

# Achessmosfera: considerações sobre a condição atmosférica do xadrez

## Achessmosphere: consideration on the atmospheric condition of chess

**Gustavo Guedes Brigante**

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, Rio Grande do Norte, Brasil

**Alex Galeno**

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, Rio Grande do Norte, Brasil

### RESUMO

Em face do reducionismo cognitivista, que transforma a rica experiência do enxadrismo em meros cálculos frios, este artigo busca restaurar a atmosfera do xadrez. Para tanto, a partir de revisões bibliográficas, observações participantes e autoenográficas, o escrito se propõe a fornecer uma caracterização inicial da atmosfera que chamaremos de “floresta de peças”. A fim de captar as nuances atmosféricas de cada modalidade, compara-se, aqui, as condições de engajamento no xadrez físico e virtual. A seleção bibliográfica elenca nomes e obras concernentes direta (como Tim Ingold e Hans Gumbrecht) ou indiretamente (como James Gibson e Anna Tsing) ao discutir o conceito de “atmosfera”. Quanto aos exemplos de campo, os dados obtidos presencialmente foram coletados ao longo das vivências pessoais de um dos autores com a prática nos últimos anos, enquanto os dados obtidos remotamente – através de vídeos e redes sociais – foram obtidos ao longo da escrita deste texto. O escrito conclui que as condições atmosféricas da partida, longe de figurarem como mero acessório ou pano de fundo, são constitutivas da experiência enxadrista e, portanto, devem ser levadas a sério em qualquer investigação sobre a prática.

**Palavras-chave:** Atmosfera, Xadrez, Percepção, Atenção.

---

Recebido em 12 de julho de 2023.

Avaliador A: 23 de outubro de 2023.

Avaliador B: 14 de novembro de 2023.

Aceito em 27 de maio de 2024.

---



**ABSTRACT**

In the face of cognitivist reductionism, which transforms the rich experience of chess into mere cold calculations, this article seeks to restore the atmosphere of chess. To this end, based on bibliographical reviews, participant and autoenographic observations, the article sets out to provide an initial characterization of the atmosphere that we will call the “forest of pieces”. In order to capture the atmospheric nuances of each modality, the conditions of engagement in physical and virtual chess are compared. The bibliographic selection lists names and works that directly (such as Tim Ingold and Hans Gumbrecht) or indirectly (such as James Gibson and Anna Tsing) discuss the concept of “atmosphere”. As for the field examples, the data obtained in person was collected during the personal experiences of one of the authors with the practice in recent years, while the data obtained remotely - through videos and social networks - was obtained during the writing of this text. The paper concludes that the atmospheric conditions of the match, far from being a mere accessory or backdrop, are constitutive of the chess experience and should therefore be taken seriously in any investigation into the practice.

**Keywords:** Atmosphere, Chess, Perception, Attention.

**INTRODUÇÃO**

Enfocando a prática enxadrística, este escrito visa explorar, de maneira geral e inicial, a importância do conceito de “atmosfera” para investigações sobre experiência performática. O intento se justifica em função das lacunas deixadas pelas pesquisas cognitivas, em especial do século XX, no que se refere às considerações sobre o papel da atmosfera no jogar.

Dedicados exclusivamente aos processos cognitivos que baseiam a tomada de decisão e resolução de problemas no tabuleiro, os paradigmas psicológico-cognitivistas excluíram todos os demais elementos constitutivos da prática enxadrística<sup>1</sup>. A redução do xadrez a mero quebra-cabeças e da performance a mero cálculo opera uma verdadeira desmaterialização de ambos.

Pesquisas mais recentes no campo das ciências cognitivas atentaram-se a essas lacunas e se incumbiram de incluir, em suas análises e considerações, o corpo em sua dimensão somática e afetiva (Guntz *et al.*, 2018). Apesar da contundente abertura perspectiva, algo ainda parece não ter sido contemplado: a atmosfera que envolve e atravessa a experiência situada do jogar. Trata-se de um conceito amplamente difuso e debatido, apresentando duas principais acepções

---

<sup>1</sup> Ver: De Groot (1978) e Chase e Simon (1973).

opositoras: cósmica (via meteorologia) e afetiva (via estética). Seguindo a ambição de Ingold (2015) para convergir tais extremos, entendemos atmosfera como o permanente espaço fenomênico continuamente emergido pelo entrelaçamento de intensidades meteorológicas e afetivas ao longo de qualquer prática ambientalmente situada e que sobre ela retroage. Voltando as atenções às condições ambientes do jogar, este artigo busca desfazer a desmaterialização implicada no reducionismo cognitivista, devolvendo o jogo aos fluxos da vida.

Para sistematizar a apresentação dos conteúdos e argumentos, o escrito foi articulado em cinco itens. O primeiro se dedica a um breve resgate das teses cognitivas sobre enxadrismo, evidenciando a maneira pela qual a anteriormente mencionada desmaterialização é operada. O segundo, por sua vez, consiste na introdução de dois conceitos-chave para o atual intento: “mundo de materiais” e “atmosfera”. Já o terceiro e o quarto objetivam proporcionar dois exemplos autoetnográficos acerca de duas modalidades acentuadamente contrastantes no campo do enxadrismo: respectivamente, xadrez “presencial” e “virtual”. O primeiro refere-se a uma partida jogada ao ar-livre, em uma praça na cidade de São Paulo; o segundo, a uma sequência de partidas *online*. Além destes exemplos, o material de campo inclui relatos obtidos ao longo da vivência de um dos autores com a comunidade de prática na cidade e na internet. É importante ressaltar que as experiências autoetnográficas apresentadas não são de modo algum representativas. Cada modalidade comporta mais possibilidades de engajamento do que as aqui sublinhadas – a rigor, comporta possibilidades virtualmente infinitas, já que renovadas a cada partida. Por fim, o quinto item sintetiza de maneira mais concentrada a mobilização dos conceitos propostos no cerne do tema enfocado. A conclusão, finalmente, defende a crucialidade de uma perspectiva que aborde o enxadrismo como um fenômeno atmosférico para uma leitura mais holística da prática.

## BREVES NOTAS SOBRE XADREZ E OS ESTUDOS COGNITIVOS

É justo dizer que foram as ciências cognitivas que trouxeram o xadrez internacional, modalidade distinta de jogos como *xianqi* (dito “xadrez chinês”), ou shogi (dito “xadrez japonês”), para o campo da ciência propriamente dito. Os psicólogos Alfred Binet (1894) e Alfred Cleveland (1907) estão entre os pioneiros desta inserção. Como o xadrez, enquanto jogo de tabuleiro, consiste em um sistema fechado no qual, como em um quebra-cabeças, as soluções para determinado problema posicional estão contidas na própria configuração situacional de peças, os psicólogos viram no jogo uma promissora fonte para o escrutínio dos processos de

tomada de decisão e resolução de problemas.

A ambição das Ciências Psicológicas (e, mais tarde, cognitivas), portanto, como incansavelmente reiteram seus pesquisadores, não concerne tanto ao xadrez ou à prática enxadrista *em si*, mas aos processos cognitivos que subsidiam a percepção da configuração posicional do tabuleiro, a escolha dos próximos movimentos e a adoção de estratégias. Em outras palavras, a pergunta central se debruçava sobre o segredo cognitivo da habilidade enxadrista. Levada adiante por pesquisadores como De Groot (1978), Chase e Simon (1973), Gobet (2019), Holding (1992), Saariluoma (1995), Ericsson e Kintsch (1995), esta baliza investigativa foi passada de geração em geração e se mantém consolidada ainda hoje. Isso não significa que seus herdeiros formem qualquer consenso acerca do tema e, de fato, os atritos são muitos. Para dar um breve exemplo, enquanto, para Chase e Simon (1973), a habilidade enxadrista se funda no acúmulo mnemônico de pequenos padrões significativos de peças – que se organizam em “pedaços perceptuais” (*perceptual chunks*) –, para Holding a habilidade enxadrista não se calca na capacidade de armazenamento de “chunks”, mas na capacidade de ver adiante, isto é, prever as possibilidades mais vantajosas a partir de certa posição. Apesar de suas diferenças conclusivas, ambos partem do mesmo pressuposto: o xadrez é redutível ao cálculo abstrato e a performance enxadrista pode ser considerada pura operação mental.

Não obstante as interessantes descobertas desses esforços, a principal lacuna dessa agenda é operar uma verdadeira desmaterialização tanto do jogo quanto do jogador. Passam a ser entidades fantasmagóricas, sem a presença substancial da experiência situada. Atentas a essa lacuna, pesquisas mais recentes buscaram incluir o corpo em suas análises. De Groot, Gobet e Jongman (1996), por exemplo, notaram diferenças reveladoras entre os comportamentos oculares de jogadores de diferentes níveis. Uma delas refere-se ao fato de que jogadores experientes frequentemente canalizam sua atenção visual para casas desocupadas (antevendo, portanto, as possibilidades da posição), enquanto novatos tendem a ancorar seus olhos em casas já ocupadas (o que reforça a ideia de que enquanto os primeiros veem possíveis fluxos relacionais porvir, os segundos veem estacionárias peças unitárias). Resultados similares foram apresentados por Charness *et al.* (2001) e outros autores. Com isso, mesmo que timidamente, o corpo começa a aparecer.

Já em uma outra série de pesquisas, contando com um aparato tecnológico ainda mais refinado, foram incluídas análises voltadas à captura e mensura de reações viscerais/corporais/emocionais na performance: pressão sanguínea, batimentos cardíacos, gestos faciais e manuais, dilatação de pupilas etc. passam a entrar no escopo das ciências cognitivas à medida que novas ferramentas são disponibilizadas. Buscando escrutinar o papel de emoções e movimentos oculares na resolução de problemas enxadrísticos, Thomas Guntz e seus colegas (2018), por exemplo, desenvolveram um instrumento capaz de captar (via *webcam* de alta qualidade) e

analisar (através de variados *softwares ad hoc*) “a visão dos olhos (*eye gaze*), fixações, posturas corporais, e sinais de expressões faciais de humanos engajados em tarefas interativas em um ecrã tátil” (Guntz *et al.*, 2018, p. 1). Conforme concluem em primeiro momento, após a bateria inicial de testes e frisando a necessidade de pesquisas futuras, “uma associação de emoções com situações reconhecidas orienta os especialistas na seleção de configurações parciais de jogo para uso na exploração da árvore do jogo” (Guntz *et al.*, 2018, p. 10).

Deste modo, vê-se uma progressiva abertura, no campo da psicologia cognitiva, que parte do “puramente mental” (processos de cálculo e dinâmicas mnemônicas) para o “parcialmente corporal” (com a inclusão de atenção às respostas oculares e, de modo mais amplo, estados emocionais). Apesar dessa escalada, ainda parece faltar a essas pesquisas considerações acerca da atmosfera que envolve o jogar. Trata-se de uma abordagem importante, visto que envelopa tanto as emoções quanto a performance, e torna mais abrangente a compreensão dos afetos em jogo; afinal, afetos tratados exclusivamente na gramática da emoção – que é o caso das pesquisas em psicologia no xadrez – “são [apenas] um pequeno subconjunto de possíveis relações corporificadas [*embodied*] com o ambiente mais amplo” (Brown *et al.*, 2019, p. 4, acréscimo nosso).

## ATMOSFERA NO MUNDO DE MATERIAIS

Tão disputada quanto multifacetada é a compreensão do que chamamos “atmosfera”. Considerando seu papel de grande relevância para os mais diversos campos do saber, incluindo Filosofia, Meteorologia, Física, Psicologia, Geografia, Química, Antropologia, Arquitetura, Artes e afins, sua natureza difusa não é uma surpresa. Não obstante a multiplicidade de acepções, o conceito entra em cena como uma ferramenta para estudos voltados à percepção e habitação de um ambiente. A ideia geral consiste em evidenciar os modos pelos quais elementos que integram certo ambiente (como luzes, cores, sons, odores e outros) desempenham papéis ativos na experiência de seus habitantes (que, por sua vez, também impingem o ambiente com suas peculiaridades).

Diferentemente do conceito de representação, base das teorias representacionistas que transformam a experiência vivida em um processo transitivo – que consiste na impressão de esquemas mentais/culturais sobre a “natureza” bruta de um mundo “externo” –, o conceito de atmosfera pode viabilizar a apreciação heurística intransitiva das matrizes de fluxos “cósmicos” e “afetivos” que se interpenetram simultaneamente na emergência da experiência situada. Desse modo, não se vê “o” ambiente, como se, externo a ele, o organismo meramente escaneasse de

maneira neutra suas “informações”; ao contrário, a aparição da atmosfera em cena permite notar que se vê *com* o ambiente (Ingold, 2011, 2015).

Um dos maiores corolários das teorias da percepção de matriz culturalista nas Ciências Sociais é bem conhecido: a percepção do ambiente não é, senão, o resultado da imposição de representações “mentais-culturais” *sobre* o ambiente externo, “físico-natural“, ou seja, toda experiência humana, sob esse ponto de vista, é intermediada por um espelho cultural. Para usar a famosa expressão de Geertz (1977), a percepção – e, mais fundamentalmente, a habitabilidade – humana seria suspensa em uma “teia de significados” tecida pelo próprio homem. Essa concepção, como é sabido, não nasce com o culturalismo. Geertz se inspirou declarada e majoritariamente em Weber (1947). Para Marx (1930), também, em sua famosa comparação entre a abelha e o construtor, a capacidade de gerar “imagens internas” (ou seja, mentais) que antecedem o ato de produção seria o elemento que distingue definitivamente homens e animais. Finalmente, para Durkheim (1995), as representações figuram como cristalizações duráveis em contraste à efemeridade das sensações – sendo, portanto, uma condição necessária para o habitar humano em um mundo de processos fluidos.

É certo que a genealogia representacionista volta ainda mais no tempo, mas basta notar que, além de se tratar de uma das mais dominantes vertentes nas teorias da percepção (seja no terreno das ciências sociais ou não) e manter a questão da “excepcionalidade humana”, estabelece uma divisão afiada entre um mundo material (das topologias “externas”, naturais) e um mundo imaterial (das representações, imagens internas e significados). Tudo ocorre, neste cenário, como se houvesse uma ponte através da qual ideias se materializam em artefatos – como enfatiza a perspectiva culturalista – e, inversamente, artefatos se desmaterializam em imagens – como destaca a perspectiva materialista. É esse o caráter que Ingold (2011) chama de “transitivo”, visto que a dinâmica denota uma *interação* incessante entre polos de oposições binárias como material/imaterial, infraestrutura/superestrutura, natural/cultural, externo/interno, mundano/mental, fluido/durável, e assim por diante.

Por outro lado, ressalta Tonino Griffèro (2014), “atmosfera” concerne a uma instância pré-dualística, portanto, também pré-linguística. As dualidades, com efeito, instauram-se quando as categorias alcançam a experiência. Como, então, conceber a habitabilidade de um ambiente enquanto fenômeno atmosférico? Para resolver a questão, Michel Serres (1995), em conversa com Bruno Latour (1995), conforme Brown *et al.* (2019, p. 3), advoga pela necessidade de um “materialismo dinâmico”; isto é, um materialismo no qual “o mundo é um incessante jogo de forças”.

Contra a ideia de materialismo, mas, ainda assim, de maneira análoga ao sentido evocado por Serres (1995), Ingold (2011) propõe o que chama de “mundo de materiais”. Apesar de reconhecer que possa parecer um tanto pedante distinguir entre “mundo material” e “mundo

de materiais”, o antropólogo argumenta que é um passo útil e necessário. Diferentemente do “mundo material”, que implica a contraparte “mundo imaterial” e, portanto, uma concepção transitiva, “mundo de materiais” denota o ambiente enquanto uma incessante profusão de fluxos entendidos como “linhas”. Em vez de pensar em termos de “formas” e “conteúdos”, o mundo de materiais nos convida a pensar, como também convidam Deleuze e Guattari (1987), ao escreverem acerca do “espaço fluido”, em termos de “materiais” e “forças”.

Nesse âmbito, tanto o ambiente quanto seus habitantes deixam de ser apreendidos enquanto entidades fechadas sobre si mesmas e passam a ser apreciadas enquanto um *continuum* processual, um emaranhado de linhas em contínua renovação e mistura. “Filhos do céu”, como diriam Michel Cassé e Edgar Morin (2009), somos feitos dos materiais que integram as estrelas e este mundo. Trocamos, incessantemente, materiais com o meio. Ao inspirarmos, misturamos nosso sangue com oxigênio e, ao expirarmos, devolvemos dióxido de carbono e outros materiais para o meio. Todas as atividades são realizadas em correspondência com os materiais que nos envolvem. Inspirado simultaneamente no geógrafo Torsten Hägerstrand (1976) e nos filósofos Deleuze e Guattari (1987), Ingold chama essa matriz de movimentos e “correspondências” de “malha” (*meshwork*).

Hägerstrand (1976) propôs que os elementos constitutivos de certo ambiente sejam percebidos como filamentos entrelaçados, isto é, como caminhos de devir. Deleuze e Guattari (1987), por sua vez, propuseram uma apreciação das coisas enquanto emaranhados de linhas que, simultaneamente, competem com operações estratificantes. Já para o conceito de “correspondência”, o antropólogo se inspira sobretudo na ideia de *response ability* do músico John Cage (2011). Conforme assevera em *Imagining for Real* (Cage, 2022, p. 246), ao evocar uma composição do violinista e compositor Malcolm Goldstein na qual é descrita a experiência de um rio cortando a terra: “Assim como o rio e a terra, som e sentimento co-respondem. É isso que eu chamo de ‘correspondência’ (Ingold, 2018). Se prefiro o termo ao ‘*response ability*’ de Cage, é simplesmente pela ênfase, convergida pelo prefixo, *co-*, na mutualidade de resposta”.

Deste modo, delinea-se a condição turbilhonar de um mundo feito vórtex. Trata-se de um mundo em constante processo generativo no cerne do qual não há *objetos*. Isto é, não há entidades fechadas sobre si mesmas. Neste sentido, o mundo de materiais é *fluido-sólido* (Clark *et al.*, 2021), *concrecente* (Whitehead, 1978). Para nos atentarmos ao mundo de materiais, devemos seguir o conselho de Böhme (2017, p. 15) e “ao invés de concebermos as coisas primeiramente em termos de ‘forma’ e ‘volume’, devemos examinar o modo pelo qual elas ‘radiam’ através do espaço”. No contexto da *malha*, cada “radiação” performa uma linha e cada encontro, se correspondente, ocasiona um nó, um entrelaçamento. De modo diferente é, conforme argumenta, o conceito de “rede” (“*network*”) em Latour (2005).

Enquanto a malha sempre conta com pontas soltas, a rede atesta uma totalidade fechada.

Enquanto a malha ocorre pelo princípio do entrelaçamento, a rede o faz pelo princípio da conexão. Enquanto a rede é arregimentada por polos estacionários interconectados por linhas retas, a arquitetura da malha se calca em nós, formados pelas próprias linhas em entrelaçamento. Enquanto no entrelaçamento sujeitos e relação são a mesma coisa (no sentido de se metamorfosearem em conjunto e sincronia), na conexão, sujeitos e relação figuram como coisas distintas (uma vez que os polos de conexão são fechados sobre si mesmos e a linha de conectividade se estabelece no espaço entre eles). Por fim, enquanto as conexões da rede se pautam por articulação externa, as correspondências da malha se pautam por *simpatia*. “Como linhas de música polifônica, cuja harmonia reside em suas alternantes tensões e resoluções”, explica Ingold (2015, p. 23) acerca do caráter *simpático* da malha, “as partes possuem um sentimento íntimo uma pela outra e não são simplesmente ligadas por conexões de exterioridade”.

Essa distinção é importante, visto que revela o crucial da malha: as afetações mantêm seus implicados em constante processo de transformação. “Banhado em luz, submerso em som e arrebatado em sentimentos (*rapt in feeling*), o ser senciente cavalga a crista do devir do mundo, sempre presente, e testemunha o momento que o mundo está prestes a se revelar pelo que é” (Ingold, 2015, p. 84). Ao longo deste cavalgar, o próprio ser deixa de ser um nome para se tornar um verbo na medida em que se constitui como multiplicidade vivaz em entrelaçamento ininterrupto com os materiais que o cercam. O processo generativo das criaturas, portanto, é responsivo em vez de puramente ativo. O cérebro, por exemplo, como declaram os neurocientistas Kandel e Hawkins (1992), longe de ser um órgão estanque, encontra-se em constante processo de responsiva transformação morfológica. Seus processos generativos, como assevera o neurocientista António Damásio (2018), são fundamentalmente atrelados aos ciclos do organismo em geral – e, portanto, às contínuas intempéries do ambiente.

O mesmo ocorre com a percepção (que, por óbvio, inclui a atividade neuronal): nossa atenção flui responsiva às turbulências mundanas. É justamente desta intensa profusão que atmosferas emergem. Sem ambiente, sem atmosfera. Sem criatura, sem atmosfera. Por isso, Ingold (2015) entende por “atmosférico” um conceito que reúne simultaneamente o cósmico e o afetivo, o meteorológico e o estético, de modo que o ambiente (em sua “materialidade dinâmica”) e a criatura (em suas intensidades impalpáveis) sejam apreendidos em unidade.

Paralelamente, Gumbrecht (2011) se vale da palavra alemã *Stimmung* (cuja intrincada história não será abordada aqui) para caracterizar a atmosfera no contexto literário. Apesar de o inglês distinguir *mood* (como estado “afetivo”) e *climate* (como condição “cósmica”) enquanto categorias simetricamente opostas (mesmo que complementares), a expressão *Stimmung* reúne “a *Stimme* e a *stimmen*. A primeira significa ‘voz’; a segunda, ‘afinar um instrumento musical’ [...], tal como é sugerido pelo afinar de um instrumento musical, os estados de espírito e as atmosferas específicas são experimentados em um *continuum*” (p. 12).

Apesar de altamente sofisticados e precisos, modelos computacionais enxadristas informados por inteligência artificial (IA), que conseguem até mesmo mimetizar estilos de jogo de certa pessoa, no limite, se reduzem a operadores de comparação de padrões e cálculo bruto a partir de um dinâmico banco de dados. Isolada de maneira imperturbável em seu *hardware*, a inteligência artificial não *joga*, apenas mobiliza e imprime padrões. Criaturas de carne e osso, por outro lado, são porosas e, inevitavelmente, sua performance é atravessada simultaneamente pelos materiais e forças do entorno, da carne e da alma. Neste sentido, o xadrez se constitui como um fenômeno *atmosférico* no registro do *Stimmung*.

Inserir a prática enxadrista no registro atmosférico, ensejamos, talvez constitua o primeiro passo para o alcance de uma mudança perspectiva em direção à apreciação mais holística do fenômeno. Apesar de não termos encontrado qualquer literatura científica sobre xadrez que lide diretamente com o conceito de atmosfera aqui mobilizado, algumas pistas surgem ao longo do caminho. O grande mestre Leonid Yudasin, em uma conversa com o experiente enxadrista e antropólogo norte-americano Robert Desjarlais (2011, p. 45), a respeito da obsessão que enxadristas podem cultivar em relação ao jogo, distingue a “rica realidade do xadrez” entre a “pequena realidade” do tabuleiro e a “grande realidade” da vida. Não se pode acessar o segundo de dentro do primeiro, Yudasin salientava.

Passar do microcosmo da partida para o macrocosmo da vida (e vice-versa), conforme qualifica Desjarlais (2011, p. 43), é um ato de “mágica cognitiva”. A atmosfera do xadrez, nessa linha, é uma enação no microcosmo da partida, contudo, trata-se de uma atmosfera que emerge não somente das configurações das peças em dado momento da partida; mais amplamente, ela abarca tanto as condições do ambiente ao redor – em sua “paisagem física” (i.e., luzes, sons...) e “social” (i.e., se se trata de uma partida casual ou não) – quanto elementos oriundos do macrocosmo da vida do jogador. “Se eu estou com um problema pessoal, fora do tabuleiro”, Daniel Nobrega, um experiente enxadrista e músico, confessa, “simplesmente não consigo jogar bem”.

Não obstante, a atmosfera da partida possui uma força de atração própria que geralmente culmina em excitação e adrenalina. Neste sentido, para usar uma expressão de Cleveland (1907), o xadrez é uma “batalha mimética” em cuja arena o combatente, dispondo das peças como extensões do próprio corpo, encontra-se imerso. “Os presentes resultados”, concluem Joireman e colegas (2002, p. 513) em uma pesquisa acerca da atração pelo enxadrismo, “revelam que buscadores de sensação<sup>2</sup> são atraídos pelo jogo de xadrez”. De maneira mais direta, Desjarlais (2011) descreve jogadores crônicos como “viciados cognitivos” (*cognitive*

---

2 “Buscadores de sensação” refere-se à categoria proposta por Zuckerman (2015), em 1979, que denota pessoas que preferem atividades esportivas/lúdicas pela adrenalina proporcionada. *Sensation Seek Scale* (SSS) é a escala que seu proponente desenvolveu para estabelecer diferentes intensidades da busca por sensação.

*junkies*) sempre à procura da adrenalina do tabuleiro. “Febre do xadrez” (*chess fever*) é outra expressão que o autor utiliza para denotar essa insistente força atrativa que, mesmo podendo ser descontínua, é perene.

A este ponto, fica nítido que a experiência do enxadrismo não se reduz a mera solução fria de problemas. Muito além disso, como argumenta o antropólogo Thomas Malaby (2009), todo jogar é um significativo *modo de experiência humana* e, neste sentido, não é separável do restante da vida prática mais ampla. Assim como todo exercício ascético forma e afeta diferencialmente, na qualidade de “espaço operacionalmente curvado”, seus praticantes, segundo os respectivos modos e intensidades de engajamento (Sloterdijk, 2013), o enxadrismo é arrolado no desenvolvimento ontogenético do organismo. O aprimoramento nessa vida de prática, entretanto, é lento, demandante e, em termos utilitários, frequentemente frustrante (Desjarlais, 2011). O baixo ou nulo retorno material envolvido no jogo potencializa a perspectiva de que o “vício cognitivo” em relação à adrenalina da agonística atmosfera do xadrez seja o principal motivo de permanência na prática.

Deste modo, propomos uma abordagem que enfoque o que talvez pudéssemos chamar de “atmosfera quadridimensional do xadrez”. Enactada na duração da ação, suas dimensões incluem: 1) a ecologia das peças em tabuleiro; 2) os engajamentos práticos com os materiais do jogo; 3) as condições espaciais e temporais imediatas nas quais a partida é situada; e 4) os estados afetivos de quem joga.

## UM GARFO NA PRAÇA

São por volta das 17h30 e o Sol, já próximo da linha do horizonte, impinge o céu com uma tonalidade simultaneamente amarelada e avermelhada. Estou diante de uma mesa localizada em uma pequena praça<sup>3</sup>. Pessoas caminham, conversam e passeiam com seus cachorros. O ambiente descontraído das conversas amenas, contudo, contrastava com a grande tensão que me embalava: sobre a mesa em minha frente, há um tabuleiro de xadrez e, para além dele, meu adversário (e grande amigo de longa data), Rafael Bandeira, olha atentamente o caos de peças no qual a partida culminou até aquele ponto. As luzes do crepúsculo sombreiam o tabuleiro, dificultando um pouco a vista da posição geral das peças. É meu turno e estou com as peças pretas.

Estou ciente de que Rafael tem uma pequena vantagem na posição. Ele possui a iniciativa

---

3 Praça Serafina Giancoli Vicentini, localizada no bairro Jardim Oriental, na cidade de São Paulo.

do ataque, mas minhas peças também exercem pressão sobre algumas casas importantes. Ele tem o centro, mas eu me estendo pelos flancos. Apesar de ser uma partida casual, a pressão é grande (sobretudo porque perdi a partida anterior). A despeito da compostura, noto a tensão e ansiedade também no rosto dele. A paisagem no tabuleiro já saiu do nosso conhecimento teórico<sup>4</sup>, sendo-nos completamente nova: cada um está por conta própria na floresta de peças. Um escorregão e a partida se define. À medida em que avalio o próximo movimento, o tempo no relógio cai para dois minutos e, enquanto corro os olhos hiperativos pelas peças e possibilidades, meu coração acelera em contraste ao estado de petrificação no qual o restante de meu corpo se encontra. “A *agonia* do xadrez”, como bem observou Robert Desjarlais (2011, p. 33-34, destaque do autor), “é tal que um jogador está sempre tentando criar *no cerne de um campo de resistência*, e sempre tenta proceder criativamente, para esculpir algo efetivo ou belo, em tensão com os esforços do próprio oponente”. Naquele turno, contudo, nenhuma possibilidade de criar algo belo ou efetivo se revela. A sensação é de estar completamente em amarras e sem possibilidades de qualquer resposta relevante.

Ao notar o tempo em tamanha queda, sem pensar mais e buscando aumentar a complexidade no tabuleiro na esperança de que o adversário cometa algum erro, avanço um peão pela ala do rei e de modo a atacar o desprotegido cavalo adversário. O alívio após o movimento é extremamente diminuto uma vez que a resposta de Rafael, que inclusive tem mais tempo no cronômetro, é imediata: salta o cavalo para uma casa segura, aplicando um “garfo” – isto é, um ataque simultâneo – que você não tinha antevisto em um de seus bispos e sua única torre remanescente. “Cavalos”, como costuma dizer o *youtuber* e enxadrista Antonio Radić, “são bastardos traiçoeiros”. Ele está correto. Meus minutos tornam a se dissolver enquanto meu próprio rosto se dissolve em suor.

O que acabara de acontecer, pensei enquanto observava desgostosamente o tabuleiro, foi a escorregada decisiva que abriu os portões para a tempestade perfeita. “Jogar uma partida séria de xadrez”, escreve Desjarlais (2011, p. 52), “é como caminhar durante horas por uma longa trilha estreita que se divide em um lado do campo. Um passo em falso e você cai para a morte”. Por esse motivo em especial, uma famosa frase no meio enxadrístico que é frequentemente

---

4 No xadrez, “teórico” possui um sentido diferente do empregado no meio acadêmico: a expressão refere-se geralmente aos padrões das partidas em suas fases de abertura (embora também haja “teoria” em outras fases da partida). Assim, por exemplo, joga-se a abertura “Ruy Lopes”, “Índia do Rei”, “Caro-Khan”, “Ataque Marshall”, “Sistema London” e assim por diante. Todos esses são o que a psicologia cognitiva no xadrez chamaria de “templates”, nos quais os movimentos são mais ou menos prefigurados – embora necessitem ser efetuados em responsividade à situação do tabuleiro. Cada qual, ainda sob a égide da “teoria”, oferece mais um número de variações dependendo também da resposta adversária. A partir disso, contudo, toda partida é um jogo completamente novo: a teoria não costuma ajudar e seu desempenho passa a depender majoritariamente de suas “táticas” e “estratégias”. No uso corrente do enxadrismo, tática se refere a planos de curta duração (no modelo “se/então”), enquanto estratégia denota um plano a longo prazo (o que implica uma elaboração mais refinada).

atribuída ao romancista Herbert George Wells se aplica indelevelmente: “não há remorso como o remorso do xadrez”.

Em sufoco e desespero à procura de algum contra jogo enquanto mentalmente me amaldiçoo por não ter visto o agora óbvio garfo do cavalo, sinto o foco dispersar. Olho brevemente para meu oponente, cujo semblante marcado por um discreto sorriso agora exala confiança; checo o cronômetro e desmorono ao verificar que, sob os mais diversos ataques e no olho do furacão, restava-me menos de um minuto. Volto a atenção para o tabuleiro, considero um movimento, mas, em sinal de desistência, acabo por derrubar meu próprio rei. Com o atordoamento da dura derrota, acosto-me na cadeira e o cansaço começa a se fazer mais nítido. O coração permanece acelerado, mas agora posso respirar melhor.

“É, esta foi difícil”, Rafael me diz em tom de consolo. “Foi... Não acredito que não vi o garfo”. “Mais uma?”, ele pergunta enquanto começa a enrolar um cigarro. “Não”, lhe respondo, olhando para as árvores da praça, “por hoje não consigo mais. *Estou no limite*”. Aquela havia sido a quarta partida que jogamos naquela tarde, o placar geral não estava a meu favor<sup>5</sup>, e eu sentia meu corpo completamente travado. Apesar do imenso cansaço, todas as partidas ocorreram em um intervalo de aproximadamente uma hora. Tivesse eu caminhado por uma hora talvez não me sentisse tão exaurido. Dependendo do quão intensamente você se deixa absorver pelo jogo, independentemente de seu “nível”, o enxadrismo pode ser uma atividade extenuante.

Conforme afirmam pesquisadores, como o médico Syed Gilani (2019), entre a elite do xadrez, ao longo de torneios e em função do estresse sofrido ao longo das partidas que podem chegar a durar cinco horas ou mais,<sup>6</sup> uma considerável quantidade de calorias pode ser queimada. Com efeito, Gilani sublinha que, mesmo quando se encontra em repouso, o organismo necessita de energia para manter toda e qualquer função vital, por mais básica que seja. Segundo estima, a atividade nervosa consome aproximadamente 25% da energia, em forma de glicose, de um organismo humano adulto. Quando submetido a atividades de grande estresse, as porcentagens variam e, com a as consequentes aceleração dos batimentos cardíacos ou demais contrações musculares e elevação da pressão sanguínea, calorias podem ser queimadas pelo aumento geral da temperatura corporal. Deste modo, por exemplo, “um

---

5 Esta partida também se constitui como uma atividade de pesquisa, sendo essa em particular incumbida apenas a Gustavo Brigante.

6 No ano de 1989, em Belgrado, ocorreu uma notória partida ao longo do Campeonato Soviético de Xadrez entre Ivan Kikolic e Goran Arsovic. Consistindo em 269 lances e durando aproximadamente 20 horas, trata-se da maior partida de xadrez clássico presencial da História – e resultou em um empate. Em função de alterações nas regras da Federação Internacional de Xadrez (Fide), não é mais possível que partidas de torneio durem tanto. O xadrez por correspondência, modalidade não presencial, pode durar meses ou anos, contudo, por não contar com a pressão do cronômetro, a modalidade não exerce o mesmo tipo de exaustão.

jogador de xadrez de elite pode consumir por volta de 6 mil calorias em um único dia por conta do imenso estresse, aumento de frequência cardíaca (sudorese e intensa respiração) e pesado processamento cognitivo durante os jogos, mesmo que fiquem sentados até oito horas por dia” (Gilani, 2019, p. 2).

Alguns nomes da elite mundial do xadrez, como é sabido, até desenvolvem técnicas para a acomodação na cadeira de modo a preservar energia ao longo de partidas de grande duração. Magnus Carlsen, por exemplo, sobretudo durante partidas importantes, senta-se apoiando apenas a parte inferior das costas no encosto, preservando a curvatura natural, mantendo as pernas em paralelo e pés firmes no chão. Essa é apenas uma, em uma lista virtualmente infinita, das “técnicas do corpo” (Mauss, 2003) mobilizadas ao longo das performances. Por outro lado, mesmo os assentos desempenham um papel na performance: são bem conhecidas as histórias de importantes torneio nos quais Grandes Mestres como Anatoly Karpov e Garry Kasparov submeteram a minucioso escrutínio dezenas de cadeiras oferecidas pela organização do torneio até escolherem a de sua preferência. Neste nível, em que se joga o que o mestre internacional Edward Lasker (1942) chamou de “xadrez por sangue”, e não “xadrez por diversão”, todo recurso é valioso e todas as fontes precisam ser otimizadas ao máximo.

Abri uma cerveja e, gradualmente, saí do microcosmo do xadrez para o macrocosmo da vida naquela praça que me rodeava enquanto a fumaça do cigarro de Rafael subia às nuvens. A praça, que durante o jogo parecia ter se esvaído, voltava aos meus sentidos. Voltamos a contemplar os pássaros. No mínimo, aliviante. É verdade, por outro lado, que a comum prática de análise pós-jogo logo após a partida jogada pode operar como um tipo de catarse uma vez que ambos os jogadores se sentam, agora como aliados, para repassar os movimentos jogados no tabuleiro e compartilhar seus pensamentos ao longo dela. Para muitos praticantes, como observa Robert Desjarlais (2011, p. 123), essas análises são uma espécie de “cura falada” e proporcionam um meio de suavizar as feridas egóicas da derrota. Naquele episódio da praça, contudo, minha cura pelas duas derrotas seguidas pôde ocorrer simplesmente por voltar à suavidade da praça. Eu e Rafael, em um processo que talvez possa ser caracterizado como catártico, emergimos – tais quais jogadores em análises pós-jogo – de uma inóspita atmosfera insuportavelmente densa para uma mais amena e habitável.

## **“MIL BATALHAS INSIGNIFICANTES”**

É noite de domingo, o tempo está abafado e o tédio impera em um ambiente onde o único som provém do ventilador em potência máxima. Apesar da baixa disposição, por fim,

decido jogar xadrez online. Abro o navegador da internet, acesso a famosa plataforma *chess.com* e realizo o *login*. Em face à indisposição para a profundidade de jogos muito longos (como na modalidade clássica) e para o frenesi de jogos muito rápidos (como em *blitz*), configuro o controle de tempo para dez minutos e clico em “Jogar”. A busca automática se inicia e, em menos de cinco segundos, uma partida começa.

Um tabuleiro digital com interpeladas casas brancas e verdes (configuração conhecida como “padrão Fischer”) surge ao centro da tela em uma perspectiva aérea: todas as peças e casas podem facilmente ser vistas ao mesmo tempo. Acima do tabuleiro, no canto superior esquerdo, encontra-se a foto de perfil do(a) oponente, respectivamente seguido de seu “nome”, *rating*<sup>7</sup> entre parêntesis, ícone de bandeira que indica a nacionalidade e o cronômetro que revela o tempo total que a pessoa dispõe para suas jogadas. Abaixo do tabuleiro, as suas próprias informações aparecem na mesma sequência. Ao lado do tabuleiro, um quadro registra cada jogada através do sistema oficial de notação e revela o nome das aberturas e variações. Abaixo desse quadro de registro, há o *chat* através do qual os jogadores podem se comunicar diretamente – embora apenas raramente o façam. Entre ambos os quadros, há uma pequena faixa onde se encontram um botão para propor empate e outro para declarar desistência.

Estou jogando contra “vall573”, um perfil indonésio cuja foto de perfil é um garoto desenhado no estilo *anime*. Ele(a) possui 1132 pontos de *rating* em “rápidas” (modalidade da partida em questão). Detenho as peças pretas e, portanto, o(a) oponente faz o primeiro movimento: peão de G2 para G3. Imediatamente, o quadro de registro mostra: “1. g3” e, na faixa superior do quadro, “King’s *Fianchetto* Opening” (“Abertura do Fianchetto<sup>8</sup> do Rei”). É meu turno. Coloco o cursor sobre o peão localizado na casa G7 e o movo para G6: “Abertura do *Fianchetto* do rei: variação simétrica”, agora aparece no lugar da abertura anunciada. O jogo seguiu equilibrado, mas, após um descuidado movimento seu com a rainha, vall573 consegue aplicar uma sequência de xeques que culmina em xeque-mate. Uma pequena janela se abre no centro do tabuleiro, anunciando o resultado e alteração no *rating*: vall573 ganhou 9 pontos e eu

<sup>7</sup> *Rating* é o nome que se dá para a pontuação geral do jogador em determinada modalidade de xadrez e é informado pelo sistema *Rating Elo*, elaborada pelo físico Arpad Elo (1986) originalmente em 1978. Criado especificamente para medir a força relativa entre enxadristas e atualmente sistema classificatório adotado oficialmente pela Federação Internacional de Xadrez (FIDE), a Avaliação Elo calcula e faz aumentar ou diminuir a pontuação oficial dos jogadores de acordo com a disparidade entre as pontuações dos adversários implicados na partida em questão. As classificações por pontuação são: Novatos (0-1.200); Amadores D (1.200-1.400); Amadores C (1.400-1.600); Amadores B (1.600-1.800); Amadores A (1.800-2.000); Experts/Candidatos a Mestres (2.000-2.200); Mestres Nacionais (2.200-2.400); Mestres Internacionais/Grandes Mestres (2.400-2.600); Competidores do Campeonato Mundial (2600-∞).

<sup>8</sup> De origem italiana, a expressão pode ser traduzida por “flanco”. Trata-se de uma estratégia de desenvolvimento em que se avança um peão dos flancos, seja do rei ou da rainha (mais especificamente, aquele que se encontra imediatamente na frente do cavalo na posição inicial do jogo), de modo a poder alocar na casa vaga um bispo que, além de protegido pelo peão, passa a exercer grande pressão no centro do tabuleiro.

perdi a mesma quantia. Nenhuma palavra foi trocada durante ou após a partida, também não houve solicitação de amizade por nenhuma parte. Imediatamente, então, começo nova busca.

Agora uma partida contra “waelhussiennnasif”, um perfil egípcio com 1175 de *rating*, se inicia. Dessa vez com as peças brancas, começo o jogo movendo o peão de E2 para E4, configurando a “Abertura do Peão do Rei” e as respostas do oponente logo performam o que o computador anuncia ser uma “Defesa Philidor”. Apesar dos erros, estabeleço uma considerável dominância no tabuleiro (pois também ocorrem vários erros pela parte adversária). Em um momento crítico, contudo, cometo um “erro grave”<sup>9</sup> – ou *blunder*, como esse tipo de erro é chamado no meio enxadrístico – e perco a torre. Após mais alguns lances, noto que não há mais escapatória e declaro desistência. 2 a 0 para o mundo. Sentindo o resultado como um desafio, busco mais uma partida, e outra, e outra... Eis que passei através de perfis como “1208Loso Máfia” (Estados Unidos), “chinometal” (Argentina), “gabi13999” (Espanha) e “Ndodanawele” (África do Sul). Do total de seis partidas, ganhei quatro. Apesar de ter conseguido manter meu ego, não houve empolgação ou nenhum tipo de exaltação. Nenhuma palavra foi trocada, nenhuma experiência relevante daí emergiu. “Novamente estou navegando pelo ciberespaço”, escreve Desjarlais (2011, p. 185), “procurando por uma dupla sem rosto [*faceless mate*]”. Adversário após adversário, vou entrando cada vez mais em um ritmo mecânico e alheio: pensar, clicar, puxar, soltar, pensar... Após quase uma hora de jogo ininterrupto, noto que estou em um estado talvez mais robotizado que o do próprio ventilador no cômodo.

“Garoto, vou te dizer...”, responde um desconhecido de uns cinquenta anos com o qual joguei – antes da pandemia de covid-19 – no Centro Cultural São Paulo<sup>10</sup>, ao ser perguntado sobre sua experiência com xadrez *online*: “eu posso jogar uma partida presencial e várias no computador”. “A presencial”, ele continua, “sempre é *mais intensa* que as outras. A presencial é *de verdade*, olho no olho, sacou? No virtual eu jogo muito mais partidas, mas sempre são *mil batalhas insignificantes*”. “Presencial *esquenta mais o cérebro*”, comenta o médico e enxadrista Ma Mbaxe em uma pergunta que postamos acerca do tema em uma rede social<sup>11</sup>, “[xadrez] *online não levo muito a sério*”.

9 “Erro grave” ocupa o mais baixo lugar na escala avaliativa de uma jogada. Auxiliada por um sistema *ad hoc* alimentado por certa IA, a análise computacional define uma pontuação para cada lance, possibilitando sua classificação em uma hierarquia de sete escalas: “erro grave”, “erro”, “imprecisão”, “lance bom”, “lance excelente”, “melhor lance” e “lance brilhante”. Contudo, não se trata de uma operação unânime. Diferentes métodos de análise propiciam diferentes resultados, de modo que nem mesmo as IA concordam plenamente entre si.

10 Localizado na rua Vergueiro, na cidade de São Paulo, o lugar abriga eventos culturais diversos e atrai públicos de diferentes gerações e interesses. Um desses públicos, pelo menos antes da pandemia de covid-19, consistia em enxadristas que se reuniam, sobretudo nos finais de semana e feriados, para jogar. O centro cultural possui uma estrutura para abrigar os jogos e disponibiliza tabuleiros e peças.

11 Pergunta realizada no grupo “Amantes do Xadrez”, sediado no Facebook. Disponível em: <https://web.facebook.com/groups/amantesdoxadrez/posts/5060237457434095/>. Acesso em: 29/02/2024.

Por outro lado, com efeito, nem sempre a experiência *online* é insignificante. “Para a maioria”, ressalva Desjarlais (2011, p. 192), “xadrez online pode ser medianamente viciante. Não é um vício do tipo ‘atingir o fundo do poço’, ‘perder a sua família’. É situacionalmente viciante”. De 2011 a 2023, contudo, muita coisa mudou, e torna-se evidente um enorme acréscimo no engajamento à modalidade virtual do xadrez. Consideramos que, em partes, isso se dê pelo alargamento da acessibilidade às plataformas *online*. Ao longo da escrita de seu livro, Desjarlais se tornou signatário da tradicional plataforma Internet Chess Club (ICC), que cobrava 60 dólares pela assinatura anual. Atualmente, por outro lado, existem várias plataformas gratuitas, bem como aplicativos de *smartphones*, que possibilitam o acesso de qualquer pessoa que conte com uma conexão de internet. Além disso, com a emergência da pandemia de covid-19, o xadrez online passou a ser a única opção durante o período de restrições sociais mais rígidas. Ademais, simultaneamente à pandemia, em outubro de 2020, a minissérie *O Gambito da Rainha* (adaptada do romance homônimo de Walter Tevis, publicado em 1983) foi lançada e o interesse pelo xadrez cresceu abruptamente. Também simultânea à pandemia, a aparição e permanência de renomados enxadristas contemporâneos em plataformas virtuais de transmissão ao vivo, como Twitch e YouTube –entre os quais Magnus Carlsen, Anna Rudolf, Hikaru Nakamura, Alexandra Botez – contribuiu para a popularidade do xadrez diante um contexto que só permitia o engajamento virtual (Johansson, 2021).

Não é raro, aliás, encontrar enxadristas que começaram a jogar no período pandêmico e que nunca experienciaram uma partida presencial. Outros, mesmo que tenham jogado partidas presenciais ao longo da vida, ainda assim preferem a modalidade online. “A pressão [na modalidade presencial] é demais”, me relata um jovem enxadrista no Centro Cultural Vergueiro, “por isso quase sempre só jogo online”. “Isso sem contar que no online”, ele continua, “*eu tenho o controle*. Posso prestar mais atenção e ver melhor o tabuleiro. Não tem essas coisas de olhar para os lados e tal. *É você e o jogo*”. É ponto pacífico que se trate de experiências, de fato, muito discrepantes. “São momentos distintos”, comenta Daniel Nobrega à mesma pergunta respondida por Ma Mbaxe,

Jogar em 2D e 3D proporciona uma experiência completamente distinta. Quando comecei a jogar presencialmente, nos primeiros jogos, não via um lance ou outro por conta dessa diferença. É louco! O online é mais confortável, sem dúvidas, jogamos no nosso conforto, sem confrontar presencialmente o oponente, sem olhar em seus olhos e ter de controlar as nossas reações e observar as dele. Já presencialmente é o inverso, por isso que Xadrez presencial, muitas vezes, compara-se à tortura mental e física.<sup>12</sup>

---

12 Pergunta realizada no grupo “Amantes do Xadrez”, sediado no Facebook. Disponível em: <https://web.facebook.com/groups/amantesdoxadrez/posts/5060237457434095/>. Acesso em: 29 fev. 2024.

O xadrez online, distingue Desjarlais (2011, p. 194), “carece do engajamento corporal com o oponente, com o tabuleiro e com as peças com que uma pessoa pode contar em um jogo diante do tabuleiro [físico]. A aura vital desse encontro de carne e osso é perdida quando o jogo se torna tele-eletrônico”. O *Stimmung* do xadrez, a “*achessmosfera*”, é verdade, depende dos materiais disponíveis, mas também depende da estância afetiva e atencional de quem a experimenta.

## ATMOSFERA NA FLORESTA DE PEÇAS

Existem várias maneiras de se considerar uma partida de xadrez. Assim como qualquer coisa ou evento, o xadrez pode figurar como um dispositivo para os mais diversos fins. Deleuze e Guattari, por exemplo, odiavam xadrez. O viam como um jogo da sobrecodificação no qual cada peça é codificada segundo uma identidade inexorável. “Elas têm qualidades”, pontuam, “um cavalo permanece um cavalo, um peão [permanece] um peão e um bispo [permanece] um bispo” (Deleuze; Guattari, 1987, p. 352). Em função de sua natureza estratificante, também o entendiam como um jogo de estado. Sua concepção é reforçada ainda mais quando enfatizam que o objetivo do xadrez é ganhar território: partindo das bordas, as peças avançam para o centro e avante até a completa supressão do oponente. Por este motivo, preferiam o jogo go, no qual as peças são discos indistintos. Um disco de go, ressaltam, é uma mera unidade aritmética que pode assumir qualquer identidade: “pode ser um homem, uma mulher, um piolho, um elefante...” (Deleuze; Guattari, 1987, p. 353). Ademais, diferentemente do xadrez, como asseveram, as peças do go não partem das bordas para o centro, mas do centro às bordas, por todas as direções possíveis. O que está por trás dessa comparação é o contraste que os filósofos pretenderam instaurar entre os conceitos de “espaço estriado” (a partir do xadrez) e “espaço liso” (a partir do go).

Seguindo Deleuze e Guattari, poderíamos conceber o xadrez como um jogo do registro da “interação” (e, portanto, da “rede” de Latour) que se desenrola a partir do cálculo racional-pragmático (como faz a psicologia cognitiva). Um jogo no qual duas bases estacionárias se atacam alternadamente, por turnos, em uma dinâmica de ação-resposta. Eles não estão errados: de fato, o xadrez possui esta dimensão, contudo, não se resume a isso. Curiosamente, portanto, ao lado das ciências cognitivas, Deleuze e Guattari também parecem desconsiderar outras dimensões implicadas na experiência da partida. No *jogar* (e quando evocamos a palavra nos referimos à experiência de carne e osso), certamente há cálculo e reconhecimento/aplicação de padrões (*chunks*) com o objetivo de ganhar território no tabuleiro. Em um nível

mais fundamental, entretanto, o organismo que joga encontra-se ancorado no olho do furacão formado por elementos simultaneamente afetivos e ambientais. Ingold (2018) reconhece essa dupla face do xadrez. Em *Anthropology and/as Education*, ao reforçar as diferenças entre “interação” e “correspondência” – e durante sua única menção ao jogo ao longo de toda sua obra –, o antropólogo escreve:

É necessário inserir aqui uma distinção analítica clara entre correspondência e interação. Você poderia compará-la à diferença entre dois companheiros que caminham juntos, virados para o mesmo lado, e uma situação de entrevista, ou talvez um jogo de tabuleiro, em que os participantes se enfrentam na mesa. Em um jogo de xadrez, por exemplo, os jogadores se alternam em seus movimentos – para frente e para trás e de mão em mão – e cada movimento é ostensivamente um ato discreto, deliberado e considerado, cujo resultado é mudar a configuração do tabuleiro. Ao se revezarem em atos que visam o outro, os jogadores parecem estar envolvidos em uma forma rudimentar de interação. Além de suas identidades e interesses distintos serem apresentados desde o início, eles também não fazem nenhuma tentativa de encontrar uma causa comum. Cada um se mantém sozinho; não há nem comunhão nem variação. Cada movimento, no xadrez, não é tanto uma submissão quanto uma declaração de intenção: seu objetivo é frustrar e, em última análise, verificar o progresso do oponente. Assim, à medida que o jogo prossegue, cada “eu” atrapalha o outro até que termina no “mate” de um imobilismo total. Entretanto, por trás da aparência de interação, há uma realidade diferente. Na verdade, os dois jogadores habitam juntos o jogo de xadrez: são atraídos por ele, cativados por ele e se abrem um para o outro em seu amor compartilhado pelo jogo e pelo sentimento de companheirismo que lhes permite jogar em um espírito de amizade. Sua experiência comum se desenvolve lado a lado com seus estilos pessoais de jogo. Eles podem ter a sensação, ao moverem suas respectivas peças, de que sua mão responde a algo além deles e se perguntam depois: “fui eu que fiz isso?” ou “aquilo fui eu?” Em suma, sua agência está sempre em questão, não é determinada de antemão. O que está em jogo, na prática, não é a oposição de sua agência, mas o alinhamento de sua agência. E, nesse sentido, os jogadores são, afinal, tanto correspondentes no jogo quanto companheiros de caminhada na trilha (Ingold, 2018, p. 26).

É justamente neste nível mais fundamental, das correspondências, que reside a atmosfera do xadrez. Este é o ponto a partir do qual, na experiência situada diante do tabuleiro, você habita e sente sua dança no cerne da “floresta de peças”. Improvisamos essa expressão a partir dos escritos da antropóloga Anna Tsing (2019) acerca do que ela chamou de “dançar na floresta de cogumelos”. Escrevendo sobre o forrageamento nas florestas industriais do Oregon (Canadá), a pesquisadora revela alguns aspectos cruciais da prática que, argumentamos, ecoam na experiência do enxadrismo ao longo da partida.

A primeira observação que a antropóloga faz se refere ao contraste do regime de conhecimentos entre forrageadores e cientistas. Enquanto o conhecimento dos cientistas ancorados em seus laboratórios se direciona às classificações das espécies da floresta e seus ciclos generativos, o conhecimento dos forrageadores imersos na floresta se refere à atenção aos incessantes fluxos e sutilezas que costuram o ambiente. Como a autora frisa, boa parte

do conhecimento do forrageamento é de natureza cinética. Este lhes serve para encontrar os caminhos, a partir das sensibilidades afinadas aos sons, cheiros e paisagens, que levem aos tão cobiçados cogumelos *matsutake*. Enfatizando este caráter “prático” da performance, Tsing (2019, p. 27) escreve: “Se formos generosos com o significado das palavras, não é exagero considerar o forrageamento do cogumelo como uma espécie de dança”.

Ao longo desta dança, que envolve (entre outras coisas) deitar-se no chão para sentir as variações na superfície do solo e inspecionar rastros de esterco que possam guiar a busca, as forrageadoras fluem *com* a floresta. Mesmo quando observam à distância, seu olhar é háptico. Por outro lado, o engajamento dos cientistas com os cogumelos (e, de modo geral, com a floresta) se calca no conhecimento construído *sobre* ela. Neste segundo caso, mesmo a presença na floresta torna-se dispensável, pois o que está em pauta é coleta e análise de amostragens. Mesmo quando se aventuram pela floresta, cara a cara com cogumelos e demais habitantes, seu toque é óptico. Vale ressaltar que isso não significa que forrageadores não tenham *conhecimento* no sentido atribuído ao regime científico nem que cientistas não *sintam* na pele os fluxos da floresta: o que contrasta, entretanto, é o balanceamento. É uma questão de grau, não de natureza.

A experiência situada na floresta (e, portanto, sua atmosfera), neste sentido, depende do que James Gibson (2014) chamou “afinação da atenção”. Diferentes engajamentos atencionais culminam em atmosferas de diferentes qualidades e que impactam a performance. Mesmo no caso do xadrez, frequentemente tido como jogo puramente “visual” ou “intelectual”, a atenção emerge a partir de um sistema emaranhado: como ressaltava Gibson, a visão não é fruto de um olho “flutuante” comandado por uma mente. “Vê-se o ambiente não com os olhos”, escreve Gibson (2014, p. 195), “mas com os ‘olhos que estão na cabeça que está no corpo que repousa no chão’. A visão não tem um assento no corpo da maneira como se pensava que a mente estava assentada no cérebro”. Deste modo, longe de ser mero produto de um órgão ou de uma suposta impressão de representações mentais sobre o ambiente ao redor, a visão é uma realização de um organismo trazido ao uso em sua inteireza – assim é também o ouvir, cheirar e tocar, de modo que a própria distinção afiada dos sentidos se torna obsoleta.

O engajamento no ambiente, Gumbrecht, Ingold e Gibson concordam, não é primeiramente de ordem *intencional*, mas *atencional*. Nesse sentido, enquanto o conceito de *Simmung* visa “catalisar sensações interiores sem que questões de representação estejam necessariamente envolvidas” (Gumbrecht, 2011, p. 14), atmosfera em Ingold (2015) visa evidenciar o papel dos materiais ambientais *com* os quais certo regime atencional e afetivo emerge. É verdade que os contextos focais dos autores são distintos e que essas diferenças se refletem no formato e na aplicação de cada “atmosfera”. Enquanto Gumbrecht, preocupado com a experiência estética na literatura, enfatiza o afetivo, Gibson, preocupado com uma abordagem ecológica da percepção do ambiente, enfatiza o meteorológico. Ingold, a meio caminho, busca associar as

duas dimensões. Não obstante, o conceito de atmosfera figura como importante ferramenta para a perspectiva não representacional da qual os três, cada um ao seu modo, partilham.

A intensidade de atenção projetada na partida é diretamente proporcional à absorção da pessoa pela partida. Existem diferentes modos de engajamento atencional com o jogo e que vão dos mais amenos aos mais intensos. Neste quesito, é como ouvir música: dependendo da maneira pela qual somos lançados nas linhas melódicas, de nosso engajamento atencional, a música pode exercer uma eficácia hipnotizante na medida em que nos encontramos cada vez mais dobrados pelo transcorrer sonoro. “Melodia cinética” é a expressão que Oliver Sacks (2007) utiliza para denotar a fluidez dos movimentos corporais. Conforme mostra, através da musicoterapia, a melodia cinética comprometida por doenças como Parkinson é recuperada momentaneamente ao longo da escuta de certas faixas: música e corpo, portanto, modulam-se simultaneamente. Há, portanto, uma incorporação de suas velocidades: basta ouvir *death metal* – que pode facilmente superar a marca de 200 batidas por minuto – para sentir-se submetido a uma imperiosa aceleração e, inversamente, *doom metal*, que pode chegar a atingir menos de 40 batidas por minuto, para uma sensação de lentidão quase imobilizante (Piper, 2013).

O mesmo ocorre com o xadrez. Neste sentido, cada um dos ritmos de jogo poderia se comparar a algum estilo musical. Oficialmente, a Fide reconhece três modalidades rítmicas do xadrez: clássica, rápida e *blitz*. Podendo durar quatro horas ou mais, a modalidade clássica, permitindo partidas mais calcadas em lentas e aparentemente monótonas escaladas posicionais que, aos poucos, sufocam o oponente até a imobilização total, estaria mais para a esmagadora vagarosidade do *doom metal*. No extremo oposto, *blitz*, modalidade na qual “o jogo mais lento do mundo se torna o mais veloz” (Fine, 1967, p. 15), estaria mais próximo da explosiva sonoridade do *death metal* – ou, como compara Desjarlais (2011, p. 18), *bebop jazz*. Contudo, como mencionado anteriormente, apenas a música não basta: as qualidades da atmosfera, sua imersão e o papel que ela exerce na performance dependem do grau de absorção atencional.

Em intensidades altas de engajamento atencional, de tão absorvidos pelo “fluxo do jogo”, os jogadores têm as peças como extensões de si (Desjarlais, 2011, p. 118). Sentem diretamente cada “golpe” e estão condicionados às mais diversas pressões. Sua visão é háptica, como no caso dos forrageadores de Tsing. Um dos mais conhecidos exemplos recentes se refere a uma partida ao longo do campeonato mundial de *blitz*, ocorrida em 2021. O então mestre internacional polonês Powel Teclaf, ao levar o golpe final do grande mestre armeno Tigran L. Petrosian<sup>13</sup>, literalmente caiu de sua própria cadeira<sup>14</sup>.

---

13 Não confundir com o Grande Mestre armeno Tigran V. Petrosian, campeão mundial de 1963 a 1969, que faleceu em 1984.

14 Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=e1ftkDt11Rw&ab\\_channel=NikolayKartsev](https://www.youtube.com/watch?v=e1ftkDt11Rw&ab_channel=NikolayKartsev). Acesso em: 26 abr. 2023.

Ademais, sobretudo em partidas sérias ou eventos decisivos, a pressão psicológica é ininterrupta e pode, inclusive, fazer desmoronar ou petrificar qualquer jogador. A final do campeonato mundial de xadrez clássico de 2023<sup>15</sup>, disputada entre os grandes mestres Ding Liren (China) e Ian Nepomniachtchi (Rússia), exsuda intensos exemplos do quão avassaladoras pressões psicológicas podem ser no xadrez de alto nível. Para o bem da brevidade, mencionaremos apenas o mais chamativo até o momento. No dia em que esta linha é escrita (26 de abril de 2023), ocorreu a décima segunda partida da final<sup>16</sup>. A partida iniciou com Nepomniachtchi liderando o placar geral por 6 a 5. É uma partida crucial para ambos os lados.

O tabuleiro, que, na altura do lance 27, estava a favor do russo, após uma sucessão de jogadas imprecisas de ambos os lados, volta-se decisivamente contra ele no lance 35. Percebendo o que tinha acabado de ocorrer e notando que seu oponente havia conseguido explorar imediatamente um erro cometido, Nepomniachtchi “congela”. A partir desse ponto, passadas quatro horas desde o início da partida, o russo gasta praticamente todo o seu tempo restante (20 minutos) observando atônito o tabuleiro, olhando para os lados, cobrindo o rosto com a mão, reclinando-se na cadeira, olhando para o chão, debruçando-se sobre a mesa e enterrando sua cabeça nos braços, falando consigo mesmo e gesticulando com as mãos – tudo ao longo de um crescente de agonia e frustração. Mesmo através da tela, faz-se palpável a densidade da atmosfera na qual o jogo estava submerso. “Eu penso que neste ponto”, comenta a mestra internacional indiana Tania Sachdev ao longo da transmissão oficial da Chess24, “Ian está simplesmente incapaz de fazer um movimento agora. Ele está em choque”. Sachdev se referia tanto às possibilidades materiais de movimento no tabuleiro quanto à postura corporal de Nepomniachtchi, que, petrificado, com o rosto enterrado por entre os braços apoiados na borda da mesa, encontrava-se também cineticamente incapaz de se mover. Finalmente faz um lance e continua a partida por mais alguns poucos turnos até que, em sinal de desistência, estende a mão a Ding Liren. “Pessoas jogam xadrez, é verdade, mas também poderia ser dito que o jogo as joga” (Desjarlais, 2011, p. 16).

Mesmo em uma partida casual de praça, apesar das discrepâncias que marcam seu contraste em relação a uma partida de campeonato, como foi possível notar, o cronômetro, as expressões faciais, a frequência cardíaca, o cansaço, a intrincada posição das peças no tabuleiro, a iluminação crepuscular e o som ambiente (incluindo o som do meu próprio pensamento

---

15 Sediado pela Fide, o final do campeonato mundial ocorrerá na cidade de Astana (Cazaquistão), e o sistema de pontuação aplicado ao campeonato consiste em: vitória = 1, empate = 0,5 e derrota = 0. Nesta competição, quem atingir 7,5 pontos primeiro consagra-se como campeão mundial na modalidade; contudo, caso ninguém tenha acumulado a pontuação necessária após as quatorze partidas, inicia-se uma série de partidas na modalidade rápida até que a pontuação exigida seja atingida por uma das partes.

16 Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=9NPTgqhL9Gw&t=16594s&ab\\_channel=chess24](https://www.youtube.com/watch?v=9NPTgqhL9Gw&t=16594s&ab_channel=chess24). Acesso em: 26 abr. 2023.

enquanto me censurava por ter levado o garfo após um deslize tão elementar) convergem para a emergência de um “espaço afinado” (Böhme, 2017) para uma atmosfera agonística no cerne da qual a minha experiência situada da partida ocorre. Por outro lado, os diferentes engajamentos na modalidade online de xadrez emergem outra atmosfera, outro *Stimmung*. “A psicologia”, conforme incisivamente declara Desjarlais (2011, p. 53, destaque nosso), “atravessa um jogo de xadrez como os nervos atravessam a carne. *Qualquer jogo* [mesmo em modalidades virtuais] *envolve mais do que o cálculo de variações a sangue frio*”. Mais ainda, podemos asseverar, os materiais com os quais se engaja – das peças aos fluxos (sonoros, luminosos etc.) ambientes – atravessam a percepção como a psicologia atravessa o jogo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o discutido até aqui, argumentamos que reduzir o xadrez ao cálculo é, paradoxalmente, subtrair o jogo do jogo. Máquinas não jogam. Jogar, reforçando as palavras de Desjarlais, implica mais que mero cálculo. Trata-se de viver intensidades interpeladas e constituídas pelas condições afetivas e cósmicas do organismo exercitante.

Portanto, apesar de figurar como importante passo para a apreciação heurística do enxadrismo em uma chave fenomenológica, a inclusão do corpo – entendido como entidade fechada sobre si mesma e circunscrita pela pele – nas análises ainda é insuficiente para uma leitura plenamente holística do fenômeno. Longe de denotar uma entidade fechada, o organismo é poroso e incessantemente se mistura com o ambiente. Considerando que toda ação ocorre submersa em um meio ativo e que a profusão do cósmico com o afetivo figura como inevitável condição do habitar, um enfoque voltado a estes cruciais interstícios se nutre justamente através do reconhecimento da condição atmosférica da performance. Tal condição atmosférica faz o tabuleiro emergir como uma verdadeira floresta de peças que, em ressonância com a floresta de cogumelos de Tsing, embala a atenção e afetividade de seus habitantes. Considerar a atmosfera no xadrez é admitir que o tabuleiro não é mero quebra-cabeças com o qual se engaja externamente, mas um lugar – geralmente agonístico – que se habita e com o qual se engaja desde dentro.

Não por acaso, conforme um bem conhecido conselho de um dos mais célebres atacantes da história do xadrez, Mikhail Tal: “Você deve levar seu oponente para dentro de uma profunda floresta escura onde  $2 + 2 = 5$ , e o caminho de saída seja suficientemente largo apenas para um”. Ora, por que exatamente a imagem de uma profunda floresta escura? Pensemos nas quatro dimensões que, como sugerimos, compõem a atmosfera do xadrez. Em ambos os casos, quem

quer que por estes terrenos se aventure, é submetido e afetado pela ecologia dos caminhos e obstáculos, sob condições ambientais específicas, necessitando engajar praticamente com os materiais disponíveis para sua saída. A atmosfera, ensejamos, emerge da correspondência atencional e afetiva do corpo em relação às condições situacionais, materiais e climáticas, do ambiente. Reunindo os sentidos meteorológico (cósmico) e estético (afetivo), não obstante suas irredutibilidades, poderíamos entender por atmosfera o espaço atencional e afetivamente afinado que emerge processualmente dos engajamentos práticos com um ambiente ativo. A floresta, portanto, seja de cogumelos ou de peças, na condição de propriedade atmosférica, não se revela tanto “como um objeto da percepção (como poderia ser, por exemplo, para um geólogo ocidental), mas como uma experiência toda envolvente (*all-enveloping*) de som, luz e sentimento (*feeling*)” (Ingold, 2015, p. 82, acréscimo nosso).

Quanto mais rica a paisagem intensiva de uma partida, como sugerido pelos exemplos trazidos, maior será seu poder de afetação e envolvimento. Segundo exposto, considerando os afetos e demais condições ambientes implicadas ao longo da performance viva do enxadrismo, o conceito de atmosfera se faz vital para uma fenomenologia da prática. Evidenciando algumas maneiras pelas quais as condições afetivas e cósmicas do jogar interpelam a experiência do jogo, este visou contribuir minimamente para leituras neste sentido.

## REFERÊNCIAS

1. BINET, Alfred. **Psychologie des grands calculateurs et joueurs d'échecs**. Paris: Hachette, 1984.
2. BÖHME, Gernot. **The Aesthetics of Atmosphere**. Londres: Routledge, 2017.
3. BROWN, Steven *et al.* Affect Theory and the Concept of Atmosphere. **Distinktion: Journal of Social Theory**, London, n. 1, p. 5-24, 2019. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1600910X.2019.1586740>. Acesso em: 06 jun. 2024.
4. CAGE, John. **Silence: lectures and writings by John Cage**. Middletown: Wesleyan University Press, 2011.
5. CASSÉ, Michel; MORIN, Edgar. **Filhos do Céu: entre vazio, luz e matéria**. Lisboa: Bertrand, 2008.
6. CHARNESSE, Neil *et al.* The perceptual aspect of skilled performance in chess: evidence from eye movements. **Memory & Cognition**, Berlin, n. 29, p. 1146-1152, 2001.
7. CHASE, William; SIMON, Herbert. Perception in chess. **Cognitive Psychology**, Amsterdam, v. 4, n. 1, p. 55-81, 1973.
8. CLARK, Nigel *et al.* A solid fluid lexicon. **Theory, Culture & Society**, Thousand Oaks, v. 39, n. 2, p. 1-14, 2021. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/>

- full/10.1177/02632764211030976. Acesso em: 06 jun. 2024.
9. CLEVELAND, Alfred A. The Psychology of Chess and of Learning to Play It. **The American Journal of Psychology**, Champaign, v. 18, n. 3, p. 269-308, 1907.
  10. DAMÁSIO, António. **A estranha ordem das coisas**: as origens biológicas da cultura. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.
  11. DE GROOT, Adriaan. **Thought and Choice in Chess**. New York: De Gruyter, 1978.
  12. DE GROOT, Adrian; GOBET, Fernand; JONGMAN, Rieken. **Perception and Memory in Chess**: Heuristics of the professional eye. Assen: Van Gorcum, 1996.
  13. DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **A Thousand Plateaus**: Capitalism and schizophrenia. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.
  14. DESJARLAIS, Robert. **Counterplay**: An anthropologist at the Chessboard. Los Angeles: University of California Press, 2011.
  15. DURKHEIM, Émile. **The Elementary Forms of Religious Life**. New York: The Free Press, 1995.
  16. ELO, Arpad. **The Rating of Chess players**: Past & present. New York: Arco Publishing, 1986.
  17. ERICSSON, K. Anders; KINTSCH, Walter. Long-term working memory. **Psychological Review**, Washington, DC, v. 102, n. 1, p. 211-245, 1995.
  18. FINE, Reuben. **The Psychology of the chess player**. Toronto; London: General Publishing Company, Ltd.; Constable and Company, Ltd., 1967.
  19. GEERTZ, Clifford. **The Interpretation of Cultures**. New York: Basic Books, 1977.
  20. GIBSON, James J. **Ecological approach to visual perception**. New York; London: Psychology Press, 2014.
  21. GILANI, Syed Amir. Can one burn calories just by thinking? Well, yes... a little bit. **Asian Journal of Allied Health Sciences**, Lahore, v. 4, n. 4, p. 2-3, 2019. Disponível em: <https://www.hpej.net/journals/AJAHS/article/view/833>. Acesso em: 06 jun. 2024.
  22. GOBET, Fernand. **The Psychology of chess**. New York: Routledge, 2019.
  23. GRIFFERO, Tonino. **Atmospheres**: aesthetics of emotional spaces. New York: Routledge, 2014.
  24. GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência, Stimmung**: sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto, 2011.
  25. GUNTZ, Thomas *et al.* The role of emotion in problem solving: first results from observing chess. In: PROCEEDINGS OF THE WORKSHOP ON MODELING COGNITIVE PROCESSES FROM MULTIMODAL DATA, 2018, New York. **Anais [...]**. New York: Association for Computing Machinery Inc., 2018. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3279810.3279846>. Acesso em: 06 jun. 2024.
  26. HÄGERSTRAND, Torsten. Geography and the study of the interaction between nature and society. **Geofrum**, Amsterdam, v. 7, p. 329-334, 1976.
  27. HOLDING, Dennis. Theories of chess skill. **Psychological Research**, Berlin, v. 54,

- p. 10-16, 1992.
28. INGOLD, Tim. **Being alive: essays on movement, knowledge and description.** London: Routledge, 2011.
  29. INGOLD, Tim. **The Life of Lines: A world without objects.** London: Routledge, 2015.
  30. INGOLD, Tim. **Anthropology and/as Education.** New York: Routledge, 2018.
  31. INGOLD, Tim. **Imagining for real: Essays on creation, attention and correspondence.** New York: Routledge, 2022.
  32. JOHANSSON, Erik. **Chess and Twitch: cultural convergence through digital platforms.** Dissertação (Mestrado em Mídia, Comunicação e Análise Cultural) – Universidade de Södertörn, Huddinge, 2021. Disponível em: <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1563119&dswid=7762>. Acesso em: 06 jun. 2024.
  33. JOIREMAN, Jeffrey; FICK, Christopher; ANDERSON, Jonathan. Sensation seeking and involvement in chess. **Personality and Individual Differences**, Amsterdam, v. 32, n. 3, p. 509-515, 2002.
  34. KANDEL, Eric; HAWKINS, Robert. The Biological Basis of Learning and Individuality. **Scientific American**, [S. l.], v. 267, n. 3, p. 78-86, 1992.
  35. LASKER, Edward. **Chess For Fun & Chess For Blood.** Pennsylvania: David MacKay Company, 1942.
  36. LATOUR, Bruno. **Reassembling the Social: an introduction to Actor-Network-Theory.** Oxford: Oxford University Press, 2005.
  37. MALABY, Thomas. Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience. **New Literary History**, Baltimore, v. 40, n. 1, p. 205-218, 2009.
  38. MARX, Karl. **Capital I.** London: Dent, 1930.
  39. MAUSS, Marcel. As técnicas do corpo. In: LÉVI-STRAUSS, Claude (ed.). **Sociologia e Antropologia.** São Paulo: Cosac Naify, 2003. p. 399-423.
  40. PIPER, Jonathan. Locating Experiential Richness in Doom Metal. 2013. **Tese** (Doutorado em Filosofia) – University of California, San Diego, 2013. Disponível em: <https://www.proquest.com/openview/82efc87d01fafa09fba6ab972f5c7c5b/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750>. Acesso em: 06 jun. 2024.
  41. SAARILUOMA, Pertti. **Chess players' thinking: a cognitive psychological approach.** Londres: Routledge, 1995.
  42. SACKS, Oliver. **Musicophilia: tales of music and the brain.** New York: Vintage Books, 2007.
  43. SERRES, Michel; LATOUR, Bruno. **Conversations on Science, Culture and Time.** Ann Arbor: University of Michigan Press, 1995.
  44. SLOTERDIJK, Peter. **You Must Change Your Life.** Cambridge: Polity Press, 2013.
  45. TSING, Anna Lowenhaupt. **Viver nas Ruínas: paisagens multiespécies no antropoceno.** Brasília, DF: IEB Mil Folhas, 2019.
  46. WEBER, Max. **The Theory of Social and Economic Organization.** New York: Oxford

University Press, 1947.

47. WHITEHEAD, Alfred North. **Process and Reality**: An essay in cosmology. New York: The Free Press, 1978.
48. ZUCKERMAN, Marvin. **Sensation Seeking**: beyond the optimal level of arousal. New York: Psychology Press, 2015.

*Gustavo Guedes Brigante*

Bolsista pela Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Doutorando em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3052-6682>. Colaboração: Pesquisa bibliográfica, Pesquisa empírica, Análise de dados, Redação e Revisão. E-mail: [gustavo.guedes.brigante@gmail.com](mailto:gustavo.guedes.brigante@gmail.com)

*Alex Galeno*

Professor do Instituto Humanitas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Doutor em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4434-0205>. Colaboração: Pesquisa bibliográfica, Revisão e Análise de dados. E-mail: [alexgaleno@terra.com.br](mailto:alexgaleno@terra.com.br)