UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"Júlio de Mesquita Filho"
Instituto de Artes - Campus São Paulo

HELENA TAVARES COUTINHO PINTO DA SILVA

Dando asas a peixes:
fabulando o brincar como resgate da experiência

São Paulo
2025

HELENA TAVARES COUTINHO PINTO DA SILVA

Dando asas a peixes:
fabulando o brincar como resgate da experiência

Trabalho de conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes Universidade Estadual Paulista (Unesp), como requisito parcial para graduação de licenciatura em Artes Visuais em 2025.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo de Moura Valença Motta

São Paulo
2025

Ficha catalográfica desenvolvida pela Diretoria Técnica de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da UNESP. Dados fornecidos pelo autor.

S586d Silva, Helena Tavares Coutinho Pinto da, 2001-

Dando asas a peixes : fabulando o brincar como resgate da experiência / Helena Tavares Coutinho Pinto da Silva. – São Paulo, 2025.
39 f. : il.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo de Moura Valença Motta.
Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Visuais) – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Artes, São Paulo.

1. Brincadeiras. 2. Experiência. 3. Criatividade. 4. Aprendizagem. I. Motta, Gustavo. II. Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Artes, São Paulo. III. Título.

CDD 790.1

Bibliotecária responsável: Luciana Corts Mendes - CRB/8 10531

HELENA TAVARES COUTINHO PINTO DA SILVA

Dando asas a peixes:
fabulando o brincar como resgate da experiência

Trabalho de conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes Universidade Estadual Paulista (Unesp), como requisito parcial para graduação de licenciatura em Artes Visuais em 2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Gustavo de Moura Valença Motta

_____

Prof. Dr. Carlos Eduardo Riccioppo Freitas

_____

Me. Mariane Marie Klettenhofer

_____

Aprovado em: 14 de novembro de 2025

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por terem a criatividade e disponibilidade de inventar brincadeiras e a paciência e o gosto pelo brincar.

Aos meus amigos, do Instituto de Artes, e os outros que fiz pela vida, pela convivência cotidiana, que deixou tudo mais leve.

À minha cachorrinha, Petúnia, por ser minha companheira e minha motivação para sempre continuar.

Ao meu namorado, Matheus, por ter paciência para ler e reler esse trabalho.

Ao meu orientador, Gustavo, pela troca de ideias e por acompanhar e direcionar minha pesquisa.

E, por fim, a todos que relataram, entusiasticamente, suas brincadeiras de infância sempre que eu mencionava o tema da minha pesquisa, e aos que me ensinaram e aprenderam comigo a brincar.

RESUMO

Benjamin e Agamben já haviam constatado a morte da experiência na modernidade: o capitalismo, as guerras e a mecanização da vida moderna extingue a possibilidade de experimentação. Neste sentido, busco, na brincadeira, a possibilidade de reavivar – pelo menos um pouco – a experiência, trazendo, assim, uma nova forma de pensar o mundo em que vivemos. A criação presente no ato de brincar, tanto na infância quanto na vida adulta, nos leva a repensar o contexto frágil em que vivemos. O aprendizado através do criar e do brincar não capitalizados e robotizados é motor para novas formas de pensar o mundo e também a nós mesmos. As discussões abordadas aqui partem de narrativas que me foram contadas sobre a infância dos meus pais e as formas de brincar que eles inventavam. Criar, inventar e reinventar tem a potência de nos fazer repensar as formas de viver e habitar o mundo.

Palavras-chave: brincadeira; experiência; lúdico.

ABSTRACT

Benjamin and Agamben had already noted the death of experience in modernity: capitalism, wars, and the mechanization of modern life extinguish the very possibility of experimentation. In this sense, I seek in play the possibility of rekindling, even if just a little, the experience, thus bringing forth a new way of thinking about the world we live in. The creative force present in the act of playing, both in childhood and adulthood, invites us to rethink the fragile context in which we live. Learning through forms of creation and play that are not capitalized or mechanized becomes a driving force for new ways of thinking about the world and about ourselves. The discussions presented here arise from narratives told to me about my parents' childhood and the inventive ways they used to play. To create, invent, and reinvent carries the power to make us reconsider the ways we live in and inhabit the world.

Key words: play; experience; playfulness.

LISTA DE FIGURAS:

Figura 1: Oficina, Fotografia (2025)……..……30
Figura 2: Sérgio montando sua pipa, Fotografia (2025)…..……..……..……31
Figura 3: Pipas em montagem, Fotografia (2025).....……32
Figura 4: Tinho empinando pipa, Fotografia (2025)…..……..……...33
Figura 5: Bia empinando pipa, Fotografia (2025)……..…...34
Figura 6: Camila segurando a pipa, Fotografia (2025)……..……..36

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO……9

2. Brinquedo-objeto……12

3. Brincar no espaço……..19

3.1. Corpo-bicho……...20

3.2. Espaço despido……..…23

3.3. Casa disforme……...24

4. O lugar do corpo na brincadeira……27

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS……37

REFERÊNCIAS……39

“Parar de brincar é parar de viver.”[1]

1. INTRODUÇÃO

A experiência, aquela através da qual nos conectamos com o mundo, com os outros e com nós mesmo, morreu. É isso que argumentam Walter Benjamin e Giorgio Agamben em muitos de seus textos[2]. Desde a modernidade, as guerras e catástrofes teriam minguado a possibilidade de compartilhar experiências — o “minúsculo corpo humano”[3] teria sido engolido pelo campo de forças destrutivas. Tanto na primeira metade do século XX como na primeira metade do século XXI, percebemos que a morte da experiência também se dá a partir de uma catástrofe que aparenta ser muito mais ‘pacífica’ – que não se apresenta necessariamente como guerras e explosões —, mas que, na verdade, é tão destrutiva quanto: a vida nas grandes cidades. Muitas vezes a urbanização exacerbada não nos parece tão desorientadora – mas isso apenas porque já estamos anestesiados por seu bombardeio de estímulos. Para Ben Singer, “a cidade moderna parece ter transformado a experiência subjetiva não apenas quanto ao seu impacto visual e auditivo, mas também quanto às suas tensões viscerais e suas cargas de ansiedade”[4]. O cotidiano da pessoa contemporânea é afogado pela velocidade exigida para a sobrevivência no sistema capitalista: não se anda na cidade como um ‘flâneur’ e sim se corre ao trabalho, com os sentidos atormentados por edifícios e carros; não se lê um livro ou se assiste à televisão sem ser bombardeado de informações e notícias às quais não se consegue se relacionar pela distância não apenas física mas também pela indiferença ao mundo coletivo.

---

[1] FELINTO, Marilene. *As mulheres de Tijucopapo*. São Paulo: Ubu Editora, 2021. p. 29.

[2] Ver, principalmente, AGAMBEN, Giorgio. *Infância e História:* Destruição da Experiência e Origem da História. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005; BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza [1933]. *In:* BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas, vol. 1:* Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1987;BENJAMIN, Walter. História cultural do brinquedo. *In:* BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas*, *vol. 1*: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1987; BENJAMIN, Walter. O Flâneur. *In:* BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas, vol. 3:* Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo. São Paulo: Brasiliense, 1989.

[3] BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza [1933]. *In:* BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas, vol. 1:* Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 115.

[4] SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. *In*: CHARNEY, Leo R.; SCHWARTZ, Vanessa (org). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Trad. Thompson, Regina. São Paulo: Cosac & Naif Edições, 2001. p. 106.

A morte da experiência também se dá no momento da crise da narração, e coincide com ela. Para Byung-Chul Han, as narrativas transformam o ser individual no ser coletivo — uma experiência só pode ser vivida individualmente, porém quando narrada, ela se torna coletiva. Para ele, as narrativas são formas de encerramento[5], e justamente por fornecer desfechos, elas dão significados à vida cotidiana. A modernidade – e, em nosso caso, uma hipermodernidade –, com sua fluidez temporal e espacial fragmentada, prioriza a dissolução ao fechamento. Busca-se, por exemplo, uma informação pronta ao invés de uma história. A incapacidade de narrar é também a incapacidade de concluir, perceber e concretizar experiências.

O que chamo de 'resgate da experiência' é, desta forma, uma tentativa de buscar maneiras pelas quais seja possível reavivar, ao mínimo, uma forma de experimentar o mundo, ou, quem sabe, reinventá-la. Mobilizo a infância e o brinquedo como possibilidades, num esforço de rever as formas de experimentar desde os princípios da vida humana. Igualmente, trago o tema da casa como forma de pensar o 'estar em casa' de maneira a experimentá-la e não apenas passar por ela, como se fosse um espaço (ou uma vivência) neutra, não significativa. Compreendo aqui todos os desafios que esses tópicos carregam: todos, de certa forma, foram ou estão sendo sugados pela fugacidade da pseudo-experiência da vida capitalista, e, deste modo, tento imaginar maneiras de repensá-los de forma a resgatar uma experiência que faça valer seu nome, buscando saídas, muitas vezes, num passado distante de toda a pressa de viver, ou então, em formas atuais de viver que se fazem presentes e divergem do sistema em que estamos inseridos.

O resgate do passado, aqui, não se coloca como uma rejeição da modernidade, mas sim, como propõe Svetlana Boym, uma contra-modernidade. Resgatar o passado se assemelha, assim, ao sentimento de nostalgia relatado pela autora — não é "a saudade de um lugar, mas é na realidade um anseio por um tempo diferente"[6]. Resgatar o passado não pode ser de fato relacionado ao que já passou, mas só pode dizer respeito ao futuro: não se pode resgatar o passado quando se pensa

[5] HAN, Byung-Chul. *A crise da narração*. São Paulo: Vozes, 2023. p. 12.
[6] BOYM, Svetlana. Mal-estar na nostalgia. *Hist. historiorg*, Ouro Preto, MG, n.23, p.153-165, abril 2017. p. 154.

sobre as questões do presente, é possível, sim, tangenciá-lo, mas nunca retomá-lo inteiramente. O passado e o futuro são codependentes entre si: “não se pode ter um sem o outro: não há expectativa sem experiência, não há experiência sem expectativa”[7] e a estrutura temporal se mescla no momento em que a experiência — passado — não pode existir sem uma expectativa retroativa – futuro. Olhar pro passado nada mais é que ansiar um futuro diferente.

O ensino e aprendizado estão também intrinsecamente ligados a este tema. É impossível pensar em reformular as formas de resgate da experiência sem repensar as formas de ensinar e aprender, que também vêm sendo cada vez mais absorvidos pela negação da experiência, sendo carregados de ‘educação bancária’ que forma, tanto o aluno como o professor, para serem máquinas de trabalho não pensantes.

Deste modo, estabeleço uma linha de raciocínio talvez um pouco não linear mas, antes, espiralar, que traça um caminho pela infância e o brinquedo – formas de brincar e de se relacionar com o mundo e o outro que não sejam pautadas na individualidade e na incapacidade de entender o mundo. E, por fim, penso aprender, de todas as suas formas e em todas as idades. O aprender não só institucionalizado, mas o aprender da vida, que resgata a experiência uma vez perdida.

[7] KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado:* contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto: Editora PUC Rio, 2006. p. 307.

2. Brinquedo-objeto

A produção de brinquedos em larga escala e a partir de uma indústria específica, no contexto do capitalismo europeu, se dá apenas a partir do século XIX[8]. Antes disso, os brinquedos eram feitos por várias pessoas diferentes, de maneira artesanal: o carpinteiro fazia brinquedos de madeira, a costureira fazia bonecas de pano; a produção de brinquedos, dessa forma, acontecia em menor escala. Com acesso limitado à essa produção, brinquedos e brincadeiras eram inventados pelas próprias crianças e famílias — isso ocorre mesmo depois da expansão da indústria de brinquedos, uma vez que o preço os tornava pouco acessíveis.

Esse brinquedo industrial que começa a chegar ao mercado deve ser portador de uma estética atraente, sendo vistoso e chamativo aos compradores, afinal, agora, além de brinquedo, ele também era um produto, uma mercadoria, e, assim, deveria estabelecer uma relação comercial com quem brinca, que então se estabelece como o consumidor. Cores e formas que enfeitiçam e atiçam a compra — nas palavras de Benjamin:

> se a mercadoria tivesse uma alma — com a qual Marx, ocasionalmente, faz graça —, esta seria a mais plena de empatia já encontrada no reino das almas, pois deveria procurar em cada um o comprador a cuja mão e a cuja morada se ajustar[9].

Apesar de encantar o comprador, o brinquedo-produto se distancia da realidade de quem brinca. Sua produção não está mais próxima e palpável, visível aos olhos, mas sim afastada — o produto chega pronto, completo e indissociável de um significado intrínseco a ele. Quem brinca tem pouca autonomia para lhe atribuir uma essência. O brinquedo torna-se estranho e alienante frente a quem brinca.

A significância fundamental do brinquedo passa a ser dada pela indústria, pautada em ideais ainda mais enviesados pelas ideologias de cada época. Se, quando um carpinteiro os fazia, os brinquedos já eram atravessados por pensamentos que os fechavam em si mesmos, quando a indústria passa a produzi-los, esses ideais se tornam ainda mais presentes. Os brinquedos industriais carregam imposições tácitas

---

[8] BENJAMIN, Walter. História cultural do brinquedo. *In:* BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas*, *vol. 1*: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 245.

[9] BENJAMIN, Walter. O Flâneur. *In:* BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas, vol. 3:* Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo. São Paulo: Brasiliense, 1989. p.52.

de como devem ser brincados: a boneca se parece com um bebê, e deve ser cuidada por uma mãe-criança — a criança já deve se identificar com um papel normativo pré-estabelecido de maternidade.

De acordo com Benjamin, quanto mais os brinquedos estão carregados de significados visíveis, menos eles são instrumentos de brincar verdadeiros.[10] Para uma criança, o brinquedo, enquanto tal, deveria suprir suas vontades, e não o inverso. Ou seja, para elas, não deveria importar como é a boneca: ela vai ser bebê, criança ou adulta de acordo com o contexto da brincadeira.

Concordo com Benjamin quando ele diz que os adultos colocam sobre as crianças significados de seu próprio mundo, e não do mundo das crianças. Benjamin diz que as crianças não têm intenção nenhuma ao brincar além de uma vontade de brincar por si só. Ou seja, segundo ele, não haveria intenção de fantasiar nada sobre a brincadeira – o brincar valeria apenas pelo brincar. Neste caso, discordo, pois acredito que há sim uma intencionalidade em cada brincadeira, que vem da imaginação e capacidade de fantasiar da criança. Aqui talvez poderia entrar o argumento de Benjamin, porém de forma reformulada: a criança fantasia sim, mas a partir do que observa do mundo dos adultos, ou seja, não apenas os adultos supõem coisas sobre as brincadeiras das crianças como as crianças de fato fantasiam suas brincadeiras, porém a partir da visão dos adultos. A brincadeira expressa, de forma lúdica, as relações que se estabelece com a sociedade e o coletivo, saberes, práticas e dinâmicas sociais.

A indústria dos brinquedos aprofundou ainda mais essas imposições veladas dos adultos sobre as crianças. O brinquedo pronto, cheio de significados em si, dita a forma de brincar e, assim, mina a experiência da criança de fantasiar por si — é claro que ela ainda pode subverter a funcionalidade do brinquedo e transformá-lo no que ela bem entender, mas esses brinquedos fechados em si tornam esse processo de ressignificação muito mais limitado. Um prato, um garfo e um tijolo abrem muito mais possibilidades de brincadeira que um fogão rosa que faz comidinhas. A

[10] BENJAMIN, Walter. História cultural do brinquedo. *In:* BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas*, *vol. 1*: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 247

experiência de criar seu próprio brinquedo ou de inventar brincadeiras praticamente não existe mais na contemporaneidade capitalista.

Para além do brinquedo como um objeto com o qual se brinca, pode-se trazer para a discussão as brincadeiras de rua, passadas de geração em geração como práticas constituintes de uma forma de cultura popular. Praticadas em coletivo, com a vizinhança próxima, essas brincadeiras supriam, muitas vezes, a falta de espaços privativos de lazer, e faziam com que os participantes pudessem criar interações extrafamiliares. A rua se tornava travessia entre público e privado.

Com a onda de urbanização que ocorreu no século XIX na Europa, e a partir de 1950 na América Latina, as brincadeiras de rua foram sendo cada vez mais empurradas para as beiradas dos centros urbanos, onde o fluxo de carros é menos intenso e as casas ainda não foram completamente substituídas por prédios. Soma-se a isso uma nova sensação de conforto e pertencimento que a casa passa a carregar, principalmente nas casas de classes mais altas, seja pelo aumento de sua área, e, então, a aquisição de espaços privativos de lazer particular — por meio da segmentação espacial —, pela aquisição, também em classes mais altas, de espaços "externos" dentro de casa — como quintais grandes ou piscinas —, ou pelos atrativos que essa casa passa a ter a partir da disseminação do brinquedo industrializado. Em classes médias e baixas, entretanto, a tendência é a diminuição do espaço, e, apesar disso, conforme as ruas vão sendo cada vez mais tomadas por carros e, muitas vezes, ficando menos seguras, também há uma propensão maior ao isolamento do lar. Nesse sentido, o psicanalista brasileiro Christian Dunker propõe uma leitura dessa insegurança da cidade a partir do que ele nomeia *lógica de condomínio*, ou seja, a tendência à ilusão de que um condomínio fechado ou uma casa cercada por muros trará mais segurança, controle e, portanto, bem-estar para os habitantes: a criação de um micro-cosmos que perambula entre o público e o privado, tendo suas próprias regras internas, um estado de exceção[11]. Com isso, as crianças que antes brincavam na rua migram quase que totalmente para as brincadeiras de dentro de casa.

[11] DUNKER, Christian. A Lógica do Condomínio ou: o Síndico e seus Descontentes. *Revista Leitura Flutuante,* São Paulo, SP, v.1, n.1, p. 1-8, 2009. p. 3 - 5.

No Brasil a industrialização do brinquedo se inicia nos anos de 1930, porém sua ampliação e generalização, com a difusão de produtos para um maior número de pessoas, inclusive as com menor poder de compra, começa a ocorrer apenas na década de 1950, acompanhando a intensa industrialização do período, quando se começou a utilizar o plástico como matéria prima, o que barateou esse tipo de produto. Esse acesso ao brinquedo industrial, somado à gradual perda da liberdade de brincar na rua, começou a formar crianças com menor capacidade de se conectar substancialmente com aquilo com que brincam, que sequer conhecem como foi feito o brinquedo ou o material utilizado. Brinquedos esses, em sua maioria, consumíveis, de usufruto fugaz — algo da ordem da obsolescência programada, quando produtos já são projetados para terem uma vida útil limitada e caírem no desuso. Tais brinquedos, mesmo quando produzidos a partir de materiais duráveis, são mais frágeis devido a sua função já pré-definida: se tornam tediosos com rapidez, não estimulam e são trocados com facilidade. Um brinquedo industrial, como um carrinho de controle remoto, por exemplo, quando tem uma de suas partes quebradas, perde totalmente sua função como objeto pronto. Apesar de ser feito de um material em princípio mais resistente, quando quebrado, não pode mais realizar seu trabalho enquanto brinquedo. Por outro lado, uma batata que ganha vida ao se espetar nela palitos e fazer dela um ser animado, mantém sua vida útil como brinquedo mesmo quando um palito se quebra ou quando apodrece — trocar o palito, ou a batata inteira, por outra, neste caso, é como realizar uma reconfiguração da antiga, ou seja, o apodrecimento faz parte, muitas vezes, da própria história da batata dentro da brincadeira.

Essa substituição consumista de um brinquedo por outro não poderia ser outra coisa senão fruto de um bombardeio agressivo de propagandas com imagens vibrantes que são divulgadas, inicialmente na televisão e em revistas ilustradas e, posteriormente, na internet, e também parte de todo um sistema de obsolescência programada que alimenta o consumo. Nesse sentido, cabe ter em vista que, a partir de finais da década de 1960 no Brasil (não por acaso, integrando o dito “milagre econômico” impulsionado pela ditadura), uma indústria fervorosa de tudo que se pode imaginar, e, a partir daí, produtos específicos para crianças, como doces, roupas, marcas de leite em pó e, principalmente, brinquedos: a criança passa a ser

um consumidor[12]. Na atualidade das cidades, conforme a intensificação das tecnologias, as próprias compras de brinquedos passaram a ser feitas pela internet: não há mais aquela esperada visita à loja de brinquedos para escolher apenas um para levar para casa, mas sim um distanciamento ainda maior das origens do produto, uma separação em que, além de não ter que fazê-lo, inventá-lo, ou pelo menos acompanhar sua construção, a criança nem sequer vai comprá-lo fisicamente em uma loja, pois o brinquedo chega diretamente em sua casa — um processo, este, que não vem acontecendo apenas com os brinquedos, mas com a imensa maioria das mercadorias que consumimos. Assim, os brinquedos não carregam mais aura, e são, na verdade, mais do mesmo.

Este estado de coisas enseja questões: Haveria interesse, por parte dos adultos, de minar a experiência infantil? Seria a experiência das crianças uma ameaça? Teriam os adultos medo? “Adulto”, aqui, entendido como toda uma estrutura social, em que os próprios adultos estão, inclusive, inseridos, ou seja, são eles também vítimas deste sistema de valores vigente.

Gandhy Piorski vai se questionar, em seu livro *Anímicas*, sobre a natureza da infância. Para ele, o termo “infância” está cada vez mais fragilizado: não há mais nenhum risco para as crianças enfrentarem, “não faz muito tempo os brinquedos dos parques eram mais altos, desafiadores e provocadores. Não faz muito tempo nossos pais confiavam em nós para irmos”[13]. A criança, nesse contexto, foi perdendo seus direitos de liberdade, foi sendo vetada das dificuldades, dos desafios. Ele argumenta, então, sobre a formação do *eu*, na criança, estar diretamente atrelada ao brincar, sentir, gestualizar – perceber seu corpo no mundo. Essa percepção estaria, então, também atrelada ao risco, à queda. Assim, a criança foi perdendo também, ao ser impedida de arriscar, seu corpo, seu gesto e sua consciência do *eu*. Essa “infância” que os adultos criaram, que tira a liberdade, seria, na verdade, uma excarnação – perda do corpo, dos sonhos – da criança.

---

[12] MELLO, João Manuel Cardoso de; NOVAIS, Fernando. Capitalismo tardio e sociabilidade moderna. In: Lilia Moritz SCHWARCZ (org.), *História da Vida Privada no Brasil*, vol. 4, coord. coleção Fernando Novais. São Paulo: Cia. das Letras, 1998. p.559-658.

[13] PIORSKI, Gandhy. *Anímicas*. São Paulo: Peirópolis, 2023. p. 170 -174.

Seria essa, então, a ameaça? À percepção do *eu*? Perceber a si mesmo é se entender no mundo, experienciá-lo, criar uma narrativa — no sentido dado por Byung Chul-Han, mencionado anteriormente, de construção de uma experiência por meio de um conjunto de ações, pensamentos e histórias de vida. Narrativas ameaçam o conformismo dentro do mundo em que vivemos, e os adultos têm medo de ter que se inconformar. Annie Ernaux, em *A outra filha*, escreve o seguinte: “contar a história dessa história é acabar com a imprecisão do que foi vivido, é como tentar revelar um filme guardado num armário há sessenta anos e nunca aberto”[14].

Assim, de novo, interessaria aos adultos que as crianças sejam cada vez mais como eles: robotizadas? Que brinquem com os brinquedos prontos, não criem e não imaginem. A experiência da criança põe em jogo tudo que os adultos vêm fazendo para criar um mundo sem narrativas, sem pontos finais. A imprecisão da vida dá aos adultos uma desculpa para não enxergar o real, as coisas como são, e permite que eles se mantenham fechados em seu mundinho de fantasia.

Fantasia e imprecisão, no mundo dos adultos, não funcionam como no das crianças, lúdico e imaginativo. São, na realidade, o oposto: modos de fugir do real para não ter que lutar, para ficar confortável em seu sofá vendo as notícias da televisão passarem sem precisar se relacionar com elas, pensar sobre elas; modos de permitir que essas notícias continuem sendo bombardeios de informações prontas e vazias de significado. É não dar sentido à vida cotidiana, mantendo-a omissa. É ser conivente com o mundo como ele está — alienado.

A criança pode ser, então, nesse contexto, uma saída para fabular um novo mundo, ou então, reimaginá-lo. A criança não meramente como um indivíduo, mas toda a visão lúdica de mundo que ela carrega – sua percepção corporal, seu entendimento de mundo, sua permissão à experiência, à imaginação e ao sonhar.

Ver a vida de forma lúdica, como criança, entretanto, não é uma volta ao passado de maneira literal. É a nostalgia no sentido que já foi mencionado neste texto[15]. É

---

[14] ERNAUX, Annie. *A outra filha*. São Paulo: Fósforo, 2023. p. 11.

[15] Nos termos de Svetlana Boym. Ver nota 5, acima. Essa nostalgia, que retomamos aqui, ganha sentido como o anseio por um mundo diferente, o qual pode ser imaginado a partir de um vislumbre do passado, ao contrário da nostalgia mercadológica, que vêm ganhando notoriedade, a partir da

fabular novas formas de experiência, que seria, também, pensar em novas formas de existência. A fabulação, para Christine Greiner, tem sempre uma relação com o falso – mas não com a mentira. As narrativas, como nunca permanecem as mesmas, abrem espaço para imaginar uma relação entre o verdadeiro e o falso – uma forma de lidar com as coisas com menos dor – e reconhecer que as metamorfoses do tempo continuam acontecendo desde o evento até o momento em que se pensa sobre ele – o passado e o presente estão interconectados.

Fabulação e nostalgia, de certa forma, estão também conectadas: fabulamos um futuro a partir de uma nostalgia do passado, e assim, vivemos o presente:

> O que se busca na fabulação é algo mais próximo de modos de encontro que permitem à narrativa se reinventar (...) Não se trata de ignorar o que aconteceu, mas de compor uma ecologia de experiências que, não raramente, modifica o acontecido a partir de novas conexões.[16]

O que é fabulatório tem poder de capturar, assim, o acontecimento, e vislumbrar o que está oculto nele. Capta, do passado, o que pode ser revivido no presente a partir de novos encontros, podendo formar novas narrativas.

Tento aqui, deste modo, explicitar o poder do lúdico de uma infância talvez perdida para a formação de novas possibilidades de existir e experienciar.

---

transformação da memória em mercadoria: relançamentos de filmes e jogos de videogame antigos, a volta da estética pixelada de jogos de videogame de menor resolução ou brinquedos de franquias antigas que são lançados para crianças atualmente, mas que tocam nostalgicamente nos pais também. A nostalgia com a qual trabalho aqui diz respeito a rever o passado de forma crítica para que, por meio dele, seja possível construir presente e futuro novos.

[16] GREINER, Christine. *Corpos Crip:* instaurar estranhezas para existir. São Paulo: n-1, 2023. p. 71.

3. Brincar no espaço

A ludicidade que o mundo tanto precisa poderia ser reavivada através da arte? Seria a arte uma forma de existência? Christine Greiner, em *Corpos Crip,* menciona os *modos de existência* de Etienne Souriau, que seriam não a mera existência por si – esta não basta – mas sim uma forma de realmente existir. Gestos, para Greiner, seriam proposições de existência. E não apenas gestos, em sua singularidade: a forma única como respondemos a perguntas não formuladas – responder perguntas as quais nem chegamos a elaborar[17]. A arte, de certa forma, proporciona (ou busca proporcionar) isso, quando sua significação artística não pode ser resumida à intencionalidade envolvida na produção, ou a seu vínculo com o pensamento conceitual. E ela o proporciona também quando está aberta para os modos como um espectador responde às próprias perguntas acerca de uma obra sem necessariamente saber a pergunta que moveu a prática do artista.

A arte pode criar também a possibilidade de estabelecer conexões entre passado e presente, promovendo lapsos temporais nos quais a experiência pode voltar a existir. Hal Foster propõe a ideia de conexões latentes[18] – algo que se passa no passado mas ganha sentido apenas no presente. Isso não se trata simplesmente de uma recuperação do que passou, mas de criar novas articulações, movimentando o tempo, e permitindo, assim, como a fabulação, o exercício da experiência.

A experiência, deste modo, se dá nos lapsos temporais – em uma relação de vazio/cheio da existência. Em momentos em que não se produz no tempo corrido do capital, mas sim em momentos em que o tempo congela e se pode perceber o que seria *realmente existir*. Existir de forma lúdica, deste modo, poderia ser a existência por completo: quando se experimenta o lúdico, há uma percepção do mundo com mais precisão, mais calma, mais detalhes. O momento de contemplação infantil que acontece durante uma brincadeira pode permitir um envolvimento de corpo e espaço que extrapola o *eu* e vai além, vai para tudo que está ao redor. E assim se pode experienciar o momento.

---

[17] GREINER, Christine. *Corpos Crip:* instaurar estranhezas para existir. São Paulo: n-1, 2023. p. 27 - 28.

[18] FOSTER, Hal. T*he Return of the Real.* Cambridge: mit Press, 1996 *apud* Greiner, Christine. *Corpos Crip:* instaurar estranhezas para existir. São Paulo: n-1, 2023. p. 73.

Apresento a seguir quatro maneiras diferentes em que essa problemática aparece, em obras, formas e textos artísticos.

3.1 Corpo-bicho

Lygia Clark, por exemplo, trabalhou a partir de conceitos que propunham pôr em crise os modelos tradicionais de representação através dos quais aprendemos a ler o mundo. De certa forma, ela questionou a realidade e projetou formas de participar da construção de uma nova forma de existir. A experiência, para ela, seria alcançada na conexão com materiais banais da vida cotidiana, que, sendo compartilhados por todo indivíduo, teriam a potência de abordar as questões de ser no mundo. “A arte não era mais uma coisa para ser vista, mas vivida com todo o corpo”[19]. Para Clark, não haveria possibilidade da construção de um eu sem o outro, de um interno sem o externo.

O ser humano, que teria sido apartado de suas sensibilidades pelas cidades, poderia acessar sua experiências através de um “descondicionamento dos sentidos”[20] – mergulhar no espaço entre o real e o imaginário. Através de seus *Objetos Relacionais* e dos *Bichos*, a artista propunha uma conexão entre o sujeito e o mundo. Incompleta, a obra exige do espectador a participação, de forma a se descobrir, também, como bicho – efêmero e sem forma definida[21].

A importância de sua obra está antes no ato de fazer do que nos objetos produzidos. Em grande medida, a autoria da obra também é do participante. A obra em si é quase dissolvida, uma vez que o importante vai além da forma, é a experiência, algo a ser produzido – conjuntamente. Por meio de um contato direto com o objeto, o sujeito estabeleceria uma comunicação não verbal, uma experiência interiorizada. “É no instante mesmo em que faz o ato que o espectador percebe imediatamente o

[19] PINACOTECA DO ESTADO (SP); *Lygia Clark:* projeto para um planeta. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2024. Catálogo de exposição. p. 15 e 16
[20] PINACOTECA DO ESTADO (SP); *Lygia Clark:* projeto para um planeta. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2024. Catálogo de exposição. p.16.
[21] PINACOTECA DO ESTADO (SP); *Lygia Clark:* projeto para um planeta. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2024. Catálogo de exposição. p.19.

sentido de sua própria ação”[22]. Percebe-se, assim, um sentido nas ações para além delas. Para Suely Rolnik:

> o que esse tipo de prática pode suscitar naqueles que são por ela afetados não é simplesmente a consciência da dominação e da exploração, sua face visível, macropolítica, mas sim a experiência dessas relações de poder no próprio corpo, sua face invisível, inconsciente, micropolítica, que interfere no processo de subjetivação exatamente onde ele se torna cativo. Diante dessa experiência, tende a ser impossível ignorar o mal-estar que essa perversa cartografia nos provoca. Isso pode nos levar a romper o feitiço da imagosfera neoliberal sobre nossos olhos, despertando sua potência vibrátil de seu estado doentio de hibernação.[23]

Se aprofundar em si mesmo, desta forma, seria uma manobra contra a despersonalização do corpo moderno. Se aprofundar em si seria uma forma de criar um “corpo sem órgãos”[24], um corpo por si, sem imagem ou objetivo – um corpo presente. É cuspir o que está dentro e torná-lo parte do fora. O dentros e foras se mesclam entre si, e também se misturam com os de outros indivíduos. Reconquistar a subjetividade, assim, depende de uma certa ausência, que ao mesmo tempo é presente – a mesma relação de vazio/cheio de existência que ocorre nos lapsos temporais que mencionei ainda neste capítulo.

Essa interioridade que se mescla com o exterior demonstra, por parte da artista, uma preocupação essencial com a espacialidade, assim como sua fuga para o tridimensional:

> A linha orgânica surgiu como vetor organizacional a partir da observação da linha entre tela e moldura. Com o ato de pintar tela e moldura, o espaço estanque foi liberado em direção à extinção da moldura (...) Com isso, a linha orgânica permitiu a extração da tridimensionalidade do plano bidimensional e os planos – na fronteira entre pintura e escultura – passaram a ser justapostos (...)[25]

E a partir desta ligação interna-externa, a artista coloca em questão seu espaço de morar e seu corpo, a relação da intimidade e da casa: um espaço construído, inicialmente, para abrigar o corpo. Em um dos textos nos quais aborda a produção

---

[22] PINACOTECA DO ESTADO (SP); *Lygia Clark:* projeto para um planeta. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2024. Catálogo de exposição. p. 34.

[23] ROLNIK, Suely. Memória do corpo contamina museu. *Revista Concinnitas*, Rio de Janeiro, RJ, v. 1, n. 12, p. 15-27, jul. 2008. p. 22.

[24] Conforme o conceito de Deleuze e Guattari, que propõe um corpo despido de morais sociais, um corpo pelo corpo. Ver DELEUZE, Gilles; GUATARRI, Félix. *Anti-édipo*. São Paulo: Editora 34, 2011.

[25] ROLNIK, Suely. Memória do corpo contamina museu. *Revista Concinnitas*, Rio de Janeiro, RJ, v. 1, n. 12, p. 15-27, jul. 2008. p. 113

de Lygia, Mário Pedrosa comenta uma frase dita por G. Scott, crítico de arquitetura: “o espaço, dizia, é um 'nada' pura negação do que é sólido e por isso não o percebemos. Mas se não podemos percebê-lo, observá-lo, 'o espaço age sobre nós e pode dominar nosso espírito'“[26].

Neste sentido, Lygia teve êxito em perceber o espaço: “A atual pintura de Ligia, em contraposição ao puro sensorial ótico, nos revela ser o espaço composto de vetores que nos permitem ter dele uma consciência fenomenológica, afetiva e não puramente sensorial“[27]. E não apenas em suas pinturas, mas também a partir de seu interesse pela arquitetura, percebeu, e se apossou do espaço por meio de obras como *Maquete para interior* e *A Casa*, ambas de 1955 – maquetes de estudo para uma proposta de casa ideal –, *Caminhando* (1963) – a partir da proposição de um espaço que surgiria por meio do ato gerado pela experiência dos participantes – e *A casa é corpo* (1968) – espaço arquitetônico que simula uma organicidade sensorial de um útero, primeiro abrigo.

Pensar casa e espaço como possibilidade de dominação sobre o corpo, como afirmou G. Scott, faz com que seja cada vez mais necessário repensar a relação corpo-espaço. A subalternização do corpo não se dá somente a partir das cidades, mas também, em um micro-cosmos, da casa: ela incorpora, também, ideologias e valores sobre como as pessoas devem viver e se relacionar em determinada cultura[28]. Neste sentido, móveis, cômodos e utensílios fazem todos parte de um sistema de dominação de corpos.

Os cômodos são pré-definidos a partir de gênero e idade, ou seja, mais frequentemente se verá uma mulher na cozinha, e não um homem ou uma criança. Os móveis têm espaços designados, ou seja, dificilmente se verá um fogão na sala.

---

[26] PEDROSA, Mário. Ligia Clark, ou o fascínio do espaço. *Jornal do Brasil*, Rio de Janeiro, RJ, edição 00274, nov. 1957. In: https://memoria.bn.gov.br/DocReader/DocReader.aspx?bib=030015_07&Pesq=bienal&pagfis=81406

[27] PEDROSA, Mário. Ligia Clark, ou o fascínio do espaço. *Jornal do Brasil*, Rio de Janeiro, RJ, edição 00274, nov. 1957. In: https://memoria.bn.gov.br/DocReader/DocReader.aspx?bib=030015_07&Pesq=bienal&pagfis=81406

[28] TORRE, Susana. Space as Matrix. *Heresies N ° 11: Making Room:* Women and architecture, Nova Iorque, v. 3, n. 3, p. 51-52, 1981. p.51.

Desta mesma forma, as tarefas da casa são divididas de acordo com o espaço estipulado para cada corpo ocupar.

3.2 Espaço despido

É neste sentido que Paul B. Preciado, em *Casa Vazia,* vai refletir sobre a construção da identidade a partir do espaço. O texto apresenta uma situação inusitada: no processo de mudança para uma nova casa, ocorre um problema no envio de seus móveis, de forma que, por um mês, o autor vive em uma casa vazia. Sem objetos para guiar seus movimentos, ele reinventa o morar e se vê livre das convenções sociais impostas pela habitação:

> Demoro a perceber que a razão pela qual insisto em manter esse espaço vazio não é fortuita: estabeleci uma relação de equivalência entre meu processo de transição de gênero e meus modos de habitar o espaço. Durante o primeiro ano da transição, enquanto as mudanças hormonais esculpiam meu corpo com um cinzel microscópico que trabalha de dentro para fora, só consegui viver no nomadismo. Cruzar fronteiras com um passaporte que mal me representava era então uma forma de intensificar o trânsito, de certificar a mudança. Agora, pela primeira vez, posso parar. Desde que a casa fique vazia; desde que suspenda as convenções tecnoburguesas de mesa, sofá, cama, computador, cadeira. O corpo e o espaço se encontram, sem mediações. Assim, frente a frente, o espaço e o corpo não são objetos, mas relações sociais.[29]

Paul Preciado, como uma pessoa dissidente de gênero, vê na casa vazia uma possibilidade de se reinventar perante as normas pré-estabelecidas de ordem dentro de uma casa, que vão ditar, entre tantas outras coisas, posições de gênero, espaços binarizados de acordo com os móveis e os cômodos. O espaço vazio abre possibilidades para a vivência a partir de outras perspectivas.

Aqui poderíamos reler o conceito de “corpo sem órgãos” de Deleuze e Guattari, mas como a ‘casa sem móveis’, ou a ‘casa despida’: assim como no conceito original, em que um corpo, destituído de seus órgãos, seria um corpo que transcende as organizações pré definidas de organismo, livre de restrições morais e sociais impostas por uma composição interna, a casa despida se encontra sem a

[29] PRECIADO, Paul B. Casa Vazia. In: *Um apartamento em Urano:* crônicas da travessia. Rio de Janeiro: Zahar, 2019 *apud* GALLONI, Fernanda Bueno. *Corpos Dissidentes, lares desviantes:* gênero e sexualidade na configuração do lar. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Escola da Cidade, São Paulo, 2021. p. 36.

estruturação interior que determinaria normativamente a disposição de um corpo em seu espaço.

Perceber um espaço em seu vazio, 'nada', torna possível viver a experiência. Quando ao corpo é permitido transitar no espaço, entendê-lo por meio da corporeidade sem amparos que o dominem, é quando se faz possível tomar consciência plena do que se passa e, assim, dominar o espaço. Neste sentido, se faz importante repensar as formas de morar, e as possibilidades de arquitetar um espaço gentil, que se permita partilhar com o corpo e subverta as ideologias dominantes.

3.3 Casa disforme

Partindo das problemáticas levantadas por Lygia Clark e Paul Preciado acerca da relação dos sujeitos-habitantes com o abrigo e com a casa vazia, vale a pena observar rapidamente, dois exemplos complementares — um projeto de arquitetura e um objeto/instalação —, que podem, sem a intenção de esgotar as particularidades de cada um, servir de fecho provisório para a discussão levantada: *House of Meanings* (1970), de Susana Torre, e *Embutidinho Recôncavo* (2003), de Marepe.

Em primeiro lugar, *House of Meanings* não é um projeto específico de casa, mas um conjunto de normas que visam guiar uma produção de arquitetura que se posicione criticamente à hierarquização dos espaços domésticos. A autora inicia seu texto *Space as Matrix* assim:

> Como a cidade, a casa é uma das formas simbólicas mias poderosas da cultura. Isso incorpora ideologias específicas, normalmente dominantes, sobre como as pessoas deveriam morar, que tipos de valores e hierarquias deveriam ser carregadas com a família, e como os habitantes deveriam se relacionar com o espaço público. [30]

[30] Tradução minha. Texto original: “Like the city, the home is one of culture’s most powerful symbolic forms. It embodies specific, usually dominant, ideologies about how people should live, what kinds of values and hierarchies should be fostered within the family, and how its occupants should relate to the public world.” In TORRE, Susana. Space as Matrix. *Heresies N ° 11: Making Room:* Women and architecture, Nova Iorque, v. 3, n. 3, p. 51-52, 1981. p. 51.

O projeto da *House of Meanings* é exatamente uma forma de combater essa dominação ideológica que a arquitetura da casa realiza sobre seus habitantes com base no que a autora chama de *space as matrix* — uma crítica da divisão de espaço tradicional em espaços fechados e pré-definidos —, criando espaços multifuncionais a partir das paredes. As paredes são a base da arquitetura tradicional, formas que separam o interior e o exterior, mas na *House of Meanings*, elas são móveis, flexíveis, sendo possível criar conexões em todas as direções, inventar espaços e alterar cômodos: “o principal espaço de conexão é uma série de três cômodos em zig-zag, que podem ser divididos em várias formas diferentes por meio de portas de correr”[31]. Assim, Torre cria um espaço em que tudo pode acontecer concomitantemente, ou os espaços podem ser moldados de acordo com a necessidade dos moradores.

Do mesmo modo, a obra *Embutidinho Recôncavo*, de Marepe, cria um espaço com dobradiças e portas que abrem para ambos os lados, e um espaço que pode se abrir ou se fechar totalmente em si, tornando possível diversas formas de manejo e interatividade. Marepe vislumbra uma casa/espaço quase irônico, que não é exatamente um espaço externo — pode se fechar totalmente — e muito menos uma casa — seu espaço pode se abrir inteiramente para o exterior. É um espaço ambíguo, questiona as formas de morar e brinca com a casa, as portas e as paredes.

Com formas lúdicas, ambíguas e maleáveis de morar é possível relacionar o corpo ao espaço de forma a aguçar a percepção, demonstrando como ela está atrelada à ação o *eu*, ao outro. É uma forma de deseducar o corpo e permitir que ele perceba as subjetividades em meio a uma desestruturação de si, permitindo novas construções do *eu.*

O espaço, aqui, ganha notoriedade. Todos somos corpos que ganham forma no espaço. E o espaço faz parte daquilo que nos molda como ser. Um espaço restrito, por assim dizer, nos molda como conformantes, ou seja, o espaço da casa, por

[31] Tradução minha. Texto original: “The mais connecting space is a series of three rooms in a zig-zag pattern, which can be divided in many different ways by large sliding doors” In TORRE, Susana. Space as Matrix. *Heresies N ° 11: Making Room:* Women and architecture, Nova Iorque, v. 3, n. 3, p. 51-52, 1981. p. 52.

exemplo, nos restringe enquanto corpos que estão determinados a ocupar certos lugares: um corpo feminino tradicionalmente se dispõe na cozinha, ou o corpo de uma criança que se coloca no quarto ou sala. Os espaços da casa são formados para funções as quais os corpos sociais ocupam. A partir do momento em que esses espaços são subjugados, é possível retomar o corpo. Neste sentido, acredito que "brincar" com o espaço também faça parte de uma saída para este mundo socialmente truncado dos adultos.

*

O espaço da casa, quando restrito às conformidades de cômodos e móveis, também restringe o ser brincante, a ludicidade. Fecha em si as possibilidades e coloca um limite espacial, mas também ideológico, à brincadeira. Da mesma forma, o brinquedo fechado em si, produzido industrialmente, é como um espaço restrito, que molda o brincar. Pensar espacialidade e corpo são, assim, necessárias para pensar o brincar.

4. O lugar do corpo na brincadeira

O corpo, no processo de ensino-aprendizagem, não é apenas frequentemente colocado de lado por uma hierarquia de saberes como também é constantemente subjugado por forças que o conformam por todos os lados: as roupas, a casa, a mídia, entre outras. Essa relação se constrói, então, em paradoxo: o corpo é educado por diversas gamas da sociedade entretanto é colocado em desimportância quando em conjunto com aspectos intelectuais. A mente, entretanto — e parecem todos esquecer — não é nada sem o corpo. O aprendizado intelectual é intrinsecamente atrelado ao corpo: Maurice Merleau-Ponty já questionava, em 1945, o dualismo entre corpo e mente — para ele, o corpo seria central para a percepção, e assim também para o aprendizado[32].

Assim como Clark prioriza o papel do corpo no processo de subjetivação, este também deve ser central no processo de educação e aprendizagem, uma vez que educar e aprender não estão desvinculados de um processo de criação de subjetividade. A educação formal, que privilegia tanto os conhecimentos da mente, e desvinculados aos do corpo, também ignora a necessidade do estímulo às subjetividades dentro da sala de aula — o brincar nunca é livre, sempre tem um objetivo conteudista, e o desenhar deve seguir o padrão formal e a temática de uma determinada aula de artes.

Pensar novas formas de ensinar e aprender — tanto na infância quanto na vida adulta – também faz parte do processo de imaginar e ressignificar o entorno. No Instituto de Artes da Unesp, um grupo de extensão em artes visuais intitulado Moví propõe uma forma diferente de pensar o corpo e o desenho através de oficinas de modelo vivo ministradas na própria universidade — e também, algumas vezes, fora dela.

O modelo vivo colaborativo, assim chamado, consiste de oficinas de modelo vivo nas quais o posar e o desenhar estão na mesma posição de hierarquia, ou seja, têm o mesmo grau de importância para a performance artística no momento da oficina. Todos os participantes são convidados a desenhar e também a posar, não havendo

[32] MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

participação de modelo vivo profissional. As oficinas buscam investigar a percepção do corpo — aquele que posa performaticamente — nos registros daqueles que desenham, em uma tentativa de entender a relação entre os corpos — o que posa e o que desenha.

Esse formato colaborativo pode, assim, subjugar os modos convencionais de pensar o desenho, ampliando as relações entre corpo/espaço/desenho, o que revela certa ludicidade. Perceber o espaço com o corpo e perceber o corpo no desenho, tanto quando se posa como quando se desenha cria um jogo de percepção, no qual a atenção e a ação está totalmente voltada aos sentidos, criando quase que um tempo único e paralelo no qual só existe aquele espaço em que se encontram todos brincando de posar e desenhar.

Esclareço aqui, também, que “brincar” não é, e nem nunca deveria ser, uma palavra pejorativa: brincar de desenhar e de posar não é nada mais que desenhar e posar de fato — só que brincando. “Brincar”, pelo menos neste texto, está atrelado à experimentar, experienciar e sentir. É, na verdade, quase um advérbio de intensidade, apesar de ser verbo. Carrega consigo uma minuciosidade do agir, uma atenção. Brincar, na realidade, é muito sério. E ser sério não passa de uma brincadeira. Ou seja, quando digo que no modelo vivo colaborativo todos brincamos de posar e desenhar, quero dizer que prestamos atenção e ficamos, de fato, imersos em um mundo em processo de coletivização.

Perceber o corpo no espaço e registrá-lo é, de certa forma, congelar o momento em linhas ou rabiscos. Permite que os tempos, as poses e os corpos sejam maleáveis e possam se criar e recriar dentro dos registros. Decifrar o corpo do outro e transformá-lo em gesto no papel é prestar uma atenção cuidadosa em si, no outro e no espaço.

Muitas vezes, os métodos de ensino e aprendizagem estão muito mais focados em priorizar um formato conteudista que se esquece dos detalhes. E com “detalhes”, quero dizer coisas mínimas mesmo, a forma como se segura o lápis, ou como se observa, pela janela, o pássaro que pousa na árvore durante a aula. “Prestar atenção na aula” deveria ser isso, observar o entorno, as sensações. “Prestar

atenção na aula” deveria ir muito além da sala de aula, na verdade. Não deveria se limitar a olhar fixamente para um professor. A “aula” está também nas coisas cotidianas. Às vezes se entende melhor de matemática ao comprar laranjas na feira do que olhando números na lousa, assim como às vezes se entende mais de arte e vida brincando com os *bichos* do que apenas observando uma pintura.

Fazer também é aprender, assim como experienciar é viver. Quando temos a oportunidade de sentir no todo um objeto, um espaço, o outro, conseguimos compreendê-lo melhor. Quando as coisas estão ao nosso alcance, é mais fácil nos engajarmos com elas.

Voltando agora para o modelo vivo colaborativo: o Moví propôs uma oficina ao ar livre, em agosto de 2025, na qual os participantes eram instigados, em um primeiro momento, a posar e desenhar, como nas oficinas que geralmente são propostas, e após isso, eram convidados a uma segunda parte da oficina, na qual o objetivo era produzir pipas com os desenhos realizados.

A idealização da oficina foi minha: alguém que nunca havia empinado pipas, muito menos feito-as à mão. Com certa antecedência, comprei os materiais e pedi ajuda do meu pai para que me narrasse como era confecção de pipas — meu pai, quando criança, fazia pipas para vender, inclusive por encomenda. Confiante de que havia aprendido, me senti preparada para realizar a oficina apenas com as palavras de meu pai na memória.

O processo se iniciou no hall do 1 andar do prédio do Instituto de Artes Unesp — a intenção era que todo o processo ocorresse ao ar livre, porém o dia amanheceu com ventos fortes, sendo impossível desenhar no gramado da área externa. Posamos e desenhamos como de costume, porém os materiais disponibilizados pela nossa equipe foram um pouco diferentes dos de costume: papel seda e riscantes, apenas.

Figura 1: *Oficina*



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Em um segundo momento, depois das folhas já estarem recheadas de desenhos, pulamos para a segunda etapa: a montagem da pipa. Neste momento, disponibilizamos varetas de bambu, cola e pincéis. Foi neste momento também que percebi que não teria competência para fazer uma pipa, e muito menos para ensinar a arte de fazer pipas. Pensei, então, em perguntar quem ali já tinha feito pipas quando criança. Para a minha sorte, um amigo, Ailton, era íntimo do fazer manual de pipas, e pôde nos ensinar.

Percebi que era um processo detalhado e cuidadoso, muito preciso: as varetas deveriam fazer uma angulação específica, por exemplo, ou do contrário, a pipa enfrentaria dificuldades para subir. Eu havia, certamente, subestimado a técnica

necessária para a confecção de uma pipa. Eu inclusive, sabia muito pouco do linguajar de pipeiro, coisa que me fascinou.

Figura 2: *Sérgio montando sua pipa*



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Figura 3: *Pipas em montagem*



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Enfim, com a ajuda de Ailton, conseguimos todos montar nossas pipas desenhadas. E assim chegou a hora de empinar. Tivemos a sorte de o vento estar forte, e o dia, sem chuva. O vento é o que ajuda a pipa a subir.

A maioria de nós nunca havia empinado pipa ou então só havia empinado quando criança. Não sabíamos sequer se as pipas subiriam aos céus, uma vez que tinham sido manufaturadas por nós e dependiam de que todas as partes estivessem muito bem executadas para que voassem. E talvez essa seja a graça de fazer a própria

pipa: o fazer insistente até alcançar um resultado que cumpra com o objetivo do voo e também a apreensão e suspense se a pipa voará ou não.

Algumas de nossas pipas alcançaram os céus, outras, não. Entretanto todos tivemos a oportunidade de empinar, nem que fosse com a pipa emprestada do colega. O corpo, o gesto comum à quem empina pipa — puxa, solta, levante e abaixa a corda. Tudo fazia com que estivéssemos ali, extremamente presentes, se esforçando para que a pipa subisse, ou observando, com orgulho, ela no ar.

Figura 4: *Tinho empinando pipa*



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Figura 5: *Bia empinando pipa*



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

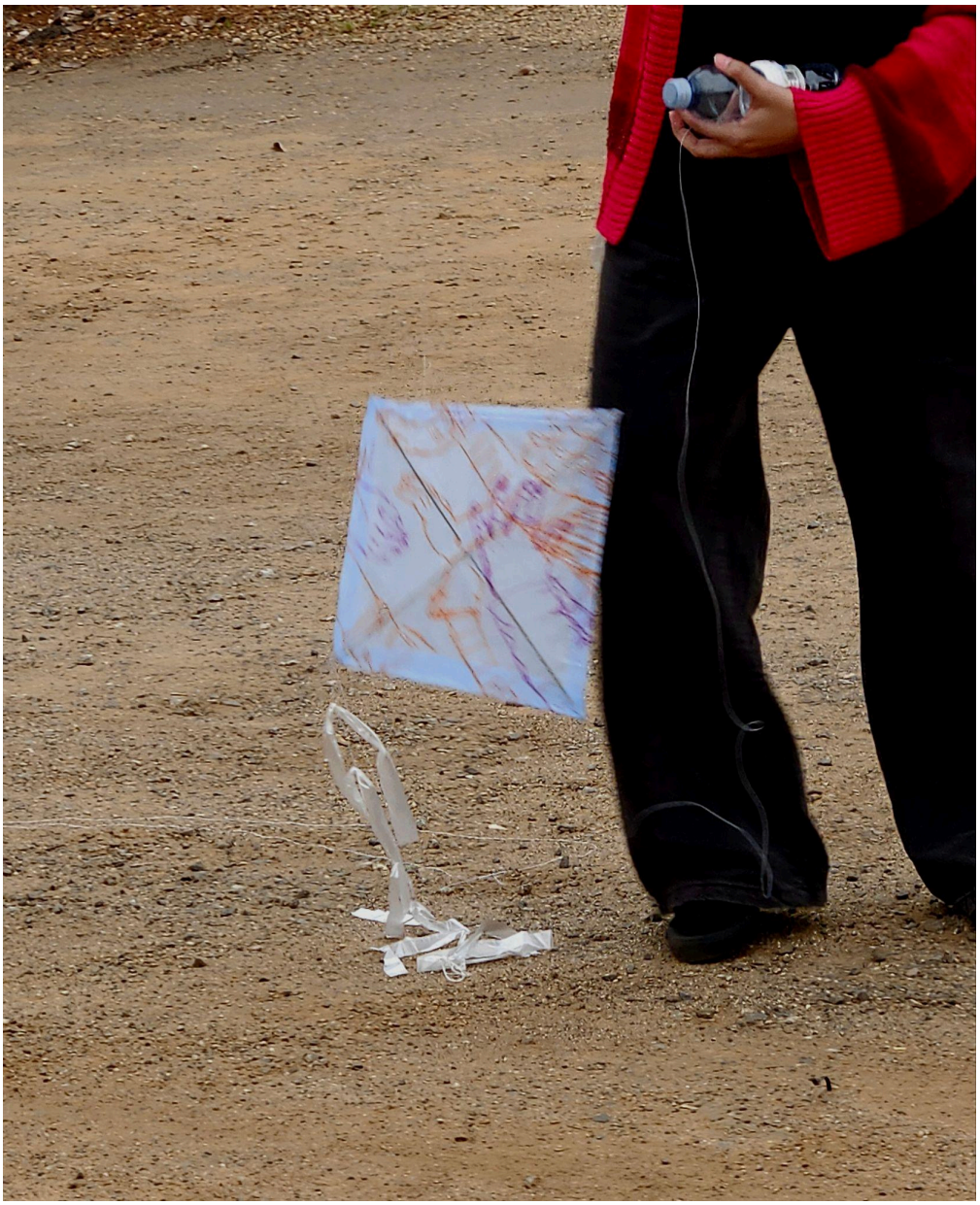
Pode-se dizer que o objetivo da oficina, deste modo, foi atingido: primeiro, parar para observar uma pose — ou mesmo posar —, e com um gesto, registrar materialmente o que os olhos apreendem; segundo, ser cuidadoso com o fazer manual da pipa — dobrar, colar e amarrar precisa e objetivamente cada parte — e, terceiro, com todo o corpo, cultivar um novo aprendizado — correr, puxar, conseguir ou se frustrar — como uma criança. Depois dessa oficina, me pego avaliando alguns espaços que frequento com outros olhos: ‘esse lugar bom é de empinar pipa!’. Assim, uma mudança de sensibilidade, mesmo que pequenininha, se processou.

Assim, mais do que propor um programa de transformação completa, esta oficina se coloca antes como uma tentativa – uma verificação sobre as possibilidades de que algo seja mudado. O alcance de seus objetivos deve ser medido sob este parâmetro:dentro de uma microestrutura que torna possível levantar coletivamente as reflexões que percorrem este trabalho. O que quero dizer é que ela é uma proposta, uma proposição, de como podemos pensar o resgate da experiência. Ela se volta muito mais para um lugar de reflexão do que uma tentativa de resgate, de fato. Certamente, uma oficina não tem o poder de transformar radicalmente um sistema de sequências de perda do que venho chamando, neste trabalho, de experiência. Mas ela tem sim o poder de levantar questionamentos — na maioria das vezes, sem solução imediata — que apontam para um pensamento crítico do entorno.

São tantas as coisas que nos cercam no dia-a-dia que têm potência crítica, mas são ignoradas inconscientemente e involuntariamente por nós, que passamos sem um olhar atento e cuidadoso, desviando. E esta oficina entra, aqui, como uma tentativa de um ‘olhar atencioso’, que não tem a mínima pretensão de resgatar, como um ato único, toda a experiência perdida. Tem sim a pretensão de apontar, de forma divertida, para a reflexão. Observar atentamente também é refletir, experienciar.

Se a experiência pudesse ser resgatada com uma pipa no céu, talvez já fossemos ‘felizes para sempre’. Mas independente de haver ou não soluções para os apontamentos feitos, não é inútil apontar em direção a eles e refletir sobre. Talvez essa seja a única forma que nos resta, a última tentativa, de manter alguma esperança. A pesquisa não tem, e nem deve ter, nenhuma ambição em solucionar o mundo — sua importância está exatamente em apontar o problema.

Figura 6: *Camila segurando a pipa*



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conversando com um amigo próximo sobre nossas brincadeiras de criança, ele me contou que só tinha permissão para empinar pipa no limite do meio-fio de sua casa. Entretanto, os limites aéreos do espaço permitido eram cercados por fiação elétrica, que fazia uma triangulação e limitava o espaço de voo da pipa. Ele se recorda de fazer os cálculos e se posicionar em um local da calçada em que a pipa pudesse subir por entre a fiação, pelo centro do triângulo.

Este relato exemplifica e resume muito bem a pesquisa: uma criança, espacialmente limitada pela mãe — que, aqui, toma corpo como o 'adulto' representante das limitações morais e sociais que são impostas —, encontra uma brecha para que sua pipa suba por entre os fios. Apesar das barreiras espaciais que os fios proporcionam e o obstáculo que a mãe impõe, ele consegue perpassar com a pipa pela fresta. Por entre os impedimentos sociais, o menino responde de uma forma lúdica. Ele extrapola os limites espaciais da propriedade da casa impostos pela mãe por meio do céu: não pode passar da calçada, limite da propriedade em que vive, mas pela brecha, estende e ultrapassa os limites no céu.

Desta forma, ainda que em miniatura, o resgate da ludicidade da vida pode aparecer também como um resgate da experiência, uma forma de resistir e ir na contramão da alienação — imposta pelos limites sociais, da moral, e pelos limites técnicos da produção industrial. Isso nos leva a pensar sobre as contradições/ambiguidades que estão em jogo. Como conceitua Richard Schechner, sobre a natureza do jogo, mas que pode ser trazido, em nosso caso, para o brincar: "o jogo é uma faca de dois gumes, ambíguo, se move em diferentes direções simultaneamente".[33] Ou seja, a brincadeira/jogo pode ser alienante, atrelada à simulação do real que ela promove, mas também talvez possa ser, por uma brecha, libertadora, fiel ao real e crítica a ele. De volta à imagem: A brecha é o triângulo que se forma entre os fios dos postes de energia, e, às vezes, nossas pipas conseguem passar por esse pequeno espaço — ilesas —, e mergulhar no céu sem limites.

---

[33] SCHECHNER, Richard. *Performance e Antropologia de Richard Schechner.* Rio de Janeiro: Mauad X, 2012. p.91.

A sociedade contemporânea se direciona cada vez mais no sentido da obliteração da experiência. O produto — mesmo quando brincante — aliena, o tempo é curto e passa cada vez mais rápido. E não, não se trata de afirmar que soltar pipa seja a saída para as mazelas da hipermodernidade. Talvez não haja uma saída. Mas procurar brechas entre os fios que nos enredam nesta situação talvez seja a única maneira de manter a sanidade, a única maneira de experienciar a vida.

> O dom de despertar no passado as centelhas da esperança é privilégio exclusivo do historiador convencido de que também os mortos não estarão em segurança se o inimigo vencer. E esse inimigo não tem cessado de vencer. [34]

[34] LOWY, Michael. *Walter Benjamin: aviso de incêndio:* uma leitura das teses “Sobre o conceito de história”. São Paulo: Boitempo, 2005. p. 65.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. *Infância e História:* Destruição da Experiência e Origem da História. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza [1933]. *In:* BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas, vol. 1:* Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BENJAMIN, Walter. História cultural do brinquedo. *In:* BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas*, *vol. 1*: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BENJAMIN, Walter. O Flâneur. *In:* BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas, vol. 3:* Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo. São Paulo: Brasiliense, 1989.

BOYM, Svetlana. Mal-estar na nostalgia. *Hist. historiorg*, Ouro Preto, MG, n.23, p.153-165, abril 2017.

DUNKER, Christian. A Lógica do Condomínio ou: o Síndico e seus Descontentes. *Revista Leitura Flutuante,* São Paulo, SP, v.1, n.1, p. 1-8, 2009.

ERNAUX, Annie. *A outra filha*. São Paulo: Fósforo, 2023.

FELINTO, Marilene. *As mulheres de Tijucopapo*. São Paulo: Ubu Editora, 2021.

GALLONI, Fernanda Bueno. *Corpos Dissidentes, lares desviantes:* gênero e sexualidade na configuração do lar. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Escola da Cidade, São Paulo, 2021.

GREINER, Christine. *Corpos Crip:* instaurar estranhezas para existir. São Paulo: n-1, 2023.

HAN, Byung-Chul. *A crise da narração*. São Paulo: Vozes, 2023.

KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado:* contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto: Editora PUC Rio, 2006.

LOWY, Michael. *Walter Benjamin: aviso de incêndio:* uma leitura das teses “Sobre o conceito de história”. São Paulo: Boitempo, 2005.

MELLO, João Manuel Cardoso de; NOVAIS, Fernando. Capitalismo tardio e sociabilidade moderna. In: Lilia Moritz SCHWARCZ (org.), *História da Vida Privada no Brasil*, vol. 4, coord. coleção Fernando Novais. São Paulo: Cia. das Letras, 1998. p.559-658.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

PEDROSA, Mário. Ligia Clark, ou o fascínio do espaço. *Jornal do Brasil*, Rio de Janeiro, RJ, edição 00274, nov. 1957. In: https://memoria.bn.gov.br/DocReader/DocReader.aspx?bib=030015_07&Pesq=bienal&pagfis=81406

PINACOTECA DO ESTADO (SP). *Lygia Clark:* projeto para um planeta. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2024. Catálogo de exposição.

PIORSKI, Gandhy. *Anímicas*. São Paulo: Peirópolis, 2023.

ROLNIK, Suely. Memória do corpo contamina museu. *Revista Concinnitas*, Rio de Janeiro, RJ, v. 1, n. 12, p. 15-27, jul. 2008.

TORRE, Susana. Space as Matrix. *Heresies N ° 11: Making Room:* Women and architecture, Nova Iorque, v. 3, n. 3, p. 51-52, 1981.

SCHECHNER, Richard. *Performance e Antropologia de Richard Schechner*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2012. p.91.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. *In*: CHARNEY, Leo R.; SCHWARTZ, Vanessa (org). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Trad. Regina Thompson. São Paulo: Cosac & Naif Edições, 2001.