

Ensaio para figurações: indústria do gênero e ilhas dos afetos

Essays for figurations: gender industry and islands of affection

Vanessa Maurente; Luis Artur Costa; Cleci Maraschin

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

RESUMO:

Entre os anos de 2018 e 2021, produzimos, no Núcleo de Ecologias e Políticas Cognitivas (NUCOGS) dois jogos: “[Indústria do gênero](#)” e “[Ilha dos afetos](#)”, buscando provocar *breakdowns* e contágios sensíveis que desloquem regimes de sensibilidade, dizibilidade, visibilidade de modo a complexificar-singularizar tramas de afetações e romper com políticas narrativas da outridade e do alterocídio. Os jogos operam como figurações para construir espaços narrativos colaborativos heterotópicos por meio dos quais xs jogadorxs possam estabelecer dispositivos coletivos analíticos que coloquem em cena e problematizemos modos de vivermos juntxs. O artigo desenvolve uma reflexão acerca da potência micropolítica de narrativas e de figurações como dispositivos clínico-políticos e ético-estéticos para transformar o campo de possibilidades de afetar e ser afetado. Discute experiências de criação e realização desses dois jogos que tensionam, produzindo *breakdown* em nossos regimes normativos para as questões de gênero, raça, sexualidade, deficiências, classe, nacionalidade, entre outras. A proposta é produzir um artigo teórico-empírico que articule os conceitos de figuração e *breakdown* com a inserção de relatos da construção e uso dos jogos com adultos e crianças.

Palavras-chave: jogos, afetos, cognição, narrativas, figurações

ABSTRACT:

Between 2018 and 2021, we produced, at the Nucleus of Cognitive Ecologies and Policies (NUCOGS), two games: “[Gender Industry](#)” and “[Island of Affections](#)”, seeking to provoke *breakdowns* and sensitive contagions that displace regimes of sensitivity, sayability, visibility in order to complexify-singularize plots of affectations and break with narrative policies of otherness and altercide. Games operate as figurations to build heterotopic collaborative narrative spaces through which players can establish collective analytical devices that put on the scene and problematize ways of living together. The article develops a reflection on the micropolitical potency of narratives and figurations as clinical-political and ethical-aesthetic devices to transform the field of possibilities of affecting and being affected. It discusses experiences of creation and realization of these two games that tension, producing a *breakdown* in our normative regimes for issues of gender, race, sexuality, disabilities, class, nationality, among others. The proposal is to produce a theoretical-empirical article that articulates the concepts of figuration and *breakdown* with the inclusion of reports of the construction and use of games with adults and children.

Key words: games, affects, cognition, narratives, figurations

DOI: 10.12957/mnemosine.2022.71184

“E a minha provocação sobre adiar o fim do mundo é exatamente sempre poder contar mais uma história.”

Ailton Krenak

Introdução: Jogos e narrativas como dispositivos de produção micropolítica do nosso campo de afetações

Nesses tempos pandêmicos colhemos muitas razões para questionarmos quais futuros seremos capazes de produzir. Vivemos em um Brasil no qual o discurso de ódio nos tem alcançado com uma potência assustadora. Um país doente, cujos sistemas públicos de saúde, de educação, de garantias de direito à vida encontram-se em um estado de extremo cansaço e deterioração, ampliando a base de desassistidos. Um país violento que nega radicalmente a possibilidade de existência a qualquer singularidade que seja capturada como “outra”: mata seu povo, suas mulheres, seus negros, seus povos originários, seus animais, suas plantas, suas árvores, em um brutal jogo alterocida (MBEMBE, 2014) que exclui, objetifica e/ ou fetichiza-assimila qualquer movimento que transborde ou escape ao esquadro moderno-colonial. São variações de um antigo jogo que transcorre em nosso continente desde sua incorporação ao tabuleiro do comércio global que apropria-se da vida e a inscreve em cifras passíveis de medições gerais e hierarquias desde os “centros” das metrópoles. Tal conjuntura sócio-política nos faz perguntar junto com Krenak (2019): como adiar o fim do mundo? Ou também: como permanecer com o problema e construir respostas hábeis, ou nas palavras de Donna Haraway (2016) *response-abilities* nesses mundos danificados? Perguntamos como o discurso de ódio pode prosperar com tal facilidade entre nós? Por que nos é tão difícil compor com a diferença uma vez que ela é também uma direção estratégica? Como promover outras modulações micropolíticas dos encontros com as diferenças de modo a escapar deste voraz jogo de assimilação pela colonização, fetichização, tokenismo?

Habitamos diferentes figuras moldadas por redes heterogêneas que operam produzindo políticas, sejam elas cognitivas ou inventivas (KASTRUP, 1999), produtivistas (MAURENTE, 2019) ou também autogestionáveis (RAMM, 2018), imagens de controle (COLLINS, 2019), apenas para citar algumas nas quais esses fluxos de relação são predominantes. Tais figuras produzem padrões perceptivos e afetivos, fazendo-nos distinguir e valorizar formas, destacando-as de um fundo que permanece indiferenciado, mas no qual

podemos encontrar potências de desvios, dissonâncias e rupturas. Nossa percepção é guiada pelas relações já estabelecidas que reconhecem as figuras, produtos de distinções anteriores. Esse modo de distinção/valoração adquire consistência, estabelece um jogo, um modo de narrar, e tudo o que escapa das figuras/categorizações é desconsiderado ou julgado com menor valor. Mas, mesmo as figuras, ou os padrões já normalizados mantêm heterogeneidades que podem desestabilizar as certezas e categorias, uma vez que os acoplamentos dos quais provém são localizados e temporais, mantendo relações meta-estáveis com seu fundo. Varela (2003) chama essa ruptura de *breakdown*. Tal termo designa as situações em que há uma quebra na continuidade cognitiva, aqueles momentos nos quais a cognição, em uma determinada ação presente e imediata, experimenta um problema e hesita quanto ao que fazer, questionando os padrões já construídos. Ou seja, acontece quando uma diferença que habita esse fundo se faz presente e quebra formas habituais de categorização e de valoração, nos forçando a reinventar o modo como narramos a nós e ao mundo para estabelecer novos jogos, novos campos de possibilidades de ação, percepção, afetação.

A partir dessa abordagem, aquilo que distinguimos como normal, familiar - processos que hierarquizam e naturalizam marcadores como gênero, raça, etnia, por exemplo, podem ser compreendidos como a produção de um senso-comum (MATURANA E VARELA, 1995; VARELA, THOMPSON E ROSCH, 2003). A construção desse senso-comum produz maneiras de ver e agir no mundo possibilitando acordos, mas também invisibiliza outros modos de ver e agir, uma vez que as regularidades do agir se baseiam em um histórico de acoplamentos bem difundidos e, portanto, disseminados como estáveis, regulares ou transparentes. Paradoxalmente, tais jogos narrativos que sedimentam um senso comum invisibilizam tanto a tudo que lhes escapa, quanto a si mesmos, por se fazerem imanentes aos nossos modos de perceber, sentir, pensar, fazer, modulando tanto nossos juízos quanto nossas experiências. Assim, não podemos abordar os modos de pesquisar e de intervir em políticas de aprendizagem como em políticas de cuidado sem retomar o caráter corporificado e situado do conhecer.

Trabalhamos nos projetos de pesquisas e de extensão com intervenções que utilizam tecnologias materiais, semióticas e coletivas, pelas quais buscamos promover jogos narrativos que tensionem e desloquem as formas normativas hegemônicas que costumam conformar nossas experiências e fazeres com o mundo. Nesse sentido, a noção de figuração assume importância em nosso trabalho, tal como nos apresenta Haraway (1997). Partimos para a experimentação ficcional de narrativas inspirados pela noção de "sf" de Donna Haraway

(2016), que, em inglês, refere-se às iniciais das expressões *fabulação especulativa*, *fato científico*, *ficção científica*, *feminismo especulativo* e *jogo da cama-de-gato*. Somos levados a pensar nas conexões que estabelecemos com os outros, nos padrões, jogos e narrativas que percorrem nossa existência para, a partir desta delimitação, buscar erigir outras modulações de nosso campo de afetarmos e sermos afetados coletivamente.

O pensar-com de Haraway cria novos padrões a partir de multiplicidades prévias, adicionando camadas de sentido, ao invés de questionar ou de se conformar com categorias prontas. O modo como Haraway faz existir este pensar-com-muitos levou-a a sustentar posicionamentos aparentemente conflituosos, bagunçando categorias preexistentes. (BELLACASA, 2012).

Seguindo a pista de Haraway (2016) quando afirma que importa com que imagens, imaginamos; com que linguagens, linguajamos; com que pensamento, pensamos, tomamos o conceito de figuração como um processo de desarticulação de modos estáveis de relação com violências instituídas pela lógica moderno-colonial. Através de reversões de passados e futuros, as figurações marcam formas de vida de modos paradoxais. A autora coloca em questão a humanidade genérica e universal marcada pela face do homem branco como uma das figuras da modernidade e questiona sobre como o feminismo intercultural constrói figuras pós-coloniais, "não genéricas e irremediavelmente específicas, figuras de individualidade crítica, consciência e humanidade não na sagrada imagem do igual, mas na prática autocrítica da diferença " (HARAWAY, 1993: 278). A autora nos indica pistas sobre como as figurações podem, não apenas constituir territórios materiais, semióticos e tecnocientífico habitáveis, mas, ao serem exploradas, analisadas, construídas e deformadas, elas podem escancarar os paradoxos do presente. Ela discute, por exemplo, a célebre fala de Sojourner Truth, intitulada "*E eu num sô uma mulé? (Ain't I a Women?)*" como uma possibilidade de figurar uma humanidade não marcada, irreduzível e paradoxal, que nunca se assentaria e, ao mesmo tempo, que exige seu status de humanidade.

Conservando estas análises, a figuração Ciborgue proposta por Haraway (2009) abre emaranhados de contradições que ressitua noções de humano, organismo, máquina, feminismo e ficção. O mito ou a figura do ciborgue desmantela a distinção entre humanos, animais e máquinas, assim como torna mais ambígua do que nunca a diferença entre o natural e o artificial. Além disso, ao final do século XX, os ciborgues não são grandes máquinas, mas quase invisíveis, ao mesmo tempo em que são ubíquos. São como a consciência ou sua simulação. Os ciborgues" são filhos ilegítimos do militarismo e do capitalismo patriarcal (...).

Mas os filhos ilegítimos são, com frequência, infiéis às suas origens. Seus pais são, afinal, dispensáveis”. (HARAWAY, 2009: 40). Para a autora, entre suas questões paradoxais, a figuração ciborgue materializa relações e práticas concretas nas quais as pessoas não temam relações de afinidade com máquinas e animais e assumam suas posições sempre parciais e contraditórias.

O enfrentamento de posições homogeneizantes e produtoras de violência, pelo apagamento da singularidade e produção de morte voltadas a parcelas específicas da população brasileira, leva-nos a pensar em figuras híbridas, que articulem narrativas materiais e semióticas, em práticas de pesquisa implicadas no trabalho com questões interseccionais. O pensamento de Donna Haraway também nos situa a importância da ficção-científica para o vasto campo de estudos do feminismo. A autora defende a ideia de que o gênero narrativo não deve ser compreendido como uma ilustração da realidade ou da teoria, mas como a própria teoria, no sentido em que construir histórias, versões de mundo, especulações sobre o futuro e possibilidades de relações entre diferentes seres, construímos, também possibilidades materiais de existência.

A figuração traz para discussão a potência das histórias, das imagens, dos sonhos, das ficções, da dança, das cantigas, das artes e das militâncias, em suas relações com as materialidades e sociabilidades tecnológicas e científicas, como estratégias ético-estético-políticas de deslocamento dos jogos narrativos que compõem por meio de contágios os arranjos de singularidades dos nossos modos de existência. As figurações conjugam uma espécie de realismo metafórico, uma vez que a imagem e o material configuram-se mutuamente em mundos vividos.

As figuras não precisam ser representativas e miméticas, mas sim trópicas; isto é, elas não podem ser literais e auto-idênticas. As figuras devem envolver pelo menos algum tipo de deslocamento que pode problematizar identificações e certezas. As figurações são imagens performativas que podem ser habitadas. (HARAWAY, 1997: 11 - tradução nossa)

Um dos desafios é o de construir outras figurações, contar outras histórias, usar outras linguagens, outras materialidades: estabelecer novos jogos narrativos que possibilitem produzir mundos outros com novos arranjos micropolíticos imaginativos, sociotécnicos, languageiros, afetivos em seus múltiplos agenciamentos de co-engendramento. Nossas figurações habitam regimes de espaço-tempo que articulam questões por meio de tecnologias, vídeos e jogos disponibilizadas no modo pesquisa-intervenção. Diversificar figurações, contar outras histórias é o que temos nos proposto em diferentes pesquisas e intervenções. O convite é discutir as

figurações considerando sua materialidade, as práticas interpretativas que ensejam e as formas sociais que modulam.

Partindo da perspectiva na qual nosso imaginário, em seus jogos narrativos, é um relevante plano do campo de intervenção micropolítico, constituído e constituinte de nossos arranjos sociotécnicos, seguimos problematizando: como promover articulações com acontecimentos que não se enquadram no senso-comum das normas da modernidade-colonialidade? Como auxiliar nos processos de luta infinitesimal e infinitiva que buscam promover outras possibilidades de vivermos juntxs? Vemos uma miríade de estratégias habitarem nossos espaços de luta e cada uma delas parece ser da maior relevância em um certo âmbito da constituição de nossas vidas, sendo todas, mesmo quando incompatíveis entre si, evidentemente necessárias à produção de um outro modo de vivermos juntxs: o ativismo jurídico-parlamentar; a atuação junto ao executivo e suas políticas públicas para promover um modelo de sociedade baseado no cuidado e liberdade coletivos (SAAR, 2019); organizações (protagonizadas por entes do terceiro setor ou pelas próprias comunidades) voltadas para a promoção de direitos humanos e de assistências diversas (alimentares, habitacionais, educacionais, financeiras); entre muitas outras inumeráveis possibilidades. Contextualizamos tal multiplicidade de lutas para localizar a nossa perspectiva de atuação micropolítica por meio dos jogos narrativos sempre ressaltando a necessidade de articulação entre diferentes estratégias de transformação social. Como comenta Haraway (2016) nem tudo está ligado a tudo, mas está ligado a algo.

O jogo cama-de-gato, no qual uma pessoa entrega a outra um padrão composto por fios e nós feitos pelo entrecruzamento dos dedos a outra pessoa, é pensado pela autora como uma figuração em ato, no sentido em que permite acompanhar linhas que levam a emaranhados densos, a possibilidades de *permanecer no problema*, uma perspectiva ético-política que marca sua trajetória. Ao construirmos narrativas, jogos e metadocumentários, buscamos adensar questões que podem ser comumente tomadas a partir de uma moralidade pré-estabelecida. Buscamos que as construções produzam afetações, experiências de breakdown, ou seja, que sejam disruptivas, ao condensar-emaranhar situações cotidianas com futuros distópicos e cenas lúdicas, através de personagens criados por nós, compostos por forças de constituição paradoxais. Além disso, trabalhamos com narrativas abertas, com margem para que novos padrões se criem pelos jogadores - os quais, além de fazerem parte da narrativa, podem ser autores dela, modulando uma "brincadeira séria", na qual muitas questões que envolvem seus próprios corpos, seus modos de existência, são tensionadas, deslocadas ou reinventadas. Neste sentido, os jogos são pensados como figurações, ou seja, como "imagens performáticas que

podem ser habitadas" (HARAWAY, 1997: 16), como um convite a existir em relações de contradição, pensadas de modo fabulativo, a responder desde outros lugares, a pensar a partir de outras conexões.

No plano micropolítico da luta pela transformação das condições de possibilidade virtuais e atuais de afetar e sermos afetados, recortamos um campo específico para pensar e acionar figurações nas narrativas: nossa aposta é de que elas possibilitem a incorporação sensível e inteligível das muitas questões trazidas pelos movimentos que afirmam modulações antirracistas, feministas, anti-capacitistas do nosso viver. Como ultrapassarmos a mera coordenação de conceitos focada na produção de um saber declarativo, que nos permite compreender tais sistemas de opressão da branquitude, do patriarcado, da cisheteronorma e do capacitismo, mas que muitas vezes não tem impacto nos nossos modos de existência e de vivermos juntxs? Para efetuar tais deslocamentos e contágios em nosso campo sensível, precisamos promover incorporações de tais lutas em nossos modos de afetarmos e sermos afetados, em nossas experiências e fazeres do mundo.

Apostamos, assim, em uma clínico-política ético-estética que compreende a poética e os saberes incorporados como elementos da maior relevância para pensarmos a constituição (e transformação) dos nossos blocos de perceptos e afectos, como possibilidade de intervir no plano das nossas possibilidades de experiência. Afirmamos, deste modo, uma clínico-política pela estratégia do contágio de sensíveis, contágio de experiências que podem disparar séries de variação das mesmas e viralizarem-se em agenciamentos coletivos que articulam o micro ao macropolítico o molecular ao molar de um modo que se diferencia drasticamente, mas não se opõe, às estratégias políticas baseadas na ideia de comunicação, as quais apostam na racionalização-homogeneização de uma esfera pública como forma de promover um comum (GIACÓIA, 2012; DELEUZE, 2011; KANT, 2008; 1980).

Tomamos aqui, então, como dispositivos clínico-políticos a construção de jogos narrativos que escapem de tais políticas do narrar moderno-coloniais: uma intervenção micropolítica que pretende contribuir com a promoção de outros ecossistemas afetivos-cognitivos, outros modos de vivermos juntxs. Jogos que desloquem posições narcísico-ressentidas ou fóbico-paranóides, que promovam outros modos de arranjo para além daqueles presentes nas políticas narrativas da guerra, da competição e do lucro. Políticas narrativas que compreendem a produção de conhecimento sempre como incorporada e posicionada, exigindo um movimento que implique afetação e pensamento, experiência e abstração, transformando até mesmo os próprios modos de produção do conhecimento que foram agenciados na invenção

de tais jogos, abrindo processos de errância para além dos esquadros adaptativos (MORAES, 2003).

2. Figurando outros mundos: trajetos de errância na formação de outros jogos

Entre os anos de 2018 e 2021, produzimos, no Núcleo de Ecologias e Políticas Cognitivas (NUCOGS) dois jogos: [“Indústria do gênero”](#) e [“Ilha dos afetos”](#), buscando provocar *breakdowns* e contágios sensíveis que desloquem regimes de sensibilidade, dizibilidade, visibilidade de modo a complexificar-singularizar tramas de afetações e romper com políticas narrativas da outridade (KILOMBA, 2019), do alterocídio e inimizade (MBEMBE, 2014).

Toda história tem um início, que não é propriamente sua origem, mas sim um ponto a partir do qual convenciamos disparar nossa narrativa. No presente caso, podemos dizer que tudo começa com um óculos que se vê sem função. É interessante percebermos a relevante agência operada pela presença de um objeto na sequência de eventos que nos levou até as narrativas aqui apresentadas. Em 2017 o NUCOGS adquiriu um óculos de realidade virtual para uma pesquisa em curso. Por fim, os rumos da referida pesquisa tomaram outro caminho e lá estava o óculos adquirido como um campo potencial de ações várias, aguardando nossa imaginação. Em um certo momento encontramos ao acaso uma matéria que referia um museu itinerante que chegava à cidade de São Paulo: Museu da Empatia (<https://www.intermuseus.org.br/museu-da-empatia>), no qual as pessoas podiam escolher um entre dezenas de sapatos, calça-lo e escutar a voz da pessoa a quem este pertencia, contando algumas histórias da sua vida. Em que pese nossa dissonância com a noção de empatia e seu colonizador jogo de espelhos nos quais a alteridade se apresenta como “um outro eu igual a mim”, havia ali algo que nos provocava no sentido de promover um espaço de contágios sensíveis entre distintas experiências de modo a deslocarmos-nos da usual centralidade do eu e seus atravessamentos hegemônicos de raça, classe, gênero, sexualidade, deficiências, dimensões corporais. Nossas capacidades técnicas nos impediam de erigir uma simulação virtual em primeira pessoa para os óculos de realidade virtual, assim, após vagar por diversas possibilidades, iniciamos o planejamento de narrativas audiovisuais que poderiam ser posteriormente adaptadas aos óculos de realidade virtual.

A indústria do Gênero:

A indústria do gênero produziu, entre os anos de 2020 e 2030, alimentos para crianças que incluíam hormônios e medicamentos psicotrópicos em doses baixas. Os produtos mais consumidos por meninas na época foram: “Bananinha: o petit suisse da florzinha”, “Cerejinha: petit suisse com cuidado essencial” e “Cereal Zen vegano”. Todos estes continham doses baixas de progesterona, estrogênio, de risperidona e sertralina. O principal produto consumido por meninos foi o LactoBoys, iogurte que incluía doses de somatotropina, metilfenidato e leucina. A publicidade, o sabor e a praticidade na organização dos lanches escolares fez com que eles passassem a ser os preferidos pelas crianças da época.



A infertilidade havia sido um problema para as gerações anteriores, o que justificou o uso da progesterona desde a infância, a fim de corrigir o problema de saúde pública. O estrogênio estava justificado por ser o hormônio responsável por “acentuar a feminilidade natural”, também agindo sobre o crescimento das células, aumentando o tamanho das mamas, quadris, coxas, dando um formato ovóide a essa região. Uma de suas justificativas era aumentar a autoestima das meninas, assim como prevenir situações de bullying na infância e adolescência. A risperidona era usada para controlar os transtornos do comportamento tais como agressão verbal e física, desconfiança doentia e agitação, entendidos como típicos do feminino e considerados como um transtorno, na medida em que impedem as mulheres de

serem levadas a sério em alguns momentos. Em doses baixas "se acreditava" que seria uma prevenção para "condutas inadequadas", transtornos mentais e problemas escolares.



O uso destes alimentos não era entendido como o uso de um medicamento, mas como uma espécie de vitamina ou complemento alimentar. Não se sabe ao certo que efeitos o consumo destes alimentos pode ter tido na geração que os consumiu. Muitas avaliações vêm sendo feitas através de pesquisas organizadas pelas empresas e pelo Estado. Você está sendo convidado a participar de uma destas avaliações, que se dará através da criação de um grupo de whatsapp com seis pessoas que viveram suas infâncias nos anos 2020-30 e não conhecem umas às outras. Eis um breve relato das experiências dos participantes, que irão conversar com você em breve.

Alex tem 20 anos e estuda direito em uma universidade privada. Sua família é de classe média alta. Na infância não se interessava por embates corporais e tinha interesse pelo desenho. Aos onze anos, começou a tomar Lactoboy, como os demais meninos de sua geração. Seu pai acreditava que isso o tornaria mais forte e corajoso para enfrentar as adversidades da vida, características importantes para um homem. Aos treze, começou a ganhar massa muscular e entrou para o time de futebol da escola. Andava com os meninos populares, mas se sentia diferente deles, por ser homossexual. Preferia manter suas experiências sexuais e amorosas com meninos de fora da escola, através de aplicativos de relacionamento. Após o ano de 2025, quando as redes sociais e aplicativos foram obrigados a incluir o "filtro de verdade" nas imagens, Alex iniciou o programa de harmonização corporal em uma clínica de adequação estética próxima de sua casa, que incluía exercícios físicos, dietas e procedimentos

minimamente invasivos. Junto com o incremento de massa proporcionado pelo Lactoboy, isso lhe garantiu segurança e sucesso em aplicativos para homens seletos.

Liz tem 21 anos e estuda psicologia. Fez uso dos alimentos estabilizadores de gênero para meninas desde a pré-adolescência. Mas seu interesse não era nos hormônios femininos, e sim na sertralina e na risperidona em doses baixas. Sabendo que eles tinham como efeito colateral a diminuição da libido, Liz buscava neles uma forma de anestesiá-lo seu corpo e a atração que sentia por meninas. No final da adolescência, devido à depressão, substituiu o uso dos alimentos por medicações psiquiátricas, administrando os hormônios apenas em doses necessárias para evitar o ciclo primitivo. Após entrar na faculdade de psicologia, começou a ter relacionamentos com mulheres e assumiu sua sexualidade publicamente.

Flor tem 22 anos, é massoterapeuta e, apesar do seu nome estar em várias propagandas dos petit suisse para meninas, ela tem intolerância e vomita assim que come um produto estabilizador de gênero. Na infância, Flor era a estranha que levava frutas da horta da sua avó para o lanche da escola, enquanto todos se deliciavam com suas Bananinhas, Cerejinhas e LactoBoys. Pela falta dos hormônios em doses baixas, na pré-adolescência, enquanto as outras meninas tinham a pele lisinha e as curvas bem definidas, seu corpo lembrava o de um menino: peitos pequenos, pêlos e odores. Além da insegurança decorrente de sua aparência física, Flor tinha um temperamento difícil e sofria os transtornos do ciclo primitivo.

Beatriz tem 22 anos e, em sua infância, aprendeu que os iogurtinhos eram "coisa de branco". Na comunidade onde vivia, as preocupações eram outras. Beatriz perdeu o pai com quatro anos, vítima de "bala perdida". Desde os sete cuidava dos três irmãos mais novos, enquanto sua mãe trabalhava. Aos doze anos, começou a trabalhar cuidando de crianças, no turno inverso à escola. Menstruou aos treze e, apesar de não tomar os iogurtinhos para conter o ciclo primitivo, sua menstruação era irregular, vindo uma ou duas vezes ao ano. Por ter boas notas, aos quatorze Beatriz ganhou uma bolsa de estudos em uma escola da rede High-tech. Por esta razão, ela recebia os produtos em casa e seus níveis de saúde eram medidos pelo aplicativo Health Assistant. Em algum momento, Beatriz burlou o sistema e refez seu cadastro como menino no aplicativo, passando a receber Lactoboy em casa e comer Bananinha na escola. Começou a escrever um livro ainda no último ano da escola para a disciplina de literatura, na qual era pedido uma biografia aos alunos. Beatriz escreveu sobre a experiência com os produtos do gênero (e sem eles), alertando para o direcionamento de classe e raça que eles tinham, além do apagamento do feminino que produziam. Não ganhou o concurso literário da escola, no qual sua produção ficou exposta. Antes que terminasse o ano, perdeu a bolsa,

teoricamente, por ter burlado o aplicativo e teve que reiniciar o ano em uma Escola C e sem produtos.

Ana tem 21 anos e começou a consumir os iogurtinhos com nove, quando ganhou o concurso Florzinha Petite em sua escola, que lhe garantiu um ano de produtos grátis. Vivendo em uma família muito pobre, aquilo foi um prêmio enorme. Em algum momento de sua vida foi diagnosticada com estrogenopenia induzida, ou seja, uma queda abrupta dos índices hormonais pela suspensão dos suplementos alimentares infantis. Após um tratamento, seu padrasto começou a garantir que a geladeira estivesse sempre cheia de Bananinhas e Cerejinhas. Entretanto, os cuidados do homem começaram a incomodar Ana, que chegou a mencionar situações de abuso sexual, insinuando que seu padrasto insistia que ela tomasse os iogurtinhos pelo seu efeito contraceptivo. Aos quatorze anos, na casa de um primo, Ana experimentou o Lactoboys com álcool e teve uma sensação de leveza e liberdade. Sem comentar nada com ninguém, substituiu o Bananinha pelo Lactoboys e, coincidência ou não, foi a primeira vez que trancou a porta do quarto antes de dormir, para que seu padrasto não conseguisse entrar.

Daniel tem 21 anos e estuda administração. Ele acredita que os alimentos da indústria do gênero foram demonizados injustamente. Na sua opinião, estes alimentos ajudaram a resolver muitos problemas da sua geração, que se tornou mais equilibrada que a dos seus pais. Para ele, as meninas começaram a sofrer menos com as variações de humor e puderam ter um melhor planejamento familiar e de carreira, com a diminuição dos índices de gravidez na infância e adolescência e aumento da fertilidade na vida adulta. Além disso, elas ficaram mais seguras com a sua aparência física desde cedo. Ele também viveu os benefícios dos alimentos para meninos. O metilfenidato em doses baixas do LactoBoys o ajudou a ter um ótimo rendimento escolar e a entrar para faculdade.

A partir de agora, você pode conversar com estas seis pessoas, fazendo as perguntas que quiser e explorando os temas que achar relevantes através do grupo de whatsapp Hightech-Food Reviews. Assim que você entrar no grupo, todos irão se apresentar, inclusive você. Após isto, conversas sobre a experiência estão abertas durante 20 minutos.

Em uma das nossas reuniões de criação das narrativas, Vanessa nos contou um sonho recente: estava no supermercado e nas gôndolas resfriadas havia uma grande diversidade de bebidas lácteas com adição de hormônios e psicofármacos voltadas para o público infantil, divididas entre aquelas voltadas para o consumo de meninas e aquelas destinadas aos meninos. O pesadelo perturbador ressoava eventos recentes à época: uma ministra proferira uma fala na

qual dizia “menino veste azul, menina veste rosa” (Quinalha, 2019). O grupo se contagia com a narrativa composta por Vanessa em seu sonho e logo a assume como projeto: A Indústria do Gênero. Inicia-se uma colaboração frenética entre xs participantes do projeto. Muitas dificuldades técnicas vão se apresentando enquanto obstáculos, mas também promovendo gambiarras metodológicas que lhes fazem frente. De repente, uma das integrantes do grupo interrompe a divagação e propõe: e se fizéssemos a narrativa pelo WhatsApp?

Realizamos uma série de oficinas em diferentes espaços, a maioria na própria universidade, mas com algumas exceções como na PUCRS e UFPEL e em turmas da educação básica e profissional. O retorno das pessoas que participaram das oficinas nos davam pistas de que a figuração operava bem: acontecia a imersão no jogo e a adesão a um brincar com a realidade alternativa; os debates entre xs participantes para deliberar sobre os textos que digitaram no chat eram complexos; as conversas com xs personagens, segundo seus relatos, lembravam dolorosos debates em família, demonstrando que a figuração do futuro distópico produzia uma estranha experiência familiar com o presente, de modo a divisar com mais nitidez algumas das suas linhas constituintes. O dispositivo clínico-político do jogo narrativo promovido pela oficina não atuava somente na modulação da experiência daquels participantes da atividade, xs próprixs integrantes do NUCOGS também passavam por intensos processos de tensionamento e deslocamento das suas experiências ao assumirem diferentes personagens na dramatização virtual pelo whatsapp: desde o constrangedor encontro em si mesmo daquelas modulações afetivas mais íntimas que reiteram as normas mais odiosas, até os múltiplos constrangimentos, receios e prudências ao performar personagens delimitados por outros marcadores sociais de raça, gênero, classe, sexualidade que não aqueles carregados pelas atrizes e atores que lhes davam vida nos diálogos via chat.

O jogo narrativo era um convite ao intenso improviso, posto que muitos elementos da realidade alternativa figurada quanto dxs personagens eram prontamente criadas coletivamente a partir das questões feitas pelxs participantes. Como jogo de improviso, exigia uma constante presença e abertura coletiva em um estado atencional inventivo para dar seguimento à criação da narrativa em meio ao seu próprio transcorrer. Deste modo, cada oficina era sempre extremamente complexa e singular em suas produções narrativas. Se as pessoas que participavam da oficina interagiam mais com um ou outro personagem, por exemplo, elas acabavam por acionar certas linhas da trama narrativa e não outras, que permaneciam inativadas enquanto as outras se desenrolavam: a produção de um combate, a revelação de um segredo, uma crítica ao sistema de educação ou às noções de saúde, um questionamento sobre as binariedades definicionais de gênero ou às nossas políticas alimentares, eram muitos os

mundos que podiam ser atualizados daquele baú de virtualidades presente naquele jogo narrativo pleno de improviso inventivo.

Manter-se em estado de improviso, ainda mais em temas tão densos e delicados, com muitos tensionamentos decorrentes das atuações, junto da necessidade de seis pessoas simultaneamente ao celular para performarem os personagens exigia uma intensa dedicação e colaboração dxs integrantes do grupo de pesquisa em cada oficina. Tal empenho, mesmo que alegre em suas produções, foi, pouco a pouco, dando a deixa de que precisávamos elaborar também outras estratégias menos dispendiosas de esforço para multiplicar as possibilidades de ação. Não para abandonar a Indústria do Gênero, mas para dispor de outros dispositivos clínico-políticos e, em especial, alguns que pudessem tomar o mundo de modo mais independente de nossa presença.

Junto a isso também se colocava a necessidade de abordarmos questões interseccionais no contexto escolar, seguindo as Diretrizes do Plano Nacional de Educação PNE (BRASIL, 2014) que tornam obrigatório o trabalho transversal de temas como gênero, sexualidade, raça, etnia, inclusão e questões ambientais em todos os níveis de ensino. O entendimento de que tais assuntos deveriam ser abordados a partir de um plano sensível - e não como um conteúdo escolar desde uma perspectiva moral, definido a partir de um *saber sobre* aquilo que é correto ou errado na relação com o outro. Na busca pela produção de experiências que pudessem envolver crianças pequenas em uma *brincadeira séria* sobre questões interseccionais, nas quais momentos disruptivos frente à diferença trouxessem a possibilidade de construção coletiva de sentidos, criamos o Jogo Ilhas dos Afetos.

Ilhas dos Afetos

Tudo começou com a história de um continente pequeno e isolado que não aparece nos mapas: um lugar secreto. Lá moravam dois magos: Arapuru e Arabutã. Arabutã nunca saía do alto da montanha, onde ficava sentado em uma pedra. Ele era muito quieto e ninguém sabia como ele se sentia de verdade. Já o Arapuru, gostava de conhecer lugares novos, conversar com pessoas, plantas e animais. Um dia, Arapuru subiu até o topo da montanha e insistiu que Arabutã falasse com ele. Os dois se desentenderam e o continente se partiu em seis pequenas ilhas. Uma tinha um furioso vulcão. Outra, uma gruta escondida. Outra ainda, um enorme arco-íris que aparecia todos os dias. Já em outra, tinha uma casa de madeira muito barulhenta que assustava até as crianças mais corajosas. Outra ilha era cercada de águas tranquilas e

quentinhas. E na outra, ainda, as árvores não tinham mais folhas e estavam secas. Ninguém sabe como, mas algumas crianças do nosso mundo foram parar nessas ilhas, sozinhas! Elas não se conhecem entre si e elas perderam a memória! E os magos, Arapuru e Arabutã, eles vagam pelo mar em volta das ilhas. Arabutã quer que as crianças continuem presas nas ilhas e comanda um barco chamado Barco do Silêncio! Ele cuida para que as crianças não lembrem do que sentiam antes de estarem na ilha e, por causa disso, as crianças só conseguem sentir o afeto da ilha em que estão presas! Já Arapuru... bom, ele é o líder do barco em que estamos agora e está convocando vocês para entrarem pra equipe e resgatar as crianças presas nas ilhas. Como faremos isso? A gente usa informações sobre a vida das crianças antes de aparecerem nas ilhas que CIBORGUE consegue nas redes sociais. Ela é uma inteligência artificial que investiga as informações das crianças que nós buscamos! Sempre que vocês conseguirem imaginar 3 afetos que a criança sentia antes de ser presa, ela é resgatada da ilha e enviada de volta a sua casa. Lembrem-se, o tempo é importante pra gente despistar o barco do silêncio. Vamos ao resgate!

A narrativa é apresentada às crianças-jogadoras do Ilhas dos Afetos através de vídeo ou áudio (versão para crianças com deficiência visual). Após, os mediadores - que são educadorxs - decidem para qual ilha xs jogadorxs irão a fim de resgatarem uma criança perdida. Xs jogadorXs devem escutar um áudio (7 a 9 anos) ou ler um card (10 a 12 anos) com informações desta criança perdida. Após, devem imaginar quando esta criança sentiria um dos afetos escolhidos pelxs mediadorxs (medo, raiva, tristeza, vergonha, alegria e calma) antes de ficar presa na ilha. Caso xs jogadorxs consigam chegar a um acordo sobre quando a criança sentia três afetos distintos, elas salvam tal criança. Neste momento, o debate entre xs jogadorxs é muito importante, pois as situações das cartas abordam desigualdades de raça, gênero, inclusão e classe. Sendo um jogo colaborativo, xs jogadorxs atuam como uma equipe e devem pensar juntxs sobre estas questões. Ao salvarem três crianças, ganham o jogo.



Sobre o jogo

O jogo **Ilhas dos Afetos** convida os jogadores a expressarem determinados afetos – alegria, tristeza, raiva, medo, calma e vergonha –, através do seu deslocamento para situações contextuais específicas que envolvam raça, gênero, inclusão e classe social. Pode ser utilizado em atividades escolares na etapa do Ensino Fundamental (Itinerários Formativos), extra-escolares (Caps U, SCSV), servindo como disparador para projetos decorrentes dessas temáticas, articulado ao plano de atividades do docente ou técnico.

Para trabalhar com o jogo na etapa do Ensino Fundamental, sugere-se que o educador se baseie nas recomendações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no que se refere às Competências gerais da Educação Básica.



Orientações gerais

Como se apresenta

Apresenta-se em duas modalidades, como um jogo de tabuleiro, para ser jogado presencialmente e no formato digital, para ser jogado remotamente, através do aplicativo WhatsApp. Os participantes do jogo são as crianças e jovens entre os 07 a 12 anos.

Objetivo

Os participantes devem salvar crianças que estão presas em ilhas nas quais podem sentir somente um afeto.

Participantes

O jogo é recomendado para crianças e jovens entre os 07 a 12 anos.

Dúvidas e comentários?

OFICINANDOEMREDE@UFRGS.BR

A construção do Ilhas dos Afetos foi inspirada no jogo de tabuleiro “O Monstro das Cores” (LLENAS, 2018) voltado ao incremento das habilidades das crianças a partir de 3 anos de narrarem-agenciarem suas emoções em coletivo. Como de costume, jogamos entre o grupo. Se, em um primeiro momento, o jogo parecia muito fácil para aqueles adultos, logo ele foi demonstrado sua complexa simplicidade: em uma rodada na qual se partilhava afetos de medo, os homens do grupo perceberam algumas dificuldades em expressar tal repertório afetivo. Tal experiência nos remeteu diretamente às formas narrativas das masculinidades em nossa sociedade e o quão refratárias ao medo são suas prescrições. Os jogos narrativos das masculinidades aqui foram tensionados pelas narrativas promovidas no jogo de tabuleiro. Há de se ressaltar que também em muitos outros momentos uma posicionalidade adultocêntrica também foi problematizada pelos convites do brincar a contágios diversos com as crianças. Em outros momentos, percebiam-se também o quanto as diferenças etárias, de gênero, deficiências, classe, raça e sexualidade geravam diferenças nas modulações afetivas e suas expressões naquele jogo. Estes movimentos serviram, assim, para abrir um novo projeto de jogo narrativo a ser desenvolvido pelo grupo: Ilhas dos Afetos.

Um dos nossos primeiros desafios era o desenho de um jogo que fosse baseado na promoção de colaboração ao invés da competição, mas que, ainda assim, provocasse uma

implicação afetiva e a decorrente imersão na realidade narrativa do jogo durante as interações entre as crianças. Passamos muitas manhãs neste delicado equilíbrio entre promover engajamento dxs jogadorxs e afirmar uma ética coletiva da colaboração para além da competição. A noção de limite se apresentava como um possível operador de tal política narrativa: havia a necessidade de um desafio, de uma questão que convidasse xs jogadorxs a tentarem ultrapassá-la necessariamente juntas. Consideramos a possibilidade de limitações temporais para transpor os desafios, mas logo nos preocupamos com a reprodução deste imperativo temporal da urgência, já tão presente em nossos jogos narrativos cotidianos e seus inúmeros alarmes, bipes, planers e agendas. Erigimos um antagonista, nos aproveitando das políticas narrativas instituídas que demarcam um perigo para promover engajamento na união: o “barco do silêncio” era a figura narrativa que aparecia no jogo quando a colaboração estava em risco por falta de engajamento. Não se tratava de um mal personalizado ou de um arranjo propriamente maniqueísta, ainda que flerte com tais políticas narrativas, antes seria um antagonista ao modo do Nada, vilão que atormentara nossas infâncias após assistirmos História Sem Fim: um elemento de desencantamento que sempre está potencialmente presente quando não cultivamos o encantamento coletivo. Ainda que uma espécie de “inimigo comum” seja um cacoete narrativo que perigosamente flerta com as políticas narrativas moderno-coloniais, acreditamos que esta figura não se encaixava no lugar narrativo do vilão tradicional. De fato, como pudemos ver posteriormente quando das experimentações com o jogo, este subterfúgio foi raramente utilizado pelxs mediadorxs.

Outros muitos desafios se somaram a este em nossa criação das narrativas em jogo no Ilha dos Afetos. Como escrever acerca da diferença para crianças sem reiterarmos uma tutela adultocentrada, mas também sem promover reiterações de violências por meio do próprio jogo? Como narrar as vidas e os afetos atravessados pelas diferenças de gênero, raça, classe, sexualidade, deficiências, nacionalidades, sem aprisioná-las nos esquemas narrativos erigidos pela política narrativa da própria plataforma moderno-colonial? Como tentar diminuir ao máximo os riscos do jogo servir para a reiteração e até intensificação de violências vividas, mas, ao mesmo tempo, não abrir mão da sua potência estética de afetar nossas modulações das experiências incorporadas? Como ofertar protocolos para o imprevisto para xs futurxs mediadorxs quando o jogo estivesse pronto? Enfim, poderíamos seguir páginas e páginas compartilhando as muitas problematizações que perpassaram e ainda perpassam nosso grupo neste processo em curso de invenção do jogo (Maraschin et al, 2021). Como se não fossem desafios suficientes, somou-se outro: ao modo das crianças isoladas em ilhas após um cataclisma, nos vimos todxs isolados em nossos espaços privativos. Já não era possível levar

tabuleiro e cartas para experimentar o jogo em escolas e espaços afins. Mais uma vez o aplicativo de mensagens whatsapp se apresentou como uma possibilidade para seguirmos promovendo encontros: todo um processo de tradução do jogo de tabuleiro para o aplicativo foi necessário e, atualmente, é esta versão que estamos experimentando em diferentes espaços, com adultos e crianças.

3. Sempre poder contar mais uma história

Narramos aqui uma trajetória feita de errâncias, infinitiva e infinitesimal, que segue em curso e tem uma intrincada trama da qual nunca daremos conta por completo nas páginas deste texto ou de muitos outros que virão. Do óculos ao tabuleiro no whatsapp muitas contingências e intempestividades nos atravessaram e transformaram nossos modos de fazer, pensar, sentir na pesquisa-extensão. Mas nosso argumento aqui não vai no sentido das inúmeras histórias que poderíamos seguir contando sobre as figuras e padrões que abrimos ao longo do texto e sim na direção de que nossa aposta sempre foi a de que outras histórias pudessem ser contadas, de outros jeitos.

Na figuração Indústria do Gênero, os personagens parecem planos em um primeiro momento. Eles se apresentam aos participantes através do WhatsApp com poucas informações, de modo que alguém como Flor - a personagem intolerante aos ingredientes estabilizadores de gênero - parece ser uma esperança de resistência. Mas, na medida em que flor é acionada a falar, ela se mostra em suas contradições, como alguém que não usa os produtos hegemônicos, menstrua, mas faz procedimentos estéticos para se adequar ao padrão pré-estabelecido para as mulheres de seu tempo, atualizando a conflitiva relação com discursos estabelecidos e adensando a discussão. O mesmo se passa com Daniel, personagem que em um primeiro momento parece performar a figura do "macho alfa", mas, na medida em que é tensionado, mostra-se vulnerável quanto aos traumas sofridos para se assemelhar a este padrão.

Este grau de indeterminação aguçava a curiosidade dos participantes, que iam sondando mais sobre os personagens e faziam suposições. O mesmo acontecia sobre o contexto geral da narrativa. Os jogadores perguntavam se existia Estado, quem era o presidente, em que país estávamos, como as pessoas se relacionavam. Alguns participantes inventaram personagens para si também e entraram na ficção de modos totalmente diferentes. O que percebíamos era que, em cada oficina, parecia que a narrativa era um pouco distinta, pois os jogadores a criavam conosco. E todas histórias tinham peculiaridades no sentido da abordagem das questões de gênero e sexualidade, que eram discutidas de modo presencial após a conversa no WhastApp.

No jogo Ilhas dos Afetos, a narrativa inicial conserva graus de indeterminação: uma amnésia afetiva das crianças-personagens decorrente do trauma de serem deslocados para as ilhas e a necessidade delas se lembrarem de distintos afetos em relação a questões específicas de suas vidas que envolvem questões interseccionais: raça, etnia, classe, gênero, sexualidade, deficiências e relações com o corpo. As crianças-jogadoras devem tentar supor como as crianças personagens se sentiam nestas situações que envolvem alguns marcadores, através de um debate que se dá entre os pequenos participantes. Este movimento envolve a construção coletiva de sentidos sobre afetos e experiências na e com a diferença.

Ao jogarmos o Ilhas dos Afetos com crianças, percebemos que elas criavam elementos sobre a vida dos personagens que não estavam nas cartas, o que não ia contra as regras, mas era algo que os adultos não se autorizavam a fazer. Por outro lado, adolescentes e adultos, tinham desejo de construir outros desfechos para as narrativas. Um exemplo foi o de uma personagem trans, que não era aceita pela família. Quando ela foi resgatada da ilha pelos jogadores e pode retornar para a sua casa, as participantes não queriam que ela retornasse, pois a família não a aceitava. Então, naquele encontro em específico, criaram uma nova dinâmica para o jogo, na qual os participantes poderiam inventar como seria a vida das crianças após elas serem salvas das ilhas.

Parafraseando Haraway (1993: 277) para quem a “figuração é rearrumar o palco para possíveis passados e futuros”, nossas narrativas visam ofertar formas mutantes de experiências, tais quais as que se fazem e desfazem quando se joga o jogo da cama de gatos. Na Indústria do Gênero e Ilhas dos Afetos a fabulação se refaz a cada oficina. Focos atencionais e intensidades afetivas se modulam no conversar com os personagens. Assim, a história é recontada e novas tramas aparecem, numa coconstrução da complexidade de cada personagem e suas relações sócio-políticas.

Referências

- BELLACASA, Maria Puig de la. *Nothing Comes Without Its World: Thinking with Care*. The Sociological Review. V. 60, n. 2, 2012.
- BISOL, Cláudia Alquati; PEGORINI, Nicole Naji ; VALENTINI, Carla Beatris . *Pensar a deficiência a partir dos modelos médico, social e pós-social*. Cadernos de Pesquisa, v. 24, p. 87, 2017.
- BRASIL. *Constituição* (2004). Resolução nº 01, de 17 de junho de 2004. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais: para a educação das relações étnico raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana. Diário Oficial: República Federativa do

- Brasil, Seção 1, v. 1, n. 1, 22 jun. 2004. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/res012004.pdf>. Acesso em: 9 fev. 2021.
- COLLINS, Patricia Hill. *Pensamento Feminista Negro: conhecimento, consciência e a política do empoderamento*. Tradução Jamille Pinheiro Dias. 1ª edição. São Paulo: Boitempo Editorial, 2019. 495 p.
- DELEUZE, Gilles. *La Filosofia Crítica de Kant*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2011.
- GIACÓIA Jr., Oswaldo. (2012). *Nietzsche x Kant: uma disputa permanente a respeito de liberdade, autonomia e dever*. Rio de Janeiro, RJ: Casa da Palavra: São Paulo, SP: Casa do Saber.
- HARAWAY, Donna. *Staying with the trouble. Making kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press, 2016.
- HARAWAY, Donna. *Manifesto Ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. In: Tadeu, T.(Org.) *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. Pp 33-118.
- HARAWAY, Donna. *Modest Witness@Second_Millennium.FemaleMan@_Meets_On coMouse™: Feminism and Technoscience*. New York and London: Routledge, 1997.
- HARAWAY, Donna. *O Humano numa paisagem pós-humanista*. Revista de Estudos Feministas n.2 2 semestre 993, 1993, p. 277-292
- ILHAS DOS AFETOS. *Jogo de cartas. Realização: Núcleo de Ecologias e Políticas Cognitivas (NUCOGS)*. 2020. Disponível em: https://drive.google.com/drive/folders/1Jtgiu-kzHtVf7j0OP_Cp2T5ctqRDkMZ_?usp=sharing Acesso em: 26/08/2021.
- INDÚSTRIA DO GÊNERO. *Vídeo-abertura oficina. Realização: Núcleo de Ecologias e Políticas Cognitivas (NUCOGS)*. 2019. (8 min.), son., P&B. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1HEmZel1tqSjxJe4Awh3e2ihubqYh7AxIt/view?usp=sharing>. Acesso em: 29 jan. 2021.
- KANT, Immanuel. *Fundamentação da metafísica dos costumes*. Em: Textos Seleccionados (Coleção Os Pensadores). São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- KANT, Immanuel. *A paz perpétua: um projecto filosófico*. Covilhã: LusoSofiaPress, 2008.
- KASTRUP, Virgínia. *A invenção de si e do mundo: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição*. Autêntica: Belo Horizonte, 2007.
- KILOMBA, G. *Memórias da plantação*. 1ª ed. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.
- LLENA, Anna. *O Monstro das Cores*. Belo Horizonte: Aletria, 2018.
- MARASCHIN, Cleci et al. *Ilhas dos Afetos: desdobrando problemas na construção de um jogo para abordar a diferença e a desigualdade com crianças*. In: SOUZA, M (ORG.). *Desigualdade, Diferença, Política: análises interdisciplinares em tempos de pandemias*. Curitiba: Appris, 2021. p. 171-189.
- MARKUART, Erika & MARASCHIN, Cleci. (2021). *Uma figuração para questionar padrões de gênero e sexualidade*. Revista Saberes Plurais: Educação e Saúde.V.5 n. 1- 2021,pp 12-29.
- MAURENTE, Vanessa Soares. *Neo-liberalism, ethics, and academic output: subjectivation and resistance on graduate programs in Brazil*. *Interface (Botucatu)* [online]. 2019,

vol.23, e180734. Epub 26-Ago-2019. ISSN 1414-3283.
<http://dx.doi.org/10.1590/interface.180734>.

MATURANA, H. R.; VARELA, F. *A árvore do conhecimento: as bases biológicas do entendimento humano*. Campinas, SP: Psy II, 1995.

MBEMBE, Achille. *Políticas da Inimizade*. Trad. de Marta Lança. Lisboa: Antígona, 2017.

MBEMBE, Achille. *Crítica da Razão Negra*. Lisboa: Editora Antígona, 2014.

MORAES, Márcia. *A Psicologia como reflexão sobre as práticas humanas: da adaptação à errância*. Em: Estud. psicol. (Natal) 8 (3) • Dez 2003 • <https://doi.org/10.1590/S1413-294X2003000300021>

QUINALHA, Renan. “Menino veste azul, menina veste rosa”: uma polêmica inútil? Revista Cult, jan, 2019. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/menino-veste-azul-menina-veste-rosa/>

RAMM, Laís Vargas; MARASCHIN, Cleci; MAURENTE, Vanessa Soares. *Reverberações de uma política cognitiva autogestionária na ocupação de uma escola pública*. Ayvu: Revista de Psicologia. V. 07, 2020.

SAAR, Felwine. *Afrotopia*. São Paulo: n-1 edições, 2019.

VARELA, F. J.; THOMPSON, E.; ROSCH, E. *A mente incorporada: ciências cognitivas e experiência humana*. Porto Alegre: Artmed, 2003.

VARELA, Francisco. *O reencantamento do concreto*. In Cadernos de subjetividade. São Paulo: EDUC, Núcleo de Estudos e Pesquisas da Subjetividade do Programa de Estudos Pós-graduados em Psicologia Clínica PUC-SP, 2003.

Vanessa Maurente; Luis Artur Costa; Cleci Maraschin

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

E-mail: vanessamaurente@yahoo.com.br;
larturcosta@gmail.com; cleci.maraschin@gmail.com