

Fair Play

REVISTA DE FILOSOFÍA, ÉTICA Y DERECHO DEL DEPORTE

www.upf.edu/revistafairplay

Os afetos provenientes do jogar: o devir jogador-artista por meio da experiência

Luís Bruno de Godoy

Universidade Estadual de Campinas
Campinas-Brasil

Alcides José Scaglia

Universidade Estadual de Campinas
Campinas-Brasil

Citar como: Luís Bruno de Godoy-Alcides José Scaglia (2024): Os afetos provenientes do jogar: o devir jogador-artista por meio da experiência. *Fair Play. Revista de Filosofia, Ética y Derecho del deporte*, núm.26. Págs. 32-50

FECHA DE RECEPCIÓN: 22 de junio de 2024

FECHA DE ACEPTACIÓN: 21 de julio de 2024

Os afetos provenientes do jogar: o devir jogador-artista por meio da experiência

Luís Bruno de Godoy¹

Alcides José Scaglia²

Resumen

In this article, we intend to discuss the concept of the player-artist, tracing the paths to its constitution, relying on the concepts of affection and experience in Larrosa, Benjamin and Espinosa in order to understand the player-artist in the field of life. In view of this, the process of his composition will be problematized, through the captures resulting from the state apparatus, for which we explored concepts from Deleuze and Guattari, considering that this player-artist is not constituted on arrival, but in the search for freedom, on the way, breaking with the positivist and functional idea behind the game.

Keywords: Player-artist; Play; Experience

Palabras clave: Jugador-artista; Juego, Experiencia

Abstract

En este artículo, tenemos la intención de discutir el concepto de jugador-artista, trazando los caminos para su constitución, para lo cual, nos basamos en los conceptos de afecto y experiencia, en Larrosa, Benjamin y Espinosa, para entender al jugador-artista en el campo de la vida. En vista de esto, el proceso de su composición será problematizado a través de las capturas resultantes del aparato estatal, para esto, se exploraron los conceptos de Deleuze y Guattari, considerando que este jugador-artista no está constituido a la llegada, sino en la búsqueda de la libertad, en el camino, rompiendo con la idea positivista y funcional subyacente al juego.

Keywords: Player-artist; Game; Experience

Resumo:

Neste artigo, pretendemos discutir o conceito de jogador-artista, traçando os caminhos para constituição deste, para isso, nos amparamos nos conceitos de afeto e experiência, em Larrosa, Benjamin e Espinosa, com intuito de uma compreensão do jogador-artista no campo da vida. Diante disso, será problematizado o processo de composição deste, mediante as capturas decorrentes do aparelho de Estado, para isso, foram explorados conceitos de Deleuze e Guattari, tendo em vista que este jogador-artista não se constitui na chegada, mas, na busca pela liberdade, no caminho, rompendo com a ideia positivista e funcional por de trás do jogo.

Palavras-chave: Jogador-artista; Jogo; Experiência

¹ Pós-Doutorado em andamento (FCA/UNICAMP); Doutor em Educação Física e Sociedade (FEF/Unicamp); Mestre em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas (ICHSA/Unicamp); Bacharel em Ciências do Esporte (FCA/Unicamp); mobilidade internacional pela Universidad Politecnica de Madrid (UPM) e Universidad de Santiago de Chile (USACH); Membro do Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte (LEPE) e do Grupo de Estudos e Pesquisa em Cultura Lúdica, Circo e Educação Física (CLUCIEFE); Associação de Filosofia do Desporto em Língua Portuguesa (AFDLP); Centro de Pesquisa em Ciências do Esporte (CEPECE); Ator, palhaço (SATED). E-mail: godoy.luisb@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0857-9937>

² Livre Docente em Pedagogia do Esporte (Unicamp), doutor em Pedagogia do Movimento (Unicamp), mestre em Pedagogia do Esporte (Unicamp), Licenciado e bacharel em Educação Física (Unicamp). Atualmente é professor associado (M.S.5.1) na Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA-UNICAMP) no curso de Ciências do Esporte da Unicamp, corresponsável pelas pesquisas do Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte (LEPE), líder do grupo de pesquisa LEPE-FUT. Docente pleno no programa de pós-graduação, mestrado e doutorado da Faculdade de Educação Física (FEF/Unicamp).E-mail: scaglia@unicamp.br ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-1462-1783>

1. Introdução

O jogador que aqui se presentifica, joga qual jogo? do esporte e suas diversas manifestações? das artes cênicas, da palhaçaria e do circo? das relações humanas, afetivas? Da vida e toda a sua amplitude? O que delineia esse estudo está em torno desta provocação: quem é este jogador? isso permeia nossas vidas ao ponto de perguntarmos: “que jogador este que sou/posso ser?”.

Bem, no nosso caso, esse jogador é atravessado pelas experiências, afetos e pelas relações que constituiu no decorrer dessa trajetória de artista-pesquisador (ZAMBONI, 2012). Este que joga é o mesmo em todas essas esferas do conhecimento, ditas por muitos como tão distantes? sim; trata-se então de um jogador que joga com aquilo tudo que o afeta, que o atravessa, que traz consigo a abertura para a multiplicidade (DELEUZE; GUATTARI, 2011) como base para novas relações e encontros. O jogador ao qual fazemos referência encontra-se imerso em uma intersecção de forças e influências que o circundam. De fato, ele não apenas é afetado por essas diferentes correntes, mas também as atravessa, explorando uma variedade de territórios existenciais e mergulhando em diversas áreas de conhecimento. Isso se aplica especialmente ao contexto que estou delineando nesta narrativa: Arte, Ciências do Esporte/Educação Física, Ciências Humanas e Sociais, da vida. Assim, a partir dos desconfortos e descontentamentos, se pode desbravar novos territórios existenciais, que no nosso caso, se iniciou enquanto ruína (SILVEIRA, 2018), se constituiu enquanto obra, para se territorializar, desterritorializar e se reterritorializar a cada novo encontro (DELEUZE, GUATTARI, 1997; 2011).

Foi assim, em um momento de não saber de qual jogador falamos, que finalmente soubemos, não precisávamos encontrar nada, esse jogador já estava ali o tempo todo, não pronto, e, sim, se constituindo, não como um objetivo a ser alcançado, mas buscando um estado de liberdade em cada encontro, caminho que é construindo, trilhado. Aí, então, está em devir um novo jogador, que não o é, mas se faz, se constrói e se arruína constantemente, temos assim - o jogador-artista, regido pelas experiências dos afetos e das relações que constitui. O jogador-artista se faz na busca pela liberdade e não na constituição de um estado jogador-artista (AUTOR; AUTOR, 2022), é imanência, não transcendência e, tampouco, essência, ele é pura intensidade buscando expressão (ROLNIK, 2016).

2. O afeto

Iniciemos da seguinte forma a partir das palavras de Espinosa (2021: 98): “Por afeto compreendo as afecções do corpo, pelas quais sua potência de agir é aumentada ou diminuída, estimulada ou refreada, e, ao mesmo tempo, as ideias dessas afecções”. Mas o que são as afecções? trata-se de corpos sensíveis afetados por toda a externalidade que o circunda e, basta que estes corpos estejam no mundo para que eles sejam afetados e, também, sejam capazes de afetar. Então, quando dois corpos se encontram, se relacionam ou criam uma possibilidade, acabam por gerar afecções, são afetados um pelo outro, e é justamente nestes processos de afetação onde enquanto sujeitos, transformamos a nós mesmos e a maneira a qual concebemos nossa relação com o mundo, e aumentamos ou diminuimos a nossa potência de agir (FUGANTI, 2020).

É nessa relação que se estabelece nas afecções, que nossa potência é aumentada ou diminuída, pois, neste processo somos alterados pelo outro, nos tornamos um espaço aberto para sermos transpassados por ele, em uma experiência que transforma, sendo que, destas afecções surgem os afetos. Para isso, recorremos ao conceito de “conatus” de Espinosa (2021: 95, pt. III), que se trata da essência própria do homem no seu esforço de existir. O conatus é movido pelo desejo, no entanto, este pode ser tanto ativo quanto passivo. Quando o desejo é originado a partir das externalidades, ou, daquilo que não parte do sujeito, este é passivo. Já, quando, se institui a partir do interno, do próprio sujeito, este é ativo. Podendo aumentar a potência quando for ativo, ou, diminuir quando for passivo (FUGANTI, 2020).

O conjunto de causas presentes nesta externalidade do mundo, leva a um aumento ou uma diminuição da potência deste conatus. Por um lado, a ação toma as causas presentes nessa exterioridade e intensifica e aumenta a potência do conatus; por outro, a paixão é tombada pelas causas exteriores que diminuem a potência deste conatus (PEIXOTO JUNIOR, 2013).

De acordo com Espinosa (2021), ao contrário de Deus, que é uma força infinita em si mesma, nós somos finitos e conscientes dessa finitude. Portanto, precisamos nos esforçar, nutrindo o desejo de viver, para prolongar nossa existência e sustentar nosso ser. Esse esforço contínuo e a busca pela potência da vida, pela existência, é o conatus. Este processo se desenrola através de nossos afetos e é nessa busca pela conservação e pelo aumento de nossa capacidade de afetar que encontramos também o prolongamento de nossa existência.

Somos corpo e mente, isso é indissociável, não há uma separação, nós somos movidos pelo desejo nessa relação corpo e mente. Portanto, somos também, esse corpo que quer se expandir, que tem uma vontade de potência, um desejo constante de agir, de tornar-se maior, de prolongar a própria existência terrena nessa relação eu - outro, a partir dos afetos que aumentam nossa potência de agir. O conatus, aquilo que aumenta e intensifica a nossa capacidade de agir são os afetos alegres, por sua vez, aquilo que diminui ou tira a intensidade deste corpo agir, são os afetos tristes. Como já dito em outros momentos, diferente do que pensa Freud e outros pensadores, o desejo não é composto por faltas, ou pulsões de morte, mas sim por uma vontade de prolongamento da existência, de uma afirmação enquanto sujeito. (FUGANTI, 2020).

Como já pontuado, Espinosa (2021) aponta para a existência dos afetos ativos e passivos. Os afetos passivos decorrem de um estímulo que não parte do sujeito em si, mas daquilo que provém do outro, da externalidade, fora das linhas corporais que limitam o sujeito. Este afeto passivo pode tanto provir da tristeza quanto, da alegria, no entanto, um aumenta a potência de agir e outro diminui: a tristeza em seu caráter passivo, oprime, aumenta a tristeza, enquanto, os ativos, sempre hão de ser afetos alegres, visto que, estes estão atrelados a nossa potência de agir, aumentando nossa alegria.

No entanto, há também a alegria passiva, que advém da externalidade de maneira efêmera. Surge a partir da negatividade da alegria passiva, são essas as alegrias que aparecem de maneira a reacionar de imediato as injustiças, medos, agressões. É uma reação passional de defesa a esses estímulos negativos, onde se acaba por ter um prazer ao outro enquanto ameaça, sendo em certa medida prejudicado, o que gera um aumento da potência - uma alegria passiva (MARTINS, 2019).

Ainda para Espinosa (2021: 141): “A alegria é a passagem do homem de uma perfeição menor para uma maior” e tristeza “é a passagem do homem de uma perfeição maior para uma menor” (Def. 3, pt. III). No entanto, a alegria não é a própria perfeição, mas sim a transição para ela. Isso se deve ao fato de que, se o homem fosse dotado de perfeição desde o nascimento, ele a teria sem necessariamente ser afetado pela alegria, como se evidencia no afeto da tristeza.

Por sua vez, a tristeza não é a perfeição menor em si, mas sim, a passagem para uma perfeição menor: “pois o homem, à medida que participa de alguma perfeição, não pode se entristecer” (2021: 141, Def. 3, pt III). No entanto, também não é possível afirmar que na tristeza haja ou que ela seja essa privação da perfeição maior, pois, ainda na Def. 3, pt. III, vemos que a privação nada é. Deste modo, a tristeza é um ato de passar para uma perfeição menor, no qual, a potência de agir do homem é refreada, diminuída.

Espinosa (2021), concebe o corpo em toda sua complexidade maquinal, repleto de outras estruturas menores que também se movem e deixam de se mover. É justamente por esse corpo que nos colocamos a ser afetados por tudo aquilo que se presentifica na exterioridade. Espinosa (2021) então, tem o corpo como avivamento das intensidades para a criatividade, como forma de dar força a potência e a capacidade de afetar e ser afetado, em toda essa externalidade. Ao falar de mente, Espinosa não a concebe como uma forma paralela ao corpo, algo que se desloca, ao contrário, a mente é pensamento deste corpo e assim também para outros (PEIXOTO JUNIOR, 2013).

Afetar e permitir-se afetar-se, deixar um espaço aberto, perene, no qual esse corpo possa se potencializar na relação com outros corpos, nas experiências que constituirão essas relações mútuas, é, também, uma das características deste jogador que aqui buscamos perseguir e contextualizar, um jogador aberto à experiência e aos encontros: o jogador-artista.

3. A experiência

A experiência é, pois, algo que não pode ser definido, limitado, pedagogizado; tampouco é uma materialidade, realidade ou um dado fato, é difícil de identificar, objetivar, menos ainda, produzir ou reproduzir. Não se trata de um conceito, ou algo que se apresenta a nós de maneira a compreendermos. É, pois, algo único, que acontece a nós, nos afeta, deixa marcas e gera deslocamentos, nos faz pensar, tremer, vibrar, sofrer ou aproveitar do gozo. É aquilo que aparece e luta pela expressão, que na mão do sensível, toma forma, sacode e faz tremer; trata-se, então, de algo próprio daquele que a vive, a partir das potências dos afetos gerados pelas relações que se estabelecem entre sujeitos e mundo, como afirma Larrosa (2017).

A experiência a qual Larrosa (2017) nos traz, deixa em evidência que, qualquer tentativa de domar ou tomar para si, será falha, pois, essa se difere daquele presente no senso comum, muitas vezes tratada como vivência, sendo cada vez mais rara por falta de tempo e pelo excesso de velocidade, as coisas acontecem como choque, pontual e quase sem valor.

Por outro lado, o filósofo Walter Benjamin (2009), passa a formular tal diferença, tendo por base os estudos psicanalíticos de Freud, no qual se evidencia a separação entre memória e consciência com intuito de formular uma nova teoria que se oponha a *Erfahrung* (experiência) e *Erlebnis* (vivência). A memória a qual o psicanalista aborda em suas teorias, é essa que traz as marcas e as sustenta, o que se relaciona com a experiência; já, a consciência, aquela que responde aos estímulos, se aproxima a vivência (FREITAS, 2014). Para o Benjamin, frente a essa diferenciação, não são os números de vivências prerrogativas para qualificar uma experiência, essa independe da quantidade, mas sim, da intensidade na qual estas se efetivam (PIRES, 2014).

Nossas experiências não são vazias, essas possuem conteúdo ao qual nós mesmos atribuímos a partir de nosso espírito. A experiência só será esvaziada de sentido e espírito, na medida em que provir daquele que também o é desprovido de espírito (BENJAMIN, 2009).

Larrosa (2017) e Benjamin (2009), concordam quando dizem que a experiência está cada dia mais rara, e isso decorre de alguns motivos: primeiro - o excesso de informação, essa, não é experiência, ao contrário, há nela um cerceamento da experiência, e até mesmo, um impedimento de que a experiência aconteça. Esse sujeito demasiadamente informado, sabe de tudo, está atento a tudo o que tem a ser dito, é obcecado pela informação, mas carente de sabedoria, está informado de tudo, mas, ao mesmo tempo, nada lhe acontece.

A informação não permite com que algo aconteça, assim, o sujeito da informação não será o sujeito da experiência, pois, a informação é, segundo Larrosa (2017): uma antiexperiência. Segundo - o excesso de opinião, que se relaciona diretamente com o excesso de informação. O sujeito da opinião também é incapaz de experiência, é um sujeito fabricado e manipulado, pois expõe tudo aquilo que chegou até ele a partir dos aparatos da informação: “A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm” (LARROSA, 2017: 25).

Ao discutirmos a experiência, em especial ao recorrermos ao conceito que aqui temos trabalhado - jogador-artista, torna-se essa muito significativa para nós, justamente pelo fato de ser o jogador-artista esse sujeito ao qual busca um rompimento com a estratificação das estruturas dominantes, é pois, o jogador-artista, próximo a esse Larrosa (2017) chamará de território de passagem, aberto e permeável o que a experiência tem a ofertar, é a superfície sensível que é afetada e também é capaz de afetar: “o sujeito da experiência é sobretudo um espaço onde têm lugar os acontecimentos” (LARROSA, 2017: 25), assim, também o é o jogador-artista.

4. O conceito de jogador-artista

Temos a intenção de abordar o jogo, não como uma estrutura ou algo com um propósito funcionalista, ao contrário, o jogo para nós não se restringe a um único conceito, não é algo palpável e pertencente exclusivamente a uma determinada área do conhecimento. Ao invés disso, entendemos o jogo como uma manifestação presente em diversas esferas culturais; aberto; fluido; em constante modificação, e, dependente diretamente do contexto, em que ao mesmo tempo se alterna com ele, mas, também, o modifica (GODOY; LEONARDO; SCAGLIA, 2022).

Dito isso, é importante ressaltar que, se encaramos o jogo sob a perspectiva que foi apresentada anteriormente, também não é difícil compreendê-lo como uma potência para criação de novos conceitos, justamente por seu caráter não estanque, sendo assim, a amplitude de criação a partir do conceito de jogo é imensurável dadas as suas proporções (GODOY; LEONARDO; SCAGLIA, 2022). Diante desta justificativa, exploraremos e aprofundaremos o conceito de jogador-artista (GODOY; SCAGLIA, 2022), entendendo-o como um movimento possível para o jogador. Esse movimento é possível porque, para que o jogador-artista surja, ou melhor, exista, é necessário que o jogador esteja disposto a abraçar essa liberdade e buscar por ela (GODOY; SCAGLIA, 2022). Essa liberdade só é alcançada quando ingressamos no terceiro gênero do conhecimento de Espinosa (2021).

Se o jogo não é um mero instrumento funcionalista de reprodução de gestos técnicos e mecânicos, o jogador também não, ou ao menos não deveria ser. Portanto, quando falamos de jogador-artista estamos indo na contramão de tudo o que pode ser taxativo ou doutrinário com relação ao jogo e ao jogador, não mais se trata somente do fim ou objetivo a ser alcançado,

mas do próprio caminho e trajeto a ser percorrido, que vai sendo construído na medida em que os elementos internos e externos ao jogo vão sofrendo afetações nesta relação mútua.

O jogador-artista vai buscando se efetivar na medida em que se abre a experiência (LARROSA, 2017), mas nunca se concretizará. Isso ocorre porque não há um ponto específico onde ele possa se fixar, já que estamos tratando de processos, de jornadas e encontros. É justamente neste ponto onde reside a centralidade da discussão em torno do jogador-artista, pois, é nesta permissividade e abertura à experiência, onde o jogador-artista se permite não tentar controlar integralmente o jogo, em certa medida uma passividade-ativa, na qual, se aceita o que o jogo tem a dar (passivo), ao mesmo tempo em que se tenta dominá-lo (ativo): tomar o controle e perder o controle constantemente, justamente pelo fato do “jogo ser imprevisível” (GODOY et al., 2013; FREIRE, 2005; RETONDAR, 2009; HUIZINGA, 2019; CAILLOIS, 2017), “rizomático” (DELEUZE; GUATTARI, 1997; 2011).

No entanto, não podemos confundir essa passividade com frivolidade e tampouco o ativo com o êxtase, como dito por Huizinga (2019), o jogo acontece entre esses dois pólos e qualquer exacerbação destes, podem levar o jogo a animalidade ou ao desinteresse, o que deixaria de ser jogo. A passividade-ativa que propomos pensar, ocorre justamente no equilíbrio e na consciência de que o jogo não é algo a ser domesticado e que para jogá-lo visceralmente, é necessário que haja essa compreensão de tomá-lo e ser tomado por ele de maneira constante.

O jogo é construído por todos os elementos internos e externos simultaneamente incluindo o jogador-artista, por isso não há como o jogo ser almejado apenas pelo seu fim, nem como tratá-lo como um instrumento, ou querer limitá-lo dentro de uma estrutura funcionalista. Dessa forma, o jogador-artista, que vive a intensidade daquele momento, e se concretiza conjuntamente com o jogo que vai se performando. Nesse espaço, os afetos são exatamente os que potencializam o corpo do jogador-artista. Se o jogo se faz e desfaz como dito anteriormente, o jogador-artista também em uma passividade-ativa; por isso, a centralidade do jogo não é o fim, também por isso o jogador-artista não busca o fim, mas vive intensamente essa construção, ou melhor, não apenas, pois antes mesmo do jogo começar o jogador-artista anseia por ele.

O jogador-artista experiencia o jogo, tornar-se parte dele, sente o prazer e sofre com ele a cada momento, a cada nova ação, novo encontro. Portanto, assim, todas as intensidades do jogo também são do jogador-artista. Não há como ser inteiramente ativo e menos ainda integralmente passivo, esse caráter do jogador-artista de uma passividade-ativa o faz sofrer. No entanto, não se trata de afecções a partir das tristezas que diminuem a potência de agir, como dito anteriormente (DELEUZE, 2017; ESPINOSA, 2021).

Ao contrário, essa não retira a potência de ação do jogador-artista, mas aviva as intensidades provenientes de todas essas relações em jogo, este cria as intensidades ao mesmo tempo que se intensifica com elas, o jogo é essa multiplicidade composta por dimensões que vão se conectando umas às outras e, aos elementos que compõem direta ou indiretamente ao jogo, o que cria novas outras possibilidades. As multiplicidades vão se transformando e se dividindo para que outras possibilidades venham a surgir (DELEUZE, 1997; ZOURABICHVILI, 2004).

Para Deleuze e Guattari (2011: 24), "o agenciamento é o crescimento das dimensões em uma multiplicidade, que se modificam na medida em que aumenta suas conexões". DA mesma forma, podemos olhar para o jogador-artista, que vai construindo agenciamentos e, com isso, aumentando as dimensões desta multiplicidade, as tramas do rizoma que vão se ampliando e se encontrando com outros heterogêneos (jogadores, clima, espaço de jogo, implementos, desafios, regras, etc), que por sua vez intensificam essa multiplicidade (DELEUZE, GUATTARI, 2011).

Assim, pretendemos pensar o jogador-artista como uma tentativa de desenraizamento da concepção estratificada de jogador, rompendo com a totalidade do pensamento hegemônico, que acaba concebendo o conceito de jogo e jogador a partir de uma segmentaridade, como uma unidade. Ao contrário, aqui o que se pretende é romper com a concepção pivotante, abrir espaço para que o jogo volte a ser jogado pelo jogador (GODOY; SCAGLIA, 2022; LEONARDO; SCAGLIA, 2022) de maneira intensa, visceral, e, ao jogar desta forma, estamos então tratando do jogador-artista, que se compõe na multiplicidade e não na unidade.

Para Deleuze e Guattari (2011: 43) "O Uno faz parte do múltiplo sendo subtraído dele N-1", ou seja, não há unidade, há apenas multiplicidades, não há uma composição de sujeito e objeto, no entanto, existem determinações de grandezas, de dimensões que crescem e mudam

de natureza, pois, trata-se quase que de uma premissa: uma multiplicidade não pode crescer sem que mudem de natureza. O jogador-artista é parte desta multiplicidade, se compõe, se modifica com ela, e, não se fecha em uma unidade.

O jogador-artista é esse que age, que tensiona o sentido do agir (GODOY, 2019; GODOY *et al.*, 2020; 2022), que é afetado pelas forças presentes em si e, também, externamente a si. Se os afetos são as afecções do corpo, “pelas quais sua potência de agir é aumentada ou diminuída, estimulada ou refreada [...]” (ESPINOSA, 2021: 98), o jogador-artista é um jogador do afeto. Pois trata-se de um jogador do agir, que tem o corpo como parte primordial para suas ações, afetado pela natureza das coisas, por aquilo que é causa adequada, ou seja, é percebido em si mesmo e é compreendido por si mesmo enquanto essa paixão, intensidade, desejo, fúria, dentro outros e, assim, passa a agir (ESPINOSA, 2021).

No entanto, não falamos de uma ação vulgar, uma ação pelo simples fato de agir, mas, sim, uma ação atrelada à intensidade deste sujeito jogador e tudo aquilo que gera uma ação que provém da natureza, potencializando o agir a partir da causa adequada. A natureza do jogador-artista, é, então, agir na medida em que esse corpo sofre as afecções de outros corpos, e, agir sem mudar sua natureza, mas mudando suas formas de ação: intensidade, desejo, medo, fúria, alegria e tristeza.

Deste modo, não há jogador-artista que se paute na estrutura, ele é antiestrutura, anti-cartesianismo, não por oposição, mas, por não se adequar a ela, se a estrutura for estabelecida, ele romperá de dentro, mesmo que essa determine que seu fazer tenha de ser técnico e mecânico. Não estamos negando a existência das capturas do aparelho de Estado (DELEUZE; GUATTARI, 2011), no entanto, o jogador-artista destitui o poder da estrutura, busca uma fuga para com esse aparelho, cria linhas de fuga, pois, traça um “plano de composição” (DELEUZE; GUATTARI, 2010: 239), no qual, tornar-se-á o personagem estético (DELEUZE; GUATTARI, 2010), ou seja, esse plano de composição é, em outras palavras, o plano no qual o jogo passa a ser jogado por esse jogador-artista. E, como em boa parte das constituições artísticas, são nelas de onde os afetos serão extraídos.

De tal modo, o jogador-artista se distancia dos marcos convencionais e funcionalistas que concebem o jogo ao propor uma abordagem que privilegia a experiência subjetiva, a criatividade e a liberdade do jogador. Em um modelo convencional, o jogo é frequentemente

estruturado por regras fixas, metas claras e uma orientação para resultados, que acabam definindo o sucesso ou fracasso dentro dos parâmetros objetivos. Esse modelo, muitas vezes presente em ambientes educacionais e esportivos, valoriza a eficiência, o desempenho e a funcionalidade — características que concentram o jogo em um instrumento para atingir certos fins, como o desenvolvimento de habilidades ou o sucesso competitivo. Isso não seria um problema, no entanto, torna-se um problema a ausência da liberdade do jogador em detrimento de uma busca que preza apenas pelo desempenho, como afirmam Sandoval, Godoy, Scaglia (2023).

Por outro lado, o jogador-artista rompe com essa lógica ao sugerir que o jogo pode ser um espaço de criação, experimentação e multiplicidade, onde o ato de jogar em si é o fim, e não os resultados que ele pode gerar. Nesse sentido, o jogador-artista evidenciando-se no jogador caracteriza-se em uma singularidade, criativa e aberta à imprevisibilidade, explorando as nuances da experiência e a liberdade em jogo, sujeito às regras e demais intercorrências do jogo, mas na busca por uma liberdade em jogo.

No entanto, é preciso salientar que o jogador-artista está para além da lógica de bem ou mal, a busca pela liberdade que problematizamos é circunstancializada, podendo as características do jogador-artista se performar em situações distintas, boas ou não. Esse apontamento se faz importante para não cairmos em uma idealização puritana do jogador-artista.

5. A luta e fuga do jogador-artista: o embate entre a máquina de guerra e o aparelho de Estado

Para Deleuze e Guattari (1997), existem dois aparelhos que se opõem, de um lado a máquina de guerra que se encontra exterior ao Estado, dedicando-se a uma luta constante, uma resistência, um espaço liso, exterior ao aparelho de Estado, que, por sua vez, busca a constituição de um espaço estriado, de manutenção da ordem, opondo-se a máquina de guerra. Dito isso, há dois movimentos existentes, um: o Estado que busca constantemente capturar a partir de um sistema que busca a hegemonia, que estabiliza, mantém a ordem, a linearidade e a identidade; enquanto, que, a máquina de guerra cria e abre novas trilhas, que muda constantemente a partir de fluxos contínuos. O Estado conserva e tenta prender, aproximar tudo a ele, já a máquina de guerra é dispersiva, abre possibilidades e busca a partir desses

embates e dessa luta e fuga com o aparelho de Estado, recria-se constantemente frente a essa tentativa de captura, de voltar ao clichê (CARVALHO, 2016; DELEUZE, 1997).

Se há algo que não pertence ao jogador-artista, isso é o clichê, ao se voltar a ele, corre-se o risco de voltar também a uma condição de ser o jogador convencionado socialmente. No entanto, somos todos passíveis de sermos capturados pelo aparelho de Estado. Isso ocorre na medida em que esse aparelho encontra meios de dominação. E, assim como todos os outros meios e elementos sociais, o jogador-artista também está suscetível a essa captura, que ao ocorrer, dependerá do jogador-artista não se render a esses meios de captura e dominação, acomodando-se, aquietando-se.

Ao ser capturado o jogador-artista, não deixará de sê-lo, importa ao aparelho de Estado capturar aquele que ainda não fora capturado, e caberá ao jogador-artista encontrar meios para fugir a esses meios de dominação.

Por isso, o jogador-artista deve ter um quê de revoltado em seu caráter. Para Camus (2018), revoltado é aquele que entende sua inevitável condição no mundo – a desconexão inerente em seu trato e busca de compreender o mundo – e, a partir disso, no absurdo de sua existência, se revolta com o contexto inserido, buscando respeito e justiça.

Por isso, ao falarmos de jogador-artista o aproximando com esse homem revoltado ao qual o Camus (2018) nos apresenta, precisamos ter consciência de que esse está em uma luta e fuga constante com os clichês, uma busca pela não captura e, sempre que capturado, luta para que novamente possa conduzir-se ao espaço da autenticidade no qual o jogador-artista vai buscando se efetivar: a liberdade. Não se trata de uma ideia binária: capturado - não jogador-artista e não capturado - jogador-artista. O jogador-artista continuará se efetivando na busca pela liberdade, no entanto, um jogador-artista capturado pelo aparelho de Estado, com o passar do tempo, tenderá esvaziar-se de suas características autênticas, rendendo-se aos clichês do Estado. Por isso, mais importante do que a estética do jogo ao qual perfaz, é a autenticidade e a criação de novas formas de mundo que sejam capazes de tornar, mesmo que momentaneamente, obsoleto o poder do aparelho de Estado: se o aparelho de Estado captura, o jogador-artista buscará encontrar meios para fugir, romper, criar e dar novos caminhos em uma captura e fuga, captura e fuga, captura e fuga... não descansa, assim como o aparelho de Estado também não.

6. O jogador-artista e o traçar de planos de composição

O artista, à medida que cria, completa e ressignifica um espaço muitas vezes com ou sem significado aparente, vai dando forma, rasurando, arruinando, faz com que este lugar a qual passa a territorializar, antes seja desterritorializado, removendo os clichês existentes (DELEUZE, 1985), tendo em vista que, o território não é estático, fechado, mas, um composto complexo, com uma consistência própria, atravessado constantemente por linhas de fuga e desterritorialização. Kafka, Wilde e outros, podem ser um território. Podendo ser tanto espacial, como, um processo artístico - um território existencial, com o qual elementos de uma existência se compõe, desde materiais como imateriais (PELBART, 2022). Assim, neste desterritorializar, há uma quebra do sentido dominante, um avivamento das intensidades, a arte sem intensidade pode ser algo meramente reprodutivo, comercial, no entanto, esvaziada de seu sentido. Se pensarmos pelas “linhas de fuga” (DELEUZE; GUATTARI, 2010) veremos que o artista cria as intensidades de afetos a partir dos planos de composição, sendo que essas intensidades são geradas por um jogo constante e ininterrupto. Este, que aqui conceituamos de jogador-artista, é também um criador de linhas de fuga, se a ordem surge como uma forma de dominação e heterogenia, as linhas de fuga romperão com a tradição e darão um novo caráter fugidio criando uma forma de subjetividade (SIMONINI, 2019).

O que diferencia o jogador-artista de qualquer outro jogador, é exatamente essa possibilidade que extravia o normatismo dos modus-operandi na busca pela liberdade. O jogador-artista não busca a composição da obra pensando apenas em seu fim, mas sim, é, ao mesmo tempo, afetado e afeta em todo processo, em uma busca constante por autoafirmação enquanto sujeito que joga e traça constantemente novos planos de composição.

O jogador-artista na medida em que joga vai traçando o plano no qual seu jogo passa a fluir e acontecer, torna-se o personagem estético de sua obra. Na medida em que traceja novos campos possíveis, dá forma a uma intensidade criativa, composta por blocos de sensação que a sustentam em pé sozinha. Se o jogador-artista não é um mero jogador convencionalizado socialmente (GODOY; SCAGLIA, 2022), sua obra tampouco deverá ser um bloco pronto de significados dados, sem vida, sem perceptos e afetos. Se a obra carrega em si apenas o já pré-concebido, o existente e hegemônico, essa estará apenas reafirmando os cânones, a representação daquilo que está dado, o que pode vir a ser um produto, um item meramente

comercial, mas não necessariamente uma obra de arte. A legitimidade do artista está em dar significado e criar novas formas de pertencimento ao mundo, abrir espaço para que novas concepções de vida sejam exploradas.

Quando a obra é composta, não está pronta ao ponto de ser imodificável, ela é aberta, assim como novos mapas (DELEUZE, GUATTARI, 2011), que podem se constituir por meio dela. Esse jogador-artista, torna-se obra, não apenas pela estética, mas pela ação, sua intensidade, sua transgressão, quando esse corpo se coloca como sujeito do jogar, estremece, troca, encontra, desterritorializa, vulnerabiliza; esse corpo jogador-artista, é, antes de mais nada, uma condição na qual tornar-se-á ou não, na medida em que se permite na busca pela liberdade. É o pincel na folha em branco, que vai rasurando, manchando, deixando marcas, e rabiscando novamente por cima, sucessivamente (GODOY; SCAGLIA, 2022).

Esse jogador que traça com intensidade, que se encanta e deixa marcas, que busca formas de expressão variadas no criar, a partir do corpo e do encontro com outros corpos, não sabemos quem são, mas estão espalhados pelas ruas, palcos, campos, estádios, galerias, quadras, circos, sujeitos encantados que continuamente encantam, e que como seres do jogo (FREIRE, 2005), puxam e lançam setas de dupla afetação (BAFFI, 2018; FERRACINI, 2006), para que outros também sejam encantados e adentrem nas Zonas de Aceitação de seu jogo (GODOY; SANTOS; CAMPOS; SCAGLIA, 2016).

Em um mundo regido pela ordem das estruturas dominantes, o jogador-artista, é este que encanta, inclusive essa é uma de suas características centrais: encantar-se e buscar encantar. Para Simas e Rufino (2020), é uma expressão que vem do latim incantare, como um canto que enfeitiça e cria novos outros sentidos ao mundo. No entanto, não confundamos este encanto com ações estéticas do jogador-artista, também o é, mas não apenas; é, pois, o conjunto de fatores que o torna encantado. O encantamento vai para além das estruturas que encarceram a vida no padrão e no modelo, na maioria das vezes atrelados à lógica utilitarista e de consumo. Atravessando assim aquele que o faz e permite com que aqueles que o presenciam - se abertos a experienciarem - também sejam encantados por ele. É, neste encantamento, onde o ser é pluralizado, descentralizado, desterritorializado, colocado sempre em devir: “o evidenciando como algo que jamais será total, mas sim ecológico e inacabado” (SIMAS; RUFINO, 2020, s/p).

O jogador-artista é aquele que joga com a intensidade, da vida, da vivacidade. Ele se efetiva na busca pela liberdade, ciente de que essa talvez nunca seja alcançada plenamente. Por esse motivo, o jogador-artista não é alcançado, não se chega ou se atinge um estado. Ele está na busca e não no fim.

O jogador-artista, inventa novas formas de vida, de mundo, concebe outras maneiras de encantamento para que a vida não se encerre no pragmatismo e em sua utilidade; trata-se da vitalidade do vivente, de sua condição de sujeito afetado e afetante (GODOY; SCAGLIA, 2022). O desencantamento surge quando retiramos do encantado a surpresa do novo, da poética existente na vida, que desvitaliza e silencia o vivente. Há, pois, uma concepção arraigada à lógica produtivista, um plano bem-sucedido que preza pelo fim e ignora os meios, cria subordinações, não se mata, mas cria mortandades (SIMAS; RUFINO, 2020).

Assim, como afirma Pelbart (2007), o poder hoje tomou a vida, penetrando nas esferas da existência, colocando-a para trabalhar. E, assim, se segue, o encantamento esvazia-se de sentido e dá lugar ao útil. Mesmo os meios que fugiam a essa norma, acabaram sendo tomados. não há algo que não tenha sido, justamente pelo fato de que esses mecanismos também são rizomáticos, ao ponto de mal sabermos onde está o poder e onde estamos nós. Assim, acabamos por nos autorregular. Dessa forma, até mesmo algumas esferas nas quais o jogo se manifesta acabam por ser tomadas pelos aparelhos de Estado. Por isso, o jogo carrega uma estrutura de luta e fuga constante: impedimos seu avanço e ele se reestrutura, buscando novas formas e criando novos territórios (GODOY; SCAGLIA, 2022)

Ao passo que a captura é inevitável, manter-se capturado é uma opção, por isso, é uma luta e fuga constante - ser capturado e encontrar meios de subverter, assim sucessivamente. Não há uma possibilidade de reconciliação com as estruturas, mas esse corpo jogador se adapta a elas na busca por essa liberdade, mesmo que as estruturas dominantes possam estabelecer padrões hegemônicos, ainda há espaço para a criatividade e a expressão individual mesmo que inseridos dentro de tais estruturas. Há um certo hibridismo: o jogador-artista pode buscar tal liberdade em jogo, ainda que opere dentro de um sistema organizado. Também, é preciso salientar que mesmo dentro de certas estruturas e/ou institucionalizações, as características do jogador-artistas podem dar sinais, visto que este aparecerá no jogador, na experiência deste em jogo. Assim, o jogador-artista vai criando linhas de fuga na medida em

que vai performando novas maneiras, se adaptando e jogando com essas regras, transformando o jogo nem um campo de experimentação, ou melhor, fazendo com que o jogo volte ao lugar da experimentação.

Ao passo que o jogador-artista vai performando dentro das estruturas dominantes, pode acabar por atuar como agente de ruptura ou de mudança dentro da própria estrutura, o que pode vir em suas ações de micro-jogo, modificar o macro-jogo (GODOY, LEONARDO; SCAGLIA, 2022) em reverberações que extrapolam até mesmo os limites espaciais do campo esportivo, artístico, educacional e tantos outros. Há, novamente, o estabelecimento de forças sutis que são exercidas dentro do jogo, linhas de fuga que são criadas e vão performando novos modos de existência para esse próprio jogar.

Entender e reconhecer essas estruturas e limitações, é, em certa medida, compreender que o jogador-artista não é absoluto, pode ou não ser evidenciado, seja nos lugares institucionalizados ou não. Estando em uma estrutura, as mudanças podem ser sutis e de dentro, em um equilíbrio a ser gerenciado

7. Performar a existência no campo da vida

Se faz necessário compreender que esse jogador-artista ao qual temos problematizado ao longo deste texto, é uma discussão conceitual ao mesmo passo que prática, podemos pensá-lo em contextos pedagógicos, promovendo ambientes de aprendizagem mais flexíveis e inclusivos. O foco não seria apenas o domínio de habilidades específicas ou o cumprimento de objetivos, mas pensando com Larrosa (2017) uma valorização da experiência centrada no processo, onde a improvisação, a inovação e a autoexpressão são tão importantes quanto os resultados, de tal modo, os resultados são uma consequência do processo. No entanto, frente a uma sociedade que se pauta no resultado, uma fala como essa gera estranheza e até mesmo desconforto.

Por sua vez, se pensarmos no contexto da arte ou do esporte, nos aproximamos ao que foi pontuado anteriormente, essa visão permite que os artistas e atletas desenvolvam uma relação de encontro com a prática artística, esportiva e com tudo o que dela compõe, encorajando o jogo como expressão singular, ao passo que também é (em alguns casos) coletiva. Ao considerar o valor desses aspectos criativos, pensamos com Leonardo e Scaglia

(2022) na necessidade de devolver o jogo ao jogador, e permitir que este gere tensionamentos no jogo, ao passo que o jogo também o afete.

No entanto, como já mencionado anteriormente, olhar o jogador-artista pelo viés da busca por essa liberdade e consequentemente entender o jogo como um lugar potencial para isso, abre espaço para contestações e resistência, visto que o que se prioriza não é o fim, mas o meio, o processo, o encontro, tendo as métricas de desempenho e resultados como consequência. Assim, problematizar o conceito de jogo e estabelecer e aprofundar o conceito de jogador-artista pode enriquecer as práticas, fazendo o conceito de jogo estar em movimento e acompanhar as necessidades emergentes na educação, no esporte, na arte e em qualquer esfera social. Podem haver conflitos? bem possível, a busca pela criatividade pode ser limitada por currículos rígidos ou por um foco excessivo em avaliação e desempenho, do mesmo modo no esporte e na arte, no qual o controle por parte de interesses econômicos podem restringir essa busca por liberdade.

8. Ramificações e encontros outros

Assim, diante de tudo o que discorremos até aqui, reafirmamos que o lugar ao qual o jogador-artista habita e passa a territorializar é, inicialmente, um lugar dos afetos e experiências. Em outras palavras, o jogo onde o sensível é posto em evidência, possibilitando a criação de novas formas de vida. Neste traçar do plano de composição, o jogador-artista criará movido pelo desejo, bem como pela necessidade de subverter e escapar do aparelho de Estado. Mesmo que este ainda consiga capturá-lo (e certamente o fará), novos planos serão traçados para fugir a essa captura. É, justamente por isso que o jogador-artista é um jogador do devir, pois, sua obra não se cristalizará; no entanto, ainda assim, será constantemente capturada. A diferença é que, mesmo capturado, o jogador-artista continuará lutando constantemente para inventar novas formas de vida, até romper com os clichês que o dominaram.

Essa luta do jogador-artista, é uma luta pelo encantamento, para que mesmo que condicionado as estruturas dominantes, ainda assim haja uma linha de fuga para com o aparelho de Estado. A máquina de guerra não descansa, não para, não sucumbe, está sempre de prontidão, assim também, todos aqueles que a ela integram.

Portanto, o jogador-artista tem os traços do jogador revoltado do Camus (2018), não a revolta pela rebeldia, mas pela inadequação, que destitui o organismo deste corpo estriado e abre espaço para novas formas de experimentação do mundo. É o jogador que toma o jogo e rompe com a estrutura, não a do jogo e suas regras, mas a da padronização pavimentada nas trilhas do clichê, tornada organismo pelos aparelhos de Estado.

O jogador-artista no embate com o aparelho de Estado, contra o clichê, surge quando o desejo se evidencia, no entanto, pode vir a voltar ao clichê quando o corpo organismo se mostrar mais valoroso, seja o capturando pelo sonho, pelo capital ou mesmo pelo status social, em uma adequação para ser aceito e com isso conquistar aquilo tudo que o clichê muitas vezes tem a oferecer, por vezes, muito mais atrativo. No entanto, ainda que capturado, sempre que afetado despontará aquele que o move, o jogador-artista aparecerá nos momentos de liberdade, quando o aparelho de Estado se distraí e não consegue capturá-lo, a máquina de guerra mostra que ainda existe um jogador-artista lutando para aparecer mesmo que sofrendo em grande desvantagem.

Notas

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

Salientamos que, ao utilizarmos o termo 'jogador', estamos nos referindo a qualquer indivíduo que se coloca em uma condição de jogo, seja no contexto esportivo, artístico ou em outras esferas sociais. Ao tratarmos de passivo e ativo, estamos buscando uma nova conceituação para o entendimento desta esfera do jogo. No entanto, essa passividade e atividade que estamos propondo não podem ser confundidas com o passivo e ativo para Espinosa (2021), pois estes não se relacionam nem tampouco se aproximam conceitualmente.

“Por natura naturans (natureza original), entende ele aquilo o que existe em si ou é concebido por si mesmo. Espinosa designa esta natureza como a natureza ativa, livre, causal ou autocriadora, isto é, como a natureza simples e indivisível, que significa, precisamente, a substância infinita (Deus)” (CHAGAS, 2006: 90).

Ver Espinosa - Ética, 2021, Est.3, Def.2

A utilização do termo 'encantado' por nós não pretende fazer referência à conotação religiosa, mas sim está alinhada com o conceito que estabelecemos em torno do jogador-artista.

Neste ponto, estamos fazendo referência ao conceito de jogo e aos jogos debatidos anteriormente. Portanto, ao mencionar que certas esferas de jogos foram consideradas, estamos esclarecendo que não nos referimos ao jogo como uma manifestação, mas sim como um objeto cultural. Ver “Do macrojogo ao micro jogo: os vários jogos que compõem o jogo” (GODOY, LEONARDO, SCAGLIA, 2022) e “O jogo que nos joga: o jogar rizomático do jogador artista” (GODOY, SCAGLIA, 2022)

Bibliografia

- BAFFI, D. E., et al. (2018). Olha o palhaço no meio da rua: o palhaço itinerante e o espaço público como território de jogo poético (Tese de Doutorado). Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Instituto de Artes.
- Bauman, Z. (1998). O mal-estar da pós-modernidade. Rio de Janeiro, RJ: Zahar.
- Benjamin, W. (2009). Ensaio reunidos: escritos sobre Goethe. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34.
- Benjamin, W. (2009). Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34.
- Caillois, R. (2017). Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem (1ª ed.). Petrópolis, RJ: Editora Vozes.
- Camus, A. (2018). O homem revoltado. Rio de Janeiro: Record.
- Carvalho, J. M. (2016). Desejo e currículos e Deleuze e Guattari e... Currículo sem Fronteiras.
- Chagas, E. F. (2006). Feuerbach e Espinosa: deus e natureza, dualismo ou unidade? Trans/Form/Ação.
- Deleuze, G. (1985). A imagem-movimento. São Paulo: Brasiliense.
- Deleuze, G. (2017). Espinosa e o problema da expressão. São Paulo: Editora 34.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1997). Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia 5. Rio de Janeiro: Ed. 34.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2011). Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia 1. Rio de Janeiro: Ed. 34.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2010). O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Espinosa, B. (2021). Ética. Belo Horizonte: Autêntica.
- Ferracini, R. (2006). As setas longas do palhaço. Sala Preta – Revista de Artes Cênicas. São Paulo.
- Freire, J. B. (2005). O jogo: entre o riso e o choro. Campinas: Autores Associados.

- Freitas, T. M. G. (2014). Erfahrung e Erlebnis em Walter Benjamin. Revista Garrafa.
- Fuganti, L. (2020, 24 de julho). Agenciamentos - 41. Luiz Fuganti - Desejo segundo Spinoza, Deleuze e Guattari. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=r5A3RSIzvQM>. Acesso em: 22 de março de 2022.
- Godoy, L.B. (2019). Tensionando o sentido do agir: o clown e seu potencial criativo. Dissertação (Mestrado Interdisciplinar em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas). Faculdade de Ciências Aplicadas da Universidade Estadual de Campinas, Limeira, SP.
- Godoy, L.B & Santos, M. R., & Campos, M. V. S & Scaglia, A. J. (2016). O clown como ser do jogo: estímulo provocador para cultura lúdica. Repertório teatro & dança, Salvador, BA.
- Godoy, L.B, & Scaglia, A.J (2022). O jogo que nos joga: o jogar rizomático do jogador-artista. In R. M. Grilo, A. J. Scaglia, & K. T. Carneiro (Orgs.), Em defesa do jogo: Diálogos epistemológicos contemporâneos. Curitiba, PR: Appris.
- Godoy, L.B, & Silva Jr, R. D. da, & Schulz, P. A. B. (2020). O palhaço no espaço do vazio hospitalar. Repertório teatro & Dança, Salvador, BA.
- Godoy, L.B, & Leonardo, L., & Scaglia, A.J. (2022). Do macrojogo ao microjogo: os vários jogos que compõem o jogo. Revista Motrivivência, Florianópolis.
- Godoy, L.B. (2023). O jogo enquanto um emaranhado rizomático : devindo jogadores-artistas. Tese (Doutorado em Educação Física e Sociedade). Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP.
- Huizinga, J. (2019). Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva.
- Larrosa, J. (2017). Tremores: Escritos sobre a experiência (1ª ed.). Belo Horizonte, MG: Editora Autêntica.
- Leonardo, L & SCAGLIA, A.J. Temos que devolver o jogo ao (à) jogador (a). Movimento, v. 28, 2022.
- Leopoldo, F. S. (2000). Arte, Subjetividade e História em Sartre e Camus. Revista Olhar.
- Martins, A. (2019, 12 de agosto). Andre martins filosofia - Entendendo do “afetos” em Spinoza. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4fPvIujKZnQ>. Acesso em: 12 de junho de 2022.
- Peixoto Junior, C. A. (2013). Sobre o corpo-afeto em Espinosa e Winnicott. Revista Epos.
- Pelbart, P. P. (2007). Vida nua, vida besta, uma vida. Trópico.
- Pelbart, P. P. (2022, 29 de agosto). Faculdade de educação da Unicamp. Jornada Félix Guattari - entre vidas e desejos de revoluções. YouTube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=NxLY_Yyfk5U&t=5601s. Acesso em: 29 de agosto de 2022 (conferência online).
- Pires, E. G. (2014). Experiência e linguagem em Walter Benjamin. Educação e Pesquisa.

- Retondar, J. J. M. (2009). O fundamento lúdico na estética do jogo. Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
- Rolnik, S. (2016). Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo. Porto Alegre, RS: Sulina, Editora da UFRGS.
- Scaglia, A.J, & Reverdito, R.S, & Leonardo, L, & Lizana, C.J.R (2013). O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico. Movimento.
- Silveira, H. M. (2018). Arruinamentos no retorno à terra: fabulando memórias e ruínas (Dissertação de Mestrado Interdisciplinar em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas). Faculdade de Ciências Aplicadas da Universidade Estadual de Campinas, Limeira, SP.
- Simas, L. A., & Rufino, L. (2020). Encantamento: Sobre Política de Vida. Rio de Janeiro: Mórula Editorial.
- Simonini, E. (2019). Linhas, tramas cartografias e dobras: uma outra geografia nos cotidianos das pesquisas. In A. O. Guedes & T. Ribeiro (Orgs.), Pesquisa, alteridade e experiência: metodologias minúsculas (pp. 73-92). Rio de Janeiro: Ayvu.
- Tuan, Y.-F. (2013). Espaço e lugar: a perspectiva da experiência. Londrina, PR: Editora Eduel.
- Zamboni, S. (2012). A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência. Campinas: Autores Associados.
- Zourabichvili, F. (2004). O vocabulário de Deleuze. Rio de Janeiro: Relume-Dumará.