do descanso do espírito do homem virtuoso que os praticam de forma sábia somente depois de se dedicar às atividades sérias da vida.⁴⁵

Penso sobre o prazer advindo dos sentimentos proporcionados pelos jogos: a alegria, a diversão, o riso, a felicidade (mesmo que momentânea), o rompimento com o cotidiano, o gozo da vitória ou até mesmo a frustração da derrota. O prazer seria a leveza que permite a distinção entre o andamento do jogo e a vida real. O universo do jogo, leve e divertido se contrapõe ao mundo do trabalho e do cotidiano, pesado e sem-graça, mas que sem o qual não poderia existir

⁴³ CALVINO 1990b, p. 27

⁴⁴ HUIZINGA, 1980

⁴⁵ KISHIMOTO, 1995

o prazer. O contrário também é verdadeiro: é necessário encontrar maneiras de incrustar leveza no cotidiano, na tarefa árdua do trabalho. Seria possível adicionar leveza no trabalho científico?

Se o prazer é a própria leveza, posso dizer que a regra do jogo é seu oposto, é o peso. Explico: o momento do jogo é o momento da recreação [da recriação?], do descanso [da intensidade?], do prazer [da fruição?], do rompimento com o cotidiano. Porém, não há jogo sem regras, elas nos lembram que, apesar de estarmos em um momento de fantasia e imaginação, há limites que devem ser seguidos, como na vida real. As regras seriam, portanto, um peso dentro do jogo. Inerente ao jogo. A linha da pipa. Consultei o diário do professor holandês para ver o que ele dizia:

Por sua vez, estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que "vale" dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. Uma vez, de passagem, Paul Valéry exprimiu uma ideia das mais importantes: "No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável". E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida "real" recomeça.⁴⁶

Ainda na primeira infância, as crianças começam a formular códigos em suas “cabecinhas” para as suas brincadeiras e jogos e é durante a construção de suas próprias normas, as crianças se auto afirmam no mundo e desenvolvem a própria autonomia.⁴⁷ Quando a criança brinca de imitar os adultos ao seu redor, as regras criadas para aquele momento permitem que a criança se imponha no mundo, permite que ela mostre o que vê, o que sente e o que tem a dizer. Os jogos de regras arbitrárias, no entanto, geralmente são solitários e não persistem ao longo do crescimento, quando a criança se adapta ao mundo dos jogos sociais, onde as regras são exteriores e determinadas coletivamente.⁴⁷

O professor holandês tem uma ideia radical sobre as regras: no universo dos jogos, a desobediência às regras é uma transgressão grave, pois quebra toda a ilusão do jogo. O desmancha-prazeres é diferente do jogador desonesto: o segundo ainda finge jogar corretamente e não desvirtua o ambiente do jogo, enquanto o primeiro, além de ignorar ou desrespeitar as regras, denuncia o mundo frágil, relativo e mágico do jogo, privando os jogadores da fantasia de ordem momentânea que o jogo pode proporcionar.

A figura do desmancha-prazeres desenha-se com mais nitidez nos jogos infantis. A pequena comunidade não procura averiguar se o desmancha-prazeres abandona o jogo por incapacidade ou por imposição alheia, ou melhor, não reconhece sua incapacidade e acusa-o de falta de audácia. Para ela, o problema da obediência e da consciência é reduzido ao do medo ao castigo. O desmancha-prazeres destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso. Mesmo no universo da seriedade, os

⁴⁶ HUIZINGA, 1980, p.15

⁴⁷ CHATEAU, 1987

hipócritas e os batoteiros sempre tiveram mais sorte do que os desmancha-prazeres: os apóstatas, os hereges, os reformadores, os profetas e os objetores de consciência.⁴⁸

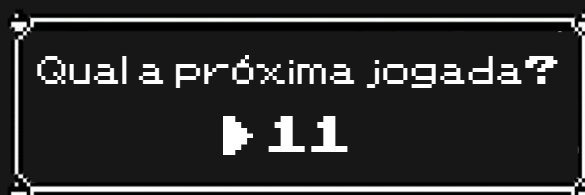
É importante entender a necessidade do cumprimento às regras para dar continuidade ao jogo. No entanto, a subordinação às regras não diminui o prazer proporcionado pelo ato de jogar. Ao contrário: a presença de regras pode ser capaz de elevar o prazer nos jogos. Quando, os jogadores se submetem a códigos determinados e renunciam à sua liberdade total de agir sob impulsos imediatos, privilegiam o prazer do jogo pela superação do desafio. A tal da tensão. Com o fim da atividade e o desafio superado, a tensão se dissipa e o prazer prevalece. Tensão e prazer: qual leva a qual?

A tensão também dá ao jogo uma dimensão ética, pois para superar a tensão do jogo, as qualidades – força, velocidade, esperteza, lealdade - dos jogadores são postas (literalmente) em jogo, e a vontade de superar a tensão não pode ser tamanha a ponto de desobedecer as regras e se tornar um desmancha-prazeres.⁴⁹

Depois de alguns dias em Sofrônia, começo a me cansar das montanhas russas e carrosséis. Não fui criado como os moradores daqui, não estou acostumado a tanta leveza. Gostaria de voltar um dia a Sofrônia, quando as suas duas metades estiverem de pé e mostrando o equilíbrio da vida. Buscar a leveza das coisas, das pessoas, dos lugares, é encontrar um ponto de equilíbrio, entre a realidade e a fantasia, entre o dever e o prazer, entre o racional e o sonho. Esquecer-se da realidade e do dever pode tornar o mundo mais superficial e mais frívolo. A leveza *está associada à precisão e à determinação, nunca ao que é vago e aleatório. Paul Valéry foi quem disse: Il fat léger comme l’oiseau, et non comme la plume. [É preciso ser leve como um pássaro e não como a pluma.]*⁵⁰

O rompimento com o cotidiano. A tensão. O prazer. A regra. O desprazer. Tais elementos povoam a primeira camada-nuvem e conferem a massa, o peso do átomo. Transitam entre a leveza e o peso, interpenetrando-se, causam a fascinação, o encantamento, dão ao jogo o poder de nos elevar aos céus, sem perder o chão de vista.

Até que enfim começo a vislumbrar o átomo dos jogos.



⁴⁸ HUIZINGA, 1980, p.15

⁴⁹ HUIZINGA, 1980

⁵⁰ CALVINO, 1990b, p.21

11

O diabo estava entediado nas profundezas do inferno. Os tempos de paz não estavam fazendo bem para seus negócios. Um dia, foi invocado por um rei de um pequeno reino que desejava expandir suas terras por meio de uma guerra com o imperador de terras vizinhas. O rei, no entanto, não tinha condições financeiras de custear um exército e queria um acordo com o demônio.

O diabo, ganancioso como só ele, fez uma proposta:

-Vamos fazer uma aposta com um dado. Se você vencer, se tornará o rei mais rico de todo o mundo. Se eu vencer, levo os sinos da sua igreja embora.

O rei aceitou a aposta pois era um homem bobo e se achava esperto demais. Afinal, a consequência da derrota era ínfima para o seu reino.

- Detalhe: eu não possuo dados no inferno. Você deve buscar um dado de seis lados da estrela mais velha da constelação. Então faremos nossa aposta. -disse o diabo para o rei.

O rei partiu em busca do dado. Caminhou por dias e dias até atingir o pico da montanha mais alta do mundo. Avistou a estrela velha que cuidava do seu jardim de planetas. Pensou em roubar o dado, mas antes decidiu fazer um pedido:

- Senhora Estrela, poderia emprestar-me este dado branco? Minha filha sofre de uma grave doença e preciso desse dado para salvá-la. – Mentiu o rei.

- Seria imprudente da minha parte dar-lhe este dado, pois este é mágico e só pode ser usado em rituais de magias e práticas divinatórias. Sinto muito. – respondeu a estrela, virando as costas, pois já estava amanhecendo e o Sol já voltava para os céus.

O rei aproveitou o descuido da velha estrela e furtou o dado. Correu por dias e dias até chegar de volta ao castelo. Invocou o diabo novamente, que disse:

- Se cair um número par, você ganha a aposta e consequentemente, se torna o rei mais rico do mundo. Se cair ímpar, eu ganho os sinos.

O diabo rolou o dado sobre a mesa. Caiu cinco e o diabo levou os sinos para as profundezas do inferno. Aproveitou e levou o dado branco também.

No mês seguinte, o imperador vizinho atacou o reino. O rei não soube do ataque surpresa pois a catedral estava sem seus sinos e os guardas não puderam fazer o alerta. O rei foi capturado e feito de bobo da corte por seu inimigo.

Ninguém sabe se o diabo teve participação na vitória do imperador, mas é certo que não sente mais tédio no inferno pois agora possui um dado mágico.

Qual a próxima jogada?

► 12

12

Quatro dias caminhando por uma paisagem de vegetação rala e cheguei à Armila⁵¹. É exatamente como os viajantes a descreveram: sem telhados, sem paredes, sem calçadas, *não há nada que faça com que se pareça com uma cidade, exceto os encanamentos de água, que sobem verticalmente nos lugares em que deveria haver casas e ramificam-se onde deveria haver andares: uma floresta de tubos que terminam em torneiras, chuveiros, sifões, registro*.⁵¹ Ninguém sabe ao certo se a cidade é assim devido a uma catástrofe natural, bruxaria ou se foi atacada por cupins. Do jeito que conheço essas pragas, preferi acreditar na invasão das térmites.

Apesar da estranha organização, a cidade não é inabitada: ninfas e náiades podem ser vistas a qualquer hora do dia, *estendidas ao sol dentro das banheiras, arqueadas debaixo dos chuveiros suspensos no vazio, fazendo abluções, ou que se enxugam, ou que se perfumam, ou que penteiam os longos cabelos diante do espelho*.⁵¹ Pretendia passar por Armila sem incomodar as moradoras, no entanto, assim que uma das ninfas me viu, veio ao meu encontro, com um caminhar gracioso e leve, ainda nua, com gotas de água caindo de seus longos cabelos pretos. E me entregou uma carta.

Colórrira, 20 e poucos de um mês qualquer

Caro orientando,

Se lê esta carta, é porque chegou à Armila, uma cidade fascinante. Não se espante com a ausência de paredes e calçadas: é neste vazio que reside o poder de fascinação de Armila. Um espaço vazio cheio de possíveis, como buracos virtuais entre os nós da rede invisível. Os espaços vazios nos prendem, estimulam a capacidade de criação e invenção, abrem-se às mais diversas interpretações, brotam possibilidades... Nessa perspectiva está a potência do espaço vazio, do vácuo. Ah, você sabe como eu gosto da ideia do vácuo, um vazio vivo, vazio que circula entre palavras, do murmúrio que não cessa de desfazê-lo, discurso sobre o não-discurso de qualquer linguagem, ficção do espaço invisível em que ele aparece⁵².

A questão da experiência do exterior torna fértil o vazio que extravasa das fronteiras de uma linguagem pré-concebida, criando um espaço pleno de invenção. É nesse espaço de invenção que apostamos enquanto políticas de formação, que transpassam ser formação, para jogar-se a formas de experimentação que têm a ver com o SI mesmo da experiência pela linguagem⁵³.

Não se preocupe com os espaços vazios, é com os vácuos que o átomo ganha forma e consistência. É nos vácuos que encontramos a abertura que tende ao infinito para o pensamento, para a criação, para a (de)formação, para a formação.

Aproveite a viagem.

M.R.

A ninfa perguntou se eu poderia ler a carta em voz alta, pois desde que o mensageiro passou por lá, ficou curiosa para saber o que estava escrito.

Após a leitura, a ninfa se disse maravilhada com a ideia do vácuo e me agradeceu com um abraço apertado e um presente: um espelho de prata. Disse que poderia ser útil na minha jornada. E eu, ainda rubro de vergonha, me despedi das ninfas e de Armila.

Qual a próxima jogada?

13

⁵¹ CALVINO, 2003, p.51

⁵² FOUCAULT, 2009b, p. 226-227

⁵³ Adaptado de CAMARGO, 2018

13

Disseram-me para ficar atento ao adentrar Ipásia⁵⁴. De todas as novidades da linguagem que enfrentaria em meu percurso, nenhuma se compararia àquelas que encontraria em Ipásia: as transformações se referem não às palavras, mas às coisas. Sabendo disso, ignorei o jardim de magnólias que se refletia nas lagoas azuis (onde os caranguejos devoravam os olhos já brancos dos suicidas), me desviei do palácio do sultão que também servia como uma prisão e mina de basalto. Fui direto para a grande biblioteca, *perdi-me entre as estantes que despencavam sob o peso de pergaminhos encadernados, segui a ordem alfabética de alfabetos extintos, para cima e para baixo pelos corredores, escadas e pontes*⁵¹.

Buscava fazer um trabalho inventariante, etapa importante de uma pesquisa para se levantar dúvidas, apontar direções metodológicas, atualizar os conhecimentos e, sendo útil, para responder questionamentos em relação a aspectos e dimensões que têm sido privilegiados e em que forma e condições os conhecimentos foram produzidos. Eu, como pesquisador-explorador, busquei interagir com a produção científica, pela quantificação e identificação dos documentos bibliográficos, *imaginando tendências, ênfases, escolhas metodológicas e teóricas, aproximando ou diferenciando trabalhos entre si, na escrita de uma história de uma determinada área do conhecimento*.⁵⁵

Pedi auxílio a um jovem aprendiz de bibliotecário que fumava ópio em uma das salas de papiros⁵⁶, disse que procurava por teses e dissertações sobre jogos, biologia e alfabetização científica, motivos da minha pesquisa até então. Apesar da letargia do adolescente, conseguimos encontrar 79 trabalhos que dialogavam com a minha busca. Encontrei dados interessantes: a predominância de dissertações; o aumento de trabalhos com a temática nos últimos anos; mais da metade das pesquisas utilizaram variados métodos de coleta, sendo o questionário o principal. Observei uma variedade grande de conteúdos e temas de difícil entendimento e, por isso, acaba-se recorrendo à utilização de jogos como alternativa no ensino desses conteúdos.⁵⁷

Resolvi avançar na pesquisa. Pedi uma pena e papiro ao jovem, e comecei a catalogar aquelas pesquisas e classificá-las em categorias, de acordo com a visão dos cientistas em relação aos jogos: como foram aplicados, as hipóteses levantadas para testar a potencialidade dos jogos,

⁵⁴ CALVINO, 2003, p.49-50

⁵⁵ FERREIRA, 2002, p.265

⁵⁶ A revisão bibliográfica foi realizada na Plataforma Banco de Teses e Dissertação da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal do Nível Superior - <http://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#!/>)

⁵⁷ As teses e dissertações analisadas são apresentadas no item Apêndice e o resultado das análises será publicado em artigo.

e, por fim, como os resultados corroboram ou não com as interpretações dos jogos no campo de ensino de Ciências e Biologia.

Finalmente, cheguei a seis categorias. Notei algumas particularidades, a principal delas é que os jogos são utilizados com intenções muito específicas, a maioria dos trabalhos são relacionados ao ensino de conteúdos curriculares. Claro, já era possível antever os trabalhos que encontrarei pelos termos de buscas que utilizei. Em várias pesquisas, tive a percepção de que os jogos são utilizados com a mesma finalidade de métodos tradicionais de ensino e poucos trabalhos justificam o uso de jogos pelas suas características essenciais, como o prazer, a liberdade, o ato voluntário, o rompimento com o cotidiano, a finalidade em si mesmo. E olhando mais atentamente para tais características, notei um distanciamento do conceito dos jogos nessas pesquisas. Pesquisei e encontrei os termos “prazer” em 7 trabalhos, “imaginação” em 5; “alegria”, “diversão” e “regras”, em apenas duas. Haveria poucas características dos jogos nas pesquisas que se propõem a estudá-los no ensino de ciências e biologia? O uso de jogos é, em geral, um meio alternativo à exposição oral que caracteriza uma aula tradicional? Com que intensidade as pesquisas se embrenham por entre jogos? Digo, pelo que caracteriza um jogo?

Categoria	Quantidade
1. Jogo como recurso facilitador de ensino e aprendiz	47
2. Jogo como recurso motivador	13
3. Jogos como aprofundamento científico	6
4. Jogos como Divulgação Científica	5
5. Jogos como recurso de Avaliação	4
6. Jogos como Promotores de Reflexão	4

Ao me dar conta do material existente, ao dividir os tipos de pesquisas *numa empírica catalogação pessoal que ampliava aos poucos, era paulatinamente atacado por uma espécie de frenesi, uma fome, uma insaciabilidade de versões e de variantes, uma febre comparatista e classificatória*.⁵⁸ Estou tentando trilhar uma pesquisa que muitos já trilharam? Como posso

⁵⁸ CALVINO, 1990c, Introdução

fazer uma reflexão (teórica, metodológica e prática) que resulte na aproximação dos jogos (em aulas de biologia ou fora das salas de aula) com a sua função cultural?

Não aguentava mais ficar naquela sala abafada e enfumaçada. Saí em busca de ar fresco e me deparei com um jardim repleto de brinquedos para crianças: os balanços, os pinos, as gangorras, os piões, um castelo de areia. Um velho estava sentado na grama, descobri se tratar de um filósofo. Ao ver a minha aflição, o velho disse:

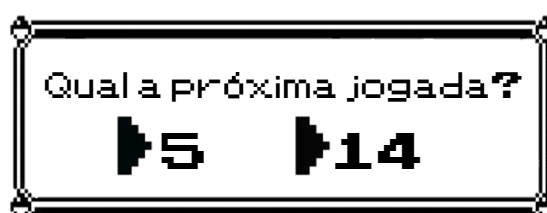
— *Os símbolos formam uma língua, mas não aquela que você imagina conhecer.*⁵⁹

Naquele momento, *compreendi que devia me liberar das imagens que até ali haviam anunciado as coisas que procurava: só então seria capaz de entender a linguagem.*⁵⁹

Talvez os jogos que eu estava procurando não estivessem nas salas de aula ou nas bibliotecas, e sim nos jardins, juntos das crianças. Desse modo os conceitos e as imagens fixas por meio das quais eu atribuía sentido ao meu redor não poderiam se sobrepor às particularidades das coisas.

Minha percepção foi recuperada, um novo ânimo para o enfrentar o estranhamento, não lidando mais apenas com o conceito das coisas, mas com os sentimentos e as coisas em si. Sabia que havia chegado a hora de partir de Ipásia, de sair da biblioteca. Sabia que não deveria *descer até o porto mas subir o pináculo mais elevado da cidadela e aguardar a passagem de um navio lá em cima. Algum dia ele passará? Não existe linguagem sem engano.*⁵⁶

⁵⁹ CALVINO, 2003, p.49-50



14

Deus colocou uma regra no céu: nada de jogos. Dissera que este tipo de atividade atrapalhava o rendimento dos anjos. Jogou todos os tabuleiros, dados, livros de adivinhas numa grande fogueira que iluminou todo o céu. Um anjo de asas douradas não ficou satisfeito com as regras impostas por Deus e saiu do paraíso em busca de um jogo que o alegrasse.

Desceu à Terra à procura de um sábio que lhe ensinasse o jogo perfeito. Um jogo que pudesse ser escondido de Deus. O sábio, um velho árabe de quase cem anos, propôs:

- Olhe para a Lua todas as noites durante quatro anos. Pergunte a ela um número e anote a resposta. Depois disso, eu lhe aviso qual o próximo passo para o jogo perfeito.

E assim o fez. Durante quatro anos, toda noite, o anjo perguntava:

- Senhora Lua, qual o número de hoje?

A Lua respondia, serenamente, um número de 1 a 16. Nos dias de lua Nova, em que a ela não aparecia nos céus, o anjo anotava o número 0. Ao fim dos quatro anos, o anjo mostrou as anotações ao sábio, que disse:

- Esplêndido! Agora procure meu filho que vive nas ruas da cidade. Ele é um grande matemático, mas se decepcionou com a vida e hoje vive melancólico na sarjeta. Só ele é capaz de resolver este enigma.

E assim o fez. O anjo partiu em busca do filho do sábio. Não foi difícil encontrá-lo, todos conheciam o homem que pensava números coloridos. O anjo abordou o homem e perguntou:

- Você é o filho do sábio? Pode nos ajudar a resolver um enigma?

- Posso, mas só se você me levar até minha amada depois de resolver o enigma. - respondeu o filho do sábio.

Assim o fez. O anjo levou o matemático até o sábio e as anotações enigmáticas. Depois de muito pensar, rabiscar e fazer contas, o matemático escolheu 16 números e os dispôs em um quadrado, e o chamou de Quadrado Mágico. Os números somados em qualquer vertical, horizontal ou diagonal darão sempre o mesmo resultado: 34.

O anjo maravilhou-se com o jogo e cumpriu a sua promessa. Levou o matemático até a sua amada e depois voltou para o céu com o mais mágico de todos os jogos mágicos já feitos por qualquer mágico.

Quando Deus vê o anjo todo compenetrado, fazendo cálculos, pensa que ele está contando as novas almas do Paraíso. Mal sabe ele que o anjo está, na verdade, se divertindo.

Qual a próxima jogada?

15

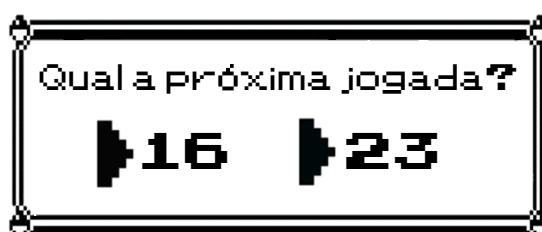
15

Há quem não acredite, mas eu vi a cidade teia-de-aranha com meus próprios olhos. *Otávia fica no vazio, ligada aos dois cumes por fios e correntes e passarelas.*⁶⁰ Poderia ser uma cidade do céu, mas Otávia é terrena, basta observar os objetos a disposição dos moradores: varais, escadas, odres de água, bicos de gás, assadeiras, chuveiros, vasos de plantas, jogos de anéis. É exatamente por ser terrena que a sua leveza não permite que ascenda aos céus, pois está em face do seu oposto subentendido, escondido, mas sempre presente: a gravidade, o peso.

Sempre estive em busca da leveza, porque já não suportava o peso do mundo. As atribulações do cotidiano, as centenas de páginas de artigos para ler, as provas para corrigir, as notícias ruins nas páginas da internet. Aos poucos, estava me tornando pedra, olhando diretamente nos olhos da Medusa. É quase impossível desviar o olhar. Na tentativa de aliviar a existência, procurei me livrar do peso ao fazer um auto entalhamento, retirando de mim mesmo sentimentos e ações que conferiam prazer, mas que são vistos como “menos importantes” e sem uma utilidade aparente. Hoje, os jogos. Amanhã, a arte. Depois de amanhã, a leitura de um romance. Mesmo assim, era quase inevitável o ganho de algumas camadas de chumbo e culpa por achar que estava perdendo tempo com coisas fúteis. Isso se repetiu até que restaram somente as coisas que me subjugavam, que exerciam um poder sobre mim, não importando o quão fundo tentasse cinzelar, já fazia parte do ser, do modo duro de viver. Como evitar esse processo de petrificação? Seguir os passos de Perseu.⁶¹ Ou talvez pensar que o caminho é não se livrar do peso – tornando tudo frívolo -, mas adotar os polos leveza/peso como parte da vida, adicionando plumas e pipas em nosso ser-pedra.

De forma alguma, ser leve significa ser raso, sem sustentação; ao contrário, significa libertar-se de (algumas das) amarras que nos prendem ao solo, nos imobiliza. Como Otávia me mostrou, se não fossem as redes (que servem tanto para passagem quanto para a sustentação) a cidade já teria caído sobre as nuvens.

Os habitantes de Otávia sabem de tal fato: a cidade não resistirá ao peso e sucumbirá em direção ao abismo. Um dia. Até isso acontecer, eles aproveitam as noites claras de lua cheia e os campeonatos de jogos de anéis.



⁶⁰ CALVINO, 2003, p.75

⁶¹ CALVINO, 1990b

16

Os caminhos percorridos me levaram até as ruínas de uma fortaleza de pedra. Muitos me alertaram para evitar a todo custo a passagem por este local, no entanto, foi inevitável. Logo na entrada, deparei-me com algumas formas humanas que, num primeiro olhar, fizeram-me acreditar que se tratavam de estátuas muito bem-feitas. No entanto, observei aquelas figuras mais de perto e notei seus olhares de terror. Tratavam-se de homens: seus corpos transformados em pedras diante do olhar implacável e petrificante da Medusa.

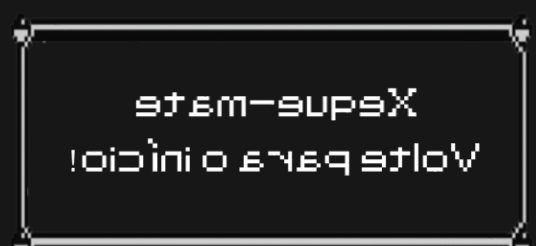
Há milhares de anos, conta-se a lenda que *Perseu conseguiu dominar a pavorosa figura mantendo-a oculta, da mesma forma como antes a vencera, contemplando-a no espelho. É sempre na recusa da visão direta que reside a força de Perseu, mas não na recusa da realidade de monstros entre os quais estava destinado a viver, uma realidade que ele traz consigo e assume um fardo pessoal.*⁶² A história faz um retrato delicado do herói diante da pavorosa criatura: *para decepar a cabeça da Medusa sem se deixar petrificar, Perseu se sustenta sobre o que há de mais leve, as nuvens e o vento; e dirige o olhar para aquilo que só pode se revelar por uma visão indireta, por uma imagem capturada no espelho.*⁶²

Perseu entendeu que, para derrotar o monstro que transforma em pedra tudo que o admira, era necessário olhar para a Medusa de forma indireta, para então cortar a sua cabeça. Talvez eu, um pesquisador-explorador-jogador, precise olhar (in)diretamente, sem olhares fixos e predefinidos para meu objeto – o jogo - para que seja possível aliviar o peso que este possui no mundo real (na pesquisa) e representá-lo de forma mais leve. *Quero dizer que preciso mudar de ponto de observação, que preciso considerar o mundo sob uma outra ótica, outra lógica, outros meios de conhecimento e controle. As imagens de leveza que busco não devem, em contato com a realidade presente e futura, dissolver-se como sonhos*⁶³...

Se já bastasse por Atmilia e carregava comigo um espelho de prata, fui capaz de passar pelas ruínas da Medusa sem olhar diretamente para o mundo e conseguir sair ileso.



Se não carregava nenhum espelho de prata, ao olhar diretamente nos olhos petrificantes da Medusa e me tornei rocha maciça, um pesadíssimo bloco de mármore gelado.



⁶² CALVINO, 1990b, p. 17

⁶³ CALVINO, 1990b, p.19

17

Depois de escapar do olhar petrificante da Medusa, cheguei à Zobeide e encontrei suas ruas que giram em torno de si mesmas como em um novelo.⁶⁴ Conta-se que a cidade foi fundada por homens de diferentes nações que sonharam com uma mulher de cabelos longos correndo nua pelas ruas de uma cidade. *Após o sonho, partiram em busca daquela cidade; não a encontraram, mas encontraram uns aos outros; decidiram construir uma cidade como a do sonho.*⁶⁰ O sonho deu forma à arquitetura urbana e não foi somente o conjunto de imagens apresentadas à mente durante o sono: foi a fantasia, o devaneio, o desejo vivo de um tempo despertado. As ruas de Zobeide não formam apenas o desenho do lugar, mas representam o caráter fugidio da vontade.

Assim como aqueles homens partiram em busca da mulher dos sonhos, parti em busca da partícula fundamental dos jogos, o elemento que propulsiona os jogadores, aquilo que faz o lúdico ser potente (dentro e fora da sala de aula). Havia uma certa tensão do meu próprio desejo.

Passeando pelas ruas intrincadas, lembrei da história do mestre ignorante⁶⁵: a experiência do mestre Jacotot, que se utilizava do método do acaso (baseado na improvisação) e no método da igualdade (baseado na equidade das inteligências dos mestres e dos estudantes) para ensinar seus estudantes. No entanto, nem o acaso e a igualdade seriam o bastante sem a vontade: *o método da igualdade era, inicialmente, um método da vontade. Podia-se aprender sozinho, e sem mestre explicador, quando se queria, pela tensão do próprio desejo ou pelas contingências da situação.*⁶⁶

Seres humanos são vontades servidas pela inteligência.⁶⁵ A relação entre mestre e aluno envolve duas inteligências e duas vontades, porém no método tradicional de ensino e de vivência em sociedade, as inteligências das autoridades e dos mestres imperam sobre a dos estudantes e crianças. A história do mestre ignorante é um tratado para a autonomia, advogando a favor da emancipação e insubordinação das inteligências e nas relações entre vontades que o mestre pode revelar seu valor emancipador. Os mestres (ou qualquer outra autoridade, como os cientistas, os pais etc.) podem, através de sua vontade, estimular a vontade dos educandos (ou dos filhos etc.), despertando-os para o prazer do aprendizado, da descoberta, do desenvolvimento intelectual. *Há desigualdade nas manifestações da inteligência, segundo a energia mais ou menos grande que a vontade comunica à inteligência para descobrir e combinar relações novas, mas não há hierarquia de capacidade intelectual. É a tomada de*

⁶⁴ CALVINO, 2003, p.47-48

⁶⁵ RANCIÈRE, 2002

⁶⁶ RANCIÈRE, 2002, p.25

*consciência dessa igualdade de natureza que se chama emancipação, e que abre o caminho para toda aventura no país do saber*⁶⁷.

A vontade move os seres humanos enquanto seres pensantes. Movimenta para aprender, para ensinar, para criar, para jogar, para buscar os sonhos e as partículas invisíveis. Vi o resultado disso na cidade de Zobeide. O ato de jogar tem potência educativa e transformadora e ao ser jogado com *vontade*, podem transitar pelas camadas do nosso átomo, até ter *energia* suficiente para habitar e se transformar em experiências no corpo do outro.

Enquanto os átomos “de verdade” se comportam de maneira previsível, tenho pensado que o átomo dos jogos não seja homogêneo, nem universal. A vontade age de forma diferente em cada sujeito, as camadas de valência se adaptam em cada jogo. É da natureza dos átomos dos jogos não possuírem “caráter”, como disse Rubem Alves, um mercador que encontrei em Zobeide:

Caráter vem do verbo grego *charasso* que significa gravar. “Charakter” significa um gravador, um instrumento para gravar, uma coisa impressa ou gravada. Em outras palavras: ao fixo, sem vida, previsível. De fato, as pessoas de caráter são totalmente previsíveis. Uma árvore tem mais caráter que uma bailarina. Uma pedra tem mais caráter que a árvore. Digamos que, na natureza, todos são soldados em ordem-unida e que nunca erram o passo. As leis são absolutas. Não há exceções. À medida que a realidade vai se tornando mais complexa, à medida que emergimos do mundo físico-químico para o mundo das amebas, das borboletas, e daí para o mundo das canções, poemas, linguagem, arte, religião, revoluções, o rufador dos tambores da ordem unida fica quase inaudível, porque tudo parece diferente. As coisas fixas, marcadas pelo caráter e pela lei, são deslocadas por um comportamento caleidoscópico, num mundo em que cada pessoa parece diferente uma da outra. É isso que torna tão difícil fazer uma ciência rigorosa do mundo humano. O problema não está nas teorias, nem nos métodos, mas na própria natureza do objeto⁶⁸.

Antes de avançar, percebi que ao buscar pelo átomo dos jogos, me encontrava no centro de labirinto. Um labirinto epistemológico! Encontrar saída era o objetivo, no entanto, os obstáculos pelo percurso motivavam a caminhada. A tensão entre o esforço intelectual de trilhar o (difícil) caminho por um labirinto pouco explorado e o prazer - da descoberta, da curiosidade e o desafio da superação de si - torna a busca pelo conhecimento científico um ato potente, criativo, inventivo. Lúdico. Não há outro destino para aqueles que buscam o conhecimento (científico) a não ser caminhar pelo labirinto, *pagamos para ver. Fazemos uma pesquisa. Experimentamos*.⁶⁹

Com esse pensamento, escapei das garras da feia Zobeide, cidade que pode ser uma armadilha para aqueles que apenas sonham ou um fértil labirinto que provoca pensamentos. Nesse labirinto, Calvino talvez seja meu guia, o fio de Ariadne: não permite que eu me perca

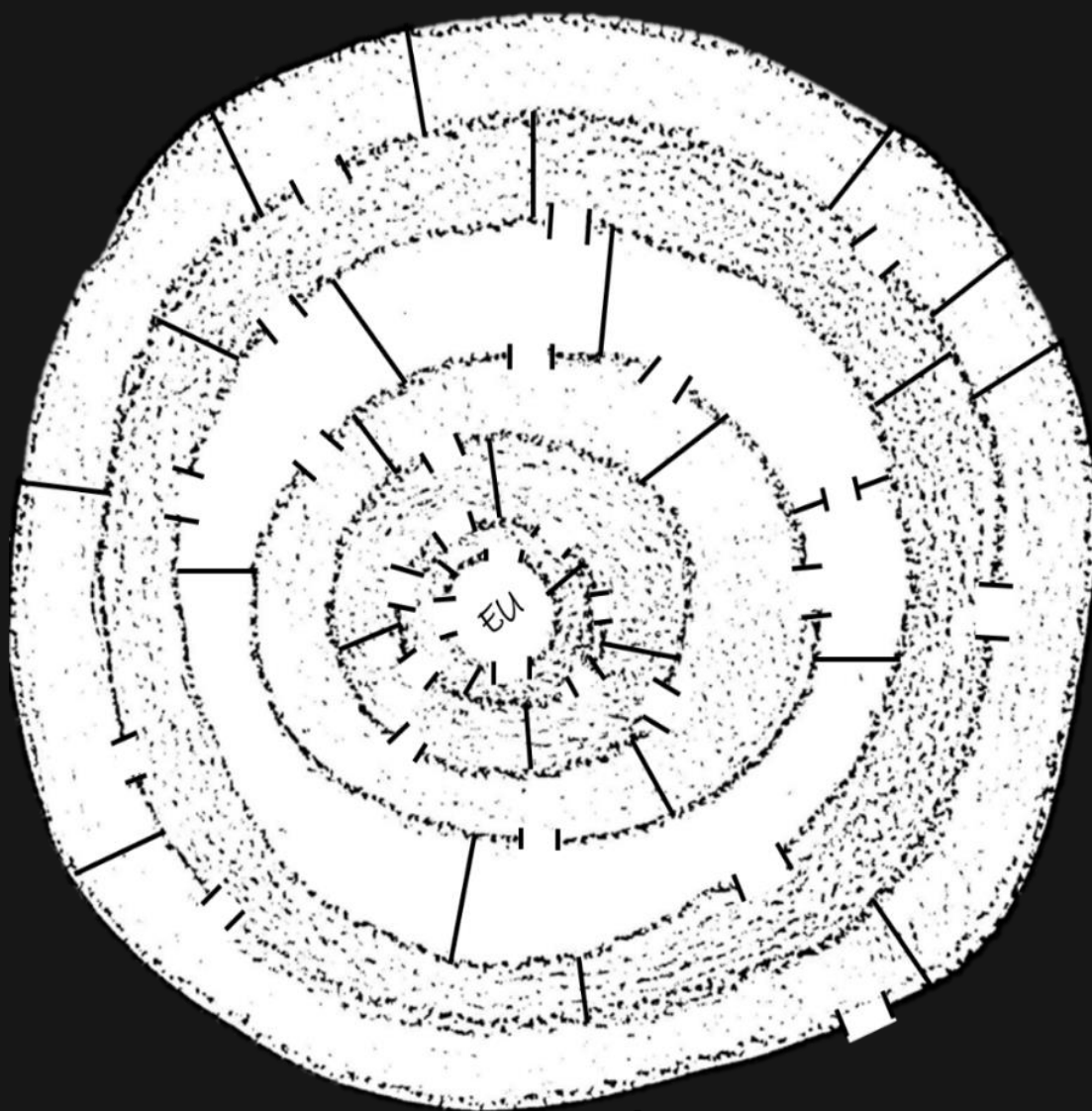
⁶⁷ RANCIÈRE, 2002, p. 38

⁶⁸ ALVES, 2001, p.105

⁶⁹ ALVES, 2001, p 52

entre os muros e as encruzilhadas desse caminho tortuoso, mas prazeroso, quase viciante. Só espero não encontrar nenhum Minotauro pelo caminho. Avancemos

Para melhor compreender a enigmática felicidade provocada pelo haxixe, seria necessário evocar o fio de Ariadne. Quanto prazer pode ter no simples ato de desenrolar um novelo! Profundo parentesco entre este prazer e o da droga, assim como o da criação. Avancamos sempre; não vamos descobrindo apenas os meandros da caverna em que nos aventuramos, mas desfrutamos o próprio prazer da descoberta, o qual se sustenta naquela rítmica beatitude que consiste em desembaraçar uma meada. Tamanha certeza consiste no ato de desenrolar um novelo artisticamente enrodilhado – não é este prazer que proporciona toda produtividade, ou pelo menos a prosaica? Sob o efeito do haxixe, somos seres prosaicos e felizes elevados a máxima potência.⁷⁰



Qual a próxima jogada?

► 18

⁷⁰ BENJAMIN, 1984, p.33

18

Muito tempo atrás, uma jovem camponesa vivia em meio a natureza e possuía grandes ambições. Fez um acordo com o Sol: se lhe arrumasse um marido rico e bondoso, ela faria, todos os anos, um grande festival em sua homenagem. O acordo foi selado, e a jovem se casou com um amável e belo imperador e tiveram dois filhos.

Depois de alguns anos de casados, o imperador contraiu uma doença misteriosa e fatal. A jovem imperatriz assumiu os territórios e governou com sabedoria. Ano após ano, durante o solstício de verão, o festival era realizado: as pessoas dançavam ao som de músicas alegres, comiam e bebiam, usavam máscaras amarelas e faziam oferendas ao astro. Satisfeito com a fidelidade da imperatriz e de seu povo, o Sol brilhava o ano todo, favorecendo a natureza e as fartas colheitas.

Um dia, o filho mais novo da imperatriz adoeceu na véspera do festival, que foi adiado para que o jovem se recuperasse. O Sol revoltou-se e mandou avisar a imperatriz que ia tirar férias e ficar ausente por alguns anos.

- Por favor, não se vá! Sem a vossa presença, o sombrio inverno matará toda a nossa colheita e meu povo passará fome! – suplicou a imperatriz.

O Sol pouco se importou com o pedido e avisou que botaria o pé na Via Láctea e descansaria em outra galáxia. Uma das servas do palácio ouviu toda a conversa.

- Desculpe-me a audácia, Vossa Alteza, mas se conheces bem as florestas do reino, então me leve até a árvore que tenha o cipó mais maleável e mais resistente.

As duas partiram prontamente para a floresta e encontram a cipó delgado e forte entrelaçado em uma árvore. A subalterna colheu um pedaço da planta e pôs-se a cantar uma canção suave e a entrelaçar um pedaço cipó com as mãos. Fez uma figura, parecida com uma cama, e disse:

- Agora é a vez de Vossa Alteza. Pegue esta figura com as pontas dos dedos e crie outra trama. – E assim, o cipó foi tomando formas cada vez mais complexas, assim como a canção cantada pela serva.

Depois de várias horas naquele jogo, as duas retornaram ao palácio. O Sol permaneceu no seu lugar, imóvel nos céus. A imperatriz ensinou o jogo aos seus filhos, que repassaram para as gerações seguintes. E recompensou a sabedoria da serva, que se mudou dali com seu marido.

Por que o sol desistiu das férias? Dizem que o cipó se embaraçou nas pernas do astro, impedindo a sua partida. Ou seria pelo encantamento com a sabedoria e audácia de uma imperatriz que tece sua vida com as tramas de uma serva?

Qual a próxima jogada?

▶ 19

▶ 27

Percebi que há duas maneiras de conhecer Dorotéia. A primeira é objetiva, conhecer suas atividades rotineiras e as construções sólidas, *suas quatro torres de alumínio, o fosso de água verde, os quatro canais que cruzam a cidade, os casamentos arranjados em troca de mercadorias exclusivas (bergamotas, ovas de esturjão, astrolábios, ametistas)*.⁷¹ A segunda, é de enunciação subjetiva: conversando com o camaleiro sobre suas vivências, conheci a cidade com outros sentidos.

O camaleiro anunciou a cidade pela de sua experiência, da forma mais autêntica de acessar o tempo/espço em que se vive: através da narrativa. O momento breve da conversa com o camaleiro fez o pensamento percorrer todas as ruas da cidade, num movimento veloz, ágil e leve, que me levou a pensar que a rapidez não se trata apenas da velocidade de movimento, mas sobretudo, da velocidade do pensamento.

Consultei o livro de Calvino⁷²: o conceito da rapidez é definido através da agilidade que a linguagem adquire através do encadeamento dos acontecimentos e do uso restrito dos elementos necessários para a narração e descrição de fatos e objetos. Ao se ater a elementos simples e que sejam interligados de maneira facilmente percebível, o texto ganha energia e a sensação de fluxo contínuo, porém suave e natural. Como a história do camaleiro, que em uma manhã, decidiu ficar em Dorotéia.

Calvino preza pela a economia da narrativa: ela é bem-sucedida quando, em poucas palavras, é capaz de expressar aquilo que se propõe. Se o autor/narrador encontra as palavras certas, insubstituíveis, com sons e significados certos, a composição se torna memorável, concisa, densa no conteúdo e leve na leitura/escuta. A rapidez também é concedida às composições quando o ritmo da narrativa é favorecido. Isso fica mais evidente em poesias e canções: as rimas e as repetições são responsáveis por conferir ritmo e facilitar a memorização e sua disseminação. Em textos em prosa, o ritmo está nos acontecimentos que rimam entre si, *na sucessão de acontecimentos que se respondem uns aos outros, como rimas numa poesia*.⁷³ As situações que se repetem geram no leitor (e no jogador) uma expectativa capaz de manter o interesse na obra, no jogo, na narrativa. Não importa quantas vezes os dados já rolaram na partida, há sempre uma expectativa a cada rolar de dados.

A velocidade da narração gera, por consequência, a velocidade do pensamento. Uma narrativa rápida, concisa, ritmada, exige um interlocutor atento, focado, interessado, com

⁷¹ CALVINO, 2003, p. 13-14

⁷² CALVINO, 1990b

⁷³ CALVINO, 1990b, p. 49

vontade. Exige uma velocidade mental e por isso, a rapidez é uma qualidade para todos, escritores, leitores, narradores, ouvintes, jogadores.

O século da motorização impôs a velocidade como um valor mensurável, cujos recordes balizam a história do progresso da máquina e do homem. Mas a velocidade mental não pode ser medida e não permite comparações ou disputas, nem pode dispor os resultados obtidos numa perspectiva histórica. A velocidade mental vale por si mesma, pelo prazer que proporciona àqueles que são sensíveis a esse prazer, e não pela utilidade prática que se possa extrair dela. Um raciocínio rápido não é necessariamente superior a um raciocínio ponderado, ao contrário; mas comunica algo de especial que está precisamente nessa ligeireza.⁷⁴

A rapidez de Calvino, então, me levou a pensar na aceleração do pensamento durante o jogo. Enquanto acontece, a velocidade do pensamento não pode ser medida e nunca deve ser menosprezada. O jogo de xadrez pode parecer monótono para um observador, mas para os jogadores, cada rodada exige a formulação de diferentes estratégias, a visualização de possíveis movimentos e suas consequências, a antecipação do movimento do adversário e, quando finalmente a peça é movimentada, recomeça todo o processo. Toda ação leva a uma reação do pensamento. É verdade que há jogos que exigem um esforço mental menor, mas o pensamento deve ser traduzido em movimento corpóreo, como na amarelinha, na queimada, no futebol e, portanto, a coordenação motora e a criação de estratégias devem estar em sintonia. Assim, é prudente afirmar que todo jogo exige a movimentação do pensamento.

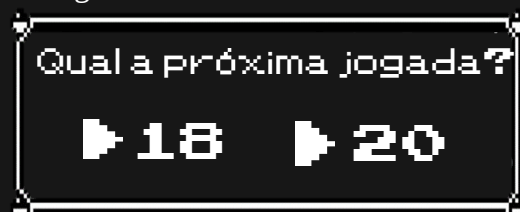
O jogo deve mobilizar o pensamento em favor da narrativa, nos fazer acreditar no universo mágico por ele criado, com suas regras, tempo e espaço restritos, porém infinitos. A rapidez de Calvino não deve estar apenas no plano do pensamento, mas deve permear também toda a narrativa do jogo. Uma narrativa dinâmica, sagaz e capaz de despertar o interesse no jogador e, por consequência, movimentar seu pensamento.

Encontrei, no diário do professor holandês, a afirmação que todo jogo acontece dentro de uma delimitação de espaço e tempo. Inicia-se no convite “Vamos jogar?”. Encerra-se na cartada final. No intervalo de espaço e tempo entre convite e o encerramento, cria-se uma narrativa, que quanto mais rápida, dinâmica e envolvente, mais prazerosa e divertida é a experiência. *Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação.*⁷⁵ Mesmo depois do encerramento, o jogo e sua narrativa são capazes de fixar-se nos sujeitos, através da memória, podendo ser terreno fértil para novas narrações e, quem sabe, permitir a criação de novos jogos.

O camaleão e sua narrativa me fizeram refletir sobre a rapidez, a segunda camada do átomo. E soube que esta é apenas uma das muitas estradas que chegam à Doroteia.

⁷⁴ CALVINO, 1990, p.58

⁷⁵ HUIZINGA, 1980, p.12



$$V_m = \Delta S / \Delta t$$

20

Resolvi atravessar o deserto a cavalo, meio de transporte mais veloz que o camelo, apesar da menor resistência do equino. Mesmo sem relógio de pulso, tinha pressa para cruzar aquelas areias e chegar no meu próximo destino. Sem cidades para visitar sob o sol escaldante, parecia que perdia a noção do tempo, com as areias da ampulheta escorrendo pelos meus dedos.

Tempo, umas das variáveis que determina a velocidade, a rapidez. Na física, fala-se em tempo absoluto, cronológico, medido em segundos, minutos ou horas. Ou ainda em suas partes ainda menores, milésimo, centésimos e décimos de segundos. Nos jogos, o tempo é determinante para o encerramento (mesmo que o tempo não seja medido no relógio), como no dominó, que acaba quando as peças de um jogador se esgotam. Ou em damas: o jogo acaba quando todas as peças de um jogador forem tomadas pelo outro. De todo modo, um jogo se constitui como tal quando o próprio jogo determina *quando* acaba, através de suas regras estabelecidas previamente ou *quando* os próprios jogadores determinam o seu fim.

Pode-se falar de outros tempos nos jogos. Os gregos não tinham apenas uma palavra para tempo, e sim três: *khrónos* (tempo cronológico, físico, mensurável, com um princípio e um fim), *kairós* (tempo indeterminado, metafísico, o antes e o depois) e *aión* (tempo sagrado e eterno, cíclico e imensurável). Dos três, o tempo aiônico é o que mais me encantava: era o tempo do jogo, o tempo da criança.

*O Tempo da vida é uma criança que joga um jogo de oposições. De uma criança e seu reino.*⁷⁶ *Aión* é o termo para “tempo da vida” e, ao contrário do tempo cronológico, não é objetivo, mas um destino, um período limitado da vida humana. *Criança que joga com oposições* faz referência à própria vida humana: a criança tem um modo diferente de enfrentar (jogar com) a realidade, de modo espontâneo, ingênuo e imoral (no sentido de não relacionar ao bem e ao mal) e, diferente do adulto, vive o não-vivível, pensa o não-pensável e espera o inesperável. *Este modo de pensar a criança é uma metáfora de um tempo sem continuidade do passado presente e futuro. É uma criança sem idade, sem presente, enquanto devir de uma vida possível.*⁷⁷ A comparação entre a eternidade e a criança vem pelo fato de que a criança é o eterno, não o tempo cronológico, não o tempo sequencial. Em que outro momento da vida da criança isso fica mais visível senão no jogo? Durante a brincadeira, o tempo do relógio (absoluto e opressor) não importa. Extraordinário é o tempo narrativo, o tempo da experiência, o tempo do “super-herói”, da “princesa”, “do mágico”, da criança que brinca de professor, como eu brincava no porão da casa da vovó Maria. Um tempo que se mistura no outro, e no outro e no

⁷⁶ HERÁCLITO apud KOHAN, 2005

⁷⁷ KOHAN, 2005, p. 148

outro, e ainda é coerente no pensamento infantil. Mesmo com certa dificuldade, os adultos apreciam o tempo aiônico durante o jogo, mesmo que seja só por um momento, abraçam o lado infantil da vida. O tempo do jogo não é tempo cronológico, é *passa-tempo* aiônico.

Se pensei no tempo para cruzar o deserto sem fim, não deixei de refletir sobre a sua extensão, aquela imensidão de areia que ocupava todo o espaço. Espaço, outro componente físico da velocidade. Não pensei apenas no espaço físico, palpável. Pensei no espaço como um lugar praticado. O deserto também é feito pelos camaleiros que o cruzam. Assim como a rua, geometricamente definida, *é transformada em espaço pelos pedestres. Do mesmo modo, a leitura é o espaço produzido pela prática do lugar constituído por um sistema de signos – um escrito*⁷⁸. Do mesmo modo que o jogo é o espaço produzido pelos afetos, pelos sentimentos de prazer e de pertencimento a um grupo. É nos espaços que acontecem os encontros, os diálogos, as narrações, os acontecimentos, as leituras (da palavra e do mundo). Se a leitura é uma *produção silenciosa [que] introduz, portanto, uma ‘arte’ que não é passividade*⁷⁹, assim também é a arte de narrar, de conversar e de jogar: O espaço do jogo é semelhante ao espaço da conversa: *práticas transformadoras “de situações de palavra”, (...) onde o entrelaçamento das posições locutoras instaura um tecido oral sem proprietários individuais, as criações de uma conversa que não pertence a ninguém [através de um] efeito provisório e coletivo de competências*⁷⁴, sendo que no jogo, não apenas a palavra está envolvida, mas também o corpo, o pensamento, os sentimentos.

Enquanto meu cavalo chegava a lugar nenhum, pensava no conceito de lugar, que dá a pensar a relação entre pontos, territórios e fronteiras bem delimitadas e estabelecidas, em que os componentes se encontram organizados lado a lado, insinuando uma linearidade⁸⁰. Deste modo, lugar é uma conformação de posições, uma indicação de constância, uma solidificação, que lança como efeito a impressão de um tempo petrificado, uma linha espacial determinada. Enquanto o espaço sugere mobilidades, múltiplos vetores de direção, fluidez de tempo, rapidez. O espaço não é dado de antemão, ele é produzido à medida que se faz, que se inventa, que se caminha o percurso. Nesse espaço que os sujeitos se cruzam, se olham, jogam uns com os outros.

O jogo acontece em um espaço bem marcado, mas fluído, em um *entre*, um *entre* fronteiras móveis e movediças, intempestivas, seja elas reais ou imaginárias, invioláveis para os sujeitos. Espaço marcado pelas regras e intempestivo pela força do pensamento que exaure

⁷⁸ CERTEAU, 1998, p. 202

⁷⁹ CERTEAU, 1998, p.50

⁸⁰ CERTEAU, 1998

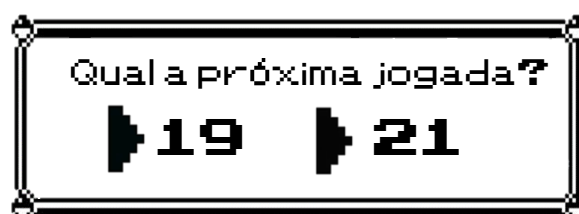
a cada lance. Cria-se um isolamento do mundo cotidiano, onde as regras são válidas e imperiosas, e o não cumprimento das regras é uma violação do espaço dos jogos. O tabuleiro de xadrez, o chão riscado da amarelinha, a mesa do baralho, a quadra de vôlei, a pista de corrida, o ambiente virtual do videogame. Todos esses espaços possuem, no fim das contas, a mesma função e conferem a essas atividades o mesmo status “sagrado” que os rituais (religiosos ou mágicos) e as festas – e que, ao mesmo tempo, é subvertido, profanado pelo olhar infantil do sujeito. O professor holandês até escreveu isso em seu diário:

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.⁸¹

Justapondo os conceitos, os jogos podem operar nas duas esferas: do lugar (o campo do futebol, a quadra de vôlei, o chão riscado da rua, o tabuleiro) respeitando a um tempo sucessivo, linear, singular, um tempo especializado, territorializado, cronológico (o tempo do cronômetro); e no espaço do acontecimento (as emoções, as memórias e as relações estabelecidas atreladas aos lugares) remetendo a um tempo descontínuo, eruptivo, infantil e múltiplo, aiônico – o tempo da experiência.

Na vida prática, o tempo é uma riqueza de que somos avaros; na literatura, o tempo é uma riqueza de que se pode dispor com prodigalidade e indiferença: não se trata de chegar primeiro a um limite preestabelecido; ao contrário, a economia de tempo é uma coisa boa, porque quanto mais tempo economizamos, mais tempo poderemos perder. A rapidez de estilo e de pensamento quer dizer antes de mais nada agilidade, mobilidade, desenvoltura; qualidades essas que se combinam com uma escrita propensa às divagações, a saltar de um assunto para outro, a perder o fio do relato para reencontrá-lo ao fim de inumeráveis circunlóquios.⁸²

Nesse turbilhão de pensamentos, depois de cruzar a imensidão de dunas de areias brancas, nem vi a hora passar e já consegui avistar, ao longe, a próxima cidade.



⁸¹ HUIZINGA, 1980, p.13

⁸² CALVINO, 1990, p.59

21

Despina⁸³, cidade entre dois desertos, um de água salgada, outro de areia. Quem chega pelo deserto, vê a cidade ao longe e *imagina um navio; sabe que é uma cidade, mas a imagina como uma embarcação que pode afastá-lo do deserto*. Já quem se aproxima pelo oceano, *imagina como um camelo de cuja albarda pendem odres e alforjes de fruta cristalizada, vinho de tâmaras*.⁸³

Seria Despina apenas uma miragem? A cidade, entre dois ambientes hostis, me pareceu a ambientação propícia para o desejo de um espaço distinto. Assim, a paisagem que o viajante vê, se modifica, se transforma, (de)forma-se no espaço do pensamento, naquilo que deseja encontrar. Múltiplas são as perspectivas que podem definir uma cidade. Um objeto. Uma pesquisa.

Despina pôs-me a pensar sobre a visão do pesquisador. De longe, seu objeto parece um, é sólido, é delineado, quase pronto para ser tocado. De perto, o objeto é outro, é tortuoso (ou não), é maleável (ou não), pode se desmanchar no toque (ou não). O objeto só nos revela quando há, de fato, uma aproximação, um caminhar entre, um caminhar com... Por isso, a cidade engana aqueles viajantes que passaram muito tempo em seus próprios desertos, eles desaprenderam a ver, deseducaram as suas visões. *O “educar o olhar” não no sentido de educare (ensinar), mas de e-ducere, como conduzir para fora, dirigir-se para fora, levar para fora*.⁸⁴ E-ducare o olhar para libertar a visão, tornar-se atento, prestar atenção, em si, no objeto, no outro, no mundo. *Atenção é o estado mental no qual o sujeito e o objeto estão em jogo. É um estado da mente que se abre para o mundo de forma que esse possa se apresentar a mim (para que eu possa “chegar” a ver) e para que eu possa ser transformado*.⁸⁴

Educar o olhar seria o próprio convite para o percurso.

A força de uma estrada do campo é diferente quando caminhamos por ela e quando voamos sobre ela num avião. (...) Quem voa vê apenas o modo como a estrada penetra pela paisagem, como ela se desdobra de acordo com as leis da paisagem ao seu redor. Somente quem anda a pé pela estrada conhece a força que ela tem, e como, da mesma paisagem que para quem voa é apenas uma planície aberta, ela desvenda distâncias, mirantes, clareiras, panoramas a cada curva como um comandante posicionando soldados numa frente de batalha.⁸⁵

Não se trata somente de *diferentes visões ou perspectivas (que uma diferente posição de sujeito/subjetiva ofereceria)*⁸⁴, se imaginei um camelo ou se imagino um navio. Trata-se das diferenças do percurso, outras maneiras de relacionar-se com o mundo, afetar-se com o presente, com o que e quem está presente.

⁸³ CALVINO, 2003, p.23-24

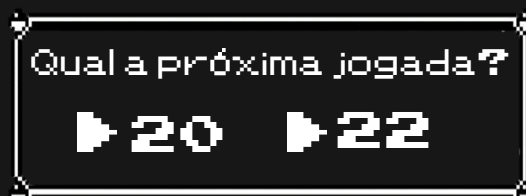
⁸⁴ MASSCHELEIN, 2008, p.36.

⁸⁵ BENJAMIN, 1995

A Despina que surge no horizonte se mostra a partir de determinada perspectiva, que é lida a partir de uma posição relacionada à visão de um sujeito – cameleiro ou marinheiro - (a apreensão de um objeto diante do horizonte da intenção do sujeito).⁸⁶ Não só as intenções, mas também os desejos.

Afinal, o caminhar não se trata de chegar em uma cidade, trata-se de oferecer-se, de embarcar para seguir um percurso, cavalgar nas costas de um camelo, de expor-se aos intemperismos e contratempos. De se jogar no mundo.

Por alguns instantes, esqueci da busca pelo átomo dos jogos. Refleti sobre a própria busca, pois no meio de dois desertos, um de areia e outro de água, encontrei Despina.



⁸⁶ MASSCHELEIN, 2008.

Desembarquei no porto de Fedora numa manhã de neblina, o que deixou a cidade ainda mais cinza. Dirigi-me para o principal ponto turístico da cidade, o grande palácio-museu de metal, onde em cada cômodo são guardadas esferas de vidro contendo *as formas que a cidade teria podido tomar se, por uma razão ou por outra, não tivesse se tornado o que é atualmente*.⁸⁷ Se a metrópole atual, feita de pedra e metal conferiam à cidade um ar de frieza e endurecimento, as possíveis cidades encapsuladas no museu são azuis, agradáveis aos olhos e amenas ao toque.

Saí do museu e perambulei vagarosamente pelas ruas da cidade, comparando as avenidas reais com aquelas que foram apenas imaginadas, visualizando como ficariam aquelas ruas se os elefantes ainda caminhassem entre os moradores, pensando como seriam os tanques repletos de águas-vivas. Andar devagar e contemplar as ruas como eram (que poderiam ser outras num futuro do pretérito), me fez lembrar outras rotas que eu, um pesquisador itinerante, poderia ter seguido. Em um gesto lento, retirei meu diário da mochila e passei os olhos nas antigas anotações.

A primeira versão do projeto tratava da contribuição de jogos no processo de alfabetização científica de jovens do Ensino Médio, intitulada “A Ciência e os Jogos: a Alfabetização Científica em oficina de jogos nas aulas de Biologia”. A metodologia consistia em um estudo qualitativo, em que eu-pesquisador, elaboraria oficinas de criação de jogos didáticos. Os estudantes seriam estimulados a produzir seus próprios jogos com temas e conteúdos vistos em suas aulas recentes de Biologia, não apenas com os conteúdos curriculares, mas trazendo também elementos da vida cotidiana dos estudantes que, de acordo com Chassot (um dos teóricos em que me apoiava), é uma das maneiras de se promover a alfabetização científica, construir uma *ciência encharcada de realidade*.⁸⁸ Os sujeitos da pesquisa seriam alunos e professores de Biologia da escola onde estudei na cidade de Marísia. Os dados seriam coletados através de gravações em vídeo e os jogos produzidos seriam analisados minuciosamente. Eu acreditava que a pesquisa, além de promover a reflexão necessária acerca do uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem da Biologia, poderia ser uma experiência positiva, tanto para a escola quanto para os estudantes em formação. Este foi o primeiro projeto, colocado em uma esfera de vidro e deixado em uma gaveta. Tomou outro contorno.

Novas variantes do projeto foram surgindo. As disciplinas *Infância e Linguagem: Cultura e Processos Imagéticos* (ministrada pelo professor C.), *Tópicos Especiais em Escritos (auto)biográficos - pesquisa – formação* e *Tópicos Especiais em Narrativas de si: o ato de*

⁸⁷ CALVINO, 2003, p.34-35

⁸⁸ CHASSOT, 2006, p.74

escrever entre práticas e ficção – pesquisa- formação (ministradas pela orientadora M.R.). serviram para desestruturar o projeto. Pensava no jogo da criança. Pensava na escola e seu poder disciplinador. Pensava na educação do olhar. Pensava na escrita de si. Pensava em mim enquanto pesquisador-jogador. Acrescentei os diários de campo em minha pesquisa, pois são formas do pesquisador e dos sujeitos da pesquisa se constituírem. Enxerguei o diário além de instrumento de coleta de dados, o vi como espaço da subjetividade, onde não há somente aquilo que se vê, que é palpável, mas também a vivência do pesquisador, seu pensamento, sua experiência. Este seria um segundo projeto, colocado em outra esfera de vidro e deixado em outra gaveta.

Como nos jogos, o imprevisível aconteceu. Nem tudo saiu como o planejado. Enquanto aguardava trâmites burocráticos, repensava tudo o que fizera até então. Os projetos idealizados não conseguiam acompanhar os ritmos, tornando-se obsoletos. Por fim, encarei a ideia da improvisação (*improvisar é vencer a si próprio*⁸⁹), retomei a ideia do átomo, a Infância, Italo Calvino, Jogos. Nasceu uma nova pesquisa. Agora não mais um projeto em uma esfera de vidro, mas um caminho real que se faz meandro a cada projeto deixado em uma gaveta.

Se visto de relance, o caminho pode parecer difícil - articular literatura e jogos, entretanto, Calvino escreve como quem joga: postula suas regras próprias, mantém uma narrativa dinâmica, envolve os leitores no seu jogo de palavras. Encontrei nos textos de Calvino uma forma única e preciosa de pensar os jogos – na educação e na cultura. Não bastava analisar os jogos somente pelo ponto de vista didático-pedagógico, objetos culturais e catalisadores - de pensamento, conhecimentos e sentimentos. Pelo jogo, o prazer, a tensão, a alegria, a incerteza, a frustração. São sentimentos presentes no jogo – e na pesquisa científica. Como escreve Arfuch, uma pesquisadora do campo da pesquisa autobiográfica:

Qual a relevância desse tema? Em que campos de questões vem intervir e a partir de que rastros? Que objetivos, que contribuições apresenta? Em primeiro lugar, sua formulação mesma constitui uma contribuição, na medida em que envolve uma combinatória inabitual de aspectos e saberes. (...) E essa incorporação, em virtude dos interesses e objetivos definidos, não supõe simplesmente uma somatória, mas sim, uma articulação, ou seja, uma busca reflexiva de compatibilidades conceituais, em vários casos inovadora, que não sutura evidentemente as diferenças. Essa perspectiva de análise cultural se especializa, por assim dizer, no último trecho do trabalho, como metodologia de análise discursiva, apta a dar conta dos relatos de vida nas ciências sociais.⁹⁰

A jornada passa a ser ainda mais íntima, dependente da minha própria visão, pois para o investigador qualitativo divorciar o acto, a palavra ou o gesto do seu contexto é perder de

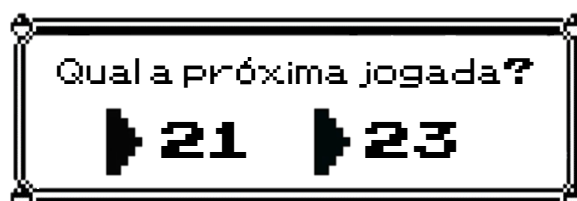
⁸⁹ RANCIÈRE, 2002

⁹⁰ ARFUCH, 2010, p.27

*vista o significado*⁹¹. A pesquisa, a jornada, o jogo como processo e experiência tornaram-se mais importantes que o resultado, afinal, toda a trilha percorrida é necessária para desvendar o experimentado, tanto pelo pesquisador, quanto pelos jogadores.

Por que retomei o diário e recordei de antigos projetos que nunca saíram do papel? Porque acreditei ser necessário, assim como os habitantes de Fedora acreditam ser essencial exhibir as pequenas Fedoras das esferas de vidro. *Não porque sejam igualmente reais, mas porque são todas supostas. Uma reúne o que é considerado necessário, mas ainda não o é; as outras, o que se imagina possível e um minuto mais tarde deixa de sê-lo*⁹².

Embarquei em outro navio que partiu vagorosamente em direção a outro destino.



⁹¹ BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 48

⁹² CALVINO, 2003, p.35.

23

Como diz o ditado: cabeça vazia, oficina do diabo. E o diabo estava tão enfadado que começou a organizar uma trama com os seus companheiros demônios para provocar os seres do céu e a humanidade. Seu plano era entrar disfarçado pelos portões do paraíso, escolher o mais distraído dos anjos e roubar uma balança angelical, usada para pesar as almas. O que o diabo ia fazer com uma balança celestial não se sabe, mas com certeza não seria coisa boa.

Então, o diabo arrumou algumas penas de ganso e fez um par de asas falsas. Fantasiado de anjo, subiu aos céus. Nos portões, ninguém o reconheceu e passou sem criar confusão. Começou a procurar seu alvo, até que achou um anjo encolhido em um canto, dando risadinhas. O ser infernal se aproximou sorrateiramente da criatura desatenta e furtou a sua balança de ouro. Rapidamente, o diabo fugiu do paraíso e foi comemorar com seus subalternos demônios.

O anjo demorou a perceber que sua balança fora roubada e desesperou-se quando previu a encrenca em que ia se meter se os outros anjos ficassem sabendo da balança furtada. A única pista do ladrão era uma pena de ganso que ficou para trás. O anjo resolveu descer à terra para procurar por sua balança. Foi de casa em casa, castelo em castelo, procurando por algum proprietário de gansos. Até que chegou no palácio de uma jovem imperatriz, que não havia visto a balança, mas poderia ajudar na procura.

- Quando eu era criança, minha mãe fazia bonecos com trapos velhos e os enchia com penas de ganso. Nós os chamávamos de peleles. Minha mãe dizia que se jogássemos o pelele para cima repetidas vezes, com um lençol ou um cobertor, podíamos aprisionar os espíritos zombeteiros. – disse a imperatriz.

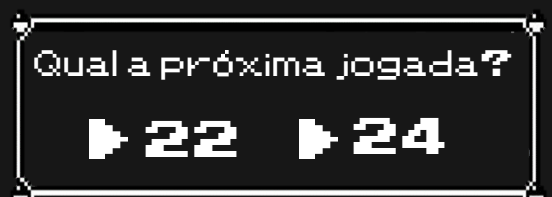
Então, a majestade ajudou o anjo a costurar um boneco e o estufaram com penas de gansos, inclusive aquela deixada pelo ladrão. Colocaram o Pelele em um lençol e começaram a lançá-lo para o alto, cantando as palavras:

- Pelele, Pelele, tua mãe te quer, teu pai também. Todos te queremos. Pule! Pule!

E de repente, o boneco começou a gritar e a xingar o anjo e a imperatriz. Era o próprio diabo encarnado no boneco.

- Então foi você que roubou a minha balança! Devolva-me e eu te liberto desse corpo de trapos e penas de ganso – disse o anjo.

Sem escolha, o diabo contou onde escondera a balança e o anjo cumpriu a sua parte no combinado e soltou o coisa-ruim, que voltou correndo para o inferno, com o rabo entre as pernas.



24

Cheguei à uma praia. Os pelos dos meus braços se arrepiaram com a brisa fria do entardecer. O cheiro do mangue despertou algumas recordações de épocas passadas. A praia estaria deserta se não fosse um senhor, que se afastava da beirada do mar pisando alto. Parecia tenso, com os nervos à flor da pele.

Abordei o senhor e perguntei se havia algum problema. Sem paciência, respondeu bruscamente que estava tudo bem, mas que se cansou das incertezas do mundo. Contou-me sobre sua ineficaz experiência de observar uma onda. Uma única onda.

*- É difícil estabelecer até onde a frente que se avança se estende com continuidade e onde se separa e se segmenta em ondas individualizadas, distinguíveis pela velocidade, forma, força, direção. Em resumo, não se pode observar uma onda sem ter em conta os aspectos complexos que concorrem para a sua formação e aqueles outros, igualmente complexos, a que a essa mesma onda dá lugar.*⁹³

O senhor contou-me toda a história daquele dia frustrante em que não conseguiu fazer a leitura de uma onda. A noite já se aproximava, o senhor insistiu para que eu ficasse para o jantar em sua casa de veraneio, à beira-mar. Entre conversas e risos, contei sobre a minha jornada até ali: as cidades visitadas, as pessoas conhecidas, os conhecimentos compartilhados, as frustrações experienciadas, os jogos jogados. O senhor, então, disse que havia se lembrado de uma história interessante e perguntou se eu já havia visitado o museu dos queijos. Respondi com uma negação curiosa para saber do que se tratava.

*- É uma loja que parece querer documentar todas as formas de laticínios que se possa imaginar. A placa na entrada “Spécialités fromagères” já avisa de antemão que ali se guarda a herança de um saber acumulado por uma civilização, através de toda a sua história e geografia*⁹⁴*- disse o senhor enquanto degustava um pedaço de queijo.*

“Na primeira e única vez que visitei o museu, fiquei horas e horas na fila. Cada vez que a fila avançava um passo, eu descobria um tipo diferente de queijo: um raiado de verde, um branco como leite, umas bolas envolvidas em folhas, uns cúbicos cobertos de cinza. Certas pessoas encontram nesta etapa a inspiração para novos estímulos e novos desejos; mudam de ideia sobre o que estavam para pedir ou juntam alguns novos itens as suas listas; e há quem não se deixe distrair, nem sequer por um minuto, do seu objetivo e toda e qualquer sugestão diferente serve apenas para reafirmar aquilo que teimosamente desejam.”

⁹³ CALVINO, 1995, – Leitura de uma onda

⁹⁴ Adaptado de CALVINO, 1995 – O Museu dos queijos

“Meu espírito pendia entre duas vontades opostas: uma tendia para um conhecimento completo, exaustivo e apenas poderia ser satisfeita provando todos os tipos de queijos; a outra tendia para uma escolha absoluta, para a identificação do queijo que era o meu, um queijo que certamente existe, mesmo que eu ainda não o saiba reconhecer (ou não sabia me reconhecer nele). Ou então, talvez não se tratava de escolher o meu próprio queijo, mas sim de ser escolhido. Dizem que há uma relação recíproca entre queijo e cliente: cada queijo espera o seu cliente, toma a atitude mais indicada para o encantar, com uma firmeza ou granulosidade ou um cheiro atraente. Ou, ao contrário, derretendo-se num abandono de quem se rende”.

“No entanto, não era neste o tipo de conhecimento que eu desejava me aprofundar: no meu caso, bastava estabelecer a simplicidade de uma relação físico-química direta entre homem e queijo. Porém eu via mais que produtos laticínios: eu via os seus nomes de queijos, conceitos de queijos, significados de queijos, histórias de queijos, contextos de queijos, psicologias de queijos. Queria mais do que saber, queria pressentir que por trás de cada queijo existia tudo isto, o que deixava a minha posição de consumidor muito mais complicada.”

“A loja dos queijos parecia uma enciclopédia para um autodidata: eu poderia memorizar todos os nomes, tentar uma classificação de acordo com as formas (forma de sabonete, de cilindro, de cúpula, de bola), de acordo com a consistência (seco, amanteigado, cremoso, em estratos, compacto, duro), de acordo com as matérias estranhas misturadas com a casca (passas, pimenta, nozes, gergelim, ervas, bolores, ou até mesmo a inexistência da casca), mas isso não me aproximaria um só passo do verdadeiro conhecimento, que reside na experiência dos sabores, feita de memória, associações e de imaginação em conjunto, e só na base dessa experiência poderia estabelecer uma escala de gostos e preferências e curiosidades e exclusões.”

“Tirei do bolso um bloco-de-notas, uma caneta, comecei a escrever nomes, a assinalar uma qualificação qualquer para cada queijo que me permitia trazer a imagem à memória. Experimentei também desenhar um esboço sintético da forma. Escrevi ‘*pavé d’Airvault*’, anotei ‘bolores verdes’, desenhei um paralelepípedo achatado e sobre um dos lados anotei ‘cerca de 4 cm’; e assim por diante.”

“Até que a moça vendedora de queijo se encontrava à minha frente, e eu continuei absorvido pelo meu bloco-de-notas. Chegou a minha vez e, na fila que se estendia para trás de mim, todos observam meu comportamento incoerente, balançando as cabeças com aquele ar, meio irônico, meio impaciente, com o qual os habitantes das grandes cidades consideram os idiotas estrangeiros que passeiam pelas ruas.”

“Concluindo a história, meu jovem: o pedido elaborado e guloso que tinha a intenção de fazer escapou-me- da memória; e refugiou-se no mais óbvio, no mais banal, no mais

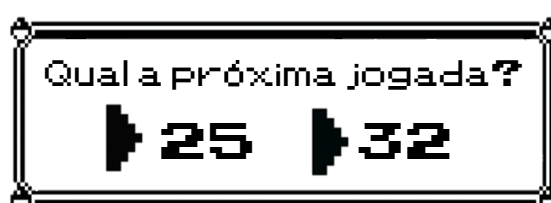
publicitado, como se os automatismos da civilização de massas não esperassem mais do que aquele seu momento de incerteza para o terem de novo sob o seu poder.”

O bondoso senhor encerrou a história e terminou de comer o seu queijo comum e sem graça, mas que de alguma forma, o satisfazia. Ofereceu-me pouso na sua casa e aceitei com gratidão. Fui dormir com o museu dos queijos na cabeça, pensando o porquê de o velho ter me contado toda aquela narrativa. Sonhei com queijos fedidos, queijos brancos, queijos redondos. E das massas lácteas, saíam vermes brancos, vermes azuis, vermes vermelhos, vermes amarelos. Acordei com o coração acelerado e ainda sem entender o que os jogos têm a ver com queijos. Talvez ainda descubra.

Quanto à relação queijos e vermes, há muito a ser dito. Haja vista a bela composição de um leitor que a leva às últimas consequências em suas perambulações pela criação da vida, que o levou a processo condenatório; eram tempos de inquisição⁹⁵.

Antes de ir embora, agradei ao senhor Palomar pela hospitalidade e ainda ganhei um queijo de presente para saborear durante a viagem. Caminhei em direção, ao ponto de ônibus, onde tomei o rumo para a próxima aventura.

⁹⁵ GINZBURG, 1987

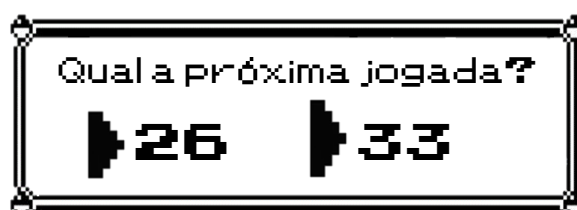


25

Eu poderia falar tantas coisas de Berenice, a cidade injusta que abriga dentro de si uma cidade justa. Poderia falar que Berenice é uma sucessão no tempo de cidades diferentes, *alternadamente justas e injustas, contidas uma dentro da outra, apertadas espremidas inseparáveis*.⁹⁶

O que eu queria observar, no entanto, trata-se de outro atributo, algo que me prendeu pelo estômago, pela ânsia de devorar algo novo. *A cozinha sóbria mas saborosa que reevoca uma antiga idade de ouro: sopa de arroz e aipo, favas cozidas, flores de abobrinha fritas*⁹⁶. E o melhor guacamole que já comi em toda a vida, com gosto de infância, gosto de terra molhada depois da chuva, sabor de recreio da escola. Despertou não somente as papilas gustativas, mas também as papilas imaginativas. Dizem que é a única comida capaz de acabar com as guerras ocultas e com a injustiça da cidade, o que se provou verdadeiro quando vi justos e injustos comendo guacamole do mesmo prato.

É isso que tenho para dizer (mostrar⁹⁷) sobre Berenice.



⁹⁶ CALVINO, 2003, p.154-156

⁹⁷ PES, 2013. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=dNJdJIwCF_Y

Uma lenda muito antiga conta que as pipas surgiram numa época muito remota, quando um general chinês teria mandado empinar, numa noite escura, uma grande pipa com uma lanterna sobre seus batalhões. Ele fez seus soldados acreditarem que uma nova estrela havia surgido no céu como um presságio de ajuda divina e vitória iminente.⁹⁸ Depois desse dia, o que era um instrumento de guerra, tornou-se objeto de admiração e prazer infantil.

Ao avistar, de longe, a cidade de Anastácia⁹⁹ sobrevoada por pipas, me lembrei da primeira vez que fiz e empinei um papagaio. O dia não estava propício, o vento estava fraco. Mesmo assim, imaginei aquela pipa ganhando os céus de Marísia e me levando para conhecer o mundo.

Pensei em Marísia com um sentimento nostálgico. Desejei uma pipa. Não a mesma pipa que tive quando criança, em Marísia, aquela pipa não me satisfazia. Percebi que nostalgia se refere à relação delicada entre o sujeito e a representação de um objeto perdido.¹⁰⁰ O sentimento nostálgico brota no apego a algo (sentimento, objeto, lugar, ,pessoas) perdido, da qual o sujeito não se refaz e a qual ampara sua relação com mundo externo e com os outros.

Percebi que era necessário deixar de olhar o mundo dos jogos com um olhar saudosista e nostálgico para entender mais profundamente o mundo em que eu estava inserido.

Desejei uma pipa que levasse para longe dali.



⁹⁸ OS MELHORES JOGOS DO MUNDO, 1983?

⁹⁹ CALVINO, 2003, p. 17-18.

¹⁰⁰ WINNICOTT, 1975

Qual a próxima jogada?

► 25 ► 27

27

Se ao chegar em Trude¹⁰¹ eu não tivesse lido o nome da cidade escrito num grande letreiro, pensaria ter chegado ao mesmo ponto de onde havia partido.

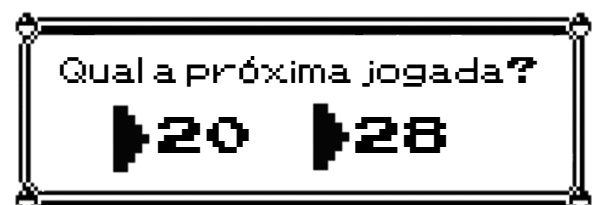
Estaria eu ficando louco? *Os subúrbios que me fizeram atravessar não eram diferentes dos da cidade anterior, com as mesmas casas amarelinhas e verdinhas.* Eu dava voltas nos mesmos canteiros das mesmas praças, onde as mesmas pessoas jogavam dominós somente com peças brancas. *As ruas do centro exibiam mercadorias embalagens rótulos que não variavam em nada.* As crianças nas ruas pulavam a mesma corda surrada pelo asfalto e pelo tempo. Seria a primeira vez que eu vinha a Trude? O hotel me parecia estranhamente familiar; já tinha ouvido e dito os meus diálogos com os viajantes que também realizavam as suas pesquisas e com vendedores de sucata. Lia as mesmas páginas nas bancas de jornais e nos mesmos livros da biblioteca. Enviava as mesmas cartas para M.R., relatei as mesmas histórias para minha orientadora. Brigava de novo com o prefeito da cidade por causa da proibição do carnaval.

Questionava-me: Como e por que vim parar em Trude? E sentia vontade de partir.

— *Pode partir quando quiser — disseram-me —, mas você chegará a uma outra Trude, igual ponto por ponto; o mundo é recoberto por uma única Trude que não tem começo nem fim, só muda o nome*¹⁰¹ no letreiro de entrada.

Parti.

¹⁰¹ CALVINO, 2003, p.123



Viajei por vários dias entre árvores e pedras. Como biólogo, sempre prestava atenção nos insetos, nos frutos maduros caídos no chão, no canto dos pássaros. Às vezes, via apenas o sinal de *alguma outra coisa: a pegada na areia indica a passagem de um tigre; o pântano anuncia uma veia de água; a flor do hibisco, o fim do inverno. O resto é mudo e intercambiável — árvores e pedras são apenas aquilo que são.*¹⁰²

Finalmente cheguei à Tamara, a cidade dos símbolos. As placas com figuras indicavam precisamente aquilo que a cidade quer dizer. *o torquês indica a casa do tira-dentes; o jarro, a taberna; as alabardas, o corpo de guarda; a balança, a quitanda, o pião indica a loja de brinquedos. Se um edifício não contém nenhuma insígnia ou figura, a sua forma e o lugar que ocupa na organização da cidade bastam para indicar a sua função: o palácio real, a prisão, a casa da moeda, a escola pitagórica, o bordel.*¹⁰²

Tamara é precisa, não deixava dúvidas no ar. Exemplo de exatidão. Consultando Calvino, vi que sua definição para exatidão: 1) *um projeto de obra bem definido e calculado*"; 2) *"a evocação de imagens visuais nítidas, incisivas, memoráveis"*; 3) *"uma linguagem que seja a mais precisa possível como léxico e em sua capacidade de traduzir as nuances do pensamento e da imaginação"*¹⁰³.

Calvino defende a exatidão como meio resistir à perda cognoscitiva que a humanidade vive. O uso automático da linguagem leva à perda da forma, da nitidez, uma confusão de composições, resultando em obras esquecíveis, redundantes e empobrecidas. Algo me fez lembrar das pesquisas e artigos científicos, que apesar da exatidão nas hipóteses, nos métodos e nos resultados, carecem desse elemento na hora de conquistar o leitor e de despertar a imaginação.

Às vezes me parece que uma epidemia pestilenta tenha atingido a humanidade inteira em sua faculdade mais característica, ou seja, no uso da palavra, consistindo essa peste da linguagem numa perda de força cognoscitiva e de imediaticidade, como um automatismo que tendesse a nivelar a expressão em fórmulas mais genéricas, anônimas, abstratas, a diluir os significados, a embotar os pontos expressivos, a extinguir toda centelha que crepita no encontro das palavras com novas circunstâncias.¹⁰⁴

As imagens imprecisas, assim como os textos inexatos, se dissolvem e não deixam traços na memória. Ou pior: deixam uma sensação de mal-estar e incompreensão transformando *o mundo em imagens, multiplicando-o numa fantasmagoria de jogos de espelhos - imagens que em grande parte são destituídas da necessidade interna que deveria caracterizar toda imagem,*

¹⁰² CALVINO, 2003, p. 19-20

¹⁰³ CALVINO, 1990, p. 71-72

¹⁰⁴ CALVINO, 1990, p.72

com forma e como significado, como força de impor-se à atenção, como riqueza de significados possíveis¹⁰⁵. Para evitar a imprecisão, Tamara cria (em excesso, eu diria) uma nuvem de imagens.

A palavra associa o traço visível à coisa invisível, à coisa ausente, à coisa desejada ou temida, como uma frágil passarela improvisada sobre o abismo. Por isso o justo emprego da linguagem é, para mim, aquele que permite o aproximar-se das coisas (presentes ou ausentes) com descrição, atenção e cautela, respeitando o que as coisas (presentes ou ausentes) comunicam sem o recurso das palavras.¹⁰⁶

O traço do visível ao invisível é o contrário de um desenho terminado e definido das coisas, é tão-somente um indicativo do que existe em torno de um vácuo potente, uma passarela sobre o abismo. A palavra é um o caminho que aponta as potencialidades da linguagem que o sujeito é capaz de espalhar. *A metade da arte narrativa está em evitar explicações [...], o extraordinário e o miraculoso são narrados com a maior exatidão.*¹⁰⁷

Não foi o que observei em Tamara. O abuso de símbolos e significados atrapalham os sujeitos de ter uma experiência pura e genuína com a cidade. A apropriação dos espaços a partir do dicionário visual tropeça na propagação discursiva a que o viajante é incitado a interpretar, o que nem sempre se faz com êxito. Como visitante, eu lia a cidade, meu olhar *percorria as ruas como se fossem páginas escritas*¹⁰⁸: o itinerário se traçava por si só, não havia espaço para as descobertas do percurso. A cidade dizia tudo o que deveria ser, não dar sentidos às imagens, nem criar as minhas próprias percepções. Estaria a cidade de Tamara dada, intransitável demais às subjetividades?

Se a exatidão está na busca da melhor e mais precisa maneira de o pensamento ser traduzido em uma linguagem, os jogos já são, por si só, exatos. Os jogos proporcionam momentos – regrados - de prazer, em meio à vida cotidiana, colocando os jogadores em uma narrativa imaginativa, com tempo e espaço próprios. São atividades desinteressadas! Não significa que os jogos são desinteressantes (a narrativa criada em torno dos jogos é que os deixam atraentes). São desinteressadas pois quem joga procura uma atividade sem outra função a não ser o próprio ato de jogar. *O jogo tem finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização.*¹⁰⁹

Diferente de outras atividades que realizamos no dia a dia, como o trabalho, a alimentação e até mesmo o estudo (que ganha outro sentido na sociedade moderna), os jogos

¹⁰⁵ CALVINO, 1990, p.73

¹⁰⁶ CALVINO, 1990b, p.90-91

¹⁰⁷ BENJAMIN, 1985, p.203

¹⁰⁸ CALVINO, 2003, p.19-20

¹⁰⁹ HUIZINGA, 1980, p.12

não têm a função de subsistência. No diário do professor holandês¹¹⁰, encontrei o argumento de que nem todo progresso cultural pode ser analisado em termos de uma finalidade ou de um “por que razão”, muito menos utilizar critérios utilitaristas para qualificar a capacidade criadora de uma sociedade. A capacidade criadora, manifestada em qualquer indivíduo - nas crianças ou nos adultos -, deriva de um estado de arrebatamento, uma experiência ainda não expressada. No entanto:

O grande estudioso da cultura [Frobenius] emprega freqüentemente o termo jogo, sem, contudo, definir com exatidão qual o sentido que lhe atribui. Parece até por vezes aceitar sub-repticiamente aquilo mesmo que tão energicamente repudia e que, de maneira alguma, corresponde à característica essencial do jogo: o conceito de finalidade. Porque na descrição proposta por Frobenius, o jogo serve explicitamente para representar um acontecimento cósmico, de certo modo tornando-o presente.¹¹¹

O que é importante no jogo é o próprio jogo. A representação, a emoção, o arrebatamento, podem ser atingidos de outras maneiras - os rituais sagrados são formas de jogos que surgiram com estas finalidades. *Os jogos infantis possuem a qualidade lúdica em sua própria essência, e na forma mais pura dessa qualidade.*¹¹²

Refleti qual o fim do jogo. A finalidade do jogo é o próprio jogo, uma atividade caracterizada por seu caráter improdutivo¹¹³: jogo é uma ação voluntária da autonomia (inicia-se através do convite) e por constituir de uma finalidade própria, não pode ser jogado visando um resultado acabado e final, nem mesmo a aquisição de bens materiais. Sendo assim, quando os jogadores jogam, estes não devem se preocupar com a aquisição de conhecimento, nem com o desenvolvimento de habilidades mentais ou físicas, devem apenas jogar, se envolver e deixar-se envolver pela brincadeira.

Nesse sentido, os jogadores devem reconhecer o jogo como uma atividade voluntária e com fim em si próprio. Devem ser tomados e interpretados como tal pelos atores sociais em função da imagem que têm dessa atividade, ou seja, os sujeitos devem ter consciência de que estão jogando para que seus comportamentos correspondam a essa atividade.¹¹⁴

Buscar a exatidão no jogo, no entanto, foi uma tarefa ainda mais árdua. Buscar numa infinidade de possibilidades aquelas que se encaixam na proposta. É necessário medir, pesar, analisar, pensar probabilidades que não sejam vagas e ao mesmo tempo não encerram as possibilidades de discussão. Tentar prever as emoções provocadas nos jogadores, por mais

¹¹⁰ FROBENIUS apud HUIZINGA, 1980

¹¹¹ HUIZINGA, 1980 p.20

¹¹² HUIZINGA, 1980 p.21

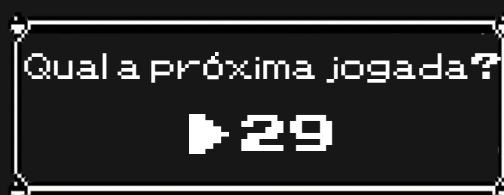
¹¹³ CAILLOIS, 1990

¹¹⁴ BROUGÉRE, 1998a

imprevisível que possa ser. É investigar com uma lupa, sair à procura dos detalhes – estes farão toda a diferença na experiência do jogo.

Quanto à ciência, dizem que a exatidão se dá pela rigorosidade do método. No entanto, tal rigorosidade confere à ciência um estado de imobilidade. Como buscar a exatidão de conceitos científicos se eles são móveis? Estaria a exatidão da ciência na tensão entre o método e a mobilidade das coisas, dos fenômenos, dos sujeitos? Cheguei à mais uma encruzilhada no percurso que estava construindo a cada passo.

Encerrei minha estadia em Tamara pensando na terceira camada-nuvem, camada que dá propósito ao átomo. A exatidão do jogo está em sua própria definição: jogo é jogo. Sua finalidade é ser jogado. A exatidão também deve estar nas memórias e sentimentos despertos, certamente, durante o ato. Prazer, alegria, entusiasmo, movimento de pensamento. Exatidão deve estar na linguagem precisa, que não perde tempo com regras frouxas ou incertas. Se o que acontece durante o jogo é imprevisível e inesperado, o jogo (em si e por si só) é exatidão. É *cristal e chama*¹¹⁵! Deixei Tamara sem conseguir desvelar seus invólucros de símbolos. Do lado de fora, a terra estendia-se vazia até o horizonte, abria-se o céu onde correm as nuvens. Nas figuras que o acaso e o vento dão às nuvens, tentei (em vão) reconhecer as formas: veleiro, pião, mão, elefante, criança...



¹¹⁵ CALVINO, 1990

29

Desembarquei na próxima cidade e me senti desorientado. Não havia símbolos que distinguíssem os elementos de Zoé, um lugar esvaziado de significados, de identidade, de precisão. Um caos.

Em todos os pontos da cidade, alternadamente, pode-se dormir, fabricar ferramentas, cozinhar, acumular moedas de ouro, despir-se, reinar, vender, consultar oráculos¹¹⁶. A ausência de signos e significados me deixava incomodado. Não havia fronteiras, um sentimento e a percepção de homogeneização estavam presentes em tudo, excluindo a memória, o carácter e a identidade da cidade como coordenadas mnemónicas¹¹⁷. Se o excesso de símbolos de Tamara prejudicava a leitura que o visitante poderia fazer do lugar que visita, a completa ausência deles, de maneira parecida, o impede de conhecer o espaço, de experimentá-lo, de vivenciá-lo. Em Zoé, entrei em suspensão, sem apreender e sem imaginar coisa alguma. Então, conclui: se a existência em todos os momentos é uma única, a cidade de Zoé é o lugar da existência indivisível. Mas então qual é o motivo da cidade? Qual é a linha que separa a parte de dentro da de fora, o estampido das rodas do uivo dos lobos?¹¹⁸

Seria Zoé uma dilatação da essência de seus moradores? A inexistência de uma linguagem lógica e precisa do lugar seria reflexo do uso aproximativo, sem identidade, consequência (ou seria causa?) da extinção da plasticidade da palavra de que Calvino fala? (Um pouco de) exatidão poderia pôr fim ao caos de Zoé?

Calvino sintetizou a busca que eu também fazia sobre a exatidão:

A partir do momento em que escrevi esta página percebi claramente que minha busca da exatidão se bifurcava em duas direções. De um lado, a redução dos acontecimentos contingentes a esquemas abstratos que permitissem o cálculo e a demonstração de teoremas; do outro, o esforço das palavras para dar conta, com a maior precisão possível, do aspecto sensível das coisas.¹¹⁹

Se para elogiar a leveza, Calvino não menospreza o peso (pelo contrário, diz que é tão essencial quanto a própria leveza), o mesmo não pode ser dito em relação ao duplo exatidão/imprecisão. Para chegar à noção do vago, o escritor precisa escolher bem as suas ideias, medir bem suas palavras. *Para se alcançar a imprecisão desejada, é necessário a atenção extremamente precisa e meticulosa que ele aplica na com posição de cada imagem, na definição minuciosa dos detalhes, na escolha dos objetos, da iluminação, da atmosfera.*¹¹⁹

¹¹⁶ CALVINO, 2003, p. 36-37

¹¹⁷ SILVA, 2013, p. 50

¹¹⁸ CALVINO, 1990b, p.88

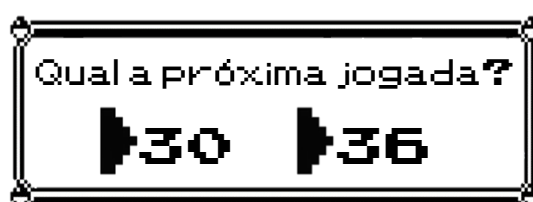
¹¹⁹ CALVINO, 1990b, p.75

Ainda perdido dentro de Zoé, adentrei em um prédio onde observei uma aglomeração de crianças. Algumas sentadas em carteiras, outras agachadas no chão. Imaginei que aquilo se aproximaria a uma escola naquela cidade sem símbolos.

No entanto, notei algo muito curioso: enquanto as crianças sentadas nas carteiras estavam eufóricas, jogando dados e rindo alto, aquelas que estavam de cócoras no chão estavam quietas, concentradas, como se estivessem sendo avaliadas por um professor (que ali não se encontrava).

Aquela cena me remeteu às escolas de Marísia e de outros lugares do mundo. Questiono a mim mesmo: quando os professores utilizam jogos com fins pedagógicos, os alunos e alunas tomam tais atividades como jogos ou apenas realizam a atividade por estarem em sala de aula e ser uma atividade obrigatória? A situação se complica ainda mais quando o jogo é realizado para avaliar conhecimentos. Os estudantes devem tomar a atividade como jogo (prazeroso, uma fuga do cotidiano) ou como uma prova (mesmo que lúdica, ainda passível de nota)? Sempre pensei que ao utilizar um jogo em sala de aula, os educadores deveriam ter em mente os objetivos de tal atividade e deixá-los evidentes para os estudantes que o jogam, mesmo que tais finalidades sejam outras além do próprio ato de jogar (aprender, ensinar, avaliar, relembrar). Porém, vendo as crianças de Zoé, comecei a pensar o contrário: talvez haja muitas fronteiras assaz efervescentes entre o ensinar e o prazer, entre o aprender e o divertimento, entre o jogo e a escola. Abolir ou estreitá-las, homogeneizando-as tais fronteiras talvez seja utópico demais, mas é preciso repensar o espaço dos jogos nas salas de aulas: menos conteúdo, mais divertimento. Ou, como pensar conteúdo-diversão-diverso?

Ao deixar Zoé para trás, ouvi uns barulhos estranhos. Não sabia se eram as crianças jogando dados ou se eram os meus pensamentos.



Aproveitei minha chegada à Valdrada¹²⁰ (uma cidade construída sobre um lago de águas profundas e escuras e, por ele, é refletida de volta) para me aprofundar na leitura do diário do professor holandês e ler o que mais ele escreveu sobre os as características dos jogos. Escolhi uma árvore na beira do lago, onde eu podia ver o reflexo das folhas, do céu e de mim mesmo.

Início a leitura: Os jogos são difíceis de definir e as suas características podem ser apresentadas de formas variadas de acordo com os autores e suas linhas de pensamento. De acordo com o professor:

(...)o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos "jogo" entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exposições de todo o gênero. Pareceu-nos que a categoria de jogo fosse suscetível de ser considerada um dos elementos espirituais básicos da vida.¹²¹

Pensei na primeira característica, a voluntariedade do jogo. Embora autores possam discutir se crianças e animais possuem ou não “um instinto” para a brincadeira, não podemos descreditar o encantamento que os jogos provocam. *As crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside a sua liberdade*¹²². E os indivíduos adultos até poderiam encarar o jogo como uma atividade dispensável e supérflua, mas o prazer assume a função de despertar a necessidade, a urgência de jogar – mesmo quando não há uma “necessidade biológica” para tal. Ora, ninguém continua a jogar um jogo entediante, ou se continua, é por obrigação, o que descaracteriza a atividade como jogo. Quando imposta ou com um objetivo que não seja o próprio ato de jogar, deixa de ser jogo.

Uma outra característica á ligada à liberdade, é aquela em que o jogo não é uma atividade do cotidiano, não faz parte da vida real. Na verdade, é o oposto: um escape para outra realidade, para um mundo de faz-de-conta. Ainda que temporariamente, o jogador imerge nessa nova realidade e se envolve, de modo a esquecer a vida habitual. O fato de não fazer parte da vida cotidiana pode dar aos jogos um sentimento de inferioridade em relação à vida real, ao cotidiano, argumento utilizado para diminuir a importância dos jogos na vida de crianças e adultos.

¹²⁰ CALVINO, 2003, p.55-56

¹²¹ HUIZINGA, 1980, p.33

¹²² HUIZINGA, 1980, p. 10

Essa relação de superioridade do real e do sério em relação ao jogo leva à outra característica, a não-seriedade. Não significa que seja uma atividade desprovida de seriedade: quando se joga, jogamos com intensidade e foco. Ao mesmo tempo, no jogo cabe o riso, o cômico, a diversão. Isso se opõe às atividades sérias que se executa na vida cotidiana, como o trabalho, por exemplo.

Todavia, conforme já salientamos, esta consciência do fato de "só fazer de conta" no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra "só" da frase acima. Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador".¹²³

O sentimento de alegria e divertimento é citado constantemente no diário do professor como um elemento primordial dos jogos e que pode ser entendido como prazer. O oposto do prazer também está presente nas brincadeiras. Seria o desprazer também seja uma característica dos jogos? Se existem jogos que se tornam desprazeres, como no caso daqueles que só são prazerosos para o jogador se o resultado for satisfatório, o desprazer também deve ter relação com os jogos.

Outra característica dos jogos é a existência de regras. Todo jogo é marcado por códigos e normas que organizam e conduzem os jogadores no espírito da brincadeira. Tais regras podem ser explícitas, quando são acordadas antes do início (como no caso do xadrez) ou implícitas, quando os jogadores, ao incorporar papéis representativos, fazem de conta e simulam uma situação, criando acordos durante a brincadeira (como no faz-de-conta infantil). Ao quebrar as regras, seja no caso do jogador de xadrez que executa um movimento proibido ou do menino que sai do personagem durante a brincadeira de faz-de-conta, a esfera do jogo é quebrada e a vida real é retomada.

O professor holandês ainda escreveu que todo jogo acontece em um determinado tempo e espaço, criando um isolamento, uma limitação. Quando se inicia, o jogo é jogado até o fim – este fim pode ser decido tanto pelos jogadores quando pelas próprias regras. Assim, os jogos constituem um caminho, um sentido próprio. A limitação do espaço é bastante visível: os jogos se processam em ambientes determinados, sendo estes materiais (como a várzea do futebol) ou imaginário (a sala de estar que se transforma num castelo). Estes espaços tomam forma e função de terrenos de jogos: mundos temporários, invioláveis e isolados.

Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido,

¹²³HUIZINGA, 1980, p.11

torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja "jogo infantil" ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados, como um mistério. Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância (como no refrão) constituem como que o fio e a tessitura do objeto.¹²⁴

Todas as características pensadas até aqui ajudam a entender um dos atributos fundamentais: os jogos criam e são ordem. Não uma ordem estática, fixada, mas uma ordem que movimentam os sujeitos ao redor de um pensamento, de uma ação, de uma emoção; que impulsionam os jogadores a aproveitar cada instante do jogo. Por ser e criar ordem, os jogos inventam e são a própria dimensão estética da vida.

Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta "estraga o jogo", privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser belo. Talvez este fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é "fascinante", "cativante". Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia.¹²⁵

A tensão referida é responsável pelo sentimento de incerteza e acaso nos jogos. Quem joga espera algo do jogo: a vitória, a derrota, a diversão, a tensão. O elemento competitivo aumenta a tensão e confere ao jogo um caráter ético: deve provar suas habilidades de jogador – força, lealdade, tenacidade, rapidez, entre muitas outras – sem desrespeitar as regras. Para quebrar a tensão dada do próprio jogo, todos devem respeitar as regras.

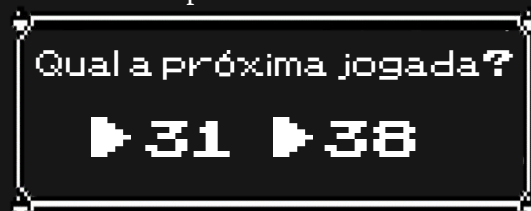
Ou não: as regras existem para direcionar um jogo, mas se deixam de fazer e ter sentido para os jogadores, elas podem ser alteradas, ressignificadas, deformadas, profanadas. A beleza do jogo está no próprio ato – móvel e profano – e não nas ideias fixas e estática.

Enquanto eu lia o livro, as águas do lago refletiam a cena. Os moradores consideram cada ato refletido na Valdrada espelhada como uma consciência própria que os impede de abandonar-se à mercê da sorte e do esquecimento. Talvez pare eles, o que mais importa não sejam os atos em si, mas as suas imagens *límpidas e frias no espelho*¹²⁶. Não para mim, que sempre preferi o toque seco de uma página de livro e a brisa morna na pele.

¹²⁴ HUIZINGA, 1980, p. 12-13

¹²⁵ HUIZINGA, 1980, p. 13

¹²⁶ CALVINO, 2003, p.55-56



31

Cheguei à Terralba e encontrei uma figura enforcada. Não, não era realmente um homem, mas crianças, que envolta de um quadro negro brincavam de descobrir palavras. A força de matar gente estava proibida desde que o visconde voltou a ser inteiro.

As histórias do visconde Medardo di Terralba me encantaram *pelo fato de ser inverossímeis e de se desenrolar em épocas distantes*¹²⁷, o que dá certa leveza ao fato do homem que foi partido ao meio por uma bala de canhão durante as guerras austro-turcas e voltou em duas metades para sua terra natal. Uma metade boa, uma metade ruim, que *estabeleciam uma relação contraditória, a metade má, tão infeliz, de piedade, e a metade boa, tão compungida, de sarcasmo*¹²⁷. Eu não sei se tal biografia pode ser verdadeira ou se não passa de uma fábula contada para dar lições de moral sobre o problema do homem intelectual contemporâneo - *um elogio à divisão ao meio como verdadeiro modo de ser, dos pontos de vista opostos, e uma invectiva contra a “inteireza obtusa”*¹²⁷. Os significados são admiráveis, mas em uma história como esta, os aspectos narrativos, e digamos, de diversão, são muito importantes. *Penso que o divertimento seja coisa séria.*¹²⁸

Entrei no jogo. *Ao passo que não havia nenhum mérito em falar de castelos e cisnes*¹²⁷, comecei a pensar justamente na seriedade do jogo. Seria sério o jogo? A brincadeira está na formação do pensamento, do descobrimento de si mesmo, do outro e mundo, da possibilidade de conhecer, de criar e de inventar. Brincando, a criança se faz presente no mundo, imagina uma nova realidade, isto é, se torna aquilo que deseja, rei, rainha, visconde, cisne...

Entretanto, *há algo em jogo no jogo que transcende uma função biológica: seu sentido determina sua carga intensa e múltipla de significados. O jogo pode ser sério, vai além do riso, mas sempre conserva uma relação muito próxima com o sentido do humor e do gracejo.*

O jogo pode ser visto como um tipo suavizado de *loucura*, assim como o cômico porque neles há um desligamento do nexos comum, do tempo cotidiano. *Mas tanto o cômico, como o jogo e o lúdico não são apenas “loucura”, e podem estar muito bem situados entre as atividades regradas e corretas que participam da sensatez.*¹²⁹ Seria o jogo uma loucura sensata?

Enquanto observava as crianças brincando de força, não conseguia ver uma separação entre a brincadeira e o sério. Elas estão compenetradas, imersas, tentando descobrir a tal palavra oculta, e ao mesmo tempo, era possível ver em cada rosto a fascinação, a alegria da descoberta de cada letra, a frustração de cada erro – que levava à adição de um membro no homem

¹²⁷ CALVINO, 1997, Prefácio

¹²⁸ CALVINO, 1996, p.7

¹²⁹ ALBORNOZ, 2009, p.77

enforcado. Era possível ver as guerras que se formavam para ver quem descobriria primeiro. Batalhas *repletas de movimento, de tiros, um tanto cruéis e um tanto debochadas*¹³⁰, e ao mesmo tempo, inocentes e divertidas, que arrancavam gargalhadas da criança.

Na minha viagem, aprendi um pouco de latim. O termo jogo veio de *ludere*, que também pode *usado para designar os saltos dos peixes, o esvoaçar dos pássaros e o borbulhar das águas, sua etimologia não parece residir na esfera do movimento rápido, e sim na da não-seriedade, e particularmente na da "ilusão" e da "simulação"*¹³¹. Assim, *ludus* abarca as brincadeiras infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar. Enquanto o seu oposto é *serius*, tem sentido de peso, gravidade. O jogo - leve e rápido – se opõe ao sério – pesado, que puxa para baixo. A ideia de jogo, em um primeiro olhar, contrapõe-se à noção de seriedade porque é muitas vezes compreendida como oposta à noção de trabalho – atividade séria do cotidiano.

Há quem diga que a seriedade tem um sentido mais negativo, enquanto o jogo, mais positivo. *O conceito de jogo enquanto tal é de forma mais elevada do que seriedade – mais elevado não no sentido de nobreza, mas no de amplitude, porque a seriedade procura excluir o jogo, enquanto que este pode incluir a seriedade, e é evidente que existem jogos sérios.*¹³²

A partir disso, temos a dualidade do jogo: um ato de leveza, mas sério. Ou melhor não-sério: o jogador pode se jogar de corpo e alma no jogo e a consciência de tratar-se de um mero jogo pode passar para segundo plano – mas a diversão e a alegria ainda estão intrinsecamente ligadas ao ato.

Quando a seriedade se sobrepõe ao jogo? Dizem que o jogo jurídico e as guerras são apenas alguns exemplos sérios que reafirmam a ideia de que o jogo está por trás de todos os fenômenos culturais, já na sua origem, por apresentarem a seriedade e a competição.¹³³ Os jogos didáticos seguiriam o mesmo caminho das guerras e dos julgamentos, deixando seus aspectos lúdicos para se tornar atividades complementemente sérias, sem leveza alguma?

Pensei: a guerra que partiu o visconde ao meio teve origem num jogo de força? Talvez sim, já que os verdadeiros motivos das guerras *podem ser encontrados menos nas "necessidades" da expansão econômica etc., do que no orgulho e no desejo de glória, de prestígio e de todas as pompas da superioridade*¹³⁴. Um mal perdedor.

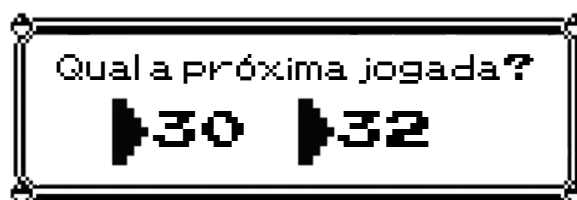
¹³⁰ CALVINO, 1997, Prefácio

¹³¹ HUIZINGA, 1980

¹³² ALBORNOZ, 2009, p.83

¹³³ HUIZINGA, 1980.

¹³⁴ HUIZINGA, 1980, p.103



*Em meio a um denso bosque, um castelo dava refúgio a quantos a noite houvesse surpreendido em viagem: cavaleiros e damas, cortejos reais e simples viandantes*¹³⁵ – como um simples pesquisador em busca do átomo dos jogos.

O cansaço abatera sobre mim, mal podia dar mais alguns passos. Desde que começara a cruzar o bosque, as provações, os embates teóricos-metodológicos, os enfrentamentos ideológicos pelos quais passara, pesaram no meu ser e não conseguia reordenar nem meus atos nem meus pensamentos¹²⁵.

Das muitas entradas do antigo castelo, escolhi aquela que mais me agradava o olhar. Subi uma escadaria e encontrei uma sala alta e espaçosa. Vazia de almas vivas, mas uma mesa larga e velha se destacava no vazio.

Sobre a mesa empoeirada, havia nove cartas. Não pareciam ser cartas de tarô daquelas *com que se jogam partidas ou com as quais as ciganas predizem o futuro*¹³⁶. Parecia se tratar de um jogo infantil.

Será que alguém jogava e, por alguma razão, o jogo foi interrompido, desviado? Teria sido obra de alguma assombração, ou assassino ou do aborrecimento de um jogo longo?

Não encontrei respostas, mas pareceu-me certo recolher as nove cartas e ir embora, depressa, sem olhar para trás. Não queria ser apanhado por nenhum monstro, nem por um assassino, muito menos pelo tédio.



Qual a próxima jogada?

► 33 ► 40

¹³⁵ CALVINO, 1991, p.11

¹³⁶ CALVINO, 1991, p.13

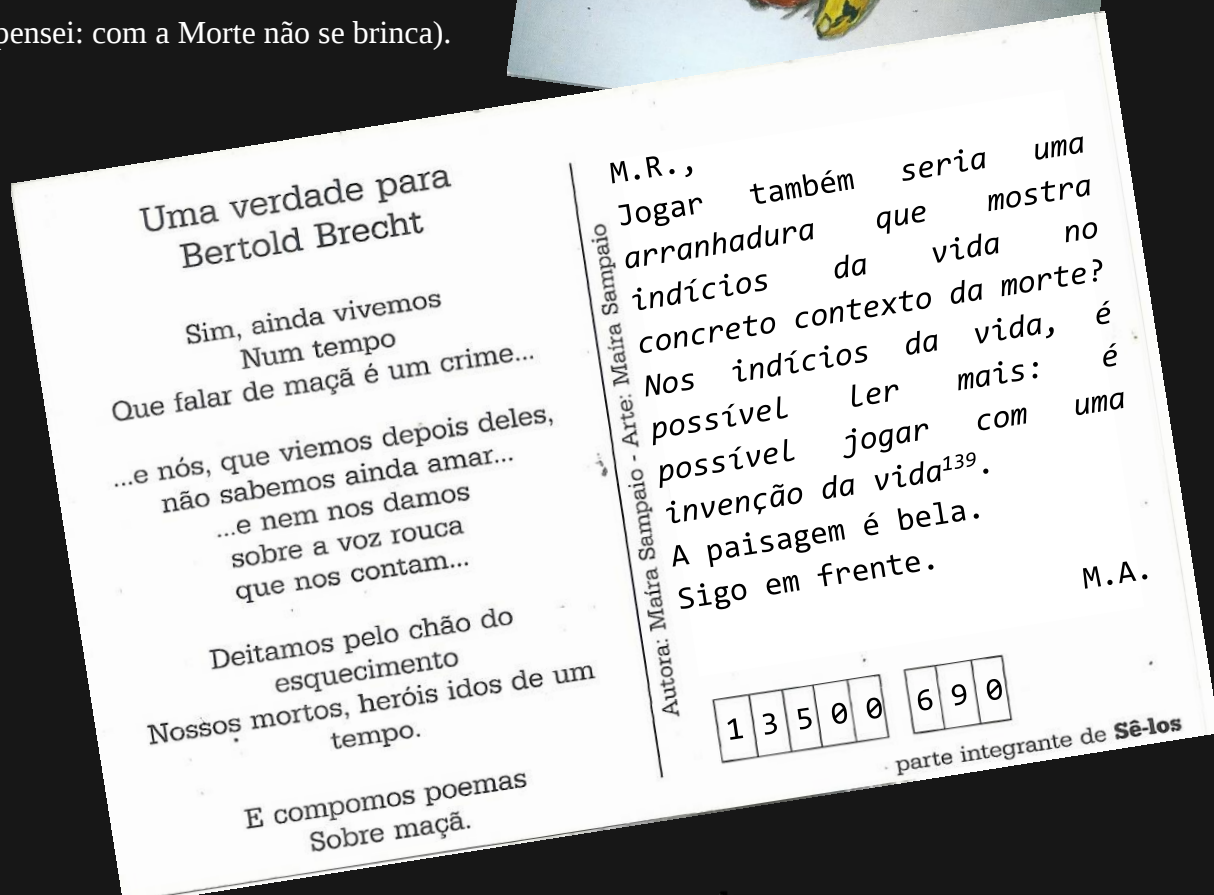
Recusas

33

Em Argia, não encontrei uma alma viva para conversar. Ficou claro que o que distinguia Argia das outras cidades é que no lugar de ar existe terra. As ruas são completamente aterradas, os quartos são cheios de argila até o teto¹³⁷.

Há quem diga que a cidade, na verdade, está enterrada lá embaixo. Acreditei, pois sobre o solo havia apenas uma loja de *souvenires*, gerenciada pela própria Morte. Ela me ofereceu um antigo quebra-cabeça de madeira, disse que pertencera a um rei ancestral. Recusei. Então ofereceu-me um conjunto de dominó de peças pretas, fabricadas com os ossos de verdade. Recusei novamente. Eu disse que procurava apenas um cartão-postal¹³⁸, precisava mandar notícias para M.R. Comprei o mais charmoso que encontrei. Escrevi algumas palavras e deposei na caixa de correio.

Antes que eu partisse, a Morte perguntou se eu gostaria de jogar uma partida de xadrez. Recusei. Tinha pressa (e pensei: com a Morte não se brinca).



¹³⁷ CALVINO, 2003, p.120.

¹³⁸ SAMPAIO, 2014

¹³⁹ Adaptado de CAMARGO, 2016, p.681

Qual a próxima jogada?

► 34 ► 41

34

Todos dizem que a *vida em Raíssa não é feliz*¹⁴⁰. Crianças choram pelas ruas, casais brigam em suas casas, cachorros atacam-se nas ruas... Um pesadelo atrás do outro.

Eu também seria infeliz se não tivesse encontrado em Raíssa um fabricante de brinquedos. Não serei capaz de recordar seu nome (talvez comece com V), mas sua loja nunca será esquecida: prateleiras cheias de bonecas, carrinhos, patinhos de borracha, cavalinhos de pano. Alguns mais tecnológicos, outros feitos à mão. Espalhados no chão, caixas e mais caixas de bolas – azuis, vermelhas, amarelas, lilases, pretas, multicoloridas. Pipas penduradas no teto. Bilboquês de todos os formatos e materiais. Cordas de sisal, feitas para pular ou para cabo-de-guerra. Petecas de penas das mais variadas cores e formas. Num canto de destaque da loja, observei alguns objetos que destoavam do ambiente: pedaços de pau, pedras, sabugos de milho, chuchus e batatas, retalhos e trapos de panos coloridos, peças velhas de um rádio.

Intrigado, perguntei ao vendedor o porquê daquelas sucatas estarem ali, em evidência. O fabricante respondeu que aqueles eram os divertimentos mais procurados da loja: o brinquedo não é o objeto que se manuseia, e sim, a ação criadora de rupturas, que transforma a solidez de um objeto em brincadeira.¹⁴² Completou:

- Está vendo aquele cabo de vassoura? Na mão de uma criança, pode ser um cavalo. Ou um violão. Ou uma vassoura mágica de uma bruxa boa ou de uma vilã. Aquele chuchu, vira um boizinho para a fazenda ou um carrinho de corrida. *A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da vida da criança em relação as restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real.*¹⁴¹

A fala do vendedor de brinquedos me fez recordar da minha própria infância em Marísia. Eu escolhia criteriosamente um cabo de vassoura velha ou qualquer pedaço de pau reto o suficiente, nem muito leve, nem muito pesado, nem muito comprido, nem muito curto. Esse então era a minha espada, que eu chamava de Poder. Para todo lado que ia, eu levava meu Poder junto, para combater os monstros e enfrentar as feras imaginárias. Toda vez que eu perdia um Poder, a busca por um novo reiniciava.

O vendedor então me convidou para ir até seu escritório, onde fabricava e estudava os brinquedos, as crianças e a psicologia. Mostrou-me¹⁴² como o brinquedo tem uma importante função no desenvolvimento infantil (do ponto de vista de filosofias que concebem o ser humano

¹⁴⁰ CALVINO, 2003, p.141-142

¹⁴¹ VYGOTSKY, 2008, p. 117

¹⁴² VYGOTSKY, 2008

e seu pensamento como produtos de processos históricos-sociais). É por meio dos brinquedos que as crianças retratam (e extrapolam) as atividades culturais e sociais de seu meio e a partir da sua relação com o brinquedo, a criança adquire motivação e habilidades para sua participação na sociedade e na cultura. Em sua teoria do desenvolvimento, o brinquedo provoca a criação de uma zona de desenvolvimento proximal, estimulando que a criança execute ações consideradas não habituais, como se fosse ainda maior que a própria realidade. Há, certamente, uma predominância de brincadeiras imaginárias na primeira infância que gradativamente são substituídas por jogos de regras, quando a criança se depara com situações de aprendizado do autocontrole, da concentração e da determinação.

- No brinquedo, a criança inventa uma situação imaginária. – disse o vendedor, apontando para os seus livros. - *E sempre que há uma situação imaginária no brinquedo, há regras - não as regras previamente formuladas e que mudam durante o jogo, mas aquelas que têm sua origem na própria situação imaginária*¹⁴³.

Perguntei se o vendedor também fabricava jogos, de tabuleiros. Respondeu que não, apesar de pensar neles de vez em quando. Inicialmente, aqueles que pesquisavam os brinquedos, objetivavam encontrar as regras ocultas em todo brinquedo, no entanto, talvez devessem pensar ao contrário: há um pouco de brinquedo em todo jogo. Jogos puros de regras são, essencialmente, jogos com situações imaginárias. Continuou dizendo:

Da mesma forma que uma situação imaginária tem que conter regras de comportamento, todo jogo com regras contém uma situação imaginária. Jogar xadrez, por exemplo, cria uma situação imaginária. Por quê? Porque o cavalo, o rei, a rainha, etc. só podem se mover de maneiras determinadas; porque proteger e comer peças são, puramente, conceitos de xadrez. Embora no jogo de xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele é, sem dúvida, um tipo de situação imaginária. O mais simples jogo com regras transforma-se imediatamente numa situação imaginária, no sentido de que, assim que o jogo é regulamentado por certas regras, várias possibilidades de ação são eliminadas.¹⁴⁴

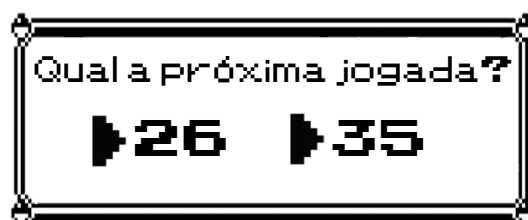
Antes de ir embora, o fabricante de brinquedo me presenteou com algumas de suas anotações para que pudesse pensar mais sobre a ação (de)formadora, atrevida, e profanadora do objeto brinquedo. Tirar do brinquedo (e do jogo) a sua adultez.

Com um novo poder nas mãos, deixei Raíssa, *cidade infeliz que contém uma cidade feliz que nem mesmo sabe que existe*¹⁴⁵.

¹⁴³ VYGOTSKY, 2008, p.111

¹⁴⁴ VYGOTSKY, 2008, p.112

¹⁴⁵ CALVINO, 2003, p.142



Estava animado para visitar Zemrude. Ouvi que era uma cidade sem qualidades: seus adjetivos não se dão prontamente por aparências ou outras características visíveis: a imagem da cidade se forma por certos comportamentos dos habitantes. *Quem passa assobiando, com o nariz empinado por causa do assobio, conhece-a de baixo para cima. Quem caminha com o queixo no peito, com as unhas fincadas nas palmas das mãos, cravará os olhos à altura do chão, dos córregos, das fossas, das redes de pesca, da papelada*¹⁴⁶. Como um visitante, cheio de alegria e bom humor, vi o céu, as pipas, os fogos de artifício. No entanto, os moradores dali sempre dizem: *Cedo ou tarde chega o dia em que abaixamos o olhar para os tubos dos beirais e não conseguimos mais distingui-los da calçada. O caso inverso não é impossível, mas é mais raro.*¹⁴⁶ E por coincidência, cheguei num desses casos raros: era Carnaval!

O Carnaval era a única época do ano em que todos de Zemrude olhavam para céus, vislumbravam as bandeirolas penduradas nos parapeitos das casas e dançavam ao som de músicas infantis. Nessa festa, conheci senhor M.B.¹⁴⁷, um estudioso que, entre muitos assuntos, pesquisava sobre o carnaval.

Senhor M.B. explicou-me que a palavra tem a origem etimológica do alemão, de *Karne* ou *Karth*, como lugar santo (os deuses e seus servidores) e de *val* (ou *wal*), sendo morto, assassinado. Assim, Carnaval significaria “procissão dos deuses mortos”.

– O carnaval compõe um conjunto de manifestações da cultura popular medieval e do Renascimento e um modo coerente e organizado de compreensão de mundo. É um espetáculo ritualístico que funde pensamentos, ações e gestos, elaborando uma linguagem concreta, sensorial e simbólica. O aglomerado de pessoas, o contato físico dos corpos - movidos por sentidos - conferem a festa uma linguagem profunda e profana. O sentimento individualista do cotidiano é esquecido e há a plena vontade de fazer parte de uma coletividade. As identidades individuais são diluídas, constituindo um novo coletivo em que as fantasias e as máscaras auxiliam os sujeitos na dissolução de si mesmos durante o momento da festividade. Tal espetáculo carnavalesco demole as barreiras hierárquicas, sociais, ideológicas, de idade e de sexo. Representa a libertação, o extravasamento; é um mundo às avessas.¹⁴⁷ – disse senhor M.B.

– Parece um grande jogo infantil! – exclamei.

– Observe aquele grupo de crianças fantasiadas. São fantasmas de lençóis brancos, piratas de um olho só, cientistas em seus jalecos, palhacinhos coloridos, robôs espaciais, super-heróis mutantes. O Carnaval ultrapassa a esfera artística do espetáculo teatral – enquanto

¹⁴⁶ CALVINO, 2003, p.66

¹⁴⁷ BAKHTIN, 2008

fingimento - e coloca-se nas fronteiras entre a vida e a arte. É a própria vida apresentada com elementos característicos da representação, do teatro - enquanto ficção - e do jogo – tudo isso enquanto vida acontece. O carnaval não é uma forma artística de espetáculo teatral, mas uma forma concreta (embora provisória) da própria vida, que não é simplesmente representada no palco, pelo contrário, vivida enquanto duram.¹⁴⁸ – completou senhor M.B.

Pelas palavras do senhor M.B., o carnaval compartilha características com os jogos (de tabuleiro, esportivos e brincadeiras) por romper com a vida cotidiana socialmente hierarquizada. Durante o carnaval (e os jogos), há a suspensão de valores, regras e tabus vigentes para dar lugar à novas regras coletivamente aceitas, profanando a estabilidade e a imutabilidade das normas que estruturam o mundo em camadas rigorosas. O sujeito mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa. Melhor dizendo, é outra pessoa. *Os terrores da infância, a alegria esfuziante, a fantasia mística e os rituais sagrados encontram-se inextricavelmente misturados nesse estranho mundo do disfarce e da máscara.*¹⁴⁹

– O carnaval é o tempo alegre, é o folguedo onde se deixa o riso extravasar, é a segunda vida do povo, é a festa em que se marca *de alguma forma uma interrupção provisória de todo o sistema oficial, com suas interdições e barreiras hierárquicas*¹⁵⁰.

E ao ver um grupo de adultos gargalhando, senhor M.B. soltou um suspiro.

– Ah, o riso. Tem um *profundo valor na concepção de mundo, é uma das formas capitais pelas quais se exprime a verdade sobre o mundo na sua totalidade, sobre a história, sobre o homem.* – Fez uma pausa, pensou e continuou. – *É um ponto de vista particular e universal sobre o mundo, que percebe de forma diferente, embora não menos importante (talvez mais) do que o sério* – percebi uma entonação irônica quando falou sobre a seriedade. – *Por isso devemos admiti-lo da mesma forma que ao sério: somente o riso, com efeito, pode ter acesso a certos aspectos extremamente importantes do mundo.*¹⁵¹

É uma forma de resistir à censura exterior (cultura repressora e séria) e liberta o indivíduo da censura interna, *do medo do sagrado, da interdição autoritária, do passado, do poder, medo ancorado no espírito humano há milhares de anos.*¹⁵² O riso do carnaval, do jogo e da brincadeira conquista sobre o terror metafísico (da morte e dos deuses) e sobre os temores históricos-sociais: todas as formas de poderes exercidos pelos seres terrenos – professores, políticos, pais. Emancipa de tudo que oprime, especialmente, o medo.

¹⁴⁸ BAKHTIN, 2008, p. 6

¹⁴⁹ HUIZINGA, 1980, p. 16

¹⁵⁰ BAKHTIN, 2008, p. 77

¹⁵¹ BAKHTIN, 2008, p. 57

¹⁵² BAKHTIN, 2008, p. 81

– Se o riso é tão libertador, por que é proibido na educação? Seria por que a pedagogia é deveras moralizante e tem um discurso sério e grave? Ou seria devido porque as instituições educacionais não conseguem ironizar a si mesmas?¹⁵³ – perguntei.

– O riso zomba da seriedade. *O sério é oficial, autoritário, associa-se à violência, às interdições, às restrições. Há sempre nessa seriedade um elemento de medo e de intimidação. E o riso supõe que o medo foi dominado. O riso não impõe nenhuma interdição, nenhuma restrição. Jamais o poder, a violência, a autoridade empregam a linguagem do riso*¹⁵⁴. Por isso a hierarquia dos sistemas não permite o riso, ficando confinado a poucos momentos da vida, poucos dias do ano, como no carnaval. – respondeu senhor M.B.

– E nos jogos, ainda que estes estejam restritos aos momentos da infância. – Completei.

– Isso não é de hoje. Já no século XVII, o riso passou a ser associado fenômenos populares e negativos. O domínio do risível, do cômico é limitado e característico de vícios dos sujeitos e da sociedade; ele é um gracejo, uma punição útil aos seres inferiores e corrompidos, já que os sujeitos socialmente importantes (reis, chefes de exércitos, heróis, professores) não são risíveis. O riso é expurgado das esferas oficiais. O tom sério exclusivo e suas ideologias (disciplina e até o cientificismo) firmaram-se como únicos a expressar a verdade e o bem; sendo o medo, a veneração, a submissão como os pilares da seriedade infligidas aos sujeitos. *Ao contrário do riso, a seriedade estava impregnada interiormente por elementos de medo, de fraqueza, de docilidade, de resignação, de mentira, de hipocrisia ou então de violência, intimidação, ameaças e interdições.*¹⁵⁵

Quando a festa já chegava a sua finalização, senhor M.B. exclamou:

– *O tempo brinca e ri. É o garoto brincalhão de Heráclito que detém o poder supremo do universo. À criança pertence a supremacia. A ênfase é sempre colocada sobre o futuro, cuja face utópica se reencontra constantemente nos ritos e imagens do riso popular que acompanha as festas.*¹⁵⁶

– E os jogos! *Melhor é de risos que de lágrimas escrever porque o riso é a marca do homem.*¹⁵⁷ Pois o riso destrói as certezas, especialmente as certezas de si.¹⁴³ E quando temos as nossas maiores incertezas é quando estamos diante de um tabuleiro de xadrez...

Assim o Carnaval acabou. Todos os habitantes voltaram *a andar pelas ruas de Zemrude com os olhos que agora escavam até as adegas, os alicerces, os poços.*¹⁵⁸

¹⁵³ LARROSA, 2003

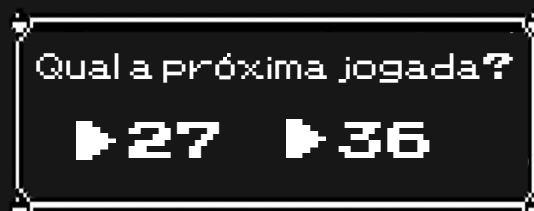
¹⁵⁴ BAKHTIN, 2008, p.78

¹⁵⁵ BAKHTIN, 2008, p.81

¹⁵⁶ BAKHTIN, 2008, p.71

¹⁵⁷ BAKHTIN, 2008, p.59

¹⁵⁸ CALVINO, 2003, p.66



Cegueira

36

Qual a próxima jogada?

▶ 37

Um dia, acordei e enxerguei uma brancura só.
Pela primeira vez, senti medo.

37

Bauci posiciona-se à grande distância do chão, desafia a gravidade pois se escora sobre bases extremamente frágeis. Cheguei ao local indicado no mapa *depois de marchar sete dias através das matas*¹⁶⁰ não encontrei coisa nenhuma além de um vazio. No entanto, bastou que desviasse o olhar para cima e ver a cidade suspensa e livre. Bauci tem o poder, a liberdade e uma certa grandeza de não pertencer à ordem do peso terreno, nem aos seus limites espaciais e temporais. Esta cidade suspensa, ao incitar o olhar para o céu, eleva a visibilidade ao singular, ao invisível que se torna visível, à imaginação plena.

Quando, do chão, olhei para Bauci, houve um encontro de olhares: o povo olhava para baixo, *com binóculos e telescópios apontados para baixo não se cansam de examiná-la, folha por folha, pedra por pedra, formiga por formiga, contemplando fascinados a própria ausência*.¹⁴⁹ Ainda que Bauci esteja muito distante da terra, há uma delicada afinidade entre as duas. Os olhos descem ao chão, não se fixam no céu (apesar da proximidade com as estrelas), mas contempla a terra, como se através da visão eles procurassem recobrar a relação com o terreno. Seria a terra a memória do povo de Bauci? Talvez sim, porque, ao olharem para baixo, admiram nela a própria ausência.

Enquanto erguia a cabeça, tentando entender Bauci, pensei sobre a visibilidade de Calvino: o potencial de um texto para gerar imagens através imagens, visíveis somente na mente do leitor. Como se as cenas narradas se projetassem diante dos olhos do interlocutor. Dessa maneira, a visibilidade tem relação direta com a imaginação, com a fantasia.

Ó imaginação, que tens o poder de te impores às nossas faculdades e à nossa vontade, extasiando-nos num mundo interior e nos arrebatando ao mundo externo, tanto que mesmo se mil trombetas estivessem tocando não nos aperceberíamos; de onde provêm as mensagens visíveis que recibes, quando essas não são formadas por sensações que se depositaram em nossa memória?¹⁶¹

Calvino é adepto e defensor dos textos ricos em imagens que despertem as capacidades imaginativas dos leitores. O texto torna-se um catalisador, um propulsor da imaginação, que aproxima a experiência da leitura de uma experiência sensível. Um dos medos de Calvino é que a humanidade perca uma de suas principais habilidades, *a capacidade de pôr em foco visões de olhos fechados, de fazer brotar cores e formas de um alinhamento de caracteres alfabéticos negros sobre uma página branca, de pensar por imagens*¹⁶². O medo de Calvino surge na

¹⁶⁰ CALVINO, 2003, p.75

¹⁶¹ CALVINO, 1990, p. 98

¹⁶² CALVINO, 1990, p.108

quantidade absurda de imagens prontas a que estamos expostos, seja na televisão, cinema, revistas, jornais, internet. Tamanha exposição embaraça a distinção entre as imagens interiores e exteriores (mentais e materiais, respectivamente).

A visibilidade, como uma proposta para a humanidade, tem a ver com a preservação e o estímulo da capacidade imaginativa, através da ação potencializadora, da leitura e da escrita, da estruturação e da escolha de palavras e invenção propícias para a imaginação.

Penso numa possível pedagogia da imaginação que nos habitue a controlar a própria visão interior sem sufocá-la e sem, por outro lado, deixá-la cair num confuso e passageiro fantasiar, mas permitindo que as imagens se cristalizem numa forma bem definida, memorável, autossuficiente, 'icástica'.¹⁶³

A palavra escrita vira imagem imaginada!

O contrário é verdadeiro e possível. A visibilidade permite ao escritor transformar uma imagem, seja ela mental ou material, em palavras. Inclusive, Calvino escreveu que a imagem mental tem prioridade sobre a expressão verbal: primeiro ganha existência na fantasia imaginativa do autor, para depois ganhar materialidade no papel.

A imagem imaginada vira palavra escrita.

O trabalho da criação torna-se muito semelhante ao do tradutor: escolher as melhores palavras para traduzir a imagem mental em palavras. Mesmo após iniciado o trabalho de tradução, a escrita assume a sua potência e irá guiar a narrativa na direção em que a expressão verbal fluir com mais facilidade (e felicidade), não restando outro caminho a imaginação visual senão seguir atrás.¹⁶⁴ Um dia, alguém imaginou Baucis no alto, com suas pernas de flamingo e tal imagem se concretizou no mundo real por meio de um processo de criação, de tradução.

Engana-se quem pensa que somente a literatura fantástica ou ficcional pode despertar a fantasia dos leitores. Até mesmo um texto científico ou filosófico, veja só, pode despertar à mente imagens imaginativas.

Meu intento era demonstrar como o discurso por imagens, característico do mito, pode brotar de qualquer tipo de terreno, até mesmo da linguagem mais afastada de qualquer imagem visual, como é o caso da linguagem da ciência moderna. Mesmo quando lemos o livro científico mais técnico ou o mais abstrato dos livros de filosofia, podemos encontrar uma frase que inesperadamente serve de estímulo à fantasia figurativa. Encontramos aí um destes casos em que a imagem é determinada por um texto escrito preexistente (uma página ou uma simples frase com a qual me defronto na leitura), dele se podendo extrair um desenrolar fantástico tanto no espírito do texto de partida quanto numa direção completamente autônoma.¹⁶⁵

¹⁶³ CALVINO, 1990b, p.108

¹⁶⁴ CALVINO, 1990b, p.105

¹⁶⁵ CALVINO, 1990b, p.105

Mas... de onde veem as palavras que brotam na fantasia? E as imagens que se traduzem em palavras? Calvino afirma que tais elementos vêm da observação direta do mundo real, do inconsciente coletivo, do subconsciente. Vem da *transfiguração fantasmática e onírica, o mundo figurativo transmitido pela cultura em seus vários níveis, e um processo de abstração, condensação e interiorização da experiência sensível, de importância decisiva tanto na visualização quanto na verbalização do pensamento*.¹⁶⁶

A imaginação é um *repertório do potencial, do hipotético, de tudo quando não é, nem foi e talvez não seja, mas que poderia ter sido*.¹⁶⁷ Assim, toda forma de conhecimento possível deve atingir um nível de imagens possíveis e impossíveis, em que os sujeitos (escritores, pintores, jogadores e até cientistas) sejam capazes de associar estas imagens e escolher as que melhor se encaixam em seus propósitos. Ou simplesmente aquelas que sejam *as mais interessantes, agradáveis e divertidas*.¹⁶⁷ A imaginação age como uma máquina que permite eleger qual a melhor imagem que se adequa ao nosso propósito, e assim, podemos escolher entre inúmeras opções, desde as mais realistas até as mais fantasiosas.

Como em qualquer processo de tradução, há dificuldades na arte da conversão da imaginação, resultando em uma transcrição - da imagem visual à palavra escrita - imperfeita, devido à complexidade da imagem criada ou à impossibilidade de criar composições escritas que transmitam fielmente a ideia imaginada. Calvino conforta os aflitos ao dizer que a imaginação e a realidade são universos de potencialidades distintas e nada (nem ninguém) os podem os apreender em suas totalidades. Tudo o que o sujeito (escritor, pintor, jogador, cientista) pode fazer é se aproximar, colocar um dedinho no mundo real e no mundo da fantasia.

Comecei a pensar na visibilidade nos jogos, concluí que se trata também da imaginação, da criação de fantasias e de ficções. Criar representações, do que é, do que poderia ser e do que pode vir a ser. Tudo isso acontecendo em um contexto lúdico, de prazer, à parte do cotidiano. Como o jogo é capaz de despertar a imaginação de quem joga?

Em suas anotações¹⁶⁸, o fabricante de brinquedos escreveu como a atividade imaginativa se liga à realidade, uma vez que tal combinação é muito importante para o desenvolvimento humano. Toda elucubração, fantasiosa ou real, parte de experiências anteriores do sujeito. A imaginação não é capaz de criar algo a partir do nada, assim como as novas e maiores fantasias (como os mitos) são nada mais nada menos que recombinações dos mesmos elementos e de pinceladas de realidade, como modificações e reelaborações imaginativas.

¹⁶⁶ CALVINO, 1990b, p.110

¹⁶⁷ CALVINO, 1990b, p.106

¹⁶⁸ VYGOTSKY, 1990

Por isso, ele acredita que quanto mais rica e variada as experiências de um sujeito, maior será a potência criadora de sua imaginação¹⁶⁹. Tais experimentações não precisam ser reais, elas podem vir com a leitura de um livro, com a observação indireta, com a visualização de um filme ou de uma obra de arte, com a escuta de uma música ou de uma narrativa alheia. Por isso a imaginação de um adulto seria mais rica do que de uma criança, devido ao tempo maior de vida e um repertório de experiências maior. (*Se e como* o adulto exercita e explora a imaginação, aí já é outra história...)

Os jogos, então, seriam fontes para a imaginação e para potência criadora? O jogo, no seu interior, há um cenário fantasioso, e através de uma narrativa imaginativa, somos convidados a representar, a criar, a interpretar novas situações, é motor para a imaginação.

A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente "transportada" de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem, contudo, perder inteiramente o sentido da "realidade habitual". Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é "imaginação", no sentido original do termo.¹⁷⁰

O vendedor de brinquedo escreveu que a imaginação também exerce influência sobre os sentimentos e nessa relação (que recebe o nome de lei da representação emocional da realidade) *todas as formas de representação criadora contêm em si mesma elementos afetivos*.¹⁷¹ Tudo o que construímos por intermédio da imaginação influencia e é influenciado pelos sentimentos. No entanto, mesmo que os elementos construídos não sejam reais – no sentido de físicos ou materiais - e não tenham relação direta com a realidade, todos os sentimentos envolvidos são reais para o sujeito que os experimentam.¹⁷² A alegria que a criança sente quando brinca de casinha é real, mesmo que toda a situação seja irreal. O medo que eu sentia quando criança só de imaginar que o lobisomem da história do meu avô poderia estar lá fora era real, mesmo que tal monstro fosse somente um personagem da ficção. Esta ideia, portanto, deve ser suficiente para explicar a fascinação pelos jogos: mesmo quando situações completamente irreais e afastadas de qualquer elemento cotidiano, os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são capazes de nos mover, de nos afetar, de nos provocar sentimentos verdadeiros, como a alegria, o prazer, admiração, amor, desprazer, ódio, tédio.

Sobre o ato da criação, existe a possibilidade de a fantasia ganhar materialidade na realidade. Se Calvino fala mais sobre a dupla imagem/palavra; o fabricante de brinquedos

¹⁶⁹ VYGOTSKY, 2009

¹⁷⁰ HUIZINGA, 1980, p.17

¹⁷¹ RIBOT apud VYGOTSKY, 2009, p.23

¹⁷² VYGOTSKY, 2009

discorre sobre a imagem/objeto. Os sujeitos são capazes de criar algum objeto completamente novo, que não existia antes, mas ao ser imaginado e receber uma forma material, *esta imagem cristalizada, convertida em objeto*¹⁷³, começa a existir realmente no mundo real e a exercer influência sobre os outros objetos. O processo de criação pode ser resumido como um círculo: elementos reais tomados pelo sujeito sofrem uma reelaboração mental, tornando-se um produto imaginário. Ao materializar-se, volta à realidade como uma nova composição, com uma nova força, uma nova capacidade de modificar esta mesma realidade. Assim revi a criação de novos jogos e brincadeiras: elementos que já existem na cultura e na vivência dos sujeitos podem ser aproveitados para a invenção de novos materiais e situações de jogos e farão parte da experiência de outros sujeitos.

O jogo é, portanto, a imaginação de uma realidade. É a tradução das imagens mentais em ações no mundo real. Seria uma forma de ficção da realidade? Sim, pois a ficção nada mais é do que um fingimento da própria realidade. *Fingir não é propor engodos, porém elaborar estruturas inteligíveis*.¹⁷⁴ Há uma indefinição das fronteiras entre a razão dos fatos e a razão das ficções: a ficção é a maneira de se contar histórias, de dar sentido ao universo empírico. A ficção *torna-se uma ordenação de signos. É a identificação dos modos de uma leitura dos signos escritos na configuração de um lugar, um grupo, um muro, uma roupa, um rosto*.¹⁷⁵ A realidade ganha *status* de ficção no jogo. Tudo é sentido, tudo é real e ao mesmo tempo, é fingimento, é passageiro, é temporário.

Disse o fabricante de brinquedos: *No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade*.¹⁷⁶

Pensar sobre a imaginação nos jogos e brinquedos é uma tarefa exaustiva, pois é uma das premissas básicas das atividades lúdicas. A imaginação deve ser mais valorizada, não somente nos jogos (atividade que busco na minha aventura), mas também na ciência. É através da fantasia que as coisas ganham materialidade e sentido no mundo real. Haveria outra atividade humana mais fantasiosa do que a própria ciência? Comparar os átomos - partículas fundamentais, formadoras de tudo o que existiu, existe e existirá no universo - com um pudim de passas é um feito, no mínimo, encantador.

¹⁷³ VYGOTSKY, 2009, p.24

¹⁷⁴ RANCIÈRE, 2009, p.53

¹⁷⁵ RANCIÈRE, 2009, p.55

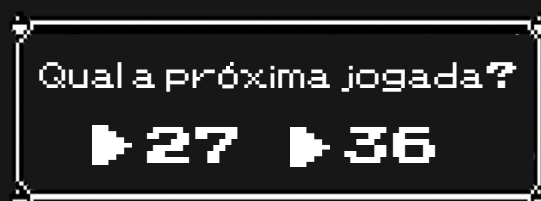
¹⁷⁶ VYGOTSKY, 2008, 122

Uma vez me disseram: *um cientista sem imaginação é como um pássaro sem asas*¹⁷⁷. É verdade, nunca vi pássaro sem asas, mas a maioria dos cientistas que conheci são pinguins. A ciência é uma linguagem, uma forma de ver e ler o mundo. Com uma ciência criativa e imaginativa, pode-se não apenas trilhar caminhos já explorados, seguir métodos já testados à exaustão, mas criar aberturas, explorar as brechas, inventar novas perspectivas. A imaginação tem potência geradora, traz à visibilidade coisas que antes eram invisíveis. A busca do cientista pelo conhecimento sempre passa pela imaginação. Só precisamos reconhecer a importância dela.

Seria então a visibilidade mais uma camada do átomo pelo qual busco? Uma camada confere multicolor, que possibilita a sua refração. A imaginação, a criatividade, a fantasia, a representação são elementos oriundos dessa região, mas suas potencialidades são vistas e sentidas em outras camadas. Por ela, o ato de jogar ganha novos olhares, desvela um movimento de criar o imaginável e inimaginável, torna o jogar um ato de fantasiar, fantasiar-se e sucessivamente encantar-se.

Deixei Bauci para trás. Ou melhor, para cima.

¹⁷⁷ ALVES, 2001, p.47



38

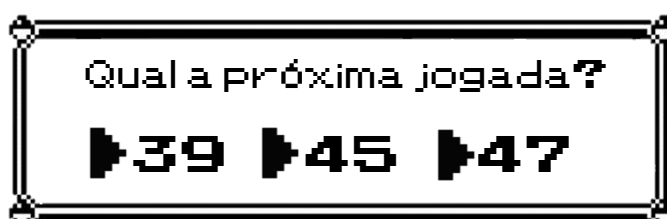
Se ao chegar em Trude¹⁷⁸ eu não tivesse lido o nome da cidade escrito num grande letreiro, pensaria ter chegado ao mesmo ponto de onde havia partido.

Estaria eu ficando maluco? Os subúrbios que me fizeram atravessar não eram diferentes dos da cidade anterior, com as mesmas casas azulzinhas e vermelhinhas. Eu dava voltas nos mesmos canteiros das mesmas praças, onde as mesmas pessoas jogavam damas somente com peças brancas. As ruas do centro exibiam rótulos, embalagens, mercadorias que não variavam em nada. As crianças nas ruas jogavam a mesma bola surrada pelo asfalto e pelo tempo. Seria a primeira vez que eu vinha a Trude? A pousada me parecia estranhamente familiar; já tinha escutado e falado os meus diálogos com os viajantes que também realizavam as suas pesquisas e com compradores de bugigangas. Escrevia nas mesmas páginas do diário e nos rodapés dos mesmos livros da biblioteca. Enviava os mesmos relatórios para M.R., narrava as mesmas histórias para minha orientadora. Brigava de novo com o prefeito da cidade por causa da proibição dos jogos de azar.

Perguntava-me: como e por que vim parar em Trude? E sentia vontade de partir.

— *Pode partir quando quiser — disseram-me —, mas você chegará a uma outra Trude, igual ponto por ponto; o mundo é recoberto por uma única Trude que não tem começo nem fim, só muda o nome*¹⁶⁷ no letreiro de entrada.

Parti.



¹⁷⁸ CALVINO, 2003, p.123

Fui convidado a dar uma palestra em uma universidade no centro de uma grande cidade cinza. Nesse dia, senti falta de Marísia. Sentei-me na beirada de uma calçada, peguei o livro do poeta andarilho¹⁷⁹ e li um poema. Pude visualizar os córregos de Marísia em meio a uma metrópole poluída. Senti sentimentos de sapo.

... onde pululam vermes de animais e plantas e subjaz um erotismo criador gemésico.

M. Cavalcanti Proença

Por vezes, nas proximidades dos brejos ressecos, se encontram arraiaas enterradas. Quando as águas encurtam nos brejos, a arraia escolhe uma terra propícia, pensa sobre ela como um disco, abre com as suas asas uma cama, faz chão úbere por baixo — e se enterra. Ali vai passar o período da seca. Parece uma roda de carreta adernada.

Com pouco, por baixo de suas abas, lateja um agroval de vermes, cascudos, girinas e tantas espécies de insetos e parasitas, que procuram o sítio como um ventre.

Ali, por debaixo da arraia, se instaura uma química de brejo. Um útero vegetal, insetal, natural.

A troca de linfas, de reima, de númen que ali se instaura é como um grande tumor que lateja.

Faz-se debaixo da arraia a miniatura de um brejo. A vida que germinava no brejo transfere-se para o grande ventre preparado pela matrona arraia. É o próprio gremel dos cascudos!

Pense na troca de favores que se estabelece; no mutualismo; no amparo que as espécies se dão.

Nas descargas de ajudas; no equilíbrio que ali se completa entre os nascimentos de vida dos seres minúsculos. Entre os corpos truncados. As teias ainda sem aranha. Os olhos ainda sem luz. As penas sem movimento. Os remendos de vermes. Os bulbos de cobras. Arquétipos de carunchos.

Pense nos embriões dos atos. Uma boca disforme de rapa-camea que começa a querer se grudar nas coisas. Rudimentos rebudados de um olho de árvore. Os indícios de ínfimas sociedades. Os

liames primordiais entre paredes e lesmas. Também os germes das primeiras ideias de uma convivência entre lagartos e pedras. O embrião de um muçum sem estames, que remega ter asas.

Antepassados de antúrios e borboletas que procuram uma mesga de sol.

Pense num comércio de frisos e de asas, de sucos de sêmen e de pólen, de mudas de escamas, de pus e de sementes. Um comércio de cios e cantos virtuais; de gosma e de lêmbeas; de cheiro de

incelas e de rios cortados. Comércio de pequenas fias e suas comas

redondas. Inacabados orifícios de têniás implumes. Um comércio cercunda de armaus e de traças;

de folhas recolhidas por formigas; de orelhas-de-pau ainda em larva. Comércio de hermafreditas de instintos adesivos. As veias rasgadas de um escuro besouro. O sapo rejeitando sua inflame

cauda. Um comércio de anéis de escorpões e sementes de peixe.

E ao cabo de três meses de trocas e infusões — a chuva começa a descer. E a arraia vai levantar-se. Seu corpo deu sangue e bebeu. Na carne ainda está embutido o fêdor de um carrapato. De novo ela caminha para os brejos refertos. Girinas pretas de rabinhos e olhos de feto fugiram do grande

útero, e agora já fervem nas águas das chuvas.

É a pura inauguração de um outro universo. Que vai correrper, irromper, irrigar e recompensar a

madureza.

Uma festa de insetos e aves no brejo!

Qual a próxima jogada?

► 31 ► 40

¹⁷⁹ BARROS, 2015. Agroval

Segui em direção à Eutrópia, cidade composta de muitas outras cidades idênticas entre si. Disseram-me que, ao chegar a sua capital, em vez de uma, eu veria muitas cidades, *espalhadas por um vasto e ondulado planalto*.¹⁸⁰ No entanto, apenas uma delas seria habitada. E assim saberia que cheguei no meu destino.

O fato é que nunca cheguei à Eutrópia. No caminho, conheci um sociólogo, senhor C¹⁸¹., que estudava o comportamento dos eutropianos. Contou-me que os moradores de Eutrópia sentem uma insatisfação tão grande com a rotina que abandonam uma cidade e a reconstroem em outro lugar. Por se mudarem de cidade frequentemente, os eutropianos abdicam aquilo que lhes chateiam no antigo ambiente e não levam sequer os papéis sociais da cidade antiga, tudo é novo, até as relações interpessoais e hierárquicas. Isso significa que os sujeitos em Eutrópia são planejados para não criar laços, evidenciando a noção de fragilidade das relações.

No entanto, senhor C. estava deixando Eutrópia para trás porque não havia relação nenhuma com o seu objeto de estudo, os jogos. A própria busca por uma nova cidade para a superação do tédio poderia ser entendida como um jogo. No entanto, a procura pelo novo como promessa de renovação (*as suas vidas se renovam de mudança em mudança*¹⁸⁰) mas sempre volta para o ciclo do tédio. Nesses ciclos, as brincadeiras foram esquecidas.

Senhor C. preferia andar pelas brechas do pensamento, discutir e classificar as diferentes maneiras nas quais os jogos se manifestam de acordo com a sua natureza predominante, além de como as pessoas afetam e são afetadas pelos jogos. Disse-me que um jogo deve ser livre, separado do cotidiano, incerto, improdutivo, regulamentado e fictício.¹⁸¹

Explicou-me algo que eu já havia notado: o jogo é uma ação voluntária (quando obrigação, perde sua natureza de diversão e alegria) e apontou seu caráter improdutivo, no qual não se pode jogar esperando um resultado, nem bens materiais, nem riquezas. O jogo é imprevisível, nunca se sabe a ação dos sujeitos, sempre dependente de motivações, vontades, estímulos externos, sorte e de inventividade. A incerteza do resultado – vitória, derrota, sucesso, falha – é motivo do prazer. A diversão ainda está ligada à necessidade que o jogador tem de encontrar e criar estratégias para superar um desafio, um obstáculo que, caso superado, dá ainda mais prazer. A regulamentação dos jogos suspende as leis do cotidiano, colocando em ação uma nova legislação, a única que conta para o momento do jogo. Por último, a ficção: consciência de que se vive uma realidade outra ou uma verdadeira irreabilidade durante o jogo.

¹⁸⁰CALVINO, 2003, p.64-65

¹⁸¹CAILLOIS, 1990

Parecia que estava acompanhado pelo senhor C. durante toda a viagem. No entanto, ele me apresentou novas ideias quando disse que estas características são meramente descritivas e não categorizam os conteúdos dos jogos e as suas diversas manifestações na cultura.¹⁸² Por isso, criou um sistema de organização e categorização para as naturezas predominantes nos jogos, sendo estas: *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Fazendo desenhos no chão com uma vareta, ele resumiu o seu sistema:

Agon é a categoria dos jogos de competição, de embate. Nesses jogos, as habilidades (naturais ou adquiridas) dos jogadores são postas à prova. As regras são essenciais para que os inevitáveis desequilíbrios entre as habilidades dos jogadores não afetem o curso do jogo.

Alea se opõe ao *Agon*: as habilidades dos jogadores não importam e a sorte é o elemento regente do jogo. Assim, não há um desequilíbrio entre as habilidades e todos que jogam tem a mesma chance de alcançar a vitória. No entanto, os jogadores se tornam mais passivos, à *mercê* da boa ou da má sorte.

Mimicry é a categoria dos jogos em que o sujeito participa de um universo irreal, fictício, diferente da vida real, onde deixar de ser *eu* (temporariamente) para tornar-se *outro*, de maneira que outros sujeitos (sejam jogadores ou espectadores) acreditem neste novo *eu-personagem*. Apesar de todos os jogos terem como base a construção de um universo fictício e alheio à vida cotidiana, nesta categoria de jogo, os sujeitos assumem outra personalidade, que é essencial para o funcionamento e aceitação do jogo. A imaginação, a ilusão, o mimetismo e a interpretação também são fundamentais para o jogo.

Na última categoria, *Ilinx*, os jogos causam pavor, vertigem e o pânico, mas provocam o prazer e diversão através da liberação de adrenalina. Esta categoria surgiu mais recentemente, na época industrial, quando o homem foi capaz de criar máquinas que realizassem tais movimentos velozes e vertiginosos. Os jogadores buscam o sentimento de tensão e o desequilíbrio, a instabilidade do *status quo* estabelecido pela vida real.

Os jogos ainda podiam ocupar, dentro das categorias descritas, dois polos antagônicos: *Paidia* e *Ludus*. A *Paidia* abarca todas as atividades lúdicas espontâneas e improvisadas, desordenadas e sem regras (ou regras mais flexíveis). Tais atividades são mais observáveis entre crianças e animais. Já o *Ludus* complementa a *Paidia*, disciplinando-a e enriquecendo-a. Todas as manifestações lúdicas ordenadas e regradas, nas quais a superação de obstáculos e a resolução de problemas, resulta no prazer e divertimento são abarcadas pelo *Ludus*.

¹⁸²CAILLOIS, 1990

Segundo senhor C.¹⁸³, tais categorias são pensadas a partir das formas culturais que mostram certa autonomia em relação ao sistema e apresentam similaridades com os jogos, como os esportes (*Agon*); loterias, hipódromos, cassinos, bingos (*Alea*); carnaval, teatro, cinema, brincadeira infantil (*Mimicry*); e esportes de aventura, corridas de carros (*Ilinx*). Há também aquelas formas de jogos que foram incorporadas pela sociedade como valores institucionais e deixam de ser tão conectadas com o caráter lúdico, como as provas e concursos (*Agon*); a especulação financeira (*Alea*); o uniforme, os rituais, os papéis sociais e políticos (*Mimicry*); as profissões que consideradas arriscadas (*Ilinx*). Como todo poder institucionalizado, há a sua corrupção: o *Agon*, a *Alea*, a *Mimicry* e o *Ilinx* são corrompidos, respectivamente, pela brutalidade, desejo de poder e astúcia; pela credence e astrologia; pelo desvio da personalidade e os autoritarismos; pelas drogas.

Sobre a corrupção dos jogos, senhor C. afirmou que a corrupção não se dá pela magnitude do jogo, mas por seu contágio com a vida ordinária: é na miscelânea de jogo e realidade de maneira descontrolada e de deslumbramento íntimo extremado que se torna avassaladora e corruptível. Quando jogo e cotidiano, em sua capacidade de permeabilidade, perdem o equilíbrio tensional, acontece um desvirtuamento e ameaça corromper e arruinar a natureza do próprio jogo.¹⁸⁴

Senhor C apontava para formas de ver o jogo a partir de conjunções que formam possibilidades de combinações de *Alea*, *Agon*, *Mimicry* e *Ilinx* e não um modelo imutável. No entanto, eu não prestava mais atenção. Comecei a me perder em meu próprio pensamento: os jogos estão sendo corrompidos pela escola? Por que os jogos são aceitos nas salas de aulas somente quando há justificativas minuciosas sobre a promoção de conhecimentos particulares de cada disciplina articuladas às competências e habilidades dos alunos? *E quando o universo do jogo deixar de ser estanque?*¹⁸⁵

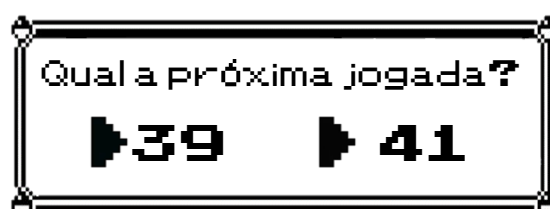
Estas são questões que me inquietam. Da forma que os jogos são utilizados, seja como material didático, como avaliação dos processos de ensino e aprendizagem, seja nas escolas ou nas pesquisas científicas sobre o assunto, há uma corrupção da potência dos jogos. O prazer, a improdutividade, a imaginação são renegadas a segundo plano e objetivo principal torna-se outro, a assimilação de conteúdos e promoção de habilidade.

Há diferença entre aprender jogando e brincar aprendendo? Despedi-me com essa pergunta martelando na cabeça, embora não acredite que vá encontrar respostas tão facilmente.

¹⁸³CAILLOIS, 1990

¹⁸⁴CAILLOIS, 1990, p.65

¹⁸⁵CAILLOIS, 1990, p.66



41

Entediado, lembrei que levava comigo um quebra-cabeça recebido no meu aniversário de seis anos. Não sei, tenho um apreço por aquele simples jogo infantil.

No alto dos meus seis anos de experiência como montador de quebra-cabeças, percebi que se tratava de um jogo diferente: ao invés de peças que se encaixam, cada animal era dividido de acordo com o número de letras de seu nome. A FOCA tinha quatro peças, o COELHO, seis. Eu ainda não sabia muito bem o que era letra. Tia Neli já havia ensinado a mim e a minha irmã a escrever (ou seria repetir?) nossos nomes. M-A-R-C-O. C-A-M-I-L-A. Através de uma dedução infantil, já imaginava que aqueles sinais eram os nomes dos animais. Então, mesmo sem saber ler, eu lia aquelas palavras (ou lia os desenhos), com muito entusiasmo. P-O-R-C-O. C-A-V-A-L-O. O mais divertido, na verdade, nem era brincar de ler, divertido mesmo era inventar uma história para cada animal, imaginar em que lugar do mundo ele vivia. Naquele mesmo ano, fui à escola. Comecei a aprender de verdade o que era letra, sílaba, palavra. O bebê bebe. O dado do Didi. Aprendi a ler, já podia desvendar o real significado das palavras abaixo das figuras dos animais. Para a minha surpresa, o significado e significante correspondiam! Claro, hoje eu sei que aquilo não era um T-I-G-R-E – *ceci n'est pa um tigre*, mas nas aventuras que eu inventava, era um belo de um tigre.

Penso que ler e escrever é jogar com as letras, com as palavras. Pesquisar é brincar com os pensamentos. Reafirmo as minhas ideias quando leio Paulo Freire, um educador-menino.

Paulo Freire escreveu que foi alfabetizado no chão do quintal de sua casa, com palavras do mundo de uma criança - sanhaçu, Joli (o cachorro da família), nuvens, riachos, bem-te-vi – usando o chão como quadro e os gravetos como giz¹⁸⁶. Sob a sombra das mangueiras, o menino brincava de desenhar letras, e assim, começava a apreender seu mundo através das leituras das palavras.

A retomada da infância distante, buscando a compreensão do meu ato de “ler” o mundo particular em que me movia – e até onde não sou traído pela memória -, me é absolutamente significativa. Neste esforço a que me vou entregando, re-crio, e re-vivo, no texto que escrevo a experiência vivida no momento em que ainda não lia a palavra. Me vejo então na casa mediana em que nasci, no Recife, rodeada de árvores, algumas delas como se fossem gente, tal a intimidade entre nós – a sua sombra brincava e sem seus galhos mais dóceis à minha altura eu me experimentava em riscos menores que me preparavam para riscos e aventuras maiores.¹⁸⁷

Paulo Freire reconhecia a potência da infância no processo educativo. Preserva em sua escrita um linguajar infantil, descontraído, curioso. Através de uma narrativa pura e encantadora, relembra a maneira em que foi alfabetizado por seus pais no quintal da sua casa

¹⁸⁶ FREIRE, 2008

¹⁸⁷ FREIRE, 2008, p.14

(entre os galhos das árvores) e depois na escolinha particular de Eunice Vasconcelos, que o ensinou que a leitura da palavra, da sentença não significa uma ruptura com o seu mundo. Com ela, a leitura da palavra foi a leitura da *palavramundo*.¹⁸⁸

O relato de Paulo Freire me fez voltar a minha própria alfabetização. Apesar de saber escrever algumas palavrinhas (por conta dos ensinamentos da Tia Neli), foi na escola de Marísia que aprendi, de fato, a ler e a escrever. Me espanto com as singelas coincidências: minha primeira professora também se chamava Eunice, e nós, crianças teimosas, insistíamos em chamá-la de tia, a seu contragosto (e também de Paulo Freire). Lembro-me das letras gigantes sobre a porta de zinco da sala: E-U-N-I-C-E. Talvez uma das primeiras palavras que, de fato, eu tenha aprendido a ler e escrever, além do meu próprio nome e dos bichos do quebra-cabeça.

Se leio e escrevo sobre os jogos é porque um dia fui criança e, de certa forma, ainda cultivo uma forte intimidade com o menino que ainda resiste. A partir da leitura do meu próprio mundo, posso reescrevê-lo, reinventá-lo, transformá-lo através de uma prática consciente, como me ensinou Paulo Freire.

E para fugir do tédio, (re)escrevo novas palavras sob novas concepções.



¹⁸⁸ FREIRE, 1989, p.15

42

Na aurora dos tempos, o Sol não era o único astro no céu diurno: havia outra Estrela, ainda maior, mais brilhante e mais antiga que o próprio Sol, enquanto a Lua reinava sozinha no céu após o anoitecer.

A Estrela não aguentava mais tal situação, não queria dividir o protagonismo celeste com o Sol pois se achava mais bela, mais brilhante, mais importante.

A Estrela esperou o anoitecer e foi papear com a Lua, esperando que ela convencesse o Sol a se mudar para a noite e deixá-la sozinha no céu diurno.

- O Sol é muito orgulhoso, nunca aceitará deixar de bom grado o azul do dia para vir morar na escuridão da noite. Por que você o desafia em um jogo? O vencedor fica com o dia e o perdedor vem morar para sempre aqui comigo – disse a Lua.

Então, a Estrela propôs para o Sol um jogo simples, mas que não dependesse nem de sorte nem de azar, apenas as leis da física e da geometria: eles teriam que acertar um planeta com um grande taco e quem lançasse o planeta mais longe seria declarado vencedor e poderia ficar sozinho no céu diurno. O Sol entrou no jogo. A Lua seria a juíza e, por isso, o jogo aconteceria ao anoitecer.

A Estrela foi a primeira. Pegou o grande taco e acertou em cheio o planeta, que saiu rodopiando para outra galáxia.

- Quero ver você se sair melhor que isso, Sol! – provocou a Estrela, convicta da vitória.

O Sol pegou o taco, posicionou no centro do planeta, fechou um dos olhos para ajeitar a mira e, com um movimento preciso, acertou o planeta em cheio, com toda a sua força. No entanto, o Sol usou a sua habilidade e sabedoria em física e previu que o planeta faria uma curva, indo de encontro a Estrela, que se despedaçou em milhares de milhares de pedaços. Alguns voaram pelo espaço e foram encaçapados nos buracos negros longínquos.

A partir de então, o Sol tornou-se o único astro do dia e a Lua passou a dividir a noite com os incontáveis fragmentos da grande Estrela.

Os humanos observavam tudo da terra e admiraram-se com o espetáculo celeste. Tentaram reproduzir o jogo em campo terreno e, assim, inventaram o bilhar.

Qual a próxima jogada?

► 43 ► 50

43

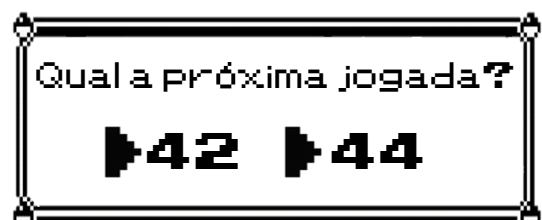
Fui à Cloé, cidade grande de ruas cheias. Imaginava um povo receptivo, lugares onde pudesse passear e ver pessoas, trocar ideias, jogar conversas fora. Estava errado: *as pessoas que passam pelas ruas não se reconhecem. Quando se veem, imaginam mil coisas a respeito umas das outras, os encontros que poderiam ocorrer entre elas, as conversas, as surpresas, as carícias, as mordidas. Mas ninguém se cumprimenta, os olhares se cruzam por um segundo e depois se desviam, procuram outros olhares, não se fixam.*¹⁸⁹

Em Cloé, os habitantes são estranhos entre si, os olhares não se encontram. Tive a sensação de que havia um vazio entre *mim* e *elas*, que se ampliava mais do que o espaço que há nas ruas. Não um vazio potente, onde relações poderiam ser construídas, mas um vazio de abandono, de solidão. O comportamento fechado parece criar um movimento centrípeto, onde as pessoas são voltadas apenas para si mesmas: Cloé se isenta das trocas.

No entanto, ao parar num ponto de ônibus para me dirigir ao próximo destino, aconteceu um encontro. Olhei para os desconhecidos e começamos a conversar sobre o tempo, sobre o preço do queijo, sobre as nossas infâncias. Tirei da mochila um baralho, sentamos no chão e começamos a jogar 21. Ensinei as regras para aqueles que não as conheciam. Vi sorrisos, ouvi gargalhadas de perder o ar. Uma moça ficou feliz pela vitória e a criança chorou pela derrota, mas foi confortada pela mãe. Jogamos mais uma partida. Uma senhora pediu o baralho para que pudesse ensinar os netos a jogar e o entreguei com certo ciúme e um pouco de satisfação. Tudo isso aconteceu num segundo, *sem que se troque uma palavra, sem que se toque um dedo, quase sem levantar os olhos.*¹⁸⁹ Não existe solidão durante o jogo, mesmo que haja silêncio.

Dizem que *se os homens e as mulheres comessem a viver os seus sonhos efêmeros, todos os fantasmas se tornariam reais e começaria uma história de perseguições, de ficções, de desentendimentos, de choques, de opressões, e o carrossel das fantasias teria fim.*¹⁸⁹ Entretanto, imagino o insulamento que seria se não fossem sonhos efêmeros, se não fossem os momentos em que nos permitíssemos a jogar conversa fora, a olhar no olho do outro, a brincar de ser nós mesmos.

O ônibus chegou, todos embarcaram e eu embarquei junto.



¹⁸⁹ CALVINO, 2003, p. 53-54

44

*Não existe cidade mais disposta a aproveitar a vida e a evitar aflições do que Eusápia. E, a fim de que o salto da vida para a morte seja menos brusco, os habitantes construíram no subsolo uma cópia idêntica da cidade.*¹⁹⁰ Apesar da curiosidade, não pude entrar na Eusápia de baixo, a entrada é proibida, com exceção dos incumbidos de levar os mortos para lá. A função dos encapuzados é, além de transportar os mortos, instalá-los em posições que escolheram ainda em vida. Alguns continuam a exercer as suas atividades, se elas não foram tão tediosas, mas claro que muitos dos vivos pedem para depois da morte um destino diferente do que lhes coube em vida: a necrópole é apinhada de caçadores de leões, meios sopranos, banqueiros, violinistas, duquesas, concubinas, generais, em número maior do que jamais contou a cidade vivente.¹⁹⁰ Pergunto-me quantos dos mortos estão em salas de aula ensinado os esqueletos o ciclo de Krebs ou a taxonomia dos Himenópteras.

Os encapuzados dizem que a Eusápia de baixo sempre mudada, os mortos apresentam inovações em sua cidade; não muitas, mas certamente fruto de uma reflexão ponderada, não de caprichos passageiros.¹⁹⁰ A cidade dos vivos tenta acompanhar o compasso das mudanças da cidade subterrânea, e no fim das contas, não se sabe qual das duas surgiu primeiro. Uma cidade única, com uma cultura única! Quis saber o que os mortos jogam no subsolo, mas nenhum encapuzado quis conversar com um estrangeiro. Fui atrás de respostas com uma filósofa eusapiana.

Ela não tinha as respostas que eu procurava, mas apresentou alguns saberes sobre a cultura. Senhora M.C.¹⁹¹ disse que a palavra cultura vem do verbo latino *colere*, que pode ser traduzida como cultivo, cuidado. *Como cultivo, a cultura era concebida como uma ação que conduz à plena realização das potencialidades de alguma coisa ou de alguém; era fazer brotar, frutificar, florescer e cobrir de benefícios.*¹⁹²

– No decorrer da história ocidental, a cultura passou a ter um significado outro, passando a ser encarada como o conjunto de práticas – artes, ciências, filosofia, técnicas, trabalho – que leva a uma hierarquização, segundo critérios estabelecidos pelas sociedades “mais evoluídas”. Tais sociedades estabeleceram padrões para medir o grau de evolução de uma cultura e, obviamente, tais antropólogos vinham da Europa capitalista. Entretanto, no final do século XX, estudiosos influenciados pelas teorias marxistas, buscaram romper com as ideologias

¹⁹⁰ CALVINO, 2003, p.105-106

¹⁹¹ CHAUI, 2003, 2008

¹⁹² CHAUI, 2008, p.55

etnocêntricas e imperialistas da cultura, iniciando o movimento de olhar a cultura com outro viés, da antropologia social e a antropologia política. – disse senhora M.C. E continuou:

(...) cada cultura exprime, de maneira historicamente determinada e materialmente determinada, a ordem humana simbólica com uma individualidade própria ou uma estrutura própria. A partir de então, o termo cultura passa a ter uma abrangência que não possuía antes, sendo agora entendida como produção e criação da linguagem, da religião, da sexualidade, dos instrumentos e das formas do trabalho, das formas da habitação, do vestuário e da culinária, das expressões de lazer, da música, da dança, dos sistemas de relações sociais, particularmente os sistemas de parentesco ou a estrutura da família, das relações de poder, da guerra e da paz, da noção de vida e morte. A cultura passa a ser compreendida como o campo no qual os sujeitos humanos elaboram símbolos e signos, instituem as práticas e os valores, definem para si próprios o possível e o impossível, o sentido da linha do tempo (passado, presente e futuro), as diferenças no interior do espaço (o sentido do próximo e do distante, do grande e do pequeno, do visível e do invisível), os valores como o verdadeiro e o falso, o belo e o feio, o justo e o injusto, instauram a idéia de lei, e, portanto, do permitido e do proibido, determinam o sentido da vida e da morte e das relações entre o sagrado e o profano.¹⁹³

Pensei comigo mesmo: a produção, criação e experimentação de jogos também faz parte da cultura da humanidade. É um momento em que os sujeitos elaboram símbolos e signos, instituem as práticas e os valores – belo, feio, verdadeiro, falso, justo, injusto, proibido, permitido -, definem regras possíveis e impossíveis, se estabelecem no mundo. No terreno dos jogos e das brincadeiras, a cultura pode voltar a ter seu sentido primeiro, ação que leva à completa realização das potencialidades dos sujeitos, faz brotar, frutificar, florescer.

Senhora M.C. disse que os jogos que eu buscava não fazia parte do seu estudo da cultura (seu enfoque era os jogos políticos), mas eu poderia assuntar com outro filósofo, que morava fora dos muros de Eusápia. Fui ao encontro dele.

Senhor B. recebeu-me muito bem. Ofereceu-me *croissant* e café, não pude recusar. Entre conversas corriqueiras, finalmente perguntei se é na cultura que os jogos e as brincadeiras ganham um sentido completo. Respondeu: o jogo pode ser entendido como *fato social* ¹⁹⁴ por estar inserido em uma cultura que os sujeitos jogam, brincam e sentem prazer nesses atos. Através da cultura, o jogo ganha um caráter polissêmico: as diversas culturas constituem seus próprios modos de linguagens, de criação, de concepção de jogar e brincar e, portanto, a noção de jogo decorre do entendimento do seu lugar em distintos contextos sociais. Senhor B. afirmou:

Em vez de ver no jogo o lugar de desenvolvimento da cultura, é necessário ver nele simplesmente o lugar de emergência e de enriquecimento dessa cultura lúdica, essa mesma que torna o jogo possível e permite enriquecer progressivamente a atividade lúdica. O jogador precisa partilhar dessa cultura para poder jogar.¹⁹⁵

¹⁹³ CHAUI, 2008, p.57

¹⁹⁴ BROUGÈRE, 1998a, 1998b

¹⁹⁵ BROUGÈRE, 1998a, p. 105

Portanto, brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas um ato dotado de significação social e traz os sujeitos para a cultura lúdica: são processos, formas, saberes, fazeres que tornam possível o ato de jogar. A existência dos jogos requer uma cultura que os produzem e é produzida por eles ao mesmo tempo. Se pudesse traduzir para um *biologuês*, diria que é um sistema de retroalimentação positiva.

Para a cultura dos jogos, é mais importante o modo de jogar e o estado de espírito dos jogadores do que o resultado ou o que se busca com a atividade. É uma ação que permite atribuir um outro sentido às ações da vida comum, causando uma ruptura com as significações do cotidiano. Um verdadeiro faz-de-conta! Assim, vivenciar a cultura lúdica é possuir referências que permitem diferenciar o jogo de outras atividades e interpretá-lo como tal. É mais difícil para os adultos identificar e até mesmo entrar em uma brincadeira infantil, ou até mesmo encontrar prazer nos jogos. O adulto se distancia das referências infantis e da cultura lúdica, limitando as possibilidades do brincar.¹⁹⁶ E por isso tendem a ter que, a todo momento, justificar a utilidade dos jogos (seja dentro ou fora do contexto escolar).

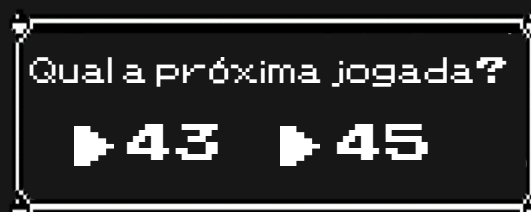
– A cultura lúdica, como qualquer outro componente da coletividade, é produzida pelos sujeitos que dela participam. *Pode-se dizer que é produzida por um duplo movimento interno e externo. A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando.*¹⁹⁷ A invenção de uma cultura lúdica partindo do indivíduo, e que ao mesmo tempo, incorpora elementos externos, do contexto social e de outros indivíduos. Uma troca recíproca e constante! – disse senhor B.

– Então o senhor quer dizer que os sujeitos são co-construtores da cultura. A tal cultura lúdica resulta de experiências lúdicas produzidas pelos sujeitos sociais que interagem com outros sujeitos, outros objetos, outros conhecimentos. Portanto, se a minha busca pelos átomos dos jogos se prova verdadeira, penso que a cultura seria o ponto central da partícula dos jogos. Seria como um núcleo que organiza tudo que orbita a sua volta, mantém a integridade da experiência lúdica. Estou pensando corretamente? – Perguntei.

- Átomo? Desculpe-me, mas não sei dizer. Não sou físico nem químico, apenas um filósofo. – respondeu senhor. B. com uma expressão de quem queria rir.

Respondi segurando o riso:

- Pois aí está o problema. Eu também não sou físico, nem químico, muito menos filósofo. Sou apenas um biólogo que brinca de pesquisar.



¹⁹⁶ BROUGÈRE, 1998a

¹⁹⁷ BROUGÈRE, 1998a, p.107

45

Fui à Olinda atrás de respostas (e mais perguntas) sobre o átomo. Pode ser que me perguntem: Por que Olinda? Responderei: *quem vai a Olinda com uma lente de aumento e procura com atenção pode encontrar em algum lugar um ponto não maior do que a cabeça de um alfinete que um pouco ampliado mostra em seu interior telhados antenas claraboias jardins tanques, faixas através das ruas, quiosques nas praças, pistas para as corridas de cavalos.*¹⁹⁸

E a cidade continua a crescer e crescer. Quando se torna do tamanho de uma cidade comum, impele a cidade antiga para fora, *as velhas muralhas se dilatam levando consigo os bairros antigos*¹⁹⁸. E Olinda tornou-se uma cidade em camadas, crescendo de dentro para fora, uma dentro da outra, *e no meio desse cercado mais interno já despontam — mas é difícil distingui-las — as Olindas vindouras e aquelas que crescerão posteriormente.*¹⁹⁸

Por ter essa organização, Olinda abriga um museu dedicado ao átomo.

Logo na entrada do museu, uma estátua dedicada aos primeiros filósofos que se perguntavam: do que são feitas as coisas? Questão era mais antiga que a invenção do microscópio e do telescópio, quando a ciência e filosofia não possuíam fronteiras como hoje. Demócrito e Leucipo, dois filósofos gregos que viveram no século V a. C., ocupavam o tempo na busca pelo conhecimento da composição da matéria. Depois muito buscar, chegaram à conclusão de que tudo no mundo seria constituído por pequenas partículas cercadas por espaço vazio. Especularam que o tamanho e os formatos dessas partículas poderiam variar de acordo com a substância que a compunham. Chamaram tal partícula de átomo – palavra grega que significa indivisível. Tal ideia foi contestada por outros filósofos gregos da época, como Aristóteles, que afirmavam que a matéria seria composta pelos quatro elementos primordiais, água, terra, ar e fogo, sendo que a maioria dos filósofos e cientistas seguiam as ideias aristotélicas.¹⁹⁹

Passei pelos corredores do museu. Vi outros modelos atômicos, feitos de bolas de bilhar, de pudim de passas, feitos de planetas que orbitavam ao redor de um núcleo. Vi até os mais recentes, que explicam a natureza quântica do átomo. Nenhum desses modelos me satisfez, nenhum deles parecia se encaixar na minha jornada.

Comecei a refletir sobre a busca pelo átomo, que é tão antiga quanto a própria ciência e filosofia. A busca pela matéria, busca pela estrutura das coisas. Os modelos atômicos se transformam com a transformação da própria ciência. Minha aventura propunha mais uma transformação, uma busca (sobre a percepção dos jogos e também uma busca autobiográfica).

¹⁹⁸ CALVINO, 2003, p. 124-125

¹⁹⁹ CARUSO e OGURI, 1997

Não ia atrás da partícula fundamental das coisas, não estava atrás de modelos deterministas dos jogos e das brincadeiras. Vendo a história “cientifizada” dos átomos, entendi que minha busca se pautava mais na experiência do que no experimento. Talvez essa seja a beleza da busca, perceber que no meio do caminho, estava procurando no lugar errado (errado pode ser um termo pesado, preciso de um que seja mais leve). Perceber que no meio do caminho eu poderia mudar o modo de olhar o átomo, não (apenas) no seu conceito e modelo, mas na sua forma de estruturar as coisas, inclusive o pensamento. *O problema do pensamento é a velocidade infinita, mas esta precisa de um meio que se mova em si mesmo infinitamente, o plano, o vazio, o horizonte. É necessário a elasticidade do conceito, mas também a fluidez do meio. É necessário os dois para compor "os seres lentos" que nós somos.*²⁰⁰ Eu precisava deixar o cientista de lado e resgatar o jogador; usar o conceito do átomo para pensar um plano de imanência para os jogos. Um plano composto por camadas, cada uma com suas singularidades, potências e (de)limitações, mas ao menor movimento dos sujeitos no jogo, tais camadas se misturam, formando uma miscelânea disforme, se desterritorializam. Os vácuos - como espaços vazios mais potentes para a criação - fazem o átomo vibrar!

A partícula fundamental do jogo, portanto, está na potência que a vida assume quando jogamos, seja para a criança ou para o adulto. *A vida está em toda parte, em todos os momentos que este ou aquele sujeito vivo atravessa e que esses objetos vividos medem: vida imanente que transporta os acontecimentos ou singularidades que não fazem mais do que se atualizar nos sujeitos e nos objetos*²⁰¹ Os modos de jogar se atualizam, se formam, se transformam, se deformam na vida (enquanto experiência) e pela vida (enquanto imanência). Entretanto, a imanência não pode ser compreendida como receptora de um conteúdo, mas como existência em si mesma. *A imanência absoluta existe em si-mesma: ela não existe em algo, ela não é imanência a algo, ela não depende de um objeto e não pertence a um sujeito.*²⁰² Imanência é a própria matéria prima do pensamento. A imanência dos jogos e das brincadeiras está nas suas singularidades, nos seus acontecimentos, nas suas virtualidades. Virtual não significa que lhe falte realidade, mas que se relaciona com um processo de atualização ao acompanhar a ideia que lhe dá sua existência própria. *O acontecimento imanente se atualiza em um estado de coisas e em um estado vivido que fazem com que ele aconteça. O plano de imanência se atualiza, ele próprio, em um Objeto e um Sujeito aos quais ele se atribui.*²⁰³ Dessa forma, entendi que a

²⁰⁰ DELEUZE, GUATARRI, p.51

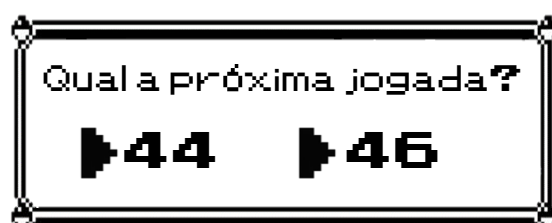
²⁰¹ DELEUZE, 2002, p.14

²⁰² DELEUZE, 2002, p.12

²⁰³ DELEUZE, 2002. P.16

esfera lúdica da vida tem muito a nos ensinar sobre a imanência, pois acontece no entre-tempos, entre-momentos da vida, dando ainda mais potência ao seu acontecimento.

Reflexões são necessárias, mas continuar a errância é necessário. Certamente o átomo que procuro não é mais o mesmo, é outro: um átomo que não estrutura o jogo, mas que o potencializa! Não é um modelo único, é apenas (mais) uma forma de pensar sobre os jogos. Não se trata de buscar uma nova metodologia para criar ou utilizar os jogos como recurso didático, mas de brincar com o pensamento, com a ideia de estruturação, do método, da rigidez. Utilizar o átomo, (partícula estruturante de todos os elementos do universo) para ilustrar a ideia de que todos os jogos e todas as pesquisas precisam seguir as mesmas estruturas não deixa de ser uma profanação, assim como os jogos profanam a vida.



Depois de viajar vários dias na solidão, finalmente encontrei Ercília, cidade das trocas. Aqui os habitantes possuem uma relação estreita uns com os outros: eles *estendem fios entre as arestas das casas, brancos ou pretos ou cinza ou pretos e brancos, de acordo com as relações de parentesco, troca, autoridade, representação*.²⁰⁴

Pude ver com os meus próprios olhos: os fios se entrecruzam para todos os lados, como teias de aranhas sem forma. *E quando os fios são tantos que não se pode mais atravessar, os habitantes vão embora: as casas são desmontadas; restam apenas os fios e os sustentáculos dos fios*.²⁰⁴

A multiplicidade pode ser percebida através de um potencial fantasioso e se faz na sua própria forma de rede de relações. Fios nas cores branca, preta e cinza formam uma espessa tessitura disforme e, ao mesmo tempo, dá forma concreta às relações. Ao reconstruir Ercília em outro espaço, busca-se na memória a imagem da antiga cidade, almejando que a nova seja *mais complicada e ao mesmo tempo mais regular* do que a outra. O povo deseja que as relações sejam mais complexas, mais permanentes, mais intensas. Abandonar a cidade parece ser a única maneira de continuar tramando redes, agora num espaço vazio.

Sentei-me no banco da praça e comecei a escrever meus pensamentos no diário:

Como os ercilianos buscam a complexidade nas relações, Calvino²⁰⁵ busca a multiplicidade na literatura. Tal qualidade se define pela concatenação de ideias, narrativas, estilos e linguagens em uma mesma composição, possibilitando que múltiplas leituras possam acontecer em variados níveis. É desejo de Calvino: os autores e suas obras literárias alcancem, através da multiplicidade, a consciência de que o conhecimento (do mundo, das coisas, da vida) é dado pela compreensão das diversas relações existentes entre os elementos que o formam – formando uma rede de conexões.

As obras contemporâneas devem adotar a escrita como enciclopédia, como procedimento de conhecimento da realidade e compreensão do mundo. A ideia do autor para um *texto literário enciclopédico*, no entanto, entra em contradição com o próprio termo – que sugere o encarceramento dos conhecimentos. Porém, é na própria contradição que há o enriquecimento da obra, que se abre e se expande, permitindo que o leitor teça sua própria rede de interpretações e *conexões entre os fatos, entre as pessoas, entre as coisas do mundo*.²⁰⁶

²⁰⁴ CALVINO, 2003, p.74

²⁰⁵ CALVINO, 1990

²⁰⁶ CALVINO, 1990b, p.121

Calvino acredita que o mundo é um complexo sistema formado por outros mundos de sistemas, *conhecer é inserir algo no real; é, portanto, deformar o real*²⁰⁷, tornando evidente que os fenômenos, os acontecimentos e as coisas não são simples consequências de uma única razão, mas de casualidades convergentes. Os sujeitos deformam o mundo com o olhar e, simultaneamente, é deformado pela própria visão de mundo. Por defender a pluralidade de deformações que Calvino abomina as linhas narrativas que encerram os assuntos num só percurso, sem dar aos leitores a possibilidade de explorações distintas. Sem permitir que novos caminhos, novas jogadas sejam feitas.

As criações devem ser como grandes redes em que os conhecimentos possam ser remexidos, reorganizados de acordo com a visão de mundo do compositor – e depois do interlocutor –, permitindo (e incentivando) diferentes experiências de escrita, criação, leitura e apreciação. A linearidade e simplicidade de uma narrativa não é capaz de representar a diversidade e a complexidade do mundo e a possibilidade de escapar da individualidade e parcialidade está atrelada a aceitação do mundo como a combinação (às vezes sem sentido) de conhecimentos.

De fato, Calvino acredita que a multiplicidade está intrinsecamente ligada ao conhecimento. Por mais que o conhecimento seja um conceito abstrato – pode ser tudo e ao mesmo tempo nada –, Calvino define conhecimento citando Robert Musil: *é a consciência da inconciliabilidade entre duas polaridades contrapostas: uma, que denomina ora exatidão, ora matemática, ora espírito puro, ou mesmo mentalidade militar, e outra que chama ora de alma, ora de irracionalidade, ora de humanidade, ora de caos.*²⁰⁸ Tal pensamento vai de encontro ao que Gadda exprimia: o entendimento acontece quando nos deixamos envolver pela rede de relações do mundo. Visões opostas sobre o conhecimento não são desmerecidas por Calvino e são colocadas apenas como diferentes, mas têm em comum a incapacidade de se concluir, de se chegar ao fim. *O mundo dilata-se a tal ponto que se torna inapreensível (...) o conhecimento passa pelo sofrimento dessa inapreensibilidade.*²⁰⁸

Para atingir a multiplicidade, Calvino formula algumas estratégias. A primeira é a superposição de linguagens. O compositor pode e deve utilizar diferentes meios para exprimir sensações e ideias, articulando diferentes linguagens (poética, científica), diferentes estilos e vocabulários. Através da formulação de regras de combinação próprias podemos explorar e experimentar o potencial dos elementos disponíveis e criar níveis de expressividade, que ao serem analisadas como um conjunto, como uma rede, não sejam indiscerníveis.

²⁰⁷ CALVINO, 1990b, p.123

²⁰⁸ CALVINO, 1990b, p.125

A segunda forma é adotar cada elemento do texto como um nó de uma rede. Cada nó é um ponto de encontro de outros elementos – pessoas, coisas, saberes - e, ao mesmo tempo, é uma bifurcação que leva a outros elementos. Para tanto, é necessário ter domínio (teórico e/ou prático) das relações entre os elementos a serem utilizados e as melhores formas de organizá-los dentro de um contexto que lhes garantam significados coesos e com potencialidades (e não limitações) de interpretação. Cabe aos autores conhecer e organizar tais elementos de sua narrativa a fim de formar uma trama forte o suficiente para suportar o peso da experiência dos sujeitos envolvidos no ato da escrita e da leitura, da apreciação estética, do jogo.

A literatura, assim como as artes (e aqui penso nos jogos) devem servir como pontes, como elos, entre os seus interlocutores – escritores, pintores, leitores, observadores, jogadores – e o mundo do conhecimento. Ao ter contato com as redes de conexões que formam os conhecimentos, os sujeitos se afirmam como seres pensantes e se enxergam como fontes de complexidades, de multiplicidades.

Chego assim ao fim dessa minha apologia do romance como grande rede. Alguém poderia objetar que quanto mais a obra tende para a multiplicidade dos possíveis mais se distancia daquele *unicum* que é o self de quem escreve, a sinceridade interior, a descoberta de sua própria verdade. Ao contrário, respondo, quem somos nós, quem é cada um de nós senão uma combinatória de experiências, de informações, de leituras, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis. Mas a resposta que mais me agradaria dar é outra: quem nos dera fosse possível uma obra concebida fora do self, uma obra que nos permitisse sair da perspectiva limitada do eu individual, não só para entrar em outros eus semelhantes ao nosso, mas para fazer falar o que não tem palavra, o pássaro que pousa no beiral, a árvore na primavera e a árvore no outono, a pedra, o cimento, o plástico...²⁰⁹

Os jogos são atividades que ressaltam a multiplicidade dos sujeitos? Apesar do descolamento com o cotidiano e a possibilidade de se criar uma ficção, durante o jogo, os sujeitos trazem para o espaço toda as experiências e conhecimentos, não sendo possível desligar-se do *self* de que Calvino escreve. Cada jogador é uma enciclopédia, de saberes e de emoções e, à medida que se joga, a multiplicidade de cada sujeito pode ser despertada, diferentes aptidões podem ser mostradas, nunca se esgotando as potencialidades dos sujeitos perante o caráter múltiplo dos jogos.

As ideias do professor holandês²¹⁰ apresentam a cultura humana a partir da ótica do jogo. A cultura surge sob a forma de jogo: até mesmo atividades que visavam o suprimento das necessidades básicas, como a caça, tendiam a assumir formas lúdicas e se processavam segundo

²⁰⁹ CALVINO, 1990b, p.138

²¹⁰ HUIZINGA, 1980

as formas e ambientes de jogos nas sociedades primitivas. Com o passar do tempo e do curso das culturas humanas, o caráter lúdico foi, gradativamente, movido para segundo plano e sua maior parte foi absorvida pelos rituais e festas sagradas, enquanto a outra parte da ludicidade deu origem à outras formas de saber e fazer, como a poesia, a filosofia, o folclore, a política. Algumas dessas atividades perderam seus elementos lúdicos originais e são vistas hoje como sérias, como parte do trabalho e da vida cotidiana, não dividindo com os jogos o caráter lúdico. É possível observar que os jogos não só persistem e fazem parte da cultura como tendem a tomar as características de atividades “sérias” para serem mais aceitos na sociedade.

À medida que uma civilização vai-se tornando mais complexa, vai-se ampliando e revestindo-se de formas mais variadas, e que as técnicas de produção e a própria vida social vão-se organizando de maneira mais perfeita, o velho solo cultural vai sendo gradualmente coberto por uma nova camada de idéias, sistemas de pensamento e conhecimento; doutrinas, regras e regulamentos; normas morais e convenções que perderam já toda e qualquer relação direta com o jogo. Dizemos, nesse momento, que a civilização se tornou mais séria, devido ao fato de atribuir ao jogo apenas um lugar secundário. Terminou o período heróico, e a fase agonística parece, ela também, pertencer unicamente ao passado.²¹¹

(Pensei nos exemplos dos jogos educativos). Os jogos tradicionais brasileiros já não tinham espaço nas escolas urbanas do século XIX, mas percebendo as vantagens dos jogos na educação, o movimento escola-novista implementa o hábito de se utilizar os jogos de forma bastante diretiva para o ensino de conteúdos escolares. Movimento que, de certa forma, persiste até hoje. Assim, o jogo passa a ser ferramenta de estudo, material didático. O não-sério passa a ser sério e aceito pelos pais e professores.²¹²

(Meu pensamento desviou-se) Os jogos surgiram tão múltiplos, que acabaram assumindo outras formas (estudo, trabalho, religião), perdendo algumas de suas características nesse processo. Obviamente, é discutível a qualidade do lúdico nos jogos educativos e a presença (ou ausência do espírito) lúdico nos jogos profissionais e de azar, mas não se pode negar o fascínio provocados pelos jogos, que possuem valores físicos, intelectuais, morais e estéticos, proporcionando um espetáculo a quem joga e a quem assiste um jogo.

Se a multiplicidade está tão associada ao conhecimento, os jogos não deixam de ter uma relação bem próxima com as formas de pensamento. Nas suas formas mais antigas, antes mesmo do surgimento da filosofia clássica, o conhecimento era tomado pela aura dos ritos sagrados. Era fonte de poder mágico. Eram conferidos lugares de honra aos sábios pois a sabedoria estava ligada diretamente à própria ordem cósmica. Nem por isso, o conhecimento

²¹¹ HUIZINGA, 1980, p.86

²¹² KISHIMOTO 2010

deixava de ser objeto de competições: em rituais sagrados: competia-se para decidir quem seria o novo oráculo, ou em rituais de sacrifício, quem seria oferecido aos deuses. E nesses cerimoniais, surgiram os enigmas, as adivinhações. Os enigmas eram, ao mesmo tempo, um elemento ritualístico de alta importância e jogo, sendo praticamente impossível distinguir de uma atividade séria ou não-séria. *Sobre o que assenta a Terra? Quantos céus existem? Por que a água do mar é salgada? Como é que Deus senta no seu trono? Por que o vento sopra de diversas direções? Por que as almas dos mortos não desejem regressar à Terra? Quais são as causas das exalações e erupções vulcânicas?*²¹³ Alguns desses conhecimentos são conteúdos triviais nas escolas atuais, mas já foram encarados como divertimentos e desafios para sábios e conselheiros reais.

De ordem mística ou natural (poderia dizer científica?), os enigmas possuíam caráter lúdico pois havia a intenção de enganar, “pegar o adversário”, obrigando-o a realizar rápidas concatenações mentais para responder corretamente à pergunta. Levando em conta essa forma de buscar o conhecimento através dos movimentos rápidos de pensamento e pelos enigmas, não seria exagerado considerar o pensamento filosófico como derivado dos jogos de enigmas das primeiras civilizações. Afinal, a filosofia também é uma forma de apreender o mundo e suas questões através de conexões – entre coisas, pessoas e conhecimentos.²¹⁴

Se filósofos brincavam com a sabedoria, teriam os jogos o poder e a potência para quebrar a estrutura hierárquica do conhecimento? Lembrei das discussões de Boaventura de Souza Santos²¹⁵: a crise do paradigma científico predominante estimula a emergência de conhecimentos múltiplos, reticulares, e não-hierarquizados, que reflete toda a complexidade dos saberes e da impossibilidade de sua dominância completa. Um novo modo de produção de conhecimentos que privilegia as conexões, os pontos de encontros e as encruzilhadas. Trata os conhecimentos como um processo demarcado pela movimentação constante e pela multiplicidade de possibilidades e potencialidades de sua (con)formação. Na busca pela multiplicidade, acredito que o jogo assume função verdadeiramente educativa quando possibilita a reflexão, a abertura para diferentes experiências, a criação de redes conectoras de conhecimentos. Que os jogos didáticos assumam uma postura de enigmas: um desafio para o intelecto sem perder de vista o prazer da descoberta!

Como Bachelard²¹⁶ concebe a nova ciência: o conhecimento científico se dá pelo processo contínuo de retificação, pela superação de obstáculos (ou pelo labirinto)

²¹³ HUIZINGA, 1980 p.129

²¹⁴ HUIZINGA 1980

²¹⁵ SOUZA SANTOS, 2003

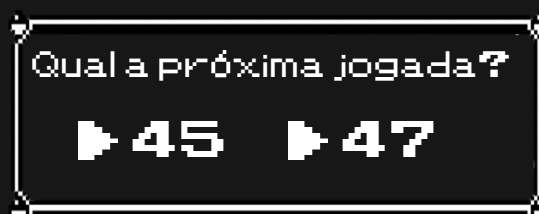
²¹⁶ BACHELARD, 2006

epistemológicos. Recorre ao diálogo entre experiência e razão, por modos conscientes de construir/ensinar/aprender a ciência, o que significa pensar em modos de se romper com o conhecimento comum e, portanto, uma revolução metodológica, um múltiplo exercício de dialética. É nesse sentido que pode tomar a multiplicidade como produção de ciência: forma criativa e lúdica que permite constituir novos conhecimentos de rupturas com o senso comum (e mesmo com a epistemologia cartesiana) para pensar os conhecimentos, os fenômenos, os sujeitos, os lugares, as coisas como nós em uma rede – todos interligados.

Talvez a multiplicidade seja a quinta camada do meu átomo disforme. As redes conferem ao átomo a sua forma, sua conformação, sua deformação. A multiplicidade dos jogos tem relação com a capacidade de proporcionar aos jogadores uma vivência múltipla, estimular as habilidades físicas, sociais, cognitivas, linguísticas, imaginativas, sem perder suas características essenciais – a não-seriedade, o prazer inerente e a imaginação. O jogo é capaz de promover a criação de laços afetivos, sociais e cognitivos. Uma vivência em rede. Deve ser como uma enciclopédia, não apenas com a função de promover a memorização e aprendizado de conteúdos e conceitos, mas dilatando e expandindo a visão de mundo de quem joga um jogo. Parafraseando Italo Calvino,²¹⁷ desejo que os jogos tomem para si o gosto da ordem intelectual e da exatidão, a inteligência da poesia juntamente com a da ciência e da filosofia.

Estava tão focado nos pensamentos que, quando voltei para a realidade, eu estava envolto por fios e mais fios naquele banco de praça. A maioria eram fios pretos, mas não sei o que eles significam. Só sei que agora faço parte da teia de relações que compõe Ercília.

²¹⁷ CALVINO, 1990b, p.133



47

Um palhaço de cara pintada vagava pelas ruas da cidade em busca de abrigo e comida. Condenado à força por tentar assassinar o imperador, o palhaço conseguiu escapar da morte ao colocar fogo na carroça que transportava os condenados ao seu destino fatal. Procurou (em vão) emprego nas tavernas, nas hospedarias, nos mercados. A sorte não estava ao seu lado.

Conheceu um homem que vivia uma situação parecida, vivia nas ruas há anos, sem emprego, sem amor. Os dois tornaram-se amigos e passaram a mendigar juntos, porém tal iniciativa não rendia como antigamente: os moradores da cidade estavam cada vez mais avaros.

Um dia, ficaram sabendo que o filho do prefeito faria aniversário e o governante estava à procura de um brinquedo para presentear seu primogênito: aquele que inventasse um jogo ou brinquedo que fizesse o menino feliz ganharia uma recompensa. Os dois homens decidiram criar juntos um jogo perfeito e para isso estipularam tarefas:

- Eu sou muito bom de matemática e vou ficar na praça elaborando as regras de um jogo enquanto você procura os materiais para a fabricação. – disse o homem ao palhaço.

O palhaço partiu em busca do material. Foi até a floresta, coletou algumas nozes, mas achou que estas logo seriam devoradas por fungos. Foi até a margem do rio, coletou algumas pedras, mas achou que estas seriam pesadas demais para a criança. Então notou uma pequena casa na beira da estrada. Bateu na porta e uma mulher grávida atendeu.

- Boa tarde, senhora! Estou a dias procurando pela minha filha que está perdida na floresta. A senhora a viu por aí? – mentiu o palhaço.

- Não a vi. Mudei-me para cá com meu marido há poucos dias. – respondeu a mulher.

- Que pena! Só me resta continuar a busca. A senhora poderia me dar um copo d'água?

Enquanto a mulher foi à cozinha, o homem vasculhou a casa até encontrar, em uma caixa de madeira, um conjunto de 28 peças de marfim. Partiu, levando a caixa consigo.

O palhaço retornou para a cidade e reencontrou o amigo com as regras do jogo prontas. Eles esculpiram pequenos buracos nas peças de marfim e usaram o piche das ruas para pintar os buraquinhos de preto. Como era um domingo, colocaram o nome do jogo de dominó. Combinaram de levar o jogo até o prefeito no dia seguinte, bem cedinho. Ao amanhecer, o homem matemático notou que o palhaço havia sumido e consigo levou o jogo.

O homem, que entendia de probabilidade, já havia previsto a possível deslealdade do palhaço e, por precaução, escreveu uma letra atrás de cada peça. Tais letras formavam a frase: “O prefeito burro é o terror do povo”.

O prefeito, ao receber o jogo, prendeu o palhaço por desacato e traição.

Qual a próxima jogada?

▶ 46

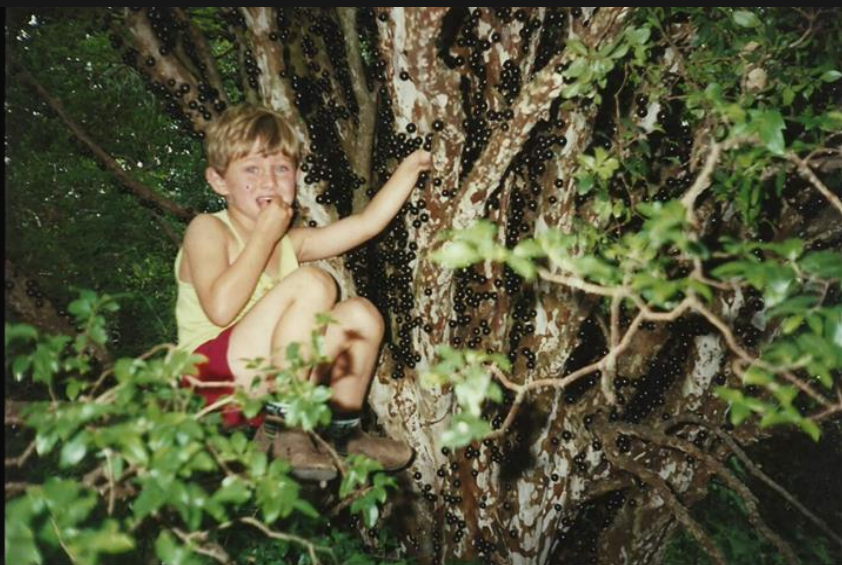
▶ 48

48

Em uma noite de quarta-feira, chegue à região que um dia fora chamada de Penúmbria²¹⁸. Ou será que já era quinta? A história desse lugar sempre foi associada ao seu personagem mais famoso. No dia 15 de junho de 1767, o menino Cosme Chuvasco de Rondó, filho do então Barão de Rondó, fez uma birra porque não queria comer a horrenda sopa de escargot feita pela sua irmã e subiu em um carvalho. Uma história corriqueira, eu mesmo sempre fui uma criança que fugia em momentos de desavenças com os adultos.

Aos gritos de “*Já falei que não quero e não quero!*”, o pequeno barão subiu na árvore e deu sua palavra que de lá jamais desceria. Assim o fez: passou horas, dias, meses e anos. De cima das árvores, Cosme viveu como se andasse na terra firme. Adaptou-se a sua nova vida arbórea. Aguentou frio, chuva, criou uma latrina suspensa. Teve até um cão que o auxiliava na caça, um bassê chamado Ótimo Máximo. Cosme se apaixonou, se dedicou aos estudos, trocou cartas com Voltaire, Rousseau e Diderot, lutou contra piratas.²¹⁸ Uma história absurda, mas não deixo de invejar Cosme.

Quando criança, eu vivia em comunhão com as árvores Jabuticabeiras, mangueiras, goiabeiras, pitangueiras, pés de jatobás. Vivía entre as folhas, os galhos, os ramos, espinhos, frutas, seivas, jabuticabas. Eu também era meio pássaro. Meu quintal em Marísia tinha mais árvores que gente, então eu brincava com as árvores. Um dia, tive que descer, não tive a obstinação de Cosme. Desci e cresci, mas não abandonei o menino nas árvores. Há dias que tenho vontade de subir em jabuticabeira, ver o mundo lá de cima, olhar com olhos de menino. Pena que na atual Penúmbria já não há mais árvores.



(...) Porque se a gente fala a partir de ser criança, a gente faz comunhão: de um orvalho e sua aranha, de uma tarde e suas garças, de um pássaro e sua árvore. Então eu trago das minhas raízes criancieiras a visão comungante e oblíqua das coisas. Eu sei dizer sem pudor que o escuro me ilumina. É um paradoxo que ajuda a poesia e que eu falo sem pudor. Eu tenho que essa visão oblíqua vem de eu ter sido criança em algum lugar perdido onde havia transfusão da natureza e comunhão com ela. Era o menino e os bichinhos. Era o menino e o sol. O menino e o rio. Era o menino e as árvores.²¹⁹

²¹⁸ CALVINO, 2009

²¹⁹ BARROS, 2015

Qual a próxima jogada?

► 49

49

Esperava aterrisar em Teodora²²⁰ e encontrar nada além de um grande cemitério de animais, um ambiente asséptico sem vida a não ser a humana e bibliotecas repletas de livros de taxonomia. No entanto, encontrei uma cidade tomada por bestas que, durante séculos, os humanos pensavam estar extintas: *as esfinges, os grifos, as quimeras, os dragões, os hircocervos, as harpias, as hidras, os unicórnios, os basiliscos.*²²⁰ Em meio caos espalhado pelas feras, encontrei o amor.

Ao ver *Pamela* pela primeira vez, senti um vago movimento do sangue, e soube ser afeto, encantamento, paixão. *Acontece que entre os meus sentimentos intensos não tenho nada que corresponda àquilo que chamam de amor. E se para eles um sentimento tão idiota possui tanta importância, o que para mim poderá corresponder a isso, certamente será magnífico e terrível.*²²¹ Eu, o mais racional dos seres quando se trata de assuntos do coração, decidi me apaixonar por Pamela.

O amor foi correspondido. A minha devoção por Pamela fez de mim um poeta. Estava prestes a abdicar a jornada atrás de jogos e brincadeiras e dedicar-me exclusivamente à poesia e à paixão descomedida quando me deparei, nas anotações do professor holandês, com as suas ideias sobre a poesia que, segundo ela exhibe, ao longo de sua antiga história, um caráter de jogo e competição. Na Grécia, tal caráter era explícito no concurso trágico: tanto a tragédia, como a comédia manifestavam-se sob o símbolo da competição. *Os dramaturgos gregos preparavam suas obras dentro de um espírito de competição,*²²² considerando tais eventos como jogos. A festa de Dionísio, cheia de vinhos e poesias, era a época sagrada para acontecer os magníficos jogos artísticos competitivos. Os concursos literários, prática ainda recorrente, preserva o caráter dos combates agonísticos das tragédias.

*Toda poesia tem origem no jogo: o jogo sagrado do culto, o jogo festivo da corte amorosa, o jogo marcial da competição, o jogo combativo da emulação da troca e da inventiva, o jogo ligeiro do humor e da prontidão.*²²³ Poesia é jogar com as palavras e com os sentimentos!

O jogo do amor um dia acaba. Minha gentil e amada Pamela encontrou seu fim quando foi devorada por uma esfinge. Depois de tal ato maléfico, a esfinge voltou para seu esconderijo apartado de Teodora. E eu jurei ir a seu encontro atrás de vingança, como se imaginasse um desfecho para uma tragédia grega.

²²⁰ CALVINO, 2003, p.152-153

²²¹ CALVINO, 1996, p.53

²²² HUIZINGA, 1980, p.160

²²³ HUIZINGA, 1980, p.143

Qual a próxima jogada?

► 50 ► 57

50

O mapa levou-me até Perínzia²²⁴, cidade planejada meticulosamente antes de ser construída; resultado de um projeto imaginado por arquitetos que calcularam minuciosamente a posição das estrelas afim de atingir a perfeição. No entanto, algo saiu terrivelmente errado na construção da cidade que hoje é povoada por humanos disformes. *Mas o pior não se vê: gritos guturais irrompem nos porões e nos celeiros, onde as famílias escondem os filhos com três cabeças ou seis pernas.*²¹¹ Os astrônomos locais ainda não sabem a razão dos acontecimentos: ou admitem que erraram todos os cálculos e admitem ser impossível descrever o céu, ou revelam *que a ordem dos deuses é exatamente aquilo que se espelha na cidade dos monstros.*²²⁴

Perambulando pela cidade, encontrei – inesperadamente – senhor Palomar, que ainda estava de férias. Ele sempre teve curiosidade de visitar Perínzia, a cidade espelhada com o céu. Perguntei, por curiosidade, o que ele achava que havia de errado na projeção da cidade. Então, senhor Palomar me contou uma de suas longas histórias.²²⁵

– *Houve uma época em que eu vivia de acordo com regras: primeiro, construir na minha mente um modelo, o mais perfeito, lógico, geométrico possível; segundo, verificar se o modelo se adaptava aos casos práticos observáveis na experiência; terceiro, introduzir as correções necessárias para que o modelo e a realidade coincidissem.* Processo bastante científico, usado por físicos e astrônomos, estudiosos do universo. Eu estava mais interessado nos problemas humanos, não nos estelares. Era indispensável ter em mente, *por um lado, a realidade informe e insensata da convivência humana que não faz mais do que gerar monstros e desastres e, por outro lado, um modelo de organismo social perfeito, desenhado com linhas claramente traçadas, retas e círculos e elipses, paralelogramos de formas, gráficos com abcissas e ordenadas.*

– Eu sabia que, para construir um modelo, era necessário partir de algum lugar, ter princípios, fazer deduções e induções a partir do próprio raciocínio. Fazer um milagroso equilíbrio entre princípios e experiência e o resultado tinha de ter uma consistência muito mais sólida, mais palpável. Em um modelo bem arquitetado, cada detalhe deve ser condicionado pelos outros, com absoluta coerência, tal como mecanismos de um relógio: se uma das engrenagens emperra, todo o conjunto para. O modelo é aquilo em que não há nada a mudar, aquilo que funciona na perfeição; ao passo que, em relação à realidade, podemos facilmente verificar que ela não funciona, que se esparrama por todos os lados e nada mais resta do que obrigá-la a tomar a forma do modelo, por bem ou por mal.

²²⁴ CALVINO, 2003, p. 137-138

²²⁵ Adaptado de CALVINO, 1995, O modelo dos modelos

– Durante muito tempo, me esforcei para alcançar uma indiferença e uma distanciação, levando em conta apenas a harmonia das linhas dos desenhos e ignorando todas as manobras que a realidade humana deve sofrer para se identificar com o modelo. *Mas quando, momentaneamente, deixava de fixar a harmoniosa figura geométrica desenhada no céu dos modelos ideais, saltava-me à vista uma paisagem humana em que as monstruosidades e os desastres não tinham de modo algum desaparecido e as linhas do desenho apareciam deformadas e distorcidas.* Eu pensava que era preciso ajustar o modelo para aproximar uma “possível realidade” da “realidade concreta”.

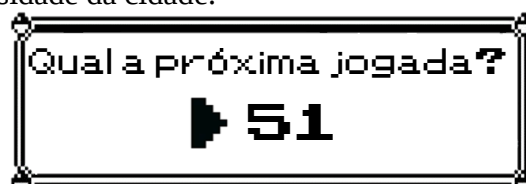
– Então mudei a regra: passei a necessitar de uma grande diversidade de modelos, *talvez até de modelos transformáveis uns nos outros, segundo um processo combinatório, para encontrar o que assentasse melhor sobre uma realidade que, por sua vez, era sempre feita de tantas realidades diferentes, quer no tempo quer no espaço.*

– Um dia, percebi que os modelos imaginários criados se tornavam fortalezas, cujas espessas muralhas escondiam aquilo que está de fora. Convenci-me de que o que importa realmente é aquilo que acontece apesar dos modelos: a forma que a sociedade vai lentamente adquirindo, silenciosa e anonimamente, nos hábitos, na maneira de pensar e de fazer, na escala de valores. Nesta conformidade, o modelo dos modelos almejados deveria servir para obter modelos transparentes, cristalinos, sutis como teias-de-aranha, para dissolver os modelos, aliás, para se dissolver.

– Então, em processo de autoconhecimento, eliminei da mente os modelos e os modelos dos modelos, encontrei-me cara a cara com a realidade pouco controlável e não homogeneizável, seus “sim”, seus “não”, seus “mas”. Para fazer isto, tive que esvaziar a mente, preencher o vácuo mental apenas com memórias de fragmentos de experiência e de princípios subentendidos e não demonstráveis. Não é uma linha de conduta de que possa retirar satisfações especiais, mas é a única que me parece ser praticável.

- Eu não deveria falar estas ideias para você, meu jovem, e se resultasse daí um modelo? Prefiro manter minhas convicções no estado fluido, verificá-las caso a caso e fazer delas a regra implícita do meu próprio comportamento cotidiano, no fazer e no não fazer, no escolher e excluir, no falar e no calar-me. No jogar e no não jogar. – E senhor Palomar calou-se.

No vácuo deixado por senhor Palomar, pensei na busca da perfeição e de verdades científicas e absolutas (elas existem?), no excesso de modelos e na falta de consistência presente em Perínia, motivos pelos quais atribui a monstruosidade da cidade.



51

Uma rebelião estava prestes a acontecer no inferno. Os demônios não mais aceitavam o comando do Diabo, ele não era mais digno de liderar as legiões infernais. Então sugeriu:

– Subirei até a terra dos vivos e tentarei a alma mais pura que encontrar. Farei com que ela sucumba a maldade e na hora de sua morte, ela será minha. Retornarei ao inferno, de volta ao meu trono. - disse o Diabo, que bateu três vezes o seu tridente no chão, tornando-se homem.

Do alto do céu noturno, a Lua viu a chegada do Diabo disfarçado na terra e ficou preocupada com as suas intenções. Decidida a impedir os planos do Coisa-ruim, a Lua aproveitou sua fase nova, vestiu uma máscara e desceu à terra para avisar as pessoas bondosas sobre o mal que se espreitava. Ela chegou à casa de uma mulher que estava a poucos dias de dar à luz e disse:

– O Diabo baterá na sua porta, seja bondosa como você sempre foi. Ofereça água, café, comida, mas não aceite nada dele, nem tesouros, nem barganhas.

No dia seguinte, um homem de chapéu preto visitou a mulher bondosa que ofereceu água, café, bolachas. O Diabo ofereceu para pagar uma fortuna pela hospitalidade da mulher, que recusou. Então, lançou uma de suas tramoias:

– Que tal um simples e inocente jogo de damas?

A mulher teve medo de cair na armadilha do demônio: recusar o jogo poderia mostrar alguma falha no caráter? A Lua disse para não aceitar nada... Porém, acabou consentindo.

O Diabo analisava as jogadas, esperava o menor dos delitos, mas a mulher estava fixada na movimentação das peças e nas regras do jogo. Em um momento de desatenção, a mulher deixou de capturar uma peça adversária e, na vez do Diabo, ela disse:

– O senhor pode assoprar minha peça.

– Não entendo o que isso significa... – respondeu o Diabo.

– Essas são as novas regras do jogo de damas: a captura é obrigatória, e eu deixei de capturar uma peça sua, então o senhor deve retirar a minha peça do tabuleiro. É o *jeu forcé*!

O diabo, acostumado com as regras antigas do jogo, capturou a peça preta da mulher e acabou ganhando o jogo. Vendo a honestidade da mulher em jogar dentro das suas próprias regras, foi embora e deixou a mulher em paz. Até hoje busca a alma que garanta o seu reinado no inferno.

Dois dias depois, a mulher faleceu no parto e foi levada para o céu pela própria Lua.

Qual a próxima jogada?

► 52

52

Depois de viajar dias na garupa de um burro, cheguei antes da alvorada em um lugar muito especial, no País dos Brinquedos. Nessa república, não há nada além de jogos e brinquedos.

Esse país não se assemelhava a nenhum outro país do mundo. A população era toda composta de crianças. Os mais velhos tinham catorze anos, os mais jovens, só oito. Nas ruas, uma alegria, uma barulheira, uma falação de enlouquecer! Bandos de garotos por toda parte. Uns jogavam bolinha de gude, outros jogavam tampinhas, havia os que jogavam bola, e os que andavam de velocípede ou montavam cavalinhos de madeira. Uns brincavam de cabra-cega, outros brincavam de pique, uns vestidos de palhaços comiam estopa acesa, outros recitavam, e havia os que cantavam, os que davam saltos-mortais, os que se divertiam andando com as mãos no chão e as pernas no ar, os que empurravam um aro, os que passeavam vestidos de general com elmo de papel e espada de papelão; havia quem ria, quem gritava, quem chamava, quem batia palmas, quem assoviava, quem imitava galinha botando ovo...²²⁶

Estava enganado, nem toda a população era formada por crianças: no meio da criançada, avistei um senhor, que fazia anotações em um diário. Curioso, me aproximei. Conheci então senhor A., um dedicado estudioso da história.

- Tenho pensado muito sobre a infância e que lugar melhor para pesquisar tal potência da vida do que o País dos Brinquedos, onde toda semana tem seis sextas-feiras e um domingo? – disse senhor A. - *A ideia de uma infância como uma “substância psíquica” se revela então um mito, como aquela de um sujeito pré-lingüístico, infância e linguagem parecem assim remeter uma a outra em um círculo no qual a infância é a origem da linguagem e a linguagem a origem da infância. Mas talvez seja justamente neste círculo que devemos procurar o lugar da experiência enquanto infância do homem.*²²⁷

Concordei com ele, em todos os lugares que visitei, pude ver a potência da linguagem enquanto jogo infantil. Vi crianças (e adultos também) brincando com as palavras, jogando com formação, deformação e composição das coisas.

- Sim, a experiência do brinquedo e do jogo é sempre uma experiência em movimento. Aqui, pude ver, com certa intensidade, as relações entre jogo e rito, em um forte vínculo com o tempo, numa ordem de inversão: enquanto o rito *fixa e estrutura o calendário*; o jogo, ao contrário, *mesmo que não saibamos ainda como e por que, altera e destrói*.²²⁸ A sacralização da vida através do rito determina um modo de viver o tempo, fixo, fechado, estável. Como a estrutura em um calendário – disse senhor A. como um olhar sério.

²²⁶ COLLODI, 2002, p.146-147

²²⁷ AGAMBEN, 2005, p.59

²²⁸ AGAMBEN, 2005, p.84

- Veja... Escute... Sinta... – senhor A. já parecia sorrir um pouco - O jogo tem o poder, a potência, a função fundamental de profanar tudo que com o tempo sacraliza. *Brincando o homem desprende-se de um tempo sagrado e o esquece em um tempo humano.*²²⁹

Perguntei se tinha algo a ver com o *Aión*.

- Claro, o tempo *aiônico indica a força vital, na medida em que esta é percebida, no ser vivo, como algo de temporal, como algo que dura, ou seja, como essência temporalizante do vivente* – Senhor A. fez uma pausa – *Por esta razão, quando Heráclito diz que *aión* é uma criança que joga, ele representa como jogo a essência temporalizante do vivente.*²³⁰

Ficamos em silêncio por um tempo, observando alguns meninos e meninas que brincavam de chutar bola. Tal objeto, no entanto, não se tratava de bola comum: era uma granada velha. Espantado com a cena, perguntei ao senhor A. se aquilo não era perigoso. Deu uma risada e respondeu que provavelmente aquela bomba estava desativada a tanto tempo cronológico que o único perigo era aquelas crianças um dia descobrirem o uso adulto daquele objeto. E completou:

Aquilo que o brinquedo conserva do seu modelo sagrado ou econômico, aquilo que deste sobrevive após o desmembramento ou a miniaturização, nada mais é que a temporalidade humana que aí estava contida, a sua pura essência histórica. O brinquedo é uma materialização da historicidade contida nos objetos, que ele consegue extrair por meio de uma manipulação particular. [...] O brinquedo, desmembrando e distorcendo o passado ou miniaturizando o presente [...] presentifica e torna tangível a temporalidade humana em si, o puro resíduo diferencial entre o “uma vez” e o “agora não mais”.²³¹

Entendi que as crianças, ao decompor o objeto em brinquedo e o tempo adulto em tempo de brincadeira, impregnam neles outros sentidos, outras formas de manipular a realidade, outras lógicas de pensar e viver o mundo. *E é com isso que os adultos tanto implicam, pois, ao seu olhar elas “quebram” o brinquedo, mas o que deve mesmo é “quebrar” algo neles, adultos. Alguns, os que sustentam sua criança “interna”, suportariam melhor essa “implicação” (implicância), essas quebras.*²³² Comecei a pensar: o meu olhar de pesquisador estaria “quebrando” o jogo? Se um poeta me perguntasse qual a *imagem em cuja contemplação o mundo inteiro desaparece, essa imagem se levantaria em uma velha caixa de brinquedos?*²³³ Para ter algumas (in)certezas de que algo em mim estaria quebrado, fui jogar bola com as crianças.

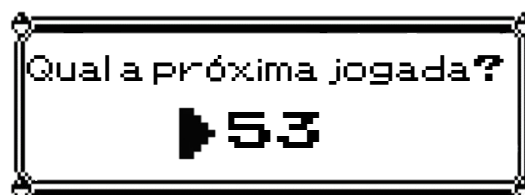
²²⁹ AGAMBEN, 2005, p.85

²³⁰ AGAMBEN, 2005, p.89

²³¹ AGAMBEN, 2005, p.87

²³² LEITE, 2011, p.143

²³³ BENJAMIN, 1984b, p.75



53

Quando cheguei a Tecla²³⁴, conheci somente migalhas da cidade, que se escondia por de trás de tapumes, lonas pretas, andaimes, armações enferrujadas, estacas de madeiras, cordas suspensas. Entre aquele caos de materiais de construção (tijolos, cimento, pedras, azulejos), o povo vive normalmente.

— *Por que a construção de Tecla prolonga-se por tanto tempo?* – perguntei a uma sábia.

— Para que não comece a destruição. — Respondeu a mulher.

— Não tem medo de, após a retirada das estacas, a cidade começar a despencar sob a cabeça de todos?

— *Não só a cidade.* – Respondeu a sábia, fazendo um gesto que me fez lembrar M.R.

— *Qual é o sentido de tanta construção?* — perguntei indignado. — Qual é o objetivo? *Onde está o plano que vocês seguem, o projeto?*

A senhora me levou até o topo de um prédio, a noite já estava sobre nós e as milhares de estrelas brilhavam intensamente.

— *Eis o projeto* — disse.

Pensei na minha própria pesquisa.

Qual a próxima jogada?

► 54 ► 61

²³⁴ CALVINO, 2003, p.121-122

54

Os dois maiores impérios estavam perto de uma guerra iminente. O Grande Imperador havia conquistado os reinos menores e marchava em direção as terras da Imperatriz.

A Imperatriz bondosa sabia que, no campo de batalha, seu exército não teria chances frente ao grande poder militar do inimigo e somente a inteligência de seus conselheiros poderia salvar seu império. Então, convocou um Grande Conselho para discutir estratégias e táticas.

–Vossa Alteza precisa de imaginação e concentração para antecipar as ações do adversário. Nós não somos tão inteligentes assim para orientá-la. Procure a mais antiga e mais sábia criatura do mundo, só ela poderá nos ajudar nesse momento – disse um dos conselheiros.

Então, a Imperatriz deixou o seu filho mais velho no comando e partiu em busca do ser mais sábio do mundo. Procurou nos brejos, nas cidades, nas montanhas, nas universidades. Nada. Até que olhou para o céu, numa noite de Lua Cheia. Então disse para a Lua:

– Ó Lua, já procurei auxílio em todos os lugares e não encontro o ser mais sábio do mundo. Suplico-lhe! Ajude-me a encontrar tal criatura que irá me ensinar a ser a melhor estrategista e a salvar o meu império e meu povo!

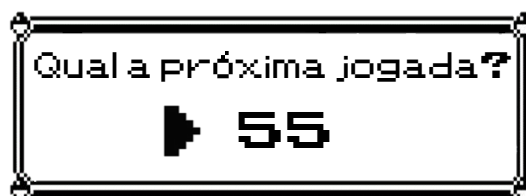
– Não conheço tal criatura que possa lhe ajudar, no entanto, posso te ensinar um jogo a muito tempo esquecido pelos homens. Irá te acalmar os nervos e talvez te ensine alguma coisa.

A Lua apresentou um tabuleiro dividido em 64 casas, umas brancas (como a lua cheia) e outras pretas (como a Lua nova). Sobre o tabuleiro, peças de marfim simbolizavam elemento de exércitos antigos: elefantes, cavalarias, carruagens, infantarias e reis.

Todas as noites, a Lua voltava pra jogar o xadrez rudimentar com a Imperatriz que, aos poucos, dominou as regras, aprendeu a arte de prever as próximas jogadas, desaprendeu a urgência das coisas, domou a cautela - não se precipitar nos movimentos -, e finalmente, apanhou o hábito de não se desanimar frente a um estado de coisas aparentemente adverso e ter esperança em relação à mudanças favoráveis.

Depois de muitas partidas, a Imperatriz se sentiu pronta para a guerra. Traçou estratégias, comandou o seu exército com astúcia e sabedoria e finalmente expulsou o Grande Imperador de suas terras.

Todos contam a história da Imperatriz que venceu a batalha contra o temido soberano usando as mais sofisticadas táticas militares e sem recorrer à sorte. No entanto, os mais atentos aos detalhes sabem que o Imperador teve uma onda de azar, iniciada quando sofreu uma tentativa de assassinato pelo seu bobo da corte.



55

Antares, Alpheratz, Capela, as Cefeidas são os astros mais luminosos do céu noturno e aqueles que serviram de guias para a construção de Ândria. *Mediante minuciosa regulamentação, a vida da cidade flui com a calma do movimento dos corpos celestes e adquire a necessidade dos fenômenos não sujeitos ao arbítrio humano.*²³⁵

Imaginei que Ândria fosse uma cidade imutável pois acreditava que o céu também fosse. Não poderia estar mais enganado: as mudanças são sempre constantes, na cidade e no céu. Os astrônomos perscrutam com os telescópios depois de cada mudança que acontece em Ândria e assinalam a explosão de uma nova, ou a passagem do laranja para o amarelo de um ponto remoto do firmamento, a expansão de uma nebulosa, a curvatura de uma espiral da Via Láctea²³⁵. Nada é constante: tudo muda na sua própria consistência.

Procurei respostas no livro de Calvino sobre a consistência. Para a minha surpresa, não havia consistência nenhuma: o livro terminava inesperadamente. Como eu poderia encontrar o átomo dos jogos em a consistência de Calvino?

Uma vez, ele sugeriu sobre o que pretendia escrever. “*Falta a sexta [proposta], ‘Consistency’, sobre a qual só sei que devia fazer referências ao Bartleby, de Herman Melville*”, escreveu Esther Calvino no prefácio da primeira edição do livro, de 1988. O que Calvino pretendia dizer sobre Bartleby²³⁶ e sua famosa frase *I would prefer not to*? A frase era repetida pelo escrivão toda vez que seu chefe, o narrador da história, pedia para que ele realizasse alguma tarefa. Eu preferiria não. Perguntei a mim mesmo: será que Calvino escreveria sobre a constância (melancólica, mas ainda assim, constante) de Bartleby? Sobre a consistência sólida dos muros que cercavam a existência do jovem escrivão? Preferi não tentar encontrar as motivações Calvino para a sexta proposta e tentei conjecturar o que seria a consistência para mim, a consistência dos jogos.

Pensei que a consistência dos jogos está no próprio ato de jogar, um ato consciente e constante. Enquanto o jogo acontece, a confusão da vida cotidiana é interrompida e as imperfeições do mundo somem temporariamente, restando apenas a perfeição cativante e fascinante.²³⁷ O momento do jogo acontece sob uma ordem absoluta que, se desobedecida, o encanto é quebrado, a diversão é desmanchada. Estão cheios das qualidades mais nobres da experiência estética: ritmo e harmonia. Tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação,

²³⁵ CALVINO, 2003, 143-144

²³⁶ MELVILLE, 2005

²³⁷ HUIZINGA, 1980

solução, união e desunião. São palavras usadas para descrever os elementos dos jogos, e para designar elementos da estética, das obras de arte. Afinal, há beleza intrínseca nos jogos.

Os jogos possuem uma importância estética para a vida. Lembrei de Schiller, que em 1775, publicou o livro *Cartas sobre a educação estética do homem*²³⁸, em que se propôs a discutir a solução para os problemas da liberdade humana através da estética, e com isso, a ideia de jogo passou por uma nova transformação. O poeta viu o lúdico como um momento de encontros, um lugar de intersecções teóricas, em uma visão semelhante ao que já havia sido pensada por outros autores, como Pascal e Kant, porém, levada ao extremo em suas reflexões²³⁹.

Schiller separou o ser humano em dois instintos (*Triebe*): o sensual/natural (*Sinnliche Trieb*), relacionado à existência física, às sensações, às mudanças e à temporalidade; e o formal (*Formtrieb*), ligado à essência moral, à razão, à permanência. Tais instintos são conflitantes entre si, entretanto, fazem parte da constituição humana e devem ser conciliados para a obtenção de uma “vivência plena” do ser, configurando um maior nível de liberdade possível. Unindo as duas qualidades, o ser humano associará espontaneidade e a plenitude da existência, e com isso, absorver o mundo e seus fenômenos através da razão, ao invés de se perder no mundo.²³⁸

O maior desafio teórico de Schiller era unir os dois instintos, o natural e o formal. Para ele, nem a Filosofia nem a política seriam capazes de conciliar essa relação antagônica de instintos, cabendo apenas a criação de um terceiro impulso, resultante da ação contraditória. O instinto do jogo (*Spieltrieb*), que dá ao ser humano a resolução de suas contingências, dando forma à matéria e matéria à forma. O instinto do jogo não pode ser encontrado na natureza humana, por se tratar da junção de instintos inerentes do homem, no entanto, pode ser deduzido, ou seja, é um conceito regulador e não constitutivo²³⁸. Tal ideia levou o poeta ao seguinte pensamento: *Pois, para dizer tudo de uma vez, o homem somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é homem pleno quando joga.*²⁴⁰ E mais: o ser humano só joga quando a beleza está presente.

O jogo é um vetor para a beleza, um modo de transportar harmonia e equilíbrio para o mundo físico e espiritual e, por ser a uma ação harmoniosa dos instintos humanos, é uma ação que torna a adoção de princípios no plano real mais agradável de ser seguida²³⁸. Não é demérito nenhum associar a beleza ao jogo, já que todas as qualidades humanas são jogos e é a ação que tornam os sujeitos completos. Um jogo nunca é um mero jogo. Está aqui consistência do jogo.

²³⁸ SCHILLER, 2015

²³⁹ DUFLO, 1999

²⁴⁰ SCHILLER, 2015, p.76

Assumimos então a estética como uma proposta para os jogos. E que estética não seja somente a beleza, mas também a possibilidade de se afetar, de ser provocado por experiência de fruição lúdica. Procurei a definição de estética e encontrei a seguinte passagem:

Isto é o que “estética” significa: no regime estético da arte, a característica de algo ser arte não é mais dada pelo critério da perfeição técnica, mas sim atribuída a uma forma específica de apreensão sensorial [...] E é exatamente esta nova forma de partilha do sensível que Schiller capta com a palavra “jogo”.²⁴¹

Se apenas somos humanos quando jogamos, então nosso *Spieltrieb* também é a manifestação da arte no ser humano, o que torna todo jogador um artista. De forma consistente, o jogo nos dá a experiência – estética e de vida - a partir do momento em que o jogador cria e aceita regras, aplicando a uma lógica dos jogos (objetivos, modos de fazer, tensão, incerteza, prazer) e passa a explorá-las com o pensamento, elaborando desdobramentos possíveis, e também com a sua ação sobre o sensível, construindo a beleza do jogo a cada instante.

O momento do jogo é o *quando* e o *onde* a teoria e a prática se encontram e se misturam. É praticamente impossível distinguir onde termina uma e começa a outra. As emoções se afloram durante o jogo. O pensamento é movimentado durante o jogo. Os movimentos são pensados durante o jogo. É no DURANTE que a experiência acontece! O encontro da teoria e da prática e o do próprio acontecimento permite que, através dos jogos, os sujeitos reflitam sobre sua própria experiência, após cada partida. Os jogos, assim como as palavras, são capazes de produzir sentidos, criar realidades e podem funcionar como potentes mecanismos de subjetivação. Se *a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca*,²⁴² o jogo torna-se uma fonte para a experimentação e para novas experiências, já que pressupõe sujeitos ativos, interessados e participantes. Tudo se passa, tudo acontece e tudo afeta o jogador que está aberto para as possibilidades do jogo.

No entanto, gostaria de destacar alguns elementos podem deixar os jogos atuais mais pobres em experiência, como o excesso de informação ou o foco somente no conteúdo, principalmente nos jogos educativos. Pensei na frase de Larrosa, um pensador que conheci nessas andanças: *a informação não deixa lugar para a experiência, ela é quase o contrário da experiência, quase uma antiexperiência*.²⁴³ A falta de tempo deixa os momentos da experiência cada vez mais raros. O excesso de trabalho, de estudos, a fugacidade das coisas modernas, tomam o tempo e tudo acaba passando rápido demais, impedindo a conexão entre os

²⁴¹ RANCIÈRE, 2009, p. 29-30

²⁴² LARROSA, 2002, p.21

²⁴³ LARROSA, 2002, p.21

acontecimentos. O que me levou a pensar na escola, nas instituições escolares (das quais as universidades também fazem parte). Na ânsia de produzir sujeitos cada vez mais atualizados e informados, preocupados com uma formação rápida e eficiente (segundo critérios avaliativos duvidosos), a escola não prepara os sujeitos para a serem sujeitos de experiência.

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço.²⁴⁴

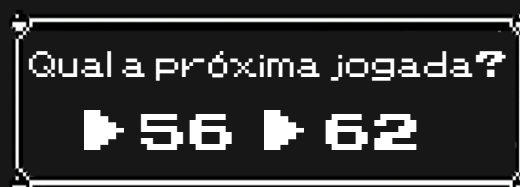
Pensei nas possibilidades dos jogos na educação escolar, não somente como método pedagógico de transmissão de informações ou fins avaliativos; deve-se usar os jogos e explorar todas as suas potencialidades, para promover a formação de sujeitos de experiências. Sujeitos de contradições.

...é um sujeito alcançado, tombado, derrubado. Não um sujeito que permanece sempre em pé, ereto, erguido e seguro de si mesmo; não um sujeito que alcança aquilo que se propõe ou que se apodera daquilo que quer; não um sujeito definido por seus sucessos ou por seus poderes, mas um sujeito que perde seus poderes precisamente porque aquilo de que faz experiência dele se apodera. Em contrapartida, o sujeito da experiência é também um sujeito sofrendor, padecente, receptivo, aceitante, interpelado, submetido. Seu contrário, o sujeito incapaz de experiência, seria um sujeito firme, forte, impávido, inatingível, erguido, anestesiado, apático, autodeterminado, definido por seu saber, por seu poder e por sua vontade.²⁴⁵

O jogador é derrotado e vencedor. É competidor e colaborador. É ajudado e auxiliador. É apaixonado e é decepcionado. É dedicado e apropriado de sua própria vida. Dotado de vontade e, assim, pode continuar com jogo. Através da experiência do jogo, o sujeito pode ser transformado e transforma-se. O jogo que passa, que toca, que acontece, transforma. A própria consistência da experiência.

Por isso, pensei que a sexta e última camada do átomo poderia ser a consistência, aquela que dá materialidade e garante a existência do nosso átomo.

Será que Calvino iria gostar do que escrevi sobre a consistência? Como nunca saberei a resposta, tirei a pergunta da cabeça e fui apreciar o céu estrelado de Ândria.



²⁴⁴ LARROSA, 2002, p.24

²⁴⁵ LARROSA, 2002, p.25

56

Seguindo o rio abaixo e caminhando três dias pelo deserto, encontrei a montanha rochosa onde a esfinge fez seu covil. Estudei filosofia no caminho para poder responder corretamente ao enigma da fera e contentar minha sede de vingança.

O enigma é um elemento importante das relações sociais, *como forma de divertimento social se adapta a toda a espécie de esquemas literários e rítmicos*.²⁴⁶ Estudei as perguntas feitas em cadeia que os gregos uns questionavam uns aos outros, por exemplo: "O que é mais doce que o mel?". Estudei as aporias (perguntas às quais era impossível dar uma resposta definitiva) como jogo de sociedade, por exemplo: "o que é vida?" Decorei as perguntas que os sessenta sábios do rei Vistaspa e as perguntas que a rainha de Sabá fez a Salomão. Tudo isso para enfrentar o jogo mortal proposto pela esfinge.

A inteligente e poderosa criatura, uma amalgama da cabeça de um faraó e corpo de leão, encontrava-se imóvel, em cima de uma pedra. Parecia estar a minha espera.

Com cautela, me aproximei da fera, sem espada sem escudo, apenas com livros em mãos. O monstro, ser inteligente e discursivo, disse com sua voz potente de trovão:

- Decifra-me ou te devoro! Qual a metodologia da sua pesquisa?

Fiquei consternado com a pergunta. Eu sabia que seria uma pergunta difícil, mas nem nos sonhos imaginei que seria uma pergunta tão complexa. Quer dizer, eu saberia responder, se tivesse me preparado para isso, se tivesse estudado, relido todo o meu diário. Decidi improvisar.

- Trata-se de uma pesquisa qualitativa, segundo Bogdan e Biklen (1994), pois analiso o meu objeto, o jogo, sobre o meu ponto de vista e minha trajetória. O que me levar a pensar que traz traços de pesquisas autobiográficas...

Fui interrompido por um rugido da esfinge.

- Bobagem! Dar-te-ei mais uma chance! Decifra-me ou te devoro! Qual a metodologia da sua pesquisa?

Respirei fundo. Lembrei das aventuras até aqui: minha infância, minha formação como biólogo e como educador, as pessoas que encontrei, os conhecimentos, as experiências... Então, esbravejei:

- Ó poderoso monstro voraz! O caminho que segui nessa pesquisa não se trata de lugares protegidos, antecipados ou rotinas organizadas e automáticas. O caminho exigiu de mim uma brecha, uma vontade, uma exposição e coragem para experimentar as *tormentas da criação*²⁴⁷,

²⁴⁶ HUIZINGA, 1980

²⁴⁷ VYGOTSKY, 2009

mas é exatamente essa “metodologia” que permite o distanciamento do automatismo, dos saberes instituídos, e possibilita a invenção: de um jogo, de um mundo, de uma pesquisa, de mim mesmo. *Um exercício de pensamento que nos permita transformar o que somos, que nos possibilite estrangeirizar-nos do jogo da verdade, no qual estávamos comodamente instalados, que nos permita desfazer-nos não apenas dessa ou aquela verdade, mas de uma certa relação com a verdade, esse trabalho do pensamento que busca pensar-se a si mesmo para tornar-se sempre outro do que se é.*²⁴⁸ Minha pesquisa e eu nos construímos e nos constituímos no próprio caminho, o que vai além de construir hipóteses e discutir resultados, trata-se do jogar com as palavras, jogar com os conhecimentos, brincar com o pensamento. Trata-se de uma metodologia que *não rechaça a invenção de um destino, esta força de realidade que explode inteiramente em fantasia.*²⁴⁹

O embate termina em debate. Decifrei o enigma da esfinge: a resposta é sempre o próprio interrogado e não alguma coisa externa a si. A criatura, diante da reposta, abre suas asas e parte em voo leve e ágil, em direção ao abismo.

Com a vitória sobre o monstro e sobre as minhas próprias dúvidas, pude continuar a jornada, que pressinto que caminha para as jogadas finais.

²⁴⁸ KOHAN, 2007, p. 82

²⁴⁹ CALVINO, 2006, Introdução



57

As constantes cartas enviadas por M.R. me alertavam sobre a situação política de Marísia e Colóriria. Seria cômico se não fosse trágico: ataques constantes à educação e a ciência eram preocupantes, feriam o direito ao conhecimento emancipador, libertário. Se já dominava um modelo de educação pouco significativo à nossa realidade, o cenário futuro é mais sombrio.

Angustiado com os rumos da minha pesquisa – seria relevante em cenário caótico como este? Fui até a Torre dos Corvos, uma central de envio de cartas. Enviei uma mensagem para senhor A. contando as minhas maiores aflições.

O corvo mensageiro retornou com a seguinte carta²⁵⁰:

Caro M.A.,

Em qualquer parte dentro de nós o distraído rapazinho neoténico continua o seu jogo real. E é esse seu jogo que nos dá tempo, que mantém aberta para nós essa não-latência inultrapassável que os povos e as línguas da terra, cada uma a seu modo, se preocupam em conservar e diferir – e em conservar apenas na medida em que a diferem. As diversas nações e as muitas línguas históricas são as falsas vocações com as quais o homem tenta responder à sua insuportável ausência de voz; ou, se quisermos, as tentativas, fatalmente condenadas ao fracasso, de tornar apreensível o inapreensível, de tornar adulta a eterna criança. Só no dia em que essa originária não-latência infantil fosse verdadeiramente, vertiginosamente, assumida como tal, em que se recuperasse o tempo e o menino Aion fosse traído do seu jogo, os homens poderiam construir uma história e uma língua universais, já não deferíveis, e por fim à sua errância nas tradições. Este autêntico apelo da humanidade em relação ao soma infantil tem um nome: o pensamento, ou seja, a política.

Atenciosamente, senhor A.

Ao ler a resposta, percebi a importância de se discutir (e praticar) outras práticas de poderes nas relações humanas. Ao discutir, repensar e reviver o “rapazinho interior” e as ações potencializadoras dos jogos, torna-se possível repensar outros modos de produção de sentidos *da* e *na* vida. Os conhecimentos técnicos e científicos dizem o que pensar/fazer, como pensar/fazer, o porquê pensar/fazer a respeito da infância e dos jogos, eles confirmam e dão direções traçadas, dentro de um modelo formativo que olha a educação como um lugar já posto, já certo e previsto. Sem espaço para a invenção e criação.

²⁵⁰ AGAMBEN, 1999, p.94-85

A educação (e a consequente utilização dos jogos em sala de aula) se torna um meio de normatizar as relações, ensinar a obediência as regras e transmitir conteúdos. Alguns saberes filosóficos apresentados na Modernidade confirmam este pensamento. Por exemplo, Comenius escreveu que a educação ou a *didática magna que mostra a arte universal de ensinar tudo a todos*.²⁵¹ Ou seja, há uma fórmula pronta, basta ser aplicada. Os saberes sociológicos, como Durkheim escreveu que a *educação é a ação exercida pelas gerações adultas sobre aquelas que ainda não estão maduras para a vida social. Ela tem como objetivo suscitar e desenvolver na criança um certo número de estados físicos, intelectuais e morais exigidos tanto pelo conjunto da sociedade política quanto pelo meio específico ao qual ela está destinada em particular*.²⁵²

Impera a ideia moderna de que a educação é estruturada na hierarquia: que o adulto/professor é o único possuidor de conhecimentos, ou seja, o professor é colocado como peça central no tabuleiro do processo de ensino/aprendizagem. A criança é ser incompleto, aprende o que o adulto ensina. Assim, o processo educacional descrito por Durkheim *só termina quando, internamente encarnado, o outro se tornou nova instância psíquica da subjetividade; quando esta instância crítica e ou observadora do eu já está internamente atuante como mestre de um sujeito que se lhe tornou obediente: o adulto normal*.²⁵³

A ideia de olhar os jogos e suas possibilidades educativas vem para romper com os pressupostos pedagógicos fixados e determinados, visam apenas a normatização e o conhecimento dado. Os jogos devem servir para o oposto: abrir caminhos, abrir espaço para a invenção, para o prazer, para os olhares não-fixados, para a produção de novos conhecimentos, para a movimentação do pensamento. Dentro e fora da sala de aula.

Nas práticas educativas diárias e reais de sala de aula, os pensamentos filosóficos e sociológicos brevemente citados ainda se encontram fortemente arraigados pois vêm apontando maneiras de pensar a infância, o jogo e a educação do ser humano ao longo da história. Faz-se necessário, no entanto, encontrar maneiras de escapar desse determinismo, brechas para a formação e constituição de si e do outro através de práticas educacionais emancipatórias e libertadoras. E os jogos e brincadeiras se constituem como tais práticas, pois *guardam, em si, não experiências vazias e homogêneas, mas virtualidades e heterogeneidades; fogem do tempo e indicam abertura a outra noção de tempo, que irrompem no vazio da experiência produzindo um espaço de sensações*.²⁵⁴

²⁵¹ COMENIUS, 1997, p.11

²⁵² DURKHEIM, 2011, p.53-54

²⁵³ FERNANDES, 1997, p.64

²⁵⁴ LEITE, 2011, p.85

É preciso olhar para os jogos e as brincadeiras como uma ação transformadora de mundo: o prazer e a vontade conferem uma força à vida, uma força à educação. Jogar e brincar em ambientes que muitas vezes “invisibilizam” os sujeitos (como a escola e a universidade), torna-se um ato de olhar para cada sujeito, um ato transgressor, um ato de emancipação. E, por isso, um ato político.

Há uma grande força política na infância e em todas as ações infantis. Nas perguntas, nos gestos, nos jogos, nas brincadeiras. Paulo Freire é capaz de sintetizar esta noção política da educação e da infância: *a infância é condição de uma revolução que se orgulhe de estar sendo o que é.*²⁵⁵ Uma educação infantil se faz a partir das inquietações, das incertezas, das criações, do próprio brincar com a vida. *Essa educação infantil, atenta à infância, convida educandas e educandos, qualquer que seja sua idade, a viver na infância; convida aquelas e aqueles que a habitam, sem importar sua idade cronológica, a mantê-la viva, a cuidá-la; convida aquelas e aqueles que esqueceram ou perderam, a recuperá-la ou (re)inventá-la.*²⁵⁶

Devemos prezar pelo prazer da educação, do aprendizado. Esquecer essa história de que o aprender deve ser sofrimento e pesar. Lutar por uma ciência e por uma educação que proponha ou aproveite situações em que os educandos (e pesquisadores) experimentem a força da criação, da inventividade e liberdade. *Tudo em favor da criação de um clima na sala de aula [das escolas e universidades] em que ensinar, aprender, estudar são atos sérios mas também provocadores de alegria. Só para a mente autoritária o ato educativo é tarefa enfadonha. Para educadores e educadoras democráticos, o ato de ensinar, de aprender, de estudar são quefazeres exigentes, sérios, que não apenas provocam contentamento, mas que em si são alegres.*²⁵⁷

Seriam estas algumas justificativas para a minha aventura pelo mundo dos jogos? Todas as aventuras precisam de justificativas ou elas podem nascer apenas da curiosidade, das inquietações ou das vontades?

Do alto da torre, vi um campo de rosas vermelhas, balançando com a leve brisa. Pensei em uma carta que Paulo Freire escreveu e desejei que aquilo se tornasse realidade.

Se os homens grandes, as pessoas grandes pudessem ou quisessem rir como as roseiras, como as crianças, não lhe parece que o mundo seria uma coisa linda? Mas eu acredito que um dia, com o esforço do próprio homem, o mundo, a vida vão deixar que as pessoas grandes possam rir como as crianças. Mais ainda – e isto é muito importante – vão deixar que todas as crianças possam rir.²⁵⁸

²⁵⁵ KOHAN, 2019, p.188

²⁵⁶ KOHAN, 2019, p.194

²⁵⁷ FREIRE, 1995, p.72

²⁵⁸ LACERDA, 2016 apud KOHAN, 2019, p.183



Em uma tarde fria, apeei do meu cavalo preto e montei acampamento na beira de um mirante. A inspiração chegou de mansinho. Só me restava abraçá-la. Então no diário:

Há de se considerar também as instituições em que o jogo e a brincadeira estão inseridos e se atentar as relações de poder que são perceptíveis durante o jogo, já que ele pode (e é) utilizado no processo de difusão de valores e atitudes, por exemplo, quando os sujeitos brincam na escola. Foucault²⁵⁹ trata o poder não como uma entidade unitária e estável, mas como relações de poder que emergem de condições históricas complexas e que causa implicações múltiplas. No jogo, pode haver conservação de vantagens, acúmulo de proveitos e, principalmente, a fixação de um aparelho de diferenciações que aceitam os sujeitos a agirem sobre as ações dos outros. Um exemplo é quando as crianças se dividem para realizar brincadeiras de meninos e de meninas. Ou quando ocorre a exclusão de um sujeito pela inaptidão ou tipo corporal. Entretanto, Foucault também reconhece que, no poder, não há uma função somente repressiva, há também poderes produtivos, no sentido de produção de subjetividades e lutas, enraizando os fenômenos de resistência no próprio âmago do poder que eles buscam contestar. Assim, é verdadeiro afirmar que quando os sujeitos jogam, eles podem produzir e ressignificar a subjetividade - própria e do outro - além lutar, transgredir, resistir, escapar pelas brechas dos aparelhos de classificação e de disciplinarização carregados pelos discursos do poder. No jogo, tanto pode haver a reprodução dos preconceitos das tiranias e impregnados na sociedade quanto a existência de potências de vida.²⁶⁰ É resistência quando um menino brinca de boneca. É resistência quando mulheres jogam futebol. É potência de vida quando na escola se joga por prazer! Dessa forma, o jogo torna-se um espaço-tempo de reflexão crítica sobre as disputas e as identidades estabelecidas e produzidas, tornando-se um processo de subjetivação, pelo qual se obtém a formação de um sujeito, ou mais precisamente, de uma subjetividade.

Fiquei satisfeito com a escrita. Fechei o diário pois eu estava perdendo o pôr-do-sol. *Não há dúvida de que uma esplêndida noite de plenilúnio de inverno se inicia.*²⁶¹

²⁵⁹ FOUCAULT, 2009

²⁶⁰ PELBART, 2009

²⁶¹ CALVINO, 1995, p.57

Qual a próxima jogada?

59

59

Enquanto era mantido prisioneiro por um imperador déspota (a história da minha captura envolve um bispo de manto negro, um dado mágico e uma acusação de bruxaria, mas a contarei em outro momento), rabisquei as linhas do átomo, com pedaços de giz coloridos, como uma criança que pinta uma folha em branco. Aos poucos, as paredes tornaram-se multicores, multiformes, disformes. E de repente, o mundo virou. átomo. Estaria eu delirando? Ou o delírio faz parte da aventura?

Qual a próxima jogada?

▶ 60

Na solidão da minha cela, comecei a delirar sobre jogos, queijos, reis de coroas negras, Calvinos, brinquedos, mapas. Alucinei sobre árvores, relógios, tabuleiros de xadrez, atos de criação. Em um lampejo de lucidez, pensei no RestaurEco pela primeira vez durante a aventura. Procurei nas páginas do meu diário o relato que escrevi²⁶² em um passado um pouco distante:

Do campo ao jogo: uma experiência

No ano de 2015, já no quarto ano de graduação em Ciências Biológicas, cursando licenciatura e bacharelado, iniciei uma pesquisa de iniciação científica junto ao departamento de Ecologia. Um projeto bacana: estudar a diversidade de formigas em áreas de vegetação restaurada. A empolgação era grande, pois eu gostava muito de ir para o campo e, claro, de insetos. Coisa de biólogo. Houve algumas dificuldades, principalmente na parte das atividades de campo para as coletas, principalmente por falta de um técnico para auxiliar (problemas da universidade). No fim das contas, as coletas aconteceram graças ao suporte do meu pai, que me ajudou a chegar nos locais de coleta, a instalar as armadilhas e a carregar os materiais. E foi a melhor companhia que eu poderia ter.

Em campo, prestei atenção a todos os detalhes do método que estavam no projeto: um transecto de 90 metros, uma armadilha a cada 10 metros, em local específico marcado pelo GPS, com todas as armadilhas identificadas. E depois de 48 horas, eu voltei ao local e retirei armadilha por armadilha (num total de 150), guardei o conteúdo em saquinhos também devidamente identificados. Esse material foi levado para laboratório, triado e as formigas, identificadas – mais de 10000 indivíduos, a maioria operárias. Os dados obtidos foram analisados e cheguei a um resultado (que não cabe nessa narrativa).

Este foi o método, exigido no projeto para que fosse aprovado pelo órgão de fomento: o projeto foi analisado pelo orientador, pelo coorientador e pelo parecerista. Aprovado. O que não havia no item “Materiais e Métodos”, mas fiz questão de manter foi um caderno de campo, um diário.

Nesse material adicional, eu marquei não só as identificações das armadilhas, as coordenadas geográficas dos pontos, a temperatura e o clima. Eu relatei também como eu me sentia, minhas impressões sobre a área restaurada. As árvores dessa área não estão bem cuidadas, parece que foram abandonadas sem manejo; ou então ‘Esta área tem um clima fresco por estar perto do rio’. ‘Um bom local para um piquenique’. Anotei também as situações

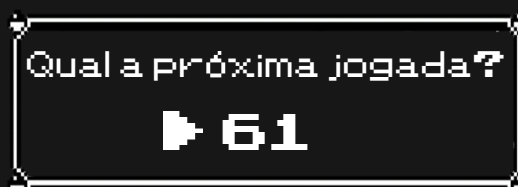
²⁶² OLIVEIRA & CAMARGO, 2018

inusitadas, como o dia que meu pai esqueceu os documentos do carro em casa e tivemos que voltar mais cedo pois ficamos com medo de ter alguma blitz na estrada. Ou o dia em que o GPS parou de funcionar e ficamos perdidos no meio do canavial (ah! esqueci de mencionar que as áreas restauradas ficavam em matriz de cana-de-açúcar). Quando eu encontrava com moradores da região (o que aconteceu poucas vezes), eu perguntava o que havia naquele terreno antes de ser cana. “Área de pastagem” ou “área de plantação de eucalipto” eram as respostas mais comuns. Contudo o que eu mais gostei de relatar no meu diário de campo eram os animais ou vestígios deles que eu avistava. Encontrei gralhas, macacos-prego, coró-corós, uma infinidade de aves, de insetos e outros invertebrados. Também avistei pegadas de cachorro-do-mato, de anta (próximo ao rio) e até mesmo de onça-parda. De todos esses relatos que havia no meu diário, nada foi para o relatório final. Nada vai para a publicação.

Afinal, o que tirei de aprendizado ao relatar nesse diário de campo? A escrita do caderno, que ficou surrado após todos os campos, foi um dos materiais utilizados na formulação de um jogo didático, que produzi ao final do curso de Licenciatura. A ideia de construir um jogo era anterior à escrita do diário de campo, mas a escrita e a vivência da pesquisa de campo fizeram crescer em mim a potência da criação e da imaginação. O jogo de tabuleiro RestaurEco simula uma área a ser restaurada pelos jogadores, que vão adicionando espécies animais e vegetais em sua área, de acordo com as estratégias e sorte. As regras foram formuladas a partir de textos científicos sobre restauração ecológica, mas principalmente, com base no que eu experienciei em campo: presença de animais, as situações de manejo, as interações entre as espécies, o que vi, o que experienciei, o que aprendi. A oportunidade de criar um material lúdico a partir uma experiência tida como científica, fechada, dura, foi algo muito prazeroso e pude explorar um lado criativo, inventivo, que não foi me foi permitido na pesquisa formal e acadêmica.

O movimento de criação. O momento de formação como pesquisador e como ser humano. A experiência de reflexão do meu papel como biólogo e como educador. Foram motivos mais do que suficientes para eu estar onde estou.

Terminei de ler o relato, recobrei a mim mesmo. Tive uma ideia para escapar do enclausuramento. Fechei o diário e chamei os guardas.



61

Não sei se o Grande Imperador Kublai Khan e sua rainha de pele negra acreditaram em tudo o que eu dissera quando descrevi as aventuras que vivi durante a pesquisa, mas o imperador dos tártaros certamente continuou a me ouvir *com a maior atenção do que qualquer outro de seus enviados ou exploradores*.²⁶³

Sabia que o rei já conhecia bem o seu império e entendia minha língua estrangeira, por isso, contei detalhes da minha jornada. Contei sobre o que descobri nas bibliotecas de Ipásia e Clarisse, sobre as ninfas de Armila, sobre a loja de brinquedo, sobre o olhar dos moradores de Bauci, sobre as conversas com senhor Palomar, sobre o debate com a esfinge, sobre as ruínas da Medusa, sobre as seis propostas de Italo Calvino para o próximo milênio. Finalmente perguntei:

- Vossa Majestade Imperial aprecia jogos? De tabuleiro e de palavras? Ou somente o jogo político?

- Por suposto que sim! Somente um tolo não aprecia um jogo, um descanso para o espírito. Costumava jogar xadrez com meu antigo explorador enquanto discutíamos a política do meu império.

- Pois bem! Posso ensinar Vossa Majestade Imperial um novo jogo em troca recupero minha liberdade para continuar a minha aventura?

- Um novo jogo? Impossível! Meus enviados e exploradores sempre voltam com relíquias e tesouros e descrevem todos os jogos e brincadeiras existentes nesse império!

- Pois bem, Vossa Realeza já ouvistes sobre RestaurEco? É um jogo que eu mesmo inventei.

O imperador pareceu intrigado.

Com as folhas em branco restantes do meu diário, fabriquei cartas de árvores e animais. No chão, rabisquei um tabuleiro. Recolhi gravetos e magnólias. Dei materialidade ao jogo que estava na minha mente. Convidei o Imperador a sentar-se no chão e jogar comigo.

Expliquei as regras, como cada peça se encaixava no jogo. Sobre a vitória e a derrota. Contei sobre o processo de criação, sobre os contextos que me levaram a conceber e a fabricar aquele jogo, sobre o prêmio que ganhei por fazê-lo.

Sobre o prazer, a dualidade leveza/peso, conteúdo/prazer que foram preocupações latentes na elaboração do jogo. Sobre a tensão inerente entre o esforço (intelectual e físico) e a expectativa de se produzir algo concreto, com uma aplicabilidade e uma jogabilidade. Sobre a

²⁶³ CALVINO, 2003, p.9

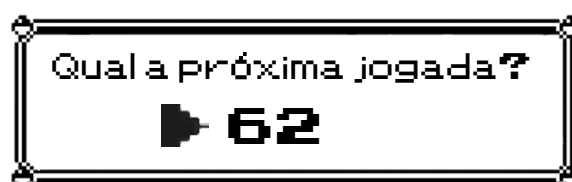
rapidez do tempo do jogo e da criação que profanam o tempo cronológico. Sobre a exatidão do planejamento e a estruturação da obra, além da adequação (dos conteúdos à lógica dos jogos), a autenticidade e a organização. Sobre a imaginação de um biólogo que jogava com os conceitos teóricos e práticos da própria pesquisa científica. Sobre a busca da visibilidade e das imagens nítidas e memoráveis que levassem os jogadores à uma experiência sensível. Sobre o conhecimento que se torna multiplicidade ao brincar com a ciência. Sobre a riqueza de experiências que podem ser experimentadas quando nos abrimos ao jogo.

Sem perceber, expliquei ao Imperador o átomo do jogo. Foi além da explicação: ao jogar o jogo, pus o átomo em movimento, desfazendo, desmanchando, as fronteiras que separavam as suas camadas. Leveza, Rapidez, Exatidão, Visibilidade, Multiplicidade e Consistência se misturam, se confundem, tornam uníssonas no ato de jogar.

E então jogamos. Durante dias e noite.

O Imperador pediu que eu construísse um tabuleiro de madeira maciça e peças de marfim para que ele pudesse ter o jogo pela eternidade. Recusei as peças de marfim, disse que a simplicidade de gravetos e magnólias combinam mais com a brincadeira por mim criada. *A quantidade de coisas que se podia tirar de um pedacinho de madeira lisa e vazia abismava Kublai.*²⁶⁴ O Imperador até começou a imaginar formas de restaurar o seu império sem precisar de usar da violência e da agressividade – talvez através da solidariedade e do companheirismo de um jogo, quem sabe?

E no dia seguinte, zarpei do porto imperial. Finalmente *entendi aquilo que procurava estava diante de mim, e, mesmo que se tratasse do passado, era um passado que mudava à medida que eu prosseguia a viagem, porque o passado do viajante muda de acordo com o itinerário realizado, não o passado recente ao qual cada dia que passa acrescenta um dia, mas um passado mais remoto.*²⁶⁵



²⁶⁴ CALVINO, 2003, p.128.

²⁶⁵ Adaptado de CALVINO, 2003, p.30

Depois de viajar *oitenta milhas de distância contra o vento noroeste*²⁶⁶, finalmente voltei à Eufêmia. Dirigi-me à praça da cidade, onde caravanas de mercadores, outros pesquisadores e um bispo negro estavam reunidos mais uma vez em volta de fogueiras para recontar suas histórias, que agora já são outras. Eu também precisava contar a minha: uma aventura de jogos, átomos e experiências.

Dentre os ouvintes estava Larrosa, senhor que eu já havia encontrado durante a jornada e admirado muito os seus escritos sobre a experiência. Depois de ouvir todas as histórias, ele se levantou e me convidou para um jogo de xadrez para conversarmos. Entre conversas e movimentos de xadrez, Larrosa me propôs um jogo: profanar o seu texto *Sobre a Lição*²⁶⁷ criar uma variante sobre a minha própria experiência. Aceitei o jogo e me deixei tomar pelo ato da experimentação.

Há momentos em que a aventura da vida se dá num ato de jogar. Em tais ocasiões, especialmente quando o ato de jogar tem lugar em sala de aula, dizemos que se trata de uma lição. Um jogo, mesmo quando é lição, é uma leitura e uma convocação à leitura – leitura de mundo, de emoções. Por isso, o começo da lição é o convite ao jogo, é um abrir-se ao jogo. O que se pede aos que aos que são convidados ao jogo é a disposição de entrar na arena agora formada. O jogo recebe os jogadores, oferece hospitalidade. Aqueles dispostos a brincar, acolhem o jogo na medida em que esperam e ficam atentos. Hospitalidade do jogo e disponibilidade dos jogadores. Mútua entrega: condição de um duplo devir.

O jogo como lição é o ato de jogar em comunhão, implicitamente implicado e envolvido o ato de ensinar e de aprender. No jogo, o ensinar e o aprender torna-se uma aventura. Ou, com outras palavras, o ensinar e o aprender devem ser o próprio jogo. Por isso, o jogo torna-se mais prazeroso quando permite que o ensinar e o aprender aconteçam.

Sugiro a experiência do jogo como um dos possíveis atos de ensinar e aprender. Ao mesmo tempo, estabeleço que o jogo tem muito em comum com a experiência da liberdade - a relação do “eu comigo mesmo” e com a experiência da amizade, forma de comunhão do eu com o outro. Na experiência de qualquer jogo, principalmente quando envolve o ensinar e o aprender, implica nas múltiplas relações, do eu e do outro. E o problema do jogo e seu envolvimento com a educação não é o aprender tudo, o aprender para a prova, mas é o aprender bem e o jogar de verdade.

²⁶⁶ CALVINO, 2003,

²⁶⁷ Adaptado de LARROSA, 2003, p.139-146

Agora falo do papel do/a educador/a. Na sala de aula, educador é aquele que dá o jogo, aquele que convida ao jogo. Que seleciona a atividade para a lição como escolhe um presente. Coloca um pouco de si na escolha. O/A professor/a sempre se preocupa para saber se seu presente será aceito, se será bem recebido e se terá respostas – positivas ou nem tão positivas assim. Espera que os alunos gostem, amem, se despertem para o jogo. Mas no final, se contenta se pelo menos a atividade tiver alguma resposta, qualquer resposta.

O objetivo do/a professor/a não deve ser apenas dar o jogo para que se aprenda o conteúdo. Jogar não é um dever no sentido de uma obrigação, mas no sentido de uma dívida ou tarefa. Uma dívida é uma responsabilidade que temos para com aquilo que nos foi dado, uma tarefa é algo que nos põe em movimento. Por isso, propor um jogo, fora ou dentro da sala de aula, é oferecê-lo como um dom, como um momento de prazer, como aventura de aprender e ensinar, como uma lição que só se cumpre no movimento, que é o próprio jogo.

O/A professor/a que oferece o jogo também joga: primeiro na sua escolha, depois na sua criação e continua jogando na sua execução. Quando se inicia, o jogo começa pelo próprio convite, feito pelo/a professor/a. Ao ler as regras e explicar o contexto, educadores dão sentidos ao jogo. Na leitura das regras, ele/ela também escuta a si mesmo/a e aos outros, futuros jogadores. Escuta o silêncio e a excitação que procede o convite ao jogo. Silêncio daqueles que não se animaram com o convite ou daqueles que focam sua atenção. Excitação daqueles que já se animaram com o apelo do jogo. E nesse momento, o/a professor/a empresta sua voz ao jogo, a voz que ele/ela empresta é a sua própria voz. Em breve, as vozes dos jogadores se juntarão, darão ao jogo uma voz potente, multiplicada e transformada.

Se a face exterior de um jogo é uma – contém seus significados dados, fixados, literal, mais ou menos transparentes e idealmente homogêneos para todos os jogadores -, sua face interior é necessariamente múltipla. O jogo pode ser dado pelo/a professor/a com propósitos e objetivos definidos, mas ao ser liberado, o jogo ganha vida e dá vida, dá outra forma ao conhecimento e aos sentimentos, se movimentam, se redobram e se formam de maneira única, singular, imprevisível. Há somente a potência do que é comum, do sentido comum: o que os jogadores sentem em comum quando prestam atenção à mesma coisa, aos mesmos sons, aos mesmos movimentos, e nada mais é senão a experiência da pluralidade e do infinito do sentido.

Elementos dos jogos como lição: a obrigatoriedade das regras, a leveza da forma, a rapidez do pensamento, a exatidão do próprio jogo, o prazer do momento, a voz de todos, o silêncio da tensão, os sentidos da imaginação, a própria linguagem em sua multiplicidade, o infinito de sensações, a consistência da experiência.

O jogo que os sujeitos são convidados a jogar é um fluxo do que se vem aprendendo, “do que, aprendendo-se, vem”, “do que, jogando-se, vem”. É sempre o mesmo, mas o mesmo de cada vez. Jogar é recolher o que se vem dizendo, fazendo, pensando para que se continue dizendo, fazendo, pensando outra vez, numa repetição que é diferença e numa diferença que é repetição. Repetir, repetir, repetir até ficar diferente.²⁶⁸ Fazendo a didática se (re)inventar.

No ato de jogar, não se busca respostas. O que se busca é a pergunta à qual o próprio jogo responde. Ou melhor, não se busca somente a pergunta, mas os sentidos, os sentimentos. Por isso, a única resposta que se pode buscar no jogo é a responsabilidade pela pergunta, pelos sentidos e pelos sentimentos. Dessa forma, o jogo não responde nem resolve questões, mas reabre, repõe, reativa, reorganiza, reaviva os sentidos.

No jogo, não se busca o que os outros jogadores sabem, mas o que eles pensam, como agem. Ou seja, o jogo leva a pensar, leva a agir. Depois do jogo, o importante não é que saibamos do jogo e seu conteúdo, o que nós pensamos do jogo, mas o que – com o jogo, contra o jogo ou a partir do jogo – nós sejamos capazes de pensar. Não é sobre o que o jogo diz, mas aquilo que ele oferece a dizer. Jogar é trazer a experiência à proximidade do sujeito, é trazer o dito à proximidade do que fica por dizer, é trazer o pensado à proximidade do que fica por pensar, é trazer o agir à proximidade do que fica por agir. E demorar-se no processo.

O objetivo do jogo é não nos deixar terminado pela assimilação do dito, nem nos deixar determinado pelo seu uso na educação dogmática e cientificista, mas in-de-terminar aquilo que dá o que dizer, o que pensar, o que agir, o que experimentar. In-de-terminar é não terminar, é não-terminar. Jogar é recolher-se na in-de-terminação do momento: que não haja um final nem uma lei para os sentidos, para os sentimentos, para a aprendizagem, para a experiência.

É possível dizer o que se diz de diversas maneiras, assim como se pode ensinar e aprender de muitas maneiras. O jogo não é o único recurso possível na educação. Há maneiras múltiplas de se ensinar e de aprender. No entanto, o jogo reativa os conhecimentos, movimenta os pensamentos, reascende sentimentos. Então, o recolher-se àquilo que dá o que dizer, sentir pensar, ao jogo, o encarregar-se disso, o responsabilizar-se por isso, é colocar-se nos caminhos que ele abre. Por isso, no jogo, o ato de jogar extravasa a arena e o momento e o abre para o infinito. É encaminhar-se para o infinito dos caminhos que o jogo abre.

O jogo é o convite em torno do próprio jogo: uma congregação de sujeitos, que agora passam a ser jogadores. Neste momento do espaço-tempo, as ações, pensamento, sentimentos, são coletivos, são de todos, são comuns. Como em uma praça pública, é um ato que exige um

²⁶⁸ BARROS, 1993 - Uma didática da Invenção

ver-se cara a cara, uma presença pública do corpo, um oferecimento do corpo e do pensamento, algo para o qual todos os olhares e todos os ouvidos tendem, atendem. O corpo do jogador é atento, concentrado, falante (na emoção) ou silencioso (na tensão), mas sempre em suspensão. Articula-se então, uma forma particular de uma comunidade, de se estar ali pelo o que é comum, que é o jogo. Sendo assim, uma forma de amizade, uma unidade que suporta e preserva a diferença, um “nós” que não é senão a amizade das singularidades possíveis. O comum do jogo é a comunidade de diferenças, quase que uma conversação. Uma conversação em que a reação de um depende da ação do outro, e por isso, também é uma conversação reflexiva, silenciosa e até mesmo solitária. Cada um por si, consigo mesmo e, simultaneamente, pelos outros e com os outros.

Aprender e ensinar pelo jogo não é a transmissão do que existe para saber, do que existe para pensar, do que existe para responder, do que existe para dizer ou do que existe para fazer, mas é uma implicação, complicação, com(i)mplicação, cúmplice, conjunta, no aprender e no ensinar daqueles que se encontram no comum. O jogo nos traz o comum do aprender e do ensinar enquanto esse comum é senão a pluralidade, a multiplicidade de experiências, de vozes, de silêncios, de espaços e de diferenças.

Jogar consigo e com os outros é expor as heterogeneidades, multiplicar as ressonâncias, pluralizar os sentidos, expandir conhecimentos, ampliar possibilidades. A heterogeneidade do jogo produz a diferença frente a homogeneidade dos saberes, das informações e dos conteúdos, que restringem a diferença. Por isso, a amizade de jogar com o outro implica na amizade de aprender e ensinar com o outro, e no encontrar-se no processo da aprendizagem e na ensinagem, onde os sujeitos podem ser o centro de átomos instáveis.

Nesse caso, aprender e ensinar não são apenas meios para saber (conteúdos). O jogo não é o instrumento ou o acesso à homogeneidade do saber, mas o movimento da pluralidade do aprender e do ensinar. Jogar como ato voluntário é oferecer-se como abertura para o múltiplo e o consistente, para o leve e o rápido, para o visível e o exato. Em torno do jogo, é constituído algo comum que não é do consenso, e sim do afeto, da competição, do prazer. Porque esse algo comum que une os jogadores está dividido em si mesmo, distendido, esparramado, disseminado, pluralizado, heterogeneizado.

Amizade de jogadores, participação no comum do jogo como aquilo que diferencia. Diferença que não é referível a nenhuma totalidade, que não é redutível à unidade, à integração ou à síntese do diverso. A comunidade dos convidados ao jogo tem em seu ser na dispersão e na descontinuidade, na divergência, na dessemelhança, na distinção e no dissenso. Comunidade dos que não tem em comum senão o espaço e momento que faz possível suas

diferenças. A relação entre os jogadores torna-se refratária à síntese, alérgica à totalização, resistente à generalização.

Durante o jogo, a comunicação acontece não pela elaboração do comum, mas pelo estabelecimento de um entre onde os jogadores se separam e se unem, se dispersam e se reúnem, de um modo não totalizável, numa relação pluralizadora. Um espaço-tempo da participação, um espaço-tempo profanado e compartilhado, é a partição e re-partição da experiência entre os jogadores.

A comunidade que joga tem, na amizade, a cumplicidade daqueles que foram mordidos pelo mesmo bichinho, que inquieta os sentimentos. Por isso, não poderá entrar na comunidade aquele que não se afeta ou não se deixar afetar pelo jogo. Adultos que desmancham prazeres e não partilham do mesmo sentimento que crianças. Deve haver cumplicidade entre os envenenados pelo contagiante veneno-fascinação dos jogos. Se não, é tudo, menos jogo.

A liberdade que o ato de jogar oferece é a liberdade de tomar a palavra, a ação, o pensamento para si. A liberdade do jogo está em ver o que não foi visto nem previsto, em fazer o que não foi feito, em dizer o que ainda não foi dito. E sentir prazer em tudo isso. No entanto, para que a liberdade seja possível, é preciso entregar-se ao jogo, inquietar-se pelo brinquedo, perder-se na brincadeira. O jogo é generoso com quem se permite experimentar a liberdade. Não apropriando-se do jogo para nossos fins próprios, mas a desapropriação de nós mesmos, pelo jogo e no jogo. Porque o prazer que o jogo dá só é dado ao preço da suspensão do cotidiano, das nossas intenções. Porque o conhecimento que se experimenta não se dá pela aquisição, transmissão, mas porque se quer, porque se deseja conhecer. Ao jogar, não se sabe por que quer aprender, mas joga-se porque quer jogar.

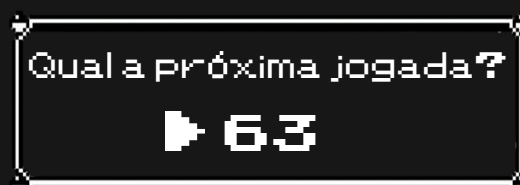
O jogo sempre deve ser um ato tomado como imprevisto e imprevisível. Ato de improvisação. Escapa a qualquer vontade e qualquer domínio, é surpreendente e sempre nos surpreende. Por isso, a liberdade de jogar não deve ser entendida como poder ou como propriedade, mas como abertura para o novo e para o desconhecido. O jogo só se deixa jogar.

Enfiar-se no jogo é enfiar-se na vida que, enquanto acontece, é espaço e tempo de criar novas experiências, novas vivências, emaranhar-se nos signos, nas imaginações, nas potências dos sentimentos e sensações, é jogar de novo, e de novo e de novo. E de novo. E...

Perguntei ao senhor L. se gostou da brincadeira. Ele morreu de rir. Disse:

- Mais vale morrer de rir que morrer de endeusamento.²⁶⁹

²⁶⁹ LARROSA, 2003, p.182



63

Depois de uma viagem intensa e lúdica, voltei a Colórira, montado em um cavalo preto. Ainda com a empolgação da aventura, tive vontade de narrar as minhas experiências recentes em busca do átomo dos jogos. Por isso, junto com M.R. propusemos um curso Difusão do Conhecimento: um espaço para colocar o átomo em movimento, um espaço formação e de discussão e, acima de tudo, um espaço para a prática de jogos. Nomeamos o curso como JOGOS E CIÊNCIA. Linguagens e Experimentação.

Ao longo de seis encontros, pessoas das mais diversas áreas (biologia, pedagogia, geografia, geologia, matemática, design), alguns estudantes da graduação, outros da pós-graduação e até professoras da rede municipal de Colórira, se juntaram para conversar sobre jogos, brincadeiras, infância, educação, escola.

Foi um espaço de comunhão: realizamos práticas de leitura e criação: de jogos, de escritas experimentais, de movimentos de pensamento. Semanalmente, um fazer metodológico distinto, de modo a estimular a participação curiosa, criativa, crítica. Amparados pelas propostas de Ítalo Calvino (Leveza, Rapidez, Exatidão, Visibilidade, Multiplicidade e Consistência) refletimos e produzimos concepções acerca de jogos e infância, pensando nas relações dialéticas que estes nos propiciam, sejamos educadores, estudantes cientistas, humanos, neste espaço de formação, ensino e aprendizagem.

Não se tratava de confirmar hipóteses, foi além de testar. Não se tratava de métodos, os caminhos eram vários e diversos. Não se tratava de resultados e sim a experimentação. Não foi objeto de análise, mas um desdobramento da jornada. Os encontros botavam em pauta a formação, os modos de fazer que consideram o prazer, experiências no espaço tempo dos acontecimentos, perpassados pelo ato da leitura, exercício da escrita e pelos próprios jogos.

O átomo dos jogos fez o que todo átomo deve fazer: foi expandido, permitiu a ligação entre pessoas que não se conheciam (ou se conheciam pouco), uniu sujeitos através da amizade e das experimentações de leitura, escrita, de jogos e brincadeiras.

A cada encontro, fazíamos leitura de um capítulo do livro Seis Propostas para o Próximo Milênio (1990), seguida com a sugestão de outros textos, de outros autores, para que os sujeitos pudessem trocar conhecimentos e experiências sobre jogos, educação, ser professor, ser aluno, ser. A cada encontro, novas produções, de escritas, de imagens, de jogos e de afetos. Desse modo, o espaço tomou forma, ganhou corpo.

Ministrar o curso foi uma lição para a formação de um pesquisador e de um educador, que por acaso, descobriu-se criança fazendo uma pesquisa de mestrado. Foi, verdadeiramente, uma aventura.



Coisa-lagarta/
coisa-borboleta:
É preciso conhecer
as regras, até
mesmo para
quebrá-las.

Para mim, o jogo é
leve porque se
configura como uma
fuga momentânea
da realidade.
Brincar é
uma linguagem
espontânea.



Ontem, eu subi uma
construção na esperança de
que fosse vê-la na estrela mais
brilhante. Eu não consegui. E
amaldiçoei a cidade e suas
inúmeras luzes acesas. Talvez
se todas estivessem apagadas,
eu teria conseguido ver, não a
delas, mas a sua luz.

Documentário Tarja Branca
Ano: 2014
Direção: Cacau Rhoden

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Será que não damos
valor no brincar
porque não lhe
atribuímos uma
finalidade? Adulto
quer dar finalidade a
tudo...

O alfabeto, a mais bela
das invenções humanas
– permite a
comunicação –
atemporal, diferentes
localizações – Como o
cientista se comunica?
Com quem?

Criança que ronda,
que dança e, no
perfume se lança,
como a bola em meio
as crianças, que
crescem, que
brincam, que jogam
e trabalham.

Posso sentir que
naquela época eu
não tinha tantas
preocupações. Me
pergunto agora: será
despreocupação
sinônimo de
felicidade?

As vezes, sinto um
desespero nas
pessoas que estão
jogando por tempo,
por pontos, por
vantagem, por falar
mais alto, até
interromper. Isso me
desanima um pouco.



R, A, P, I, D, E, Z¹⁰



11

12

13

14

15

16



18

19

20

Não tem tempo de permanecer ociosa e desprovida de sensações – num jogo, é necessário que a rapidez esteja presente de tal forma que o tempo passe em alta velocidade mental, criando sensação de movimento e atividade.

Narrativa rápida:
Dias e noite eram longos no vale do rio, mas ela sentiu, logo que o varal secasse, ele chegaria.



Coelho, no jogo, cadê as abelhas? De três em três, e uma, e outra vez, lá vai um coelho em um tabuleiro inglês.



Você está andando sobre areia, sobre grama. Sobre grama molhada, com formigas, sobre areia-movediça, brasa. Escolha um lugar: alto da montanha, frite um ovo e corte pões para acompanhar. Seja espelho, seja pessoa, jogue bola com seu imaginário e com a Maria Rosa. E todos imaginamos juntos(?).



Italo Calvino.
O Castelo dos Destinos Cruzados (1991)

No jogo, voltei ao eu-criança, imaginativa, alegre e moleca, e percebi o quanto ela me faz falta.

Agora fiquei na dúvida: o que é narrativa rápida? Curta ou de acontecimentos rápidos? Os dois?



A ciência
cristaliza
uma
sociedade
competitiva?

Durante o jogo pensava:
improvisos, risadas,
sensação de bem-estar e
paz, um pouco de
vergonha, medo de se
expor. Mas tudo é
aprendizado. Ou será
experiência? Não sei,
mas continuo vivo.
Afinal, vale a pena.

Há casulos de
borboletas e dentro de
cada casulo há uma
criança que vê o passar
dos dias coo um jogo de
sombras que crescem e
somem e já é outro dia.
(...) As crianças crescem
num bater de asas de
uma borboleta.



Jorge Luiz Borges (1999)
O Livro de Areia

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30



Comunicação, a
aquisição de
novos
conhecimentos
se dá a partir do
pensar.

É preciso ter
emoção e é
preciso ter
espaço para
jogar e criar.

Momento adorável, com pessoas
adoráveis. Primeiro, o curso me foi um
embate. Um embate de mim comigo
mesma. Nunca fui afeita a jogos, porém,
no curso, vi-me sorrir e me divertir a
partir deles. E claro! E reflexões me
tomaram a esse respeito. Porque o
divertido nunca fez parte presente do
meu divertir-se.

E,
X,
A,
T,
I,
D,
A,
O



"Dentro de mim existe a leveza do só. A inspiração que aprecia observar a roda. A unicidade do eu girando com o mundo." É assim que me sinto quando escrevo, sozinha, na praia, ou na cama tomando chá. O que vem de dentro de mi sai fácil, basta poetizar a vida.

Curta: Coisa-Malu (2015)
Dir.: Paula Cintra Ferreira
e Tobias Rezende



Então, o jogo corre em mim como um rio: um reflexo que vai e, por onde passa, deixa marcas. Passa...Passa...Passa.. E não para. Que rio gostoso que corre



Vygotsky (2009)
Arte e Imaginação na Infância.

31

32

33

34

35

36

37



39

40

O quanto a ciência nos priva de usar a imaginação?



Processo de construção do conhecimento científico necessita imaginação

yeah!



V₄ I₁ S₁ I₁ B₃ I₁ L₂ I₁ D₂ A₁ D₂ E₁

M₁ U₁ L₂ T₁ I₁ P₂ L₂ I₁ C₂ I₁ D₂ A₁ D₂ E₁

41

42

43

44



46

47

48

49

50

O quanto sabemos? O quanto negligenciamos o nosso próprio saber?

O curso me fez ler um livro inteiro sem o peso da obrigação, coisa que eu não faço desde que comecei a graduação.

O jogo tem a possibilidade de trabalhar o conhecimento de forma problematizadora e estabelecendo relações entre as diferentes ciências, o cotidiano escolar e a realidade social e histórica em que os sujeitos estão envolvidos.



Azevedo (2007) O conhecimento em sala de aula: a organização do ensino numa perspectiva interdisciplinar



Como desconstruir o pensamento da educação compartimentalizada para pensar a construção de um conhecimento a partir da interdisciplinaridade?

A escola pode ser um ambiente de prazeres e diversão.

Muito dos problemas dos jogos poderiam ter sido discutidos pela ótica do capitalismo, e como esse sistema nos impõe nas formas de como nos relacionamos com nós mesmos, com o outro, com a natureza, com o mundo.

Mais que ensinar a falar, precisa-se ensinar a ouvir...

Valorizo os espaços onde a educação pode ser discutida, onde há possibilidade de troca, onde eu possa ouvir o outro, ouvir outros olhares e conhecer realidades diferentes da minha. E isso aconteceu, o curso para mim foi uma troca sem tamanho.



Algo aconteceu em mim. Aconteceu que revirei a mim mesma e descobri diversões onde não sabia que existiam. Percebi que o meu trabalho em sala de aula, além de gramática, leitura, pode ser jogos, diversões no ensinar e no aprender.



O curso não foi só sobre jogos, e isso não foi ruim. Nós conversamos e conversamos MUITO! Trocamos ideias, sentimentos, vivências e experiências. Jogamos também, e durante os jogos, fizemos tudo isso e muito mais.

No jogo, experimentei a liberdade de dizer quem eu sou, de dizer o que senti. Tempo/espço para transcender na construção e absorção de palavras, prisão e libertação para o enclausuramento da minha própria existência.

As formas e os conteúdos de interlocução. Difere. Provoca. Quem provoca quem. Com palavras, comentários, olhos moventes. Penso que esteja aí. O movimento da interlocução – olhos nos olhos provoca, dinamiza, MUDA! Seria experiência ou algo que me tocou, o que levo em pensamento para o final do dia? E do outro dia? E para o outro dia? Um jogo! em aberto...

51

52

53

54

55

56

57

58

59

FIM (?)

Passou-me o curso novas possibilidades. Era confortável não jogar com os alunos, porque nunca gostei de jogar. O quanto de mim é o meu trabalho? E o quanto do outro havia nele. O jogo tocou-me nesse ponto: o olhar para o outro. Tocou a tal ponto que já iniciiei atividades...

Parar para: pensar, olhar, escutar, sentir Onde está a consistência?

A prática do jogo nos deixa mais sensível ao funcionamento dele. Vivemos a experiência do jogo em grupo, para refletirmos sobre o jogo na sala de aula. Além de criarmos todas as relações com os textos que lemos.



Falta experiência porque falta tempo, falta silêncio, falta memória, investigação das sensações, antes de lidar com as informações.

Jorge Larrosa (2002)
Notas sobre a experiência e o saber da experiência



C, O, N, S, I, S, T, E, N, C, I, A

64

Depois de muito caminhar, regressar a terra natal é um alento. Marísia permaneceu imóvel no tempo. A mesma praça, as mesmas ruas de piche velho, os mesmos pequenos mercados, as mesmas pessoas hospitaleiras. Somente a igreja não é a mesma: sua torre foi pintada de preto-carvão e foram adicionados detalhes brilhantes que lembravam as estrelas. Finalmente uma imagem memorável que os visitantes possam contar sobre a cidade.

Para minha surpresa, encontrei Marco Polo na praça, debaixo de um ipê franzino e florescido. Ele observava as crianças com seu olhar de explorador: algumas jogavam queimada no canteiro central, outras andavam de bicicleta e ainda haviam aquelas que só papeavam.

– Agora entendo o seu fascínio por Marísia. *Todas as coisas que vejo e faço ganham sentido num espaço da mente em que reina a mesma calma que existe aqui, a mesma penumbra, o mesmo silêncio percorrido pelo farfalhar das folhas. No momento em que me concentro para refletir, sempre me encontro neste jardim*²⁷⁰.... – disse polo.

– Depois de conhecer meio mundo, é agradável o retorno, mas não o retorno ao ponto inicial. É um retorno com outro olhar, novas experiências. É mais um passo da viagem.

- E de nada adianta a jornada se não for contada, narrada. *E quem comanda a narração não é a voz: é o ouvido*²⁷¹.

- Pois bem, narrarei a minha jornada. Aliviarei o meu coração dos horrores, gozarei de novo das felicidades. Narrarei como criança: voltarei a criar o fato vivido, começando mais uma vez do início²⁷². Quem sabe até em publicar um livro. Quem sabe...

Nesse momento, pensei em devolver o mapa a Polo, mas o mapa já não era mais o mesmo, eu também não era. E se eu tivesse vontade de explorar a outra metade do mundo? Então, guardei o mapa comigo, que agora é colorido e tem, no cantinho, as minhas iniciais.

²⁷⁰ CALVINO, 2003, p.99

²⁷¹ CALVINO, 2003, p.130

²⁷² BENJAMIN, 1984b



XEQUE-MATE: O FIM DO JOGO?

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior-Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. Os jogos didáticos, os jogos de tabuleiro, os jogos de crianças, os jogos de palavras. Tenho como referencial teórico principal as ideias de Huizinga sobre os jogos e sua função cultural: “Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (HUIZINGA, 1980, p.2). Com o auxílio teórico de outros autores, como Agamben, Benjamin, Vygotsky, Ariès, Kishimoto, entre outros, posso explorar as múltiplas possibilidades dos jogos, das brincadeiras e dos brinquedos como parte das experiências, da constituição dos sujeitos, do desenvolvimento humano e as contribuições para as práticas educativas.

Sem desvencilhar o pesquisador do sujeito que pesquisa (e joga), a pesquisa toma forma de uma narração – conto as minhas histórias e vivência lúdicas (desde a infância até a pós-graduação, passando pela graduação em Biologia) através da pesquisa autobiográfica – baseadas em Arfuch (2010). Sobre a inscrição narrativa do *eu*, a autora diz que:

Essa unificação imaginária da multiplicidade vivencial que o *eu* opera como um momento de detenção, um efeito de (auto)reconhecimento, “de permanência da consciência”, assim como o caráter essencialmente narrativo e até testemunhal da identidade, “visão de si” que só o sujeito pode dar sobre si mesmo – independentemente de sua “verdade” referencial. (...) ao assumir o eu como forma de ancoragem na realidade, convoca-se e desdobra-se o jogo da responsividade” (ARFUCH, 2010, p.124).

No entanto, fazia-se necessário encontrar outra forma de narrar as trajetórias metodológicas e os “resultados” alcançados. Por várias vezes, pensamos (minha orientadora e eu) em evitar uma escrita *deveras científica* para trazer o jogo à tona. Por isso, escolhemos dar vida à pesquisa, dar fluidez à escrita. Por isso, resgatamos Italo Calvino, autor frequentemente estudado nos encontros do nosso grupo de pesquisa, ESCRIArte. No início, pensamos em trabalhar apenas com o livro “Seis Propostas para o Próximo Milênio” (1990b). Tais propostas sugeridas por Calvino seriam transpostas para os jogos, como forma de fomentar a discussão sobre a produção e a utilização de jogos. Mais uma vez, percebemos que o objetivo do trabalho não era indicar ou propor modelos e sim expandir as possibilidades de se educar com jogos – dentro e fora de sala de aula.

A dissertação ganha forma a partir da experimentação da escrita, do jogo com as palavras e com as demais obras de Italo Calvino: O Castelo dos Destinos Cruzados (1991), O Visconde Partido ao Meio (1996), Palomar (1995), O Barão nas Árvores (2009), Fábulas Italianas (1990c), Se um Viajante numa noite de inverno (1990a) e, principalmente, As Cidades Invisíveis (2003), livro no qual eu inspiro para construir o roteiro da aventura (e da pesquisa).

O livro em questão acompanha o mercador-explorador Marco Polo que descreve as cidades para o Imperador Kublai Khan. Porém, as descrições não são objetivas: elas acompanham o olhar do mercador, um olhar que ora descreve os atributos físicos das muralhas, das torres e das praças, ora descreve as relações dos habitantes com os espaços urbanos. Vai além: tais descrições são instáveis, os relatos permeiam entre o fato e a invenção, entre a objetividade de um explorador que pesquisa o território a ser conquistado por um soberano e a subjetividade de um sujeito que vê em cada cidade um reflexo de sua própria vivência (no caso de Marco Polo, a cidade de Veneza). Dessa forma, a narrativa de *As Cidades Invisíveis* transita entre a realidade e a ficção, e para os leitores, não importa se tais lugares são verdadeiros ou não, o que há de relevante são os processos imaginativos que a leitura provoca, instiga. Como se fosse um jogo.

Enquanto pesquisador, me tornei um personagem que caminhou pelas mesmas cidades que Marco Polo descreveu para Kublai Khan, como forma de dar à pesquisa uma narrativa leve, rápida, exata, imaginativa, múltipla, consistente e científica. Tomei a liberdade (criativa) de transformar os renomados filósofos, sociólogos e afins em personagem que me ajudaram nessa trilha da pesquisa sobre os jogos. Dessa maneira, vou desenhando o mapa ao longo da própria pesquisa, fazendo “um desenho que acompanha e se faz ao mesmo tempo em que os movimentos de transformação da paisagem” (ROLNIK, 1987). Os mapas, aliás, são assuntos constantes nas conversas entre Marco Polo e Kublai Khan: o atlas do Imperador tem a qualidade de revelar *a forma das cidades que ainda não têm forma nem nome*²⁷³. E, por isso, utilizo o mapa²⁷⁴ como um recurso narrativo para dar um sentido e uma materialidade ao caminho, às experiências da pesquisa, aos descobrimentos, aos prazeres do conhecimento. Um mapa inexplorado dá a ideia de movimento, oposto a um mapa estático e, portanto, passível de constantes mudanças, desvios, descarrilhamentos, diversas entradas.

O castelo “tem entradas múltiplas” ... Entraremos então por qualquer extremidade, nenhuma vale mais que a outra, nenhuma entrada é privilegiada, mesmo se for quase um beco sem saída, uma estreita passagem, um sifão etc. Procuraremos apenas com quais outros pontos se conectam aquele pelo qual se entra, por quais cruzamentos e galerias se passam para conectar dois pontos, qual é o mapa do rizoma e como imediatamente ele se modificaria se entrássemos por um outro ponto. (DELEUZE & GUATTARI, 2003, p. 7.)

O mapa a ser desvendado surge como um elemento propulsor da aventura, da pesquisa. Como rizoma, ele permite a movimentação, a ramificação em múltiplas direções, cresce de acordo com as conexões que são realizadas. Permite a experimentação, dá ordem ao

²⁷³ CALVINO, 2003, p.

²⁷⁴ A ilustração do mapa utilizado na composição do texto foi inspirada no jogo Pokémon Crystal (2000)

movimento, permite diversas entradas, torna-se uma construção, tornando possível as conexões entre sujeitos, coisas e acontecimento.

Mapa e não decalque. Fazer o mapa e não o decalque. Se o mapa se opõe ao decalque, é porque está completamente voltada para a experimentação direta sobre o real. O mapa faz parte do rizoma porque ele tem a característica de movimento, é avesso a qualquer mapa estático, portanto suscetível de receber modificações constantemente. Um mapa cartografado não tem como fim a descrição de um estado de coisas, nem representar algo já feito a partir de algo que o suporta. (DELEUZE e GUATTARI, 1995, p. 32)

Como personagem da minha própria história, minhas lembranças - de criança e de adulto - assim como minhas experiências formativas estão presentes e embaralhadas na narrativa criada. Todos os elementos presentes no texto – fotos, poemas, imagens – fizeram parte da trajetória do pesquisador e da pesquisa. Dessa forma, o que foi apresentado se aproxima mais de uma experimentação, onde algo aconteceu, se passou, me tocou, ainda que este “algo” seja mais próximo do sensível do que do científico; avesso ao experimento, que implica resultados fechados e fixos. “Trata-se não de buscar o indizível, não de revelar o oculto, não de dizer o não-dito, mas de captar, pelo contrário, o já dito, reunir o que se pode ouvir ou ler, e isso com uma finalidade que nada mais é que a constituição de si”. (FOUCAULT, 2004, p.149).

Quanto à organização da dissertação, há uma divisão em 64 partes, as quais decidimos chamar de “casas”. Isso se deve ao fato de o texto ter sido esquematizado sobre um tabuleiro de xadrez (como aquele utilizado por Kublai Khan para representar o seu império). A narrativa segue uma linearidade, mas os leitores podem transitar pelas casas, seguindo as indicações no final de cada apólogo. A forma dada ao texto foi pensada anteriormente ao seu conteúdo, ou seja, houve um movimento de criação e invenção para que todas as casas fossem preenchidas de maneira que o texto mantivesse uma coerência e uma consistência, apresentasse os referenciais teóricos sem perder de vista a experimentação criativa da escrita e a cientificidade. Um jogo de palavras. Uma aventura: o ato de escrever que se constitui em uma peripécia, “soberana, que brilha fora dos limites constituídos pelas marcas que definem textos literários” (CAMARGO, 2016, p. 673). Assim, construir o texto tornou-se um desafio, um jogo de quebra-cabeças. Como Calvino, não utilizo o acaso como metodologia de trabalho. Isso não significa que algumas soluções não sejam obras do acaso, mas simplesmente que não utilizo tal método como processo de criação. Nos textos de Calvino nada é acidental, sua escrita segue o cálculo, a geometrização.

Também buscamos inspiração na ideia da bricolagem, apresentada por Agamben (2005) e Benjamin (1995). Para Walter Benjamin, os momentos das brincadeiras e dos jogos são espaços de “montagens”, onde há imitação, invenção, re-invenção, corte, recorte, criação e

recriação de sujeitos, sentidos, palavras, coisas. Para Agamben, tais fenômenos também acontecem na relação entre criança e brinquedo e se fundamenta no pensamento de Levi-Strauss, para explicar a ideia:

Tal como a *bricolage*, também o brinquedo serve de ‘fragmentos’ (*bricolage* – briciola: fragmento diminuto de alimento, especialmente de pão, migalha; quantidade mínima de algo, bocado, partícula) e de peça pertencente a outros conjuntos estruturais [...] também assim o brinquedo transforma antigos significados em significantes e vice-versa. Mas aquilo com que ‘joga’, na realidade, não são simplesmente estes fragmentos e estas peças, mas [...] a *fragmentaridade*, se assim podemos dizer, que está contida sob forma temporal no objeto ou no conjunto estrutural do qual faz parte. (AGAMBEN, 2005a, p.87).

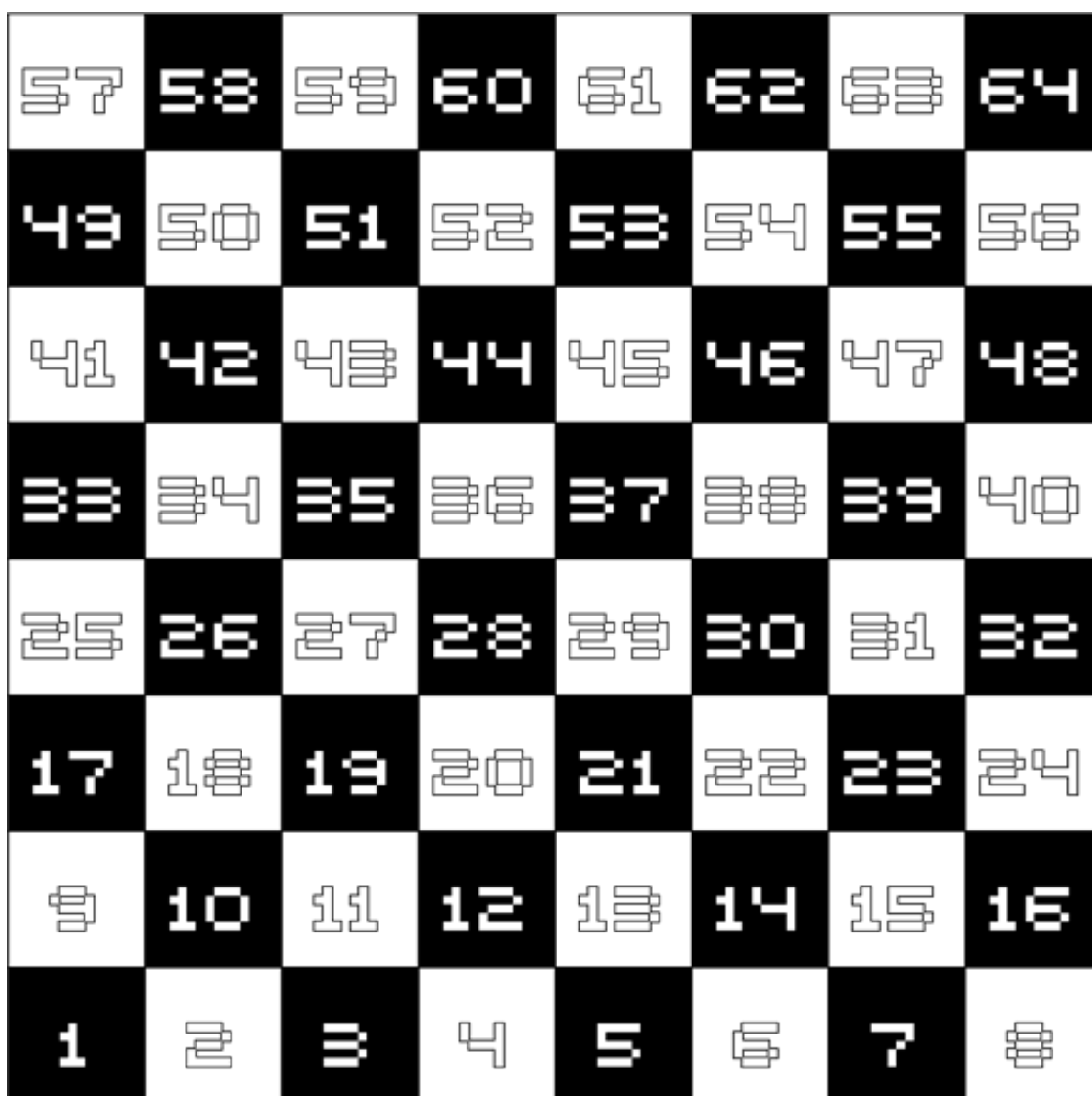
A ideia da bricolagem, em uma dissertação de mestrado, possibilitou a invenção, as rupturas com o conhecimento linearizado, a re-montar, de maneira inovadora e pouco usual em uma pesquisa científica, os saberes teóricos e as memórias de um pesquisador, permitindo novas experiências, para quem lê e para quem escreve.

são as possibilidades de rupturas, quebras, cesuras com o já dado, o já dito, com o sacralizado, ou seja, é só a partir de algo dado, sacramentado, mas que também pode perder seu caráter de totalidade, de unicidade, que se criam as condições objetivas para espaços de outras montagens, de bricolagem. Portanto, a montagem não ocorre como algo isolado e fora de condições concretas e objetivas de vida, ocorre sobretudo nas ações e proposições daquele que monta. (LEITE, 2011, p.144)

Quando tornamos essa pesquisa uma bricolagem, acabamos por profanar a ciência. Misturamos a ciência com os jogos, colamos a ciência com a poesia, remontamos a ciência com a experiência. Seguimos a ideia de Agamben, que sugere a profanação como fenômeno que aproxima a linguagem ao processo de criação.

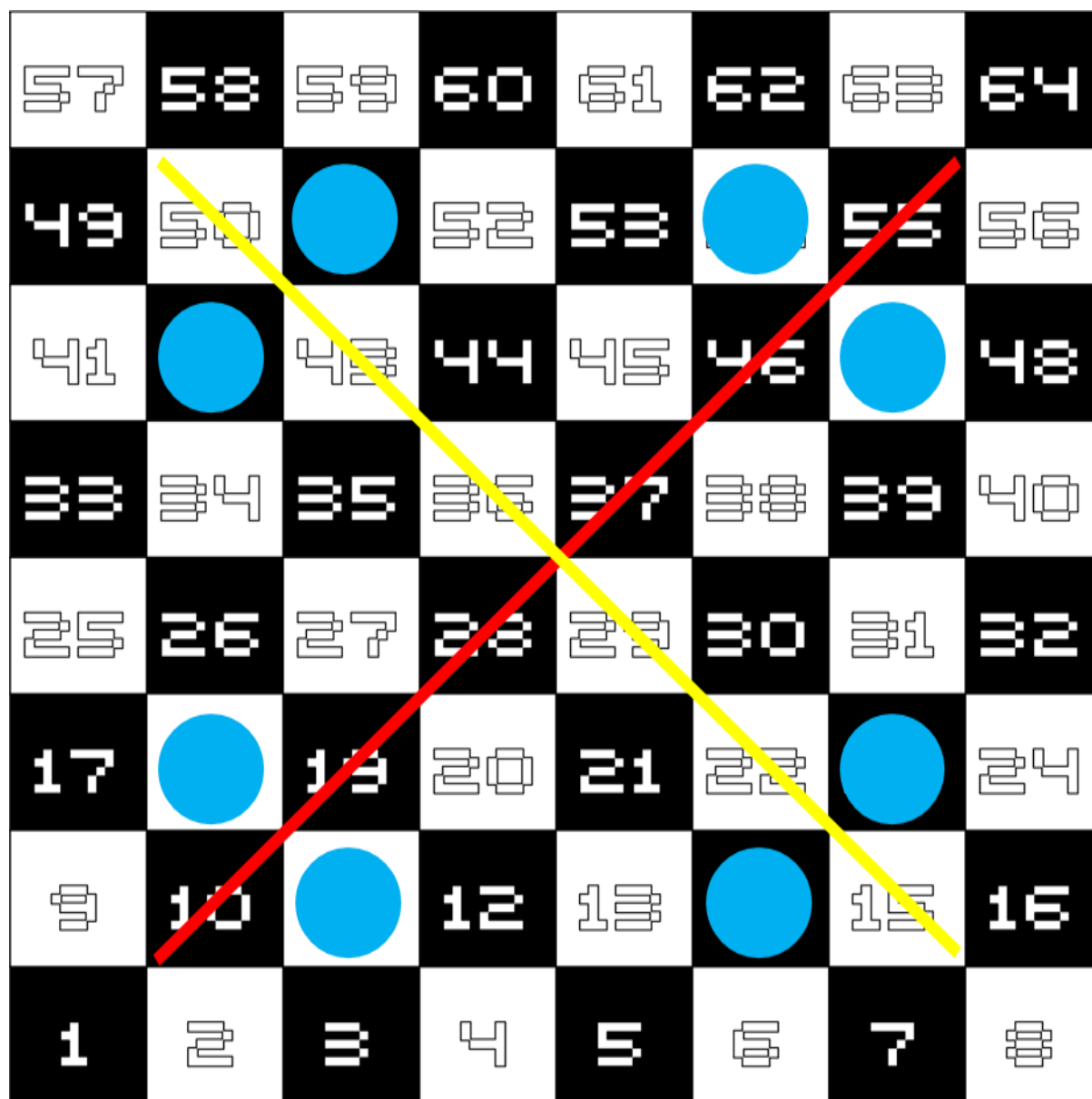
é o movimento oposto ao de consagrar (*sacrare*): se a sacralização é uma retirada do mundo, que se torna alheio, distante da intervenção dos homens, a profanação é, em via inversa, sua restituição, por meio do uso. Em uma leitura equivalente e complementar, De Certeau defende a astúcia do uso, uma reutilização “desabusada” e desautorizada dos objetos, dos saberes, dos espaços, das tecnologias e linguagens. Uma espécie de bricolagem. (Brasil, 2008, p.155)

Apresentamos na figura a seguir o esquema de apresentação da dissertação:



Uma dissertação enxadrezada: o esquema da escrita

Apesar de procurar dissolver as seis propostas – Leveza, Rapidez, Exatidão, Visibilidade, Multiplicidade e Consistência – ao longo de todo o texto, dediquei algumas casas a esses temas. Tais casas se dispõem nas diagonais do tabuleiro, formando um X. Sendo que as casas na diagonal vermelha se propõe a descrever as propostas e as elucubrações sobre os jogos, enquanto a diagonal amarela se propõe a apresentar o oposto das propostas (Peso, Lentidão, Imprecisão, Invisibilidade, Isolamento e Inconsistência), mas que ainda tem a sua importância e relevância quando discutimos os jogos.

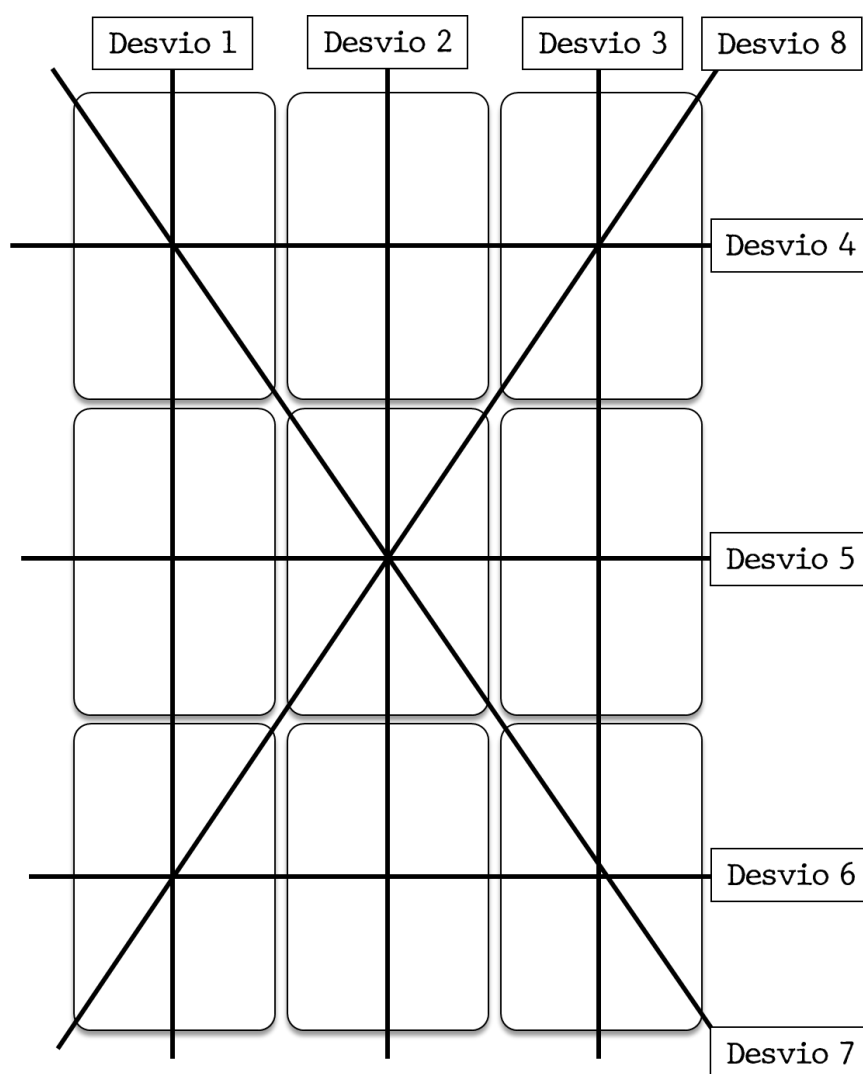


Posicionando as peças no tabuleiro

Outro ponto de destaque são as fábulas inventadas, inspiradas no livro *Fábulas Italianas*, em que Calvino reuniu algumas fábulas populares da Itália. Tais fábulas se encontram nas casas indicadas com as esferas azuis, na figura acima.

Em uma primeira leitura, as fábulas parecem desconexas (desviadas?) do restante do texto, mas elas estão intrinsicamente ligadas à casa 32, onde o viajante chega ao Castelo. As cartas que eu, o viajante, encontrei por lá, representam as personagens que conhecemos nas fábulas – o diabo, o anjo, o rei-bobo da corte, a imperatriz, a estrela, o lua, o sol, a serva, o matemático. Procurei buscar um sentido imagético para as cartas, e, assim como Calvino,

“retive principalmente a ideia de que o significado de cada uma das cartas depende do lugar que esta ocupa na sucessão de cartas que a precedem e a seguem; partindo dessa ideia, procedi de maneira autônoma, segundo as exigências internas de meu texto” (CALVINO, 1991, p.). Tais cartas fazem parte do jogo Dixit²⁷⁵ e foram selecionadas aleatoriamente dentro de um conjunto de 84 cartas. Elas foram dispostas, também de forma aleatória, formando a figura representada abaixo. A formação, denominada por Calvino de “quadrado mágico”, é uma construção da narrativa formada a partir da tradução das imagens, compondo, de acordo com o escritor, uma “espécie de palavras cruzadas compostas de figuras no lugar de letras, nas quais além disso cada sequência se podia ler em ambos os sentidos” (CALVINO, 1991, p. 154).



Quadrado-mágico: a composição dos desvios

Além disso, fui inspirado por um texto nunca escrito por Calvino, que pensava em utilizar a mesma operação combinatória do quadrado mágico, porém partindo de um repertório

²⁷⁵ ROUBIRA, 2011

visual mais contemporâneo, divergindo com a iconografia medieval-renascentista dos tarôs. Calvino utilizaria nove histórias em quadrinhos no texto *O Motel dos Destinos Cruzados*: “Os sobreviventes, que perderam a fala por causa do pavor, contam suas histórias indicando as vinhetas, mas sem seguir a ordem de cada historieta: passando de uma sequência a outra em colunas verticais ou em diagonal (Calvino, 1991, p. 157). Decidi incluir nas fábulas diferentes tipos de jogos e brinquedos, também selecionados aleatoriamente a partir do livro *Os melhores Jogos do Mundo*.

No entanto, Calvino relatou a dificuldade de montar o quebra-cabeça, imaginar novas regras, traçar esquemas para compor as narrativas das cartas de tarô que compõe o livro *O Castelo dos Destinos Cruzados* (1991), mas sempre acabava se perdendo na complexidade dos desenhos complicados. Calvino, então, renuncia a técnica de confiar na sorte e na casualidade e força a carta do tarô se encaixar em uma certa história, pela exatidão da narrativa. Eu faço o caminho contrário: pelo improviso do jogo, forço as minhas narrativas a acompanhar o quadrado-mágico formado pelas imagens no momento de compor as fábulas. Procurei jogar com as cartas, encaixando todos os elementos em narrativas curtas, fechadas em si mesmas, mas entrecruzadas com as outras fábulas. Deixei-me levar pelo acaso, situação que Calvino não é muito a favor na composição de textos literários.

Qual a relação entre as fábulas e os jogos? O gênero escolhido para tal experimentação pois há uma relação muito próxima entre as fábulas e o ato de narrar, de contar uma aventura, e muito próxima da noção que tentamos desenvolver sobre a criança, a imaginação e o jogo. “Por isso, é a fábula, isto é, algo que se pode somente contar, e não o mistério sobre o qual se deve calar, que contém a verdade da infância como dimensão original do homem” (AGAMBEN, 2005, p.77). De certa forma, as fábulas também servem para dar uma leveza à caminhada, mas está presente o rigor das regras no momento de compor as narrativas “A técnica com a qual a fábula é construída se vale tanto do respeito às convenções quanto da liberdade inventiva (CALVINO, 2006, Introdução). E como em um jogo, por mais inventivas e fantasiosas que sejam as situações das fábulas, elas se tornam verdadeiras quando as narro.

O tabuleiro de xadrez se desmonta, se desdobra na *casa* 63 para contar a experiência do Curso “JOGOS E CIÊNCIA: Linguagem e Experimentações”, realizado entre 14 de fevereiro e 04 de abril de 2019, no Instituto de Biociências da Unesp Rio Claro. A cada encontro, as/os participantes foram instigadas/os a produzir textos, desenhos, jogos e brincadeiras a partir das leituras e experimentações de jogos e foram convidadas/os a pensar a relação entre tais espaços de vivências infantis e as suas constituições enquanto sujeitos que produzem conhecimentos (inclusive científicos). Todos esses materiais produzidos foram registrados em diários, os quais

chamamos de Diários de Jogos. Como nosso intuito não é fazer uma análise dos dados resultantes do curso ou esmiuçar as falas dos participantes em busca da defesa dos jogos e das brincadeiras, optamos por apresentar alguns dos materiais – textos, desenhos – produzidos pelos sujeitos com a composição visual inspirada em um jogo de tabuleiro, como forma de expor e exemplificar alguns pensamentos apontados durante o desenrolar do curso formativo. O que ficou do curso? A possibilidade de vivenciar, de fato, uma experiência (de)formativa, (trans)formativa, principalmente quando abre e profana o tempo-espaço da universidade para as experimentações infantis, dos jogos, sobretudo quando aprendemos a pesquisar.

Nos encaminhamos para o final. De uma pesquisa, de um jogo. Pesquisar e experimentar podem ser polos um tanto distante da forma como concebemos a produção do conhecimento hoje. Pesquisar é tomado como um caminho seguro, métodos a serem seguidos, mapas traçados; enquanto a experiência, assim como o jogo, não pode ser outra coisa a não ser o andar, se expor, se pôr e se contrapor. Compor um novo mapa, assumir os riscos do percurso, as bifurcações inesperadas, os zigue-zagues, o caminhar com o outro. O jogo é, assim como a experiência, se colocar em presença das diferenças, das diversidades, das alteridades, é colocar-se em outro espaço-tempo, um espaço de criação, um tempo de invenção, criar espaços de relações entre sujeitos, conhecimentos, sentidos, olhares. É sentir prazer em finalizar um jogo (ou um texto de dissertação) e poder dizer: “Foi uma aventura e tanto”.

Afinal, xeque-mate é o fim de uma partida e a possibilidade de se iniciar outra.

Referências Bibliográficas

- AGAMBEN, G. **A idéia da prosa**. Lisboa: Cotovia, 1999.
- AGAMBEN, G. **Infância e história**: destruição da experiência e origem da história. Belo Horizonte: UFMG, 2005.
- ALBORNOZ, S. G. Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, v. 12, n. 1, p. 75-92, 2009.
- ALVES, R. **Filosofia da Ciência**: Introdução ao Jogo e suas Regras. 3ª. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2001. 223p p.
- ARFUCH, L. **O espaço biográfico**: dilemas da subjetividade contemporânea. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2010.
- ARIÈS, P. **História social da Criança e da Família**. 2ª. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- AZEVEDO, M. A. R.; ANDRADE, M. F. R. O conhecimento em sala de aula: a organização do ensino numa perspectiva interdisciplinar. *Educar*, Curitiba: Editora UFPR, n. 30, p. 235-250, 2007.
- BACHELARD, G. **A formação do espírito científico**: Contribuição para uma psicanálise do Conhecimento. Tradução de Estela dos Santos Abreu. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996. 314 p.
- BACOCINA, E. A.; CAMARGO., M. R. R. M. D. Leituras de Pieter Bruegel à luz da poesia de Manoel de Barros: a arte de ler, criar e transver o mundo com educandos e educadoras da Educação de Jovens e Adultos. **Revista Leitura**, v. 2, n. 54, p. 112-126, Julho/Dezembro 2014.
- BAKHTIN, M. **A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento**: o contexto de François Rabelais. Brasília: Universidade de Brasília, 2008.
- BARROS, Manoel de. **Livro das ignoranças**. Rio de Janeiro e São Paulo: Record, 1993.
- BARROS, M. de. O Fazedor de Amanhecer. In: BARROS, M. de. **O Fazedor de Amanhecer**. Rio de Janeiro: Salamandra, 2001. p. 48.
- BARROS, M. de. **Memórias inventadas**: As Infâncias de Manoel de Barros. São Paulo: Planeta do Brasil, 2008.
- BARROS, M. de. **Meu quintal é maior do que o mundo**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015.
- BENJAMIN, W. **Reflexões**: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984b.
- BENJAMIN, Walter. **O Haxixe**. São Paulo: Brasiliense, 1984a

BENJAMIN, W. O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura**. 3ª. ed. São Paulo: Brasiliense, v. I, 1987. p. 197-221.

BENJAMIN, W. **Obras Escolhidas II: Rua de mão única**. 5ª. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

BORGES, J. L. O livro de Areia. In: Borges, J. L. **Obras completas de Jorge Luis Borges**. São Paulo: Globo, 1999, 79-83p.

BOUGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação**. Porto: Porto Editora. Porto: Porto Editora, 1994.

BRASIL, A. Modulação/Montagem: ensaio sobre biopolítica e experiência estética. Rio de Janeiro. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2008.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. **Rev. Fac. Educ**, São Paulo, v. 24, p. 103-116, 1998a. ISSN 2. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 13 nov. 2017.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: ARTMED, 1998b. 214 p.

CAILLOIS, R. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem**. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990. 228 p.

CALVINO, I. **Se um viajante numa noite de inverno**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990a. 280 p.

CALVINO, I. **Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas**. Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990b.

CALVINO, I. **O Castelo dos Destinos Cruzados**. Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

CALVINO, I. **Palomar**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

CALVINO, I. **O Visconde partido ao meio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

CALVINO, I. **Os nossos antepassados**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997..

CALVINO, I. **As Cidades Invisíveis**. São Paulo: Folha de São Paulo, 2003.

CALVINO, I. **Fábulas italianas: coletadas na tradição popular durante os últimos cem anos e transcritas a partir de diferentes dialetos**. Tradução de Nilson Moulin. São Paulo: Companhia de Bolso, 2006.

CALVINO, I. **O Barão nas Árvores**. Tradução de Nilson Moulin. São Paulo: Companhia de Bolso, 2009.

CALVINO, I. Assunto encerrado: discurso sobre literatura e sociedade. Tradução de. Roberta Barni. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

CAMARGO, M. R. R. M. de. Da vida à morte à vida: a linguagem é a ponte. Reflexões acerca do ato de escrever. **Educação e Filosofia**, v. 30, p. 669-684, jul/dez. 2016.

CAMARGO, M. R. R. M. de. LITERATURA - EXPERIMENTAÇÃO – VÁCUO. APORTES PARA UMA POLÍTICA DE FORMAÇÃO. In: MIGNOT, A. C. E. A. **Atos de Biograf@r. Narrativas digitais, histórias, literatura e arte**. Curitiba: CVR, 2018. ISBN ISSN 2178-0676.

CARUSO, F.; OGURI, V. A Eterna Busca No Indivisível: No Átomo Filosófico Aos Quarks E Leptons. **Química nova**, v. 20, p. 324-334, 1997.

CAVASSANE, R. P. O conceito de gramática nas Investigações Filosóficas de Ludwig Wittgenstein. **Filogênese**, v. 3, p. 142-152, 2010.

CERTEAU, M. D. **A Invenção do Cotidiano. Artes de fazer**. 3ª. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

CHASSOT, A. **Alfabetização científica: questões e desafios para a educação**. 4ª. ed. Ijuí: Unijuí, 2006.

CHAUÍ, M. Cultura e democracia. **Crítica y emancipación: Revista latinoamericana de Ciencias**, 1, 2008. 53-76.

CHAUÍ, M. D. S. **Convite à filosofia**. 7ª. ed. São Paulo: Ática, 2003. 440 p.

COISA-MALU. Direção: Paula Cintra Ferreira, Tobias Rezende Elenco: Iago Tojal, Lyvia Maschio, Mimi Tortorella Duração: 24 min; 2015; Campinas, Colorido, Disponível em: <https://libreflix.org/assistir/coisa-malu>. Acessado em 14 de fevereiro de 2019.

COLLODI, C. **As aventuras de Pinóquio**. Tradução de Marina Colasanti. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2002.

COMENIUS, A. **Didática Magna**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DELEUZE, G. A Imanência: uma vida. **Educação & Realidade**, 27, n. 2, 2002. 10-18. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/31079>. Acesso em: Fevereiro 2019.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Kafka: para uma literatura menor**. Tradução de Rafael Godinho. Lisboa: Assírio & Alvim, 2003. 148 p.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil platôs - Capitalismo e Esquizofrenia**. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira. São Paulo: 34, v. I.

DUFLO, C. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

DURKHEIM, É. A educação, sua natureza e seu pape. In: DURKHEIM, É. **Educação e Sociologia**. 2ª. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. p. p.43-73.

FERNANDES, H. R. Infância e modernidade: doença do olhar. In: GHIRALDELLI, P. **Infância, escola e modernidade**. São Paulo: Cortez, 1997.

FERREIRA, N. S. D. A. As pesquisas denominadas "estado da arte". **Educação & Sociedade**, v. 23, n. 79, p. 257-272, 2002.

FOUCAULT, M. A escrita de si. In: FOUCAULT, M. **Ditos e escritos V. Michel Foucault Ética, Sexualidade, Política**. Rio de Janeiro : Forense Universitária, 2004.

FOUCAULT, M. O Filósofo Mascarado. In: FOUCAULT, M. **Arqueologia das ciências e história dos sistemas de pensamento. Ditos & escritos II**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009. p. 314-321.

FOUCAULT, M. O pensamento do exterior. In: MOTTA, M. B. D. **Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009b. p. p 219-242.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler: em três artigos que se complementam**. 49^a ed. São Paulo: Cortez, 2008.

FREIRE, P. **À sombra desta mangueira**. São Paulo: Editora Olho d'Água, 1995.

GATTI, B. A. **A construção da pesquisa em educação no Brasil**. Brasília: Liber Livro, 2010.

GINZBURG, C. **O queijo e os vermes: o cotidiano e as idéias de um moleiro perseguido pela Inquisição**. São Paulo: Cia das Letras:, 1987.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 2^a edição. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980. 242p. p.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Pro-posições**, v. 6, n. 2[17], p. 46-63, 1995.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 16. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

KOHAN, W. **Paulo Freire, mais do que nunca: uma biografia filosófica**. Belo Horizonte: Vestígio, 2019.

KOHAN, W. **Infância. Entre educação e filosofia**. 1^a. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. 264 p.

KOHAN, W. O. **Infância, estrangeiridade e ignorância: ensaios de filosofia e educação**. Belo horizonte: Autêntica, 2007.

LARROSA, J. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, p.20-18, 2002.

LARROSA, J. **Pedagogia Profana: danças, piruetas e mascaradas**. 4^a. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003. 208 p.

LARROSA, J. Sobre a Lição ou do ensinar e do aprender na amizade e na liberdade. In: LARROSA, J. **Pedagogia profana**: danças, piruetas e máscara. 4ª. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 139-146.

LEITE, C. D. P. **Infância, experiência e tempo**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011.

MASSCHELEIN, J. E-ducando o Olhar: a necessidade de uma pedagogia pobre. **Educação e Realidade**, v. 1, n. 33, p. 35-48, jan/jun 2008.

MELVILLE, H. **Bartleby, o escrivão**. Tradução de Irene Hirsch. São Paulo: Cosac Naify, 2005

NINTENDO. **The Official Pokémon Website**, 2019. Disponível em: <http://pokemon.com>. Acesso em: Janeiro de 2019.

OLIVEIRA, M. A. F. M. de.; CAMARGO, M. R. R. M. de. “Escritas de Si, do outro e do Mundo: Diários de Biologia”. Anais Eletrônico, 15p. São Paulo. In: SOUZA, E. C. D., et al. **Anais.Congresso Internacional de Pesquisa (Auto)Biográfica**. São Paulo: BIOgraph, 2018. p. 15p. ISBN ISSN 2178-0676.

OLIVEIRA, M. A. F. M. D. **Influência da largura em matas ripárias restauradas sobre a biodiversidade de formigas**. Trabalho de Conclusão de curso. UNESP. Instituto de Biociências. Rio Claro. 2016.

Os melhores jogos do mundo. São Paulo: Abril Cultural, [1983?]. 216 p.

PELBART, P. P. **Vida Capital**: Ensaios de Biopolítica. São Paulo: Iluminuras, 2009.

PES. **Fresh Guacamole**. [S.l.]: [s.n.], 2013. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=dNJdJIwCF_Y. Acesso em: 17 Julho 2019.

RANCIÈRE, J. **O mestre ignorante - cinco lições sobre a emancipação intelectual**. Tradução de Lilian do Valle. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. 144 p.

RANCIÈRE, J. **A partilha do sensível**: estética e política. Tradução de Mônica Costa Netto. 2ª. ed. São Paulo: 34, 2009. 72 p.

ROLNIK, S. **Cartografia, ou de como pensar com o corpo vibrátil**. [S.l.]: [s.n.], 1987. Disponível em: <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/pensarvibratil.pdf>.

ROUBIRA, J.-L. **Dixit Odyssey**. Poitiers: Libellud, 2011.

SAMPAIO, M. Uma verdade para Bertold Brecht. In: DALLAVA, D. L., et al. **Sê-los**. Campinas: Lince Gáfica e Editora, 2014. p. 72 postais.

SANTOS, B. D. S. **Um discurso sobre as ciências**. São Paulo: Cortez, 2003.

SCHILLER, F. V. **A Educação Estética do Homem**: numa série de cartas. Tradução de Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. 9ª. ed. São Paulo: Iluminuras, 2015. 154 p.

SILVA, A. C. O. **Para uma Cartografia Imaginária: Desfragmentação de "As Cidades Invisíveis" de Italo Calvino**. Dissertação de Mestrado. Universidade do Minho. 2013.

TARJA BRANCA: a revolução que faltava. Direção de Cacau Rhoden. Produção Executiva de Estela Renner, Luana Lobo e Marcos Nisti. Roteiro de Cacau Rhoden; Estela Renner; Marcos Nisti. São Paulo: Maria Farinha Filmes, 2014. 1 DVD (80 min.), son., color. Documentário.

VYGOTSKY, L. S. **Formação Social da Mente**. Tradução de José Cipolla Neto. 7ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008. 182 p.

VYGOTSKY, L.S. **A Imaginação e a Arte na Infância**. Tradução de Miguel Serras Pereira. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 2009. 128 p.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 4ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008. 193p p.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações Filosóficas**. Tradução de José Carlos Bruni. 6ª. ed. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1999.

Apêndice

- 01 - SILVA, J. O. B. **A Produção de Jogos Didáticos por Estudantes: Assimilação Funcional e Acomodação.** Um Estudo de Caso. 2016. Dissertação (Mestrado em Química Biológica). Instituto de Bioquímica Médica Leopoldo de Meis, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- 02 - FARIA, R. L. de. **O projeto A Escola vai ao Bosque Auguste Saint Hilaire: atividades lúdicas em um espaço de educação não formal.** 2011. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia.
- 03 - BRAO, A. F. S. **Biotecnétika: jogo integrador de conceitos em genética.** 2013. Dissertação (Mestrado em Educação para a Ciência e Matemática) - Centro de Ciências Exatas, Universidade Estadual de Maringá, Maringá.
- 04 - SIQUEIRA, L. G. **Alfabetização/educação científica na formação de crianças e adolescentes no município de Salinas MG: estudo voltado para a cadeia produtiva da cana-de-açúcar e derivados.** 2013. Tese (Doutorado em Ciências Biológicas) - Instituto de Ciências Exatas e Biológicas, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto.
- 05 - STEFANELLO, S. R. R. **A Contribuição do jogo didático para o ensino de Biologia Celular.** 2010. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciência e Tecnologia). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Ponta Grossa.
- 06 - PEDRANCINI, V. D. **A organização do ensino de biologia e o desenvolvimento do pensamento conceitual.** 2008. Dissertação (Mestrado em Educação para a Ciência e o Ensino de Matemática). Universidade Estadual de Maringá, Maringá.
- 07 - SILVA, T. M. F. da. **Perspectiva de formação continuada para professores de Ciências/Biologia utilizando jogos em ambiente virtual de aprendizagem.** 2014. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática), Universidade Federal de Goiás.
- 08 - CAVALCANTI, E. L. D. **O Lúdico e a Avaliação da Aprendizagem: Possibilidades para o ensino e a aprendizagem de química.** 2011. Tese (Doutorado em Química do Cerrado e do Pantanal). Instituto de Química, Universidade Federal de Goiás, Goiânia.
- 09 - SILVA, R. R. da. **Jogos Didáticos na Formação Inicial de Professores de Biologia.** 2016. Dissertação. (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências). Universidade Estadual de Goiás, Goiânia.
- 10 - CORDEIRO, S. T. P. **Desenvolvimento de jogo para o ensino de biologia – ludo da fotossíntese.** Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba.
- 11 - SILVA, F. A. da. **Bioquímica no tabuleiro: Melhorias no processo de Ensino e Aprendizagem na Educação Básica.** 2016. Dissertação. (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Naturais e Matemática), Universidade Estadual do Centro-Oeste, Garapuava.
- 12 - SERAFIM, M. V. V. **A produção de jogos didáticos como ferramenta para promover a aprendizagem sobre tópicos de orientação sexual.** 2015. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática). Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul.

- 13 - SILVA, A. K. Santos da. **Atividades Lúdicas no ensino de saúde direcionadas para doenças de veiculação hídrica com alunos do ensino fundamental em Alagoas**. 2014. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática). Centro de Educação, Universidade Federal de Alagoas, Maceió.
- 14 - PIANHERI, A. **Produção e análise de mídias sobre o tema aquecimento global para a divulgação e o ensino de química**. 2013. Dissertação (Mestrado Profissional em Química). Centro de Ciências Exatas e Tecnologia, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos.
- 15 - DIJHINGA, E. A. **Ensinando e Aprendendo sobre a produção de energia elétrica: Componentes de Ludicidade e Alfabetização Científica**. 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciência e Tecnologia), Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Ponta Grossa.
- 16 - SILVA, M. V. G. **A utilização dos jogos didáticos em novos segmentos da educação: a prática pedagógica do professor no ensino das Ciências no Atendimento Pedagógico Domiciliar**. 2014. Dissertação (Mestrado Profissional em Formação Científica, Educacional e Tecnológica). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba.
- 17 - SANTO, P. J. O. **Análise do uso de Jogos Didáticos de Biologia no Ensino Médio: Desvelando sua eficácia na aprendizagem dos alunos**. 2014. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática). Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão.
- 18 - RANDI, M. A. F. **Criação, aplicação e avaliação de material didático para o ensino de Biologia Celular**. 2011. Tese (Doutorado em Biologia Celular e Estrutural). Instituto de Biologia, Universidade de Campinas, Campinas.
- 19 - PONTES, L. A de. **Os Indícios da Alfabetização Científica nos processos de elaboração e aplicação de oficinas de ciências e matemática por alunos do ensino médio**. 2015. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências). Universidade Federal de Itajubá, Itajubá.
- 20 - FELIPE, K. T. **Redescobrimdo a seleção natural: reflexão sobre um modelo pedagógico mais adequado para o ensino da Evolução**. 2015. Dissertação (Mestrado Profissional). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- 21 - RICARDO, P. S. **O jogo didático INVASORES: Uma ferramenta lúdica auxiliar no processo de ensino- aprendizagem de protozooses**. 2014. Dissertação (Mestrado Profissional em Formação Científica para professores de biologia). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- 22 - CUNHA, E. G. M. da. **Educação Ambiental em espaço não formal: produção e análise da aplicação de dois jogos em praça pública sobre os efeitos do aquecimento global no mar**. 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em Formação Científica para professores de Biologia). Instituto de Biofísica Carlos Chagas Filho, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- 23 - RODRIGUES, B. C. **Corrida Vetorial Em Aulas De Física: Uso de um jogo implícito para auxílio do trabalho do professor na promoção de Alfabetização Científica**. 2013. Dissertação (Mestrado em Ensino, História e Filosofia das Ciências e Matemática), Universidade Federal do ABC, Santo André.

- 24 - SILVA, J. C. F. da. **Abordagem sobre síndrome alcóolica fetal entre alunos e professores do ensino médio no Estado do Rio de Janeiro**. 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em Formação Científica para Professores de Biologia). Instituto de Biofísica Carlos Chagas Filho, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- 25 - FERREIRA, A. S. S. B. S. **Elaboração e Avaliação de um ambiente virtual para o ensino/aprendizagem de embriologia**. 2011. Tese (Doutorado em Biologia Geral e Aplicada). Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Botucatu.
- 26 - EVANGELISTA, L. M. **O Lúdico e a Educação Ambiental: Diálogos Possíveis**. 2009. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática). Universidade Federal de Goiás, Goiânia.
- 27 - SANTANA, E. M. de. **O uso do jogo autódromo alquímico como mediador da aprendizagem no ensino de Química**. 2012. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências). Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- 28 - OLIVEIRA, M. R. de. **A Educação virando Jogo: Análise do uso de materiais didáticos lúdicos na formação de professores de ciências biológicas**. 2013. Dissertação. (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática). Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão.
- 29 - SIQUEIRA, A. P. L. de. **Saberes da Área de Biologia Celular na Mídia Impressa e na Educação Formal e Avaliação de Jogos durante a Formação Docente**. Tese. Fundação Oswaldo Cruz, Rio De Janeiro.
- 30 - FUJII, R. S. **Um estudo sobre a argumentação no RPG nas aulas de Biologia**. 2010. Dissertação. (Mestrado em Educação). Universidade Federal do Paraná, Curitiba.
- 31 - FRANCISCO, T. V. **A Elaboração do Jogo "LOCUS: UMA AVENTURA REAL" como recurso pedagógico para uma Educação Ambiental Cidadã**. 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Química). Instituto de Química, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- 32 - BEZERRA E SILVA, R. **ECOJOGO: Produção de Jogo Didático e Análise de sua Contribuição para a Aprendizagem em Educação Ambiental**. 2015. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática), Universidade Federal do Ceará, Fortaleza.
- 33 - CUNHA, A. L. R. dos S. **Os Sentidos da Pluralidade de Atividade no Ensino de Biologia: Uma Pesquisa-Ação**. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática e Científica). Universidade Federal do Pará, Belém.
- 34 - VARGENS, M. M. F. **Análise dos efeitos do jogo Clipsitacídeos (Clipbirds) sobre a aprendizagem de estudantes do ensino médio sobre evolução**. 2009. Dissertação (Mestrado em Ecologia e Biomonitoramento). Universidade Federal da Bahia, Salvador.
- 35 - MIANI, C. S. **Ensino de biodiversidade: análise do conceito em manuais didáticos e proposição de jogo digital educativo**. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação para a Ciência). Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista, Bauru.

- 36 - ZENI, G. **A Dimensão Ambiental no contexto ensino/aprendizagem: avaliação do jogo didático nas aulas de biologia**. 2010. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciência e Tecnologia). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Ponta Grossa.
- 37 - REZENDE, M. P. D. de. **Jogos em Ensino de Biologia: possibilidades avaliativas**. 2012. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática). Universidade Federal de Goiás, Goiânia.
- 38 - ROSA, A. V. **Jogos Educativos sobre a sustentabilidade na Educação Ambiental Crítica**. 2009. Tese (Doutorado em Ciências), Universidade Federal de São Carlos, São Carlos.
- 39 - DEALESSANDRI, E. I. **Jogo como Recurso Facilitador da Aprendizagem no Ensino de Ciências e Biologia**. 2013. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Biologia). Pontífice Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte.
- 40 - MARTINS, C. **Elaboração de um espaço educador na Fundação Parque Zoológico de São Paulo para a conservação do mico-leão-preto (*Leontopithecus chrysopygus*) em uma perspectiva de educação ambiental crítica**. 2015. Dissertação (Mestrado em Conservação da Fauna). Universidade Federal de São Carlos, São Carlos.
- 41 - SANTOS, F. C. A. **Proposição de uma estratégia para o desenvolvimento do tema transversal meio ambiente no contexto do ensino médio**. 2010. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências)). Universidade de Brasília, Brasília.
- 42 - TATSCH, H. M. **Atividades didáticas como ferramentas facilitadoras na compreensão de imagens da divisão celular**. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências). Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria.
- 43 - LIMA, A. F. de. **Jogos Digitais: Uma Vivência na sala de aula de Biologia**. 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em Formação de Professores). Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande.
- 44 - CABRERA, W. B. **A ludicidade para o Ensino Médio na disciplina de Biologia: contribuições ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da Aprendizagem Significativa**. 2007. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática). Universidade Estadual de Londrina, Londrina.
- 45 - MELIM, L. M. C. **Cooperação ou Competição? Análise de uma Estratégia Lúdica de Ensino de Biologia para o Ensino Médio e o Ensino Superior**. 2009. Dissertação (Mestrado em Ensino em Biociências e Saúde). Fundação Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro.
- 46 - FREIRE, A. de S. **O Jogo do Genoma: um estudo sobre o ensino de Genética no Ensino Médio**. 2009. Tese (Doutorado em Ensino em Biociências e Saúde). Fundação Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro.
- 47 - SILVA, T. D. N. **Combate à dengue pela educação: desenvolvimento e avaliação de recursos lúdicos computacionais para aprendizagem**. Dissertação (Mestrado em Ensino em Biociências e Saúde). Fundação Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro.
- 48 - ALBUQUERQUE, C. S. C de. **A utilização dos jogos como recurso didático no processo de ensino-aprendizagem da Matemática nas séries iniciais no Estado do**

Amazonas. 2009. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências na Amazônia). Universidade do Estado do Amazonas, Manaus.

49 - MACHADO, R. F. **Usando o jogo eletrônico educacional Calangos em sala de aula para ensinar sobre nicho ecológico.** 2015. Dissertação (Mestrado em Ensino, Filosofia e História das Ciências). Universidade Federal da Bahia, Salvador.

50 - SOUZA, V. W. de. **Botânica no cotidiano: Experiências vivenciadas por alunos no ensino médio.** 2015. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática), Universidade Federal de Alagoas, Maceió."

51 - RODRIGUES, M. H. **Criação, desenvolvimento e aplicação de Serious Game educativo para prevenção em saúde bucal infantil - 'Caí, perdi um dente... E aí'.** 2014. Dissertação (Mestrado em Ciências). Faculdade de Odontologia, Universidade de São Paulo, Bauru.

52 - SANT'ANNA, K. S. de. **Diversidade metodológica como estratégia para a aprendizagem significativa de conceitos de biologia.** 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em Ciências). Escola de Engenharia, Universidade de São Paulo, Lorena.

53 - RODRIGUES, M. D. F. **Conhecimentos e Tecnologia para a Educação Ambiental: Uma construção envolvendo o jogo de areia.** 2013. Dissertação (Mestrado em Ambiente, Tecnologia e Sociedade). Universidade Federal Rural do Semi-árido, Mossoró.

54 - OLIVEIRA, F. E. de. **Cell Membrane: Produção e Análise de um jogo eletrônico e educativo sobre permeabilidade seletiva da membrana plasmática.** 2015. Dissertação (Mestrado em Ensino, História e Filosofia das Ciências e Matemática). Universidade Federal do ABC, Santo André.

55 - HOLANDA, D. X. T. **A Abordagem de temas contemporâneos de Biologia no ensino médio: um estudo exploratório.** 2013. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática). Universidade Federal do Ceará, Fortaleza.

56 - DOLIVEIRA, H. S. D. **Projeto Genus: uma ferramenta pedagógica para auxiliar no processo ensino-aprendizagem de genética.** 2015. Dissertação (Mestrado Profissional em Formação Científica Educacional e Tecnológica), Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba.

57 - FREITAS, J. L. A de. **Práticas inovadoras de Histologia na educação de jovens e adultos na E.E.E.F.M. Bartouvino Costa, Linhares, ES.** 2015. Dissertação (Mestrado em Ensino na Educação Básica). Universidade Federal do Espírito Santo, São Mateus.

58 - SANTOS, L. C. de M. **Saberes Experiências dos Professores de Ciências e Biologia do Município de Aracaju: Indícios de concepções sobre a aprendizagem dos alunos.** 2013. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências Naturais e Matemática), Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão.

59 - SOUZA, A. F. de. **O Ensino de Botânica na Educação Básica: uma Proposta utilizando diversas estratégias.** 2014. Dissertação. (Mestrado em Educação Científica e Formação de Professores). Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Jequié.

- 60 - SILVA, E. F. P. da. **Proposta de atividades de ensino sobre biotecnologia para o ensino fundamental**. 2014. Dissertação. (Mestrado em Biotecnologia). Universidade de Mogi das Cruzes, Mogi das Cruzes.
- 61 - NOBREGA, D. de S. **O Contexto da História da Borracha nos Seringais Acreanos: contribuições para o ensino de química**. 2016. Dissertação (Mestrado Profissional)
- 62 - PIRES, F. do E. S. S. **Inovações Educacionais para o Desenvolvimento do Tema de Doenças Negligenciadas no Ensino Médio com Jogos e Oficinas Dialógicas**. 2014. Dissertação (Mestrado em Ensino em Biociências e Saúde). Instituto Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro.
- 63 - CROCHIK, L. **Educação e ciência como arte: aventuras docentes em busca de uma experiência estética do espaço e tempo físicos**. 2013. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências). Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- 64 - PIZA, A. A. P. **O Ensino de Ciências e a Conservação e a dos Recursos hídricos: uma proposta metodológica usando um espaço não-formal**. 2010. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências na Amazônia), Universidade do Estado do Amazonas, Manaus.
- 65 - LIMBERGER, L. S. **Jogando e Aprendendo. Os Videogames como forma de viver/conhecer**. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade De Santa Cruz do Sul, Santa Cruz do Sul.
- 66 - IZIDORO, V. N. L. **Uma Análise Ecológica e Evolutiva dos Lagartos em um Simulador para o Jogo Calangos**. 2012. Dissertação (Mestrado em Engenharia Elétrica). Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo.
- 67 - NEVES, M. A. **O Ensino da Genética com caráter investigativo em um jogo de biologia forense: uma ferramenta pedagógica para aumentar a motivação de alunos do ensino médio**. 2017. Dissertação (mestrado Profissional Educação e Docência). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.
- 68 - SOUZA, P. D. **Avaliação do livro didático e desenvolvimento de um jogo de cartas para a abordagem de fungos e bactérias no 7º ano do Ensino Fundamental**. 2017. Dissertação (Mestrado em Mestrado Profissional em Formação Científica para Professores de Biologia), Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- 69 - OLIVEIRA, M. L. de. **Desenvolvimento e Avaliação de um MOOC Interativo para ensino de Biologia Celular**. 2017. Tese (Doutorado em Biologia Celular e Estrutural). Instituto de Biologia. Universidade de Campinas, Campinas.
- 70 - ALLE, B. R. **Desenvolvimento e Testagem de Ferramentas Didáticas Game-Like para o Ensino de Genética e Evolução**. 2017. Tese (Doutorado em Genética), Universidade Federal do Paraná, Curitiba.
- 71 - SOUSA, A. dos S. **KIT de Brinquedos: uma forma Prazerosa de Ensinar e Aprender Física no Ensino Fundamental I**. 2017. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física). Universidade Federal Rural do Semi-Árido, Mossoró.

- 72 - AGUIAR, L. A. A. de. **O Estudo da cadeia Alimentar como Facilitador da Alfabetização Científica em Crianças do 1º ano do Ensino Fundamental**. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências na Amazônia). Universidade do Estado do Amazonas, Manaus.
- 73 - REGO, V. V. de A. **A Aprendizagem de Cinemática no ensino Médio a partir da programação de simulações e jogos com a Plataforma SCRATCH**. 2017. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física). Universidade Federal do Estado do Rio De Janeiro, Rio De Janeiro
- 74 - AMORIM, D. C. **Produção e uso de Jogo Digital RPG na Formação Inicial de Professores de Biologia no Contexto da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais: possibilidades e desafios**. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal de Alagoas, Maceió.
- 75 - MELONI, J. S. **Biotec em Jogo: desenvolvimento e avaliação de uma estratégia lúdica para o ensino de Biotecnologia**. 2017. Dissertação (Mestrado em Ciências e Biotecnologia). Universidade Federal Fluminense, Niterói.
- 76 - GONZAGA, P. da C. **A Bioalfabetização no Ensino Médio: interfaces com a prática docente de professores de Biologia**. 2017. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal do Piauí, Teresina.
- 77 - FARAH, G. D. **A Construção Participativa de um Jogo Envolvendo os Conteúdos de Química Orgânica à luz das Teorias de Gardner e Gagné**. 2017. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Química), Instituto de Química, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro."
- 78 - FELIPE, M. G. **Mudando a cena no ensino de ciências: contribuições do teatro problematizador**. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Federal de São Carlos, Sorocaba.
- 79 - CORREA, G. de A. **Apropriação do conceito de sistemas de numeração decimal por uma criança com Síndrome de Down na perspectiva da Teoria da Formação Planejada das Ações Mentais**. 2017. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação em Ciências e Matemática), Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo, Vitória.