

Brincadeiras Cosmopoiéticas: design de estratégias para saúde e criatividade

Roberta Rech Mandelli (UFMG)

beta.mandelli@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-7306-2099>

Ione Maria Ghislene Bentz (Unisinos)

ionebentz@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-9149-5701>

Brincadeiras Cosmopoiéticas: design de estratégias para saúde e criatividade

Resumo: As brincadeiras cosmopoiéticas visam à promoção de saúde como expansão dos sujeitos brincantes nas linguagens. Propõe-se o neologismo da cosmopoiése para nomear um design cuja centralidade reside em cada um dos sujeitos brincantes que, não obstante, acoplam-se entre si a partir de propostas, habitando uns aos outros como ideias. Discorre-se acerca de uma brincadeira cosmopoiética na qual foram significadas seis estratégias: (i) as interações persistentes como condição do acoplamento dos sujeitos brincantes; (ii) as linguagens lanterna como estratégia de expansão em diferentes linguagens; (iii) os desejos repentinos como processo de compartilhamento de propostas a serem significadas, negociadas e expandidas na (iv) serpentina dos sentidos; (v) as perguntas estéticas como questões que permitem conhecer o conhecer dos sujeitos; e (vi) as mortes vivas como metáforas que permitem velar a morte em continuações interpretantes que se significam em vida.

Palavras-chave: Design Estratégico; Brincadeiras; Cosmopoiése; Complexidade.

Cosmopoietic Play: design strategies for health and creativity.

Abstract: *Cosmopoietic play aims to promote health as an expansion of the playful subjects through languages. The cosmopoiésis neologism is proposed to name a design whose core resides in each of the playful subject which, nevertheless, are coupled to each other through proposals, inhabiting one another as ideas. The text discusses a play activity during which six strategies were developed: (i) persistent interactions as a condition for the coupling of the playful subjects; (ii) flashlight languages as a strategy for expansion into different languages; (iii) sudden desires as a process of sharing proposals to be signified, negotiated, and expanded within (iv) the serpentine of senses; (v) aesthetic questions which allow knowing the knowing of the subject's knowing process; and (vi) live deaths as metaphors that allow the veiling of death in interpretative continuations that signify themselves as life.*

Keywords: *Strategic Design, Play, Cosmopoiése, Complexity.*

1. Introdução

As brincadeiras cosmopoiéticas visam a criar condições para processos de significação que valorizem a saúde e a criatividade dos sujeitos. Nessa proposta, a ideia de saúde é definida como sendo a expansão de sujeitos nas linguagens. Ou seja, entende-se como saudável o sujeito que é capaz de expandir-se criativamente por meio de diferentes recursos linguísticos, tornando assim suas relações com os outros e com o mundo (Mandelli, 2023, 2024; Winnicott, 2019). A criatividade, aqui, diz respeito a uma atitude estratégica, que é formulada como sendo a abertura dos sistemas lúdicos a acontecimentos – àquilo que não estava programado (Morin, 2013; 2015).

Essa processualidade convida a uma prática de design que difere da abordagem centrada no usuário, sistema teórico que é hegemônico na área do design. Há três principais argumentos que tecem essa distinção, sendo o primeiro a noção de **sistema aberto**, que convida ao entendimento de projeto como um processo abduutivo, na qual o sistema pode sofrer transformações. A abordagem centrada no usuário entende o acontecimento como um erro, visto que ele não está previsto no projeto. O que se busca, sobretudo, é que o usuário possa facilmente induzir ou deduzir sua interação com um determinado artefato (Norman, 2006).

O segundo ponto de distinção é a introdução da noção de sujeito, em contraponto ao usuário. Em nossa proposta, os sujeitos são brincantes, isto é, eles estão inscritos na linguagem e podem com ela brincar. As brincadeiras cosmopoiéticas devolvem a centralidade a cada um dos **sujeitos brincantes** que, não obstante, irão acoplar-se entre si, por meio de ideias compartilhadas. Entendemos que, como sujeitos, não estamos livres de nossas crenças quando nos engajamos nas construções de nossos mundos compartilhados. Adotamos a ideia de crença em ressonância com a definição de Peirce (2003), o que significa que elas, para além de serem ideias que nos habitam, conduzem a maneira sensível de como percebemos e agimos no mundo. As crenças formam-se a partir dos acontecimentos e regularidades em nossas histórias e referem-se às memórias que construímos com os outros. Sendo assim, entendemos que a subjetividade é parte fundamental da objetividade de nossas relações (Morin, 2015).

Ainda, a noção de brincadeiras cosmopoiéticas, pertencendo ao escopo da estética e do lúdico, possui uma **finalidade autopoietica**, que reside na contínua criação de si mesma, mesmo quando venha a comportar alguma finalidade utilitária (Morin, 2012). Isto é, finalidades exclusivamente externas e utilitárias não são o motor de sua existência como ação ética. As brincadeiras cosmopoiéticas funcionam como um caldeirão de possibilidades e ideias que podem ser perseguidas pelos sujeitos brincantes em outras

relações, que não as que conformam a brincadeira. Elas podem ser vistas, sob um prisma utilitarista, como inúteis. Já em sua proposta ética, entendemos que elas contribuem para o sentimento de que vale a pena viver a vida (Winnicott, 2019).

É importante salientar que as ideias aqui desenvolvidas fazem parte do conjunto de saberes desenvolvidos ao longo do percurso doutoral da primeira autora deste artigo e, como tal, são apresentadas em sua tese (ver Mandelli, 2023)¹. Na sequência, distinguimos as ideias de jogo e brincadeira, situando a última como um sistema aberto que, por conseguinte, convida a ações estratégicas e abduativas. Logo, apresentamos o neologismo cosmopoiese e as estratégias elaboradas na e pela brincadeira cosmopoética e, por fim, tecemos as considerações finais.

2. Sistemas Lúdicos e Abertos

Nesta seção, propomos uma distinção entre a ideia de *jogo* e a ideia de *brincadeira*. Ela é marcada pela abertura das leis que regulam esses sistemas de ideias, isto é, o jogo configura um sistema regulado por regras majoritariamente fechadas, e a brincadeira consiste em um sistema aberto, com regras que estão em constante transformação. Vale evidenciar que essa distinção, que será explorada nos próximos itens a partir de uma análise semiótica, não anula as inúmeras maneiras nas quais as brincadeiras e jogos compartilham dos mesmos aspectos lúdicos e sociais. Ambas são atividades que ocorrem dentro de limites espaciais e temporais próprios e, portanto, podem ser consideradas distintas de vida habitual prosaica. Além disso, elas são competentes em promover grupos sociais autônomos, que se podem distinguir por meio de linguagens próprias (Huizinga, 2019; Morin, 2012).

2.1 Jogos

O design de jogos poderia ser descrito como uma série de decisões que concernem a materialização de suas dinâmicas². A materialidade, nesse caso, refere-se ao desenho dos elementos constituintes de um jogo, que concernem a sua temática e identidade visual. Ao considerarmos o desenho de cartas, por exemplo, estamos projetando características que são percebidas por meio da visão e do toque, como a decisão acerca da paleta de cores, da tipografia, das imagens e dos materiais e acabamentos utilizados em sua

- 1 Essa menção visa a evitar a necessidade de referências repetitivas ao longo dos capítulos vindouros.
- 2 As dinâmicas são as ações do jogo que são reguladas por regras.

produção. É a essa materialidade artefactual que a área do design se refere quando utiliza a palavra estética.

As dinâmicas de um jogo também são consideradas objetos de projeto e o ato de projetá-las consiste em tomar decisões acerca das regras de um jogo. Essas regras, como leis, regulam as existências singulares³ que configuram em cada uma das possíveis partidas desse jogo. Entendemos que essa dimensão projetual não material, que se ocupa do design das regras de um jogo, não encontraria resistência em ser adjetivada como estratégica.

Seguindo essa interpretação, tende-se a confundir o significado da noção de estratégia com o significado de uma ação com caráter programático (Morin, 2013, 2015). Isso porque o design das regras e das dinâmicas de um jogo pode ser compreendido, a partir de noções semióticas, como sendo a construção de um argumento – indutivo ou dedutivo – que tende a determinar o seu interpretante⁴. Sendo assim, podemos entender o jogo como sendo um argumento que tende a determinar a continuidade de um pensamento – ele encerra um sentido (Huizinga, 2019). Em outras palavras, o jogo tende a prescrever as ações e os sentimentos do sujeito-jogador que está inscrito nessas relações. Essa determinação programática que é imposta pelas regras muito dificilmente aceita transformações, uma vez que o programa diz respeito àquilo que não se altera com a passagem do tempo. Uma ação programática permanece igual, sendo incapaz de avançar frente a um acontecimento (Morin, 2013, 2015).

Sendo assim, podemos dizer que o que é passível de ser percebido pelos sujeitos que jogam também se encontra, em grande parte, definido *a priori*⁵ por suas regras. Adotamos a noção de estética para abordar as sensações perceptíveis que os sistemas de ideias despertam. Assim, entendemos a estética como tudo aquilo que nos é perceptível, independentemente desses signos serem (in)formados por uma matéria mais concreta (cartas) ou mais abstrata (regras). Argumentamos que, além da materialidade artefactual tangível, tão comum à área do design, nosso corpo também é capaz de

- 3 Um legi-signo é um signo que, com referência a si próprio, funciona como lei, regulando existências singulares (sin-signos) (Peirce, 2003).
- 4 Aqui, fala-se de um signo em relação àquilo que o sucede, isto é, a continuidade do pensamento. O argumento é o signo que, em relação ao seu interpretante, possui mais força, ou seja, tende a determinar a continuação do pensamento, diferente de um signo remático (possibilidade) ou dicente (proposição) (Peirce, 2003).
- 5 Existem jogos nos quais é possível negociar algumas regras situacionais, tornando o sistema do jogo mais aberto e colaborativo, como é o caso de alguns Role-Playing Game (RPG).

perceber ideias, de forma que *projetar as regras e as dinâmicas de um jogo também é projetar sua estética*.

Uma vez que se conhecem as regras de um jogo, é possível deduzir os desdobramentos de uma partida a partir delas. Esse processo dedutivo resulta na inferência de um resultado particular com base em uma regra e em um caso (Peirce, 1984). Tomemos como exemplo um jogo de cartas descrito por Mandelli (2023, 2024): se estou com quatro cartas na mão [caso], mas sei que deveria ter cinco [regra], concluo que devo pegar uma carta do baralho para alcançar o número correto [resultado]. Além disso, é possível formular hipóteses indutivas [casos] a partir de uma regra e um resultado. Uma hipótese indutiva é uma indução qualitativa, cujo objetivo é identificar fatos que corroborem ou refutem um sistema de ideias. Nesse tipo de raciocínio, parte-se de uma regra e de um resultado para inferir um caso que testa a teoria de origem⁶, ou seja, a regra e o resultado dos quais ele deriva (Rodrigues, 2017).

No entanto, não podemos propor novas relações que não estejam previstas nas regras do jogo – característica do raciocínio abduutivo – pois, ao fazê-lo, essas relações tendem a ser interpretadas como erros. Vejamos o exemplo de um jogo de futebol, cujo objetivo principal é fazer a bola entrar no gol. Para alcançar esse objetivo, existem regras restritivas, como a proibição do uso das mãos para conduzir a bola. Se propomos uma nova relação, como conduzir a bola com o auxílio de um objeto, infringiremos as regras, já que essa relação não está contemplada no sistema de ideias do jogo. Da mesma forma, se optarmos por conduzir a bola equilibrando-a nas costas, provavelmente violaremos as regras – a menos que a sociedade, por meio do juiz, aceite essa nova proposição. Nesse sentido, o erro surge como algo que viola uma regra estabelecida por um acordo social.

2.2 Brincadeiras

Para além da abordagem centrada em sistemas predominantemente fechados, como é comum nos projetos de jogos, propomos que os designers possam se ocupar de sistemas abertos. Em uma brincadeira, as regras são criadas durante o processo do brincar e, por isso, podem estar em constante (trans)formação. Dessa maneira, as brincadeiras são sempre sistemas de ideias majoritariamente abertos.

Assim como o jogo, a brincadeira também possui uma função significativa. Todavia, pela volatilidade inventiva e experimental de suas regras, o

6 Teorias são sistemas de ideias com rigor científico. No caso do exemplo dos jogos, estamos considerando sistemas de ideias lúdicos, e não teóricos.

sentido da brincadeira não se encontra encerrado. Ele é desenhado e transformado por meio das negociações dos sujeitos brincantes. Por isso que a ideia do brincar, para além de ter a si própria como finalidade última, convida a uma multiplicidade de finalidades que surgem durante seu processo.

Para ilustrar essa ideia de uma regra que é transformada, vejamos o seguinte exemplo: podemos estar participando de uma brincadeira na qual encarnamos uma maga que lança bolas de fogo, e, em certo momento, se desejarmos nos transformar repentinamente em flores venenosas, poderemos fazê-lo. A validação dessa proposta abduativa, que é uma proposição indicativa – uma inferência de uma regra e de um resultado a partir de um caso – dependerá de se os outros sujeitos brincantes irão aceitá-la (Peirce, 2003).

Nesse exemplo, a abdução pode ser formulada da seguinte maneira: transformamo-nos em flores venenosa [caso], pois magas realizam magias [regra], e transformar-se em uma flor venenosa é uma forma de fazer magia [resultado]. Se essas relações que propusemos como possíveis – um acontecimento – se tornarão parte do sistema de ideias da brincadeira, ou serão ignoradas, depende de uma alteridade que as assevere. Como não há uma sistematização de regras prévias, o que uma maga pode ou não fazer é definido a cada instante, respeitando sua ontologia, que é a da magia e da fantasia.

Nessa direção, entende-se que uma proposição é verdadeira ou falsa, “sem, no entanto, fornecer as razões para que seja de uma maneira ou de outra” (Peirce, 2003, p. 77). Ela é simultaneamente ambas as possibilidades, até que o seu interpretante, nesse caso, os outros sujeitos brincantes, decidam. Dito de outra forma, a validade de um acontecimento em uma brincadeira depende dos outros sujeitos brincantes. Podemos facilmente encerrar uma brincadeira ao propor algo inesperado, ou até mesmo sermos dela expulsos. Se brincamos sozinhos, somos onipotentes no universo de nossas fantasias. No entanto, quando brincamos com outras pessoas, precisamos negociar as relações. Isso significa que “a construção de sentido, que configura o pensamento de todos, é de um coletivo que pertence tanto à brincadeira, quanto aos sujeitos brincantes.” (Mandelli, 2023, p.29).

É necessário destacar que existem brincadeiras que funcionam como jogos, isto é, cujas regras tendem a não se alterar, como é o caso do esconde-esconde e da cabra-cega, brincadeiras tradicionais no Brasil. Outra ideia bastante difundida é a que a distinção entre jogo e brincadeira reside na faixa etária dos participantes, sendo a última comumente associada à participação de crianças. Apesar de a palavra brincadeira evidenciar com mais força o aspecto infantil das relações, nossa abordagem não se pauta pela idade dos sujeitos envolvidos. Partimos da premissa de que os adultos sempre

carregam consigo, de maneira mais ou menos consciente, as memórias das crianças que um dia foram.

Além do mais, são diversas as situações que ilustram o brincar adulto. Talvez o exemplo mais contundente sejam as folias de carnaval, que ocorrem por todo território brasileiro. Nelas, vemos transformadas as regras que regulam a ocupação do espaço público – as pessoas ganham as ruas que antes eram ocupadas por carros, suas fantasias encantam e divertem a todos, elas tocam, cantam e dançam, em um acordo coletivo e poético que pode durar dias. Há também os trabalhos que, ao não serem dominados por objetivos utilitários, externos e fechados, preservam e permitem a criatividade em seus processos, sendo manifestações desafiadoras do brincar (Kent e Steward, 2023). Dentre eles, vale ressaltar a prática da psicanálise como processo altamente especializado no qual terapeuta e paciente brincam juntos (Winnicott, 2019).

2.3 O neologismo da cosmopoiese

O neologismo da **cosmopoiese** é uma proposta de religação de dois termos: a ideia de *cosmo* e a ideia de *poiesis*. A palavra *cosmo* deriva da noção grega *kósmos*, que significa a ordenação do universo (Cosmos..., 1955). Em nossa perspectiva, a noção de *cosmo* diz de um processo que, diferente de algo ordenado, comporta simultaneamente a regularidade e o acontecimento (Morin, 2011).

Assim, embora nossa existência na linguagem nos torne cada vez mais distante e estranhos a esse *cosmo*, ele ainda “nos parece secretamente íntimo.” (Morin, 2011, p.47). Entendemos que essa percepção, de uma intimidade distante, nos revela a nós mesmos, pois, enclausurados em nossos sistemas nervosos, somos um *cosmo* de relações a serem constantemente descobertas e criadas. A ideia de clausura operacional postula que nossos sistemas nervosos possuem uma única abertura, que se dá por meio de nossa percepção e que se complexifica na e pela linguagem. É nessa clausura operacional que elaboramos os mundos cognoscíveis em que habitamos (Maturana e Varela, 2001).

Nessa direção, entendemos que toda descoberta é também uma criação de relações, por meio da linguagem, na clausura operacional de nossos sistemas nervosos. O inverso também é válido, isto é, descobrimos tudo aquilo que criamos na linguagem. Daí advém a criação de outro neologismo, o **descobrir** (Mandelli, 2023, 2024), que une a ideia de descoberta e criação, no contexto das brincadeiras cosmopoiéticas. É relevante frisar que a **descobriação**, aqui, não pressupõe, necessariamente, uma originalidade irrefutável e geral. Ela convida “a uma nova maneira de perceber e significar algo,

mesmo que esta novidade já seja conhecida por uma alteridade.” (Mandelli, 2024, p.15).

É a partir do **descobrir** que trazemos o conceito de *poiesis* para complementar a ideia de *cosmo*. A noção de *poiesis* significa criação e vida, além de postular uma coincidência entre as noções de ser, fazer e conhecer, visto que o que uma unidade autopoietica faz é a expressão de sua própria existência, pois ela só cria a si mesma; e todo o seu fazer é um conhecer, isto é, são relações estabelecidas na clausura operacional de seu sistema nervoso (Maturana e Varela, 2001).

Nessa direção, ao empregarmos a noção de *cosmopoiese*, buscamos aludir à formação de crenças abduativas nos processos de significação – crenças perceptíveis, que acolhem tanto a dúvida, quanto a possibilidade de transformação. De maneira distinta de uma abordagem de design disciplinar, que declara sua identidade pela materialidade artefactual de suas criações, as brincadeiras cosmopoiéticas trabalham com a organização estética das ideias, seja qual for a linguagem e a materialidade que essas possam assumir. Elas se referem à elaboração das condições de transformações de nossas crenças em processos de subjetivação coletivos.

3. A Brincadeira Cosmopoiética

Para participar da brincadeira cosmopoiética, foram convidadas quatro pessoas que eram conhecidas da primeira autora deste artigo, mas que não se conheciam entre si. Foram dois critérios que guiaram os convites: a disponibilidade para participar de uma experimentação que seria utilizada em um percurso doutoral, e o interesse pela discussão de ideias de caráter mais filosófico e reflexivo.

A proposta era começar com um encontro que poderia, fosse esse o desejo dos sujeitos ali inscritos, se estender ao longo de outras semanas. Não havia um tópico central para guiar o primeiro encontro, pois a ideia era que os participantes pudessem decidir, juntos, o que fazer com aquele tempo compartilhado. Partiu-se, assim, de uma grande indeterminação. O que se sabia, na época, é que não era possível conhecer de antemão o que seria feito ali, mas que, para que fosse possível fazê-lo, era necessário o compartilhamento de tempo. Ainda, foi proposto para todos os sujeitos que aceitaram participar da brincadeira que eles escolhessem um codinome para si próprios. Participaram da brincadeira, para além da primeira autora deste artigo, a Helena, o Paco e o Sol Sustentado. A Astromélia participou apenas do primeiro encontro, optando por não seguir nos demais. Entendemos que a proposta foi bem-sucedida, uma vez que, durante o ano de 2020, foram

realizados vinte e quatro encontros virtuais, ao longo de seis meses, com duração aproximada de uma hora e meia cada⁷.

A singularidade dessa primeira experiência não impede que arranjos diversos, no que diz respeito às identidades dos sujeitos brincantes, possam se constituir. O que parece necessário a formação de uma brincadeira cosmopoiética é que os sujeitos queiram passar tempos juntos e que eles estejam dispostos a pensar sobre si e sobre as coisas do mundo, para que possam se transformar juntos.

3.1 A Estratégia das Interações Persistentes

As **interações persistentes** são a estratégia que configura a condição da formação de acoplamentos entre os sujeitos brincantes.

Essa expressão – interações persistentes – é utilizada por Prigogine (1996), ao explicar que as interações persistentes são condição de existência dos chamados sistemas dinâmicos instáveis não-integrados, que efetuam uma troca constante e, por isso persistente, de energia-calor com o seu meio. Existe, nesses sistemas não-integrados, uma imprecisão das condições iniciais, de maneira que não é possível traçar os contornos de sua trajetória, ou de seu fim. Isso significa que, devido às instabilidades características das interações persistentes, esses sistemas encontram sucessivos pontos de bifurcação, nos quais seus caminhos possíveis se atualizam (Prigogine, 1996; Prigogine e Stengers, 1992).

Já a ideia de acoplamento dos sujeitos brincantes inspira-se na definição de acoplamento estrutural linguístico. Para Maturana e Varela (2001), os indivíduos que se relacionam de maneira recorrente – persistente – podem estar acoplados em sua ontogenia, ou seja, na história de suas organizações como seres vivos. Isso significa que um ser vivo, ao mesmo tempo em que perturba o seu meio sociocultural, é dele dependente e por ele perturbado, sem que, no entanto, sejam estabelecidas relações de determinismo.

Assim, nas brincadeiras cosmopoiéticas, o que chamamos de interações persistentes entre pessoas e ideias são condições que *podem levar à formação de um grupo autônomo, com ideias vivas* (Morin, 2001) e que, não obstante, reconhece a sua dependência – um acoplamento. As interações persistentes configuram uma estratégia tanto por preservar segmentos de programa, como, por exemplo, a periodicidade de encontros entre os sujeitos inscritos nas brincadeiras, quanto pela perspectiva que trazem acerca da possibilidade de significar um acontecimento.

7 Apesar dos encontros não serem sistematizadas aqui, a experiência da brincadeira continuou em 2021.

3.2 Os Desejos Repentinos e a Serpentina dos Sentidos

No primeiro encontro, foi compartilhada com Astromélia, Helena, Paco e Sol Sustentado a possibilidade de que eles elaborassem propostas que poderiam pautar o que viriam a ser os próximos encontros. A intenção era que a brincadeira fosse um espaço laboratorial, para onde fosse possível levar questões e experimentar fazeres que mobilizassem o coletivo. Para que isso fosse possível, era importante que todos fossem capazes de assumir, em algum momento, o papel de protagonistas da brincadeira, por meio de propostas. Assim, nos dedicaríamos às ideias uns dos outros.

Chamamos essa estratégia de **desejos repentinos**, uma vez que ela consiste em proposições que podem ser feitas com alguma antecedência (por exemplo, de um encontro para o outro), mas que também podem surgir no meio de uma conversação. A Figura 1 ilustra algumas dessas proposições, por meio de temáticas, que surgiram ao longo dos meses e que foram aceitas, negociadas e celebradas entre e pelos sujeitos brincantes.



FIGURA 1. Descritivo dos encontros da brincadeira cosmopoiética. Fonte: elaborado pelas autoras com base em Mandelli, 2023.

A Figura 1 traz uma síntese dos encontros que ocorreram no ano de 2020. Ela detalha a data, do lado esquerdo; a proposição temática do encontro, do lado direito, em negrito; e, logo abaixo, quem participou de cada encontro, em itálico. Como é possível perceber, nem todos os encontros foram pautados por sugestões prévias, assim como os assuntos listados não esgotam

as proposições sobre as quais nos engajamos ao longo dos encontros⁸. Além disso, nota-se que nem todos os sujeitos brincantes estavam presentes em todos os encontros, mas que houve uma consistência considerável em sua participação.

Indissociável da estratégia de desejo repentino está a estratégia da **serpentina dos sentidos**. Os desejos repentinos são proposições compartilhadas e a serpentina dos sentidos diz respeito a sua continuação, no caso de haver engajamento por parte dos sujeitos brincantes. Como continuidade do percurso de significação, a serpentina dos sentidos pode ser, em si mesma, uma nova proposição.

Engajar-se na proposta de alguém – seja para ponderá-la, elaborá-la, ou asseverá-la – é uma atitude que faz com que o sujeito tome as ideias do outro para si, mas que também coloque um pouco de si nas ideias do outro. Entende-se que a serpentina dos sentidos é uma ação “estratégica por excelência, pois aceita a alteridade sem reduzir-se a ela” (Mandelli, 2003, p.128). A seguir, a Figura 2 busca elucidar, em uma interpretação visual, a ação estratégica contida no desejo repentino e na serpentina dos sentidos.



FIGURA 2. Diagrama da dialógica estratégia-programa. Fonte: Mandelli, 2023.

Seguindo uma perspectiva dialógica (Morin, 2013, 2015), o diagrama da Figura 2 busca representar um processo que distingue, sem separar, a estratégia do programa. Para auxiliar em sua interpretação, recorreremos à fenomenologia de Peirce (2003), necessária ao entendimento semiótico que buscamos construir.

No primeiro ponto, representado pela cor azul, aproximamos o conceito de programa com a ideia de primariedade fenomenológica. A primariedade se refere à **possibilidade** de uma força tornar-se real, quando em relação

8 Para um relato mais denso acerca dos encontros da brincadeira cosmopoiética, ver Mandelli (2023).

com um segundo (Peirce, 1984, 2003). Como a primariedade diz respeito a um instante possível, escolhemos representá-la com um ponto.

Sob a ótica de uma significação sociocultural simbólica, há um nó entre a primariedade (programa) e a terceiridade (estratégia) que se manifesta como um **acontecimento** – uma secundidade. No diagrama da Figura 2, a secundidade é representada com uma linha, uma vez que se refere à experiência como duração. Essa linha inicia com a cor azul e é interrompida pela cor rosa, visando a representar a experiência corpórea e perceptiva de uma sensação nova que interrompe uma sensação anterior. Em outras palavras, podemos dizer que há um fluxo de pensamento que é interrompido por uma ideia distinta.

Então, chegamos na terceiridade como nível da **significação**, que volta a ser representada por um ponto, dessa vez expandido, que comporta, simultaneamente, o ego e o não-ego da secundidade (Peirce, 1984, 2003). Dito de outra forma, a terceiridade é uma organização que contempla a ideia interrompida e a ideia que a interrompeu⁹, em um novo arranjo linguístico. Por fim, é na significação estratégica que temos um acontecimento-alteridade que foi aceito. O exemplo que ilustramos na Figura 2 é um acoplamento das cores azul e rosa, que faz emergir um novo tom de roxo – uma nova ideia.

Para exemplificar, retoma-se uma dinâmica que foi estabelecida no quarto encontro da brincadeira: a partir da temática proposta no encontro anterior, a saber, pensar-produzir algo que remetesse à saúde, um sujeito brincante iria apresentar algo acerca disso, mas não iria explicar o que havia trazido. Caberia aos outros sujeitos brincantes iniciarem a serpentina dos sentidos a partir do seu movimento interpretante. Essa foi a gênese da operacionalização dessa estratégia, uma vez que convidar os outros a discorrerem sobre algo, antes de apresentar uma explanação, encoraja uma abertura interpretativa pautada pelas histórias e memórias de cada um dos sujeitos brincantes. O relevante aqui é o fato de o interpretante residir no lugar do possível, uma vez que o significado de uma proposta não é dado como pronto e/ou fixo. A serpentina dos sentidos convida a sua elaboração conjunta, ou seja, há uma negociação coletiva do sentido.

3.3 As Linguagens Lanterna e as Perguntas Estéticas

Em nosso nono encontro, Helena apresentou as pinturas que podem ser vistas na Figura 3. Elas foram uma resposta-proposta a uma pergunta que havia sido feita no encontro anterior, que era como cada um dos sujeitos brincantes pensaria em propor uma experiência similar a da brincadeira que

9 Vale frisar que toda ideia contém uma percepção sensível.

estávamos experienciando juntos. Helena disse que havia tentado representar o que estava acontecendo conosco durante aqueles encontros.

Eu pensei, assim, eu peguei umas tintas que eu tinha, mas era umas tintas de tecido do bloco da Laje. Era o que eu tinha, assim, a mão, e comecei a pensar. E me veio, assim, eu não consegui pensar muito no projetar a experiência, mas eu expressei como eu acho que as pessoas se transformam depois de uma experiência como essa que a gente tá tendo (Helena).



FIGURA 3. Pinturas da Helena sobre o nosso acoplamento. Fonte: Mandelli, 2023.

As pinturas de Helena representam com competência o acoplamento hologramático¹⁰ daquela brincadeira. Cada uma das cores representava um sujeito brincante que, na metáfora visual de Helena, se misturavam entre si, sem, no entanto, perder seus contornos. Essa imagem fala de uma *cosmopoiese*, isto é, de uma exterioridade que se torna íntima (Lacan, 2008), e de *uma fronteira que se preserva, mesmo quando o interior e o exterior podem coincidir*. Convocam-se aqui ideias semelhantes, como a de rede, que simultaneamente delimita e permite uma passagem (Cardoso, 2016) e a ideia de que a abertura ao possível se organiza pelo e no seu fechamento (Morin, 2015).

Nesse nono encontro, já habitávamos uns nos outros como ideias – estávamos em um grupo vivo, criando a nós mesmos. Essas pinturas de Helena, por sua vez, são uma existência singular do que viemos a chamar de estratégia das **linguagens lanterna**. Essa estratégia, de pensar com e a partir de signos variados, muitas vezes, misturando linguagens, diz das expansões possíveis de um sujeito brincante, e alinha-se ao nosso entendimento do que

10 Morin postula o princípio hologramático, a saber, que “o todo está no interior da parte que está no interior do todo!” (p. 88, 2015), para falar das relações que constituem uma totalidade sempre inacabada – interminável.

seja criatividade e saúde. Desse entendimento, decorre a escolha de utilizar a palavra lanterna como sendo um adjetivo, ao invés de um substantivo. Utilizamos lanternas para iluminar o espaço na escuridão. Portanto, acrescentar o adjetivo lanterna à palavra linguagens visa a indicar, de maneira metafórica, seus múltiplos percursos possíveis.

Acerca da estratégia das **perguntas estéticas**, recorreremos também a uma contribuição de Helena, que mencionou que as perguntas feitas nos nossos primeiros encontros eram a gênese do nosso acoplamento:

E daí a gente cozinhou, e quando a gente cozinhou [...] tu perguntou, o que que era a vida, né? Mas foi a primeira questão... Então o que que é tá vivo? É esse tipo de pergunta que te faz sair da caixa, assim, pensar, bá, o que que é vida, sabe? (Helena).

A gente ainda não sabe responder (Sol Sustenido).

Não, ninguém sabe responder. Mas tu pensar nisso juntos, tu acaba conhecendo a pessoa. Acho que esse tipo de pergunta proporciona esse tipo de relação (Helena).

Entendemos que perguntas como essa – o que é vida? – são perguntas processo, que não possuem uma resposta final. A elaboração coletiva de uma reflexão que busca a endereçar tais perguntas é o que permite que nos conheçamos uns aos outros. Ela é a tessitura de uma relação de alteridade. Na sequência desse diálogo entre Helena e Sol Sustenido, Paco fez uma colocação que iluminou a estratégia das perguntas estéticas:

E depois eu fiquei pensando assim, sobre essa proposta, né? Sobre a nossa relação e tal, as nossas discussões aqui. E eu descobri, né, refletindo, que até agora o que mais me tocou e o que mais me importou foi conhecer vocês. Conhecer, saber o que vocês pensam e descobrir um pouco mais sobre como vocês veem o mundo e as coisas, o outro e a si (Paco).

A apreciação do Paco reside em *conhecer o conhecer de cada um e de todos nós*. Dito de outra forma, Paco gostou de conhecer a nossa maneira de pensar, agir e sentir, estando ele também inscrito nela. Sendo assim, o cerne dessas perguntas é sua organização estética, já que sua finalidade reside no entendimento de sua própria processualidade (Morin, 2012). Para além do que compartilha com a ludicidade, em termos de ter a sua contínua criação como objetivo, a estética também concerne àquilo de sensível em cada um de nós. Podemos dizer que as qualidades sensíveis daquilo que somos capazes de perceber pautam e são pautadas pela organização estética de nossas crenças.

Essas questões – o que é a vida e a morte? a vida depende do amor? como entendemos a ideia de saúde e de doença? o que é ser criativo? o que é a sexualidade? do que temos medo? – acerca da nossa humanidade permitiram que vislumbrássemos as organizações de mundo singulares uns dos outros.

3.4 A Estratégia das Mortes Vivas

A última estratégia que iremos apresentar chama-se **mortes vivas**. A escolha do nome é dialógica, isto é, decidimos contrapor a morte e vida acoplando-as no seio de uma unidade. Essa estratégia diz respeito a processos nos quais a destruição e a agressividade podem acontecer e ser tolerados e, por conseguinte, ganhar outras significações, despindo o sujeito de sua ilusão de onipotência sobre os outros e o mundo, tornando-o capaz de amar em relações que são surpreendentes, pois não são redutíveis aos seus anseios, ideias e demandas (Winnicott, 2019).

A ideia é velar a morte, isto é, mantê-la acesa, como metáfora, em continuações interpretantes que se significam em vida. Assim, brinca-se com sua intensidade, mantém-se aquilo que é agressivo e destrutivo em ações nas quais *o que aparece, em maior medida, é a sua renúncia*. Nessa direção, as mortes vivas também dizem respeito a processos de luto nos quais o sujeito engaja-se na aceitação criativa uma perda (Dunker, 2023).

Para trazer uma existência singular dessa estratégia, retomamos as pinturas que Helena compartilhou em nosso décimo quarto encontro (Figura 4). Ela as havia pintado após a morte de sua prima, que recém havia falecido por causa das complicações de uma doença.



FIGURA 4. O Sol nas Pinturas de Helena. Fonte: Mandelli, 2023.

Na tela do lado esquerdo da Figura 4, entendemos que Helena representou a morte de sua prima e o sentimento de raiva que se seguiu:

E daí o primeiro que eu fiz foi aquele que é uma bola meio laranja com as manchas pretas. Eu comecei a fazer amarelo, e daqui a pouco ele começou a virar laranja, e daí eu comecei a não gostar dele. E eu comecei a

ficar com muita raiva. O meu sentimento era de raiva naquele momento, daí eu peguei e fiz essas manchas pretas, bem, de forma bem espontânea e eu deixei ele assim (Helena).

Na pintura do lado direito, a prima de Helena está representada dentro do sol, como se ela fosse parte do sol.

Então por que o sol? Ela gostava muito do sol, era uma coisa assim que sempre que tinha a oportunidade, ela queria ver o sol nascer e o sol se pôr. [...] no penúltimo 2 de fevereiro a gente viu o sol nascer juntas e sempre que ela vinha para Porto Alegre, a gente via o pôr do sol, e ela gostava muito, e ela era o próprio sol, assim ela era realmente uma guria iluminada (Helena).

Na tela do meio, Helena traz o amarelo como uma forma de simbolizar a perda de sua prima que, por sua vez, aparece como sendo parte constituinte dela.

Comecei a fazer esse outro e eu vi que a minha mão estava ficando toda suja de amarelo. E daí eu pensei como pessoas, assim como ela, tocam a gente e a gente fica marcado por isso e essa luz, ela não sai da gente, né? E daí eu fiz essa, enfim, essa arte com a minha mão. Eu tenho uma fita crepe, comecei a pintar a mão. E tirei foto (Helena).

Logo depois, por conta de um acaso do horário no qual esse encontro ocorreu, o sol que iluminava os cômodos em que estávamos nos presenteou com a possibilidade de fazer um gesto semelhante à pintura de Helena, conforme ilustrado na captura de tela da Figura 5¹¹.

11 Substituímos os rostos dos sujeitos brincantes por imagens por eles escolhidas, como uma espécie de continuação-derivação do codinome escolhido (Mandelli, 2023). Dessa forma, temos Sol Sustenido representado pelo fagote, a Helena por sua pintura, e a primeira autora deste artigo por um elefante.



FIGURA 5. O Gesto de Helena. Fonte: Mandelli, 2023.

Assim, a partida da prima de Helena, também vivia um pouco em cada um de nós. Esse gesto que pudemos fazer, com toda a sua beleza, configura uma existência singular da estratégia das mortes vivas.

5. Considerações Finais

Neste artigo, apresentamos a ideia de brincadeira como um sistema lúdico no qual as regras estão em contínua criação e a ideia de *cosmopoiese*, como a formação de uma crença que comporta intermináveis possibilidades relacionais. Isto é, a *cosmopoiese* diz da contínua criação de nós mesmos em nossos acoplamentos com os outros e com o mundo.

Evidencia-se que as estratégias que compuseram a brincadeira cosmopoiética não configuram categorias exclusivas, sendo maneiras distintas e singulares de lançar luzes em processos capazes de perceber o acontecimento à medida que o significam. Como limitação, destaca-se que este estudo contou com a formação singular de um grupo de participantes, não sendo possível garantir a validade das estratégias em formações diversas. Entende-se que novas pesquisas podem se valer da processualidade aqui defendida, com o intuito verificar a relevância das estratégias propostas, além de questioná-las e expandi-las – bem como a de seus fundamentos teórico-metodológicos.

Por fim, frisamos que o projeto de subjetivação defendido neste artigo pode resguardar semelhanças com proposições conhecidas como design participativo e/ou co-design, embora essas abordagens se articulem a partir de uma ampla diversidade de interpretações teórico-metodológicas, na sua maioria distintas das que fundamentam o trabalho aqui apresentado.

Referências

- COSMOS. In: NASCENTES, Antenor. **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro, 1955. p. 139
- CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.
- DUNKER, C. **Lutos finitos e infinitos**. São Paulo: Planeta do Brasil, 2023.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- KENT, C.; STEWARD, J. **Aprender de coração: práticas para libertar o espírito criativo**. São Paulo: Clube do Livro do Design, 2023.
- LACAN, J. **O seminário, livro 7: a ética da psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- MANDELLI, R. R. **Abdução, Saúde e Sujeitos Brincantes: uma perspectiva crítica sobre a noção de bem-estar subjetivo na área do design**. In: Anais do XV Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design. Manaus, AM: EDUA, 2024.
- MANDELLI, R. R. **Brincadeiras Cosmopoiéticas: uma proposta de design transdisciplinar e abdução**. Tese (Doutoramento em Design Estratégico) – Programa de Pós-Graduação em Design. Porto Alegre: UNISINOS, 2023.
- MATURANA, H. R.; VARELA, F. J. **A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana**. São Paulo: Palas Athena, 2001.
- MORIN, E. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.
- MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- MORIN, E. **O método 4: as idéias**. Porto Alegre: Sulina, 2001.
- MORIN, E. **O método 5: a humanidade da humanidade**. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2011.

NORMAN, D. A. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

PEIRCE, C. S. **Semiótica e filosofia**. São Paulo: Editora Cultrix, 1984.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva S. A. 2003.

PRIGOGINE, I. **O fim das certezas: tempo, caos e as leis da natureza**. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1996.

PRIGOGINE, I.; STENGERS, I. **Entre o tempo e a eternidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

RODRIGUES, C. T. Peirce, Charles Sanders. Enciclopédia jurídica da PUC-SP. In: CAMPILONGO, C. F.; GONZAGA, A. A.; FREIRE, A. L. (coord.). **Tomo: teoria geral e filosofia do direito**. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2017.

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

Como referenciar

MANDELLI, Roberta Rach; BENTZ, Ione Maria Ghislene. Brincadeiras Cosmopoiéticas: design de estratégias para saúde e criatividade. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 2, pp. 192-213, jul./2025. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2025.90038>

Copyright © 2025 Roberta Rach Mandelli, Ione Maria Ghislene Bentz.



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 20/02/2025 | Aceito em 05/05/2025