

MODO OPERATIVO AND COMO EXERCÍCIO MICROPOLÍTICO: (RE)POSICIONAMENTO SUBJETIVO E CUIDADO

*Iacã Macerata*¹
*Patrícia Bergantin*²
*Christian Sade Vasconcelos*³
*Ruan Rocha*⁴
*Roberta Inocêncio Ferraz*⁵

RESUMO

O artigo discute o jogo do Modo Operativo AND (MO_AND) como dispositivo para o exercício de uma micropolítica ativa, tomando-a como base para a produção de cuidado. O MO_AND é uma prática de jogo que funciona como metodologia para a investigação experiencial da relação e da reciprocidade, de cunho ético-estético e somático-político, criado na interface entre antropologia, dança e performance. Baseando-se em uma pesquisa de campo que investigou a experiência de jogo do MO_AND, apresentamos alguns resultados que apontam que o cuidado do dispositivo se expressa através de reposicionamentos subjetivos experimentados na prática de jogo. A análise da experiência permite pensar o MO_AND como dispositivo para o cuidado da subjetividade, que opera no registro da micropolítica e que enfrenta alguns problemas clínico-políticos colocados na produção de subjetividade colonial no contemporâneo.

PALAVRAS-CHAVE: *micropolítica, Modo Operativo AND, experiência, cuidado, produção de subjetividade.*

¹ Psicólogo. Mestre e Doutor em Psicologia pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Professor Adjunto do Departamento de Psicologia do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Orcid-ID: <https://orcid.org/0000-0001-7947-3705>. E-mail: i.macerata@ufsc.br.

² Artista da dança. Educadora. Formada em Balé Clássico pela Escuela Nacional de Cuba. Graduada em Letras pela Universidade de São Paulo (USP). Orcid-ID: <https://orcid.org/0009-0005-7421-8277>. E-mail: bergantinpatricia@gmail.com.

³ Possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), mestrado em Psicologia pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e doutorado em Psicologia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Atualmente é professor da Universidade Federal Fluminense. Orcid-ID: <https://orcid.org/0000-0002-6461-4242>. E-mail: csade@id.uff.br.

⁴ Possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Especialista em Atenção Básica (Saúde da Família) pela Escola Nacional de Saúde Pública (ENSP/Fiocruz). Orcid-ID: <https://orcid.org/0009-0000-2504-4024>. E-mail: não@encontrado.com.

⁵ Possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal Fluminense. Técnica em Redução de Danos pela Coordenadoria Geral de Políticas sobre Drogas (CGPOD). Orcid-ID: <https://orcid.org/0009-0009-4614-242X>. Email: não@encontrado.com.

**MODUS OPERANDI AND AS A MICROPOLITICAL EXERCISE:
SUBJECTIVE REPOSITIONING AND CARE.**

ABSTRACT

The article discusses the AND Operative Mode game (MO AND) as a device for a micropolitical exercise, taking it as a basis for the production of care. MO_AND is a game practice that works as a methodology for the experiential investigation of the relationship and reciprocity, of an ethical-aesthetic and somatic-political nature, created at the interface between anthropology, dance and performance. Based on a research that investigated the MO_AND game experience, we present some results that indicate that the care of the device is expressed through subjective repositioning experienced in game play. The analysis of the experience allows us to think MO_AND as a device for the care of subjectivity, which operates in the register of micropolitics and which faces some clinical-political problems posed in the colonial's production of subjectivity in the contemporary.

KEYWORDS: *micropolitics, Modus Operandi AND, experience, care, subjectivity production.*

O conceito de micropolítica (DELEUZE & GUATTARI, 1996; GUATTARI & ROLNIK, 1986/2008) permite (re)situar intervenções clínico-políticas no contemporâneo ao dar relevo para uma outra materialidade onde a política opera: a dimensão processual da realidade, aquém e além das formas sociológicas e representações sociais. Além de explicitar a relação de coemergência e inseparabilidade entre subjetividade e política, o conceito permite demonstrar que a política também se expressa em dinâmicas afetivas, no gesto, na corporeidade, na experiência sensível. Toda uma dimensão da realidade não representável e pré-significante, que tem implicações decisivas na produção de sujeitos e mundos. No campo das práticas de cuidado, tal entendimento vem permitindo reparar no caráter político dos modos de vida dos sujeitos individuais e coletivos e também reparar o caráter político de suas intervenções. Uma reparação necessária e ainda a ser consolidada.

Ao pesquisar o cuidado no trabalho com a subjetividade em um paradigma ecosófico (GUATTARI, 1990), nos chamou atenção a prática de jogo do Modo Operativo AND (MO_AND). O MO_AND, criado pela antropóloga brasileira Fernanda Eugenio, é uma metodologia para a investigação experiencial da relação e da reciprocidade, de cunho ético-estético e somático-político, um exercício de pensamento e criação artística que busca a construção de uma ética da relação, da suficiência e da colaboração. Tal prática compareceu para nós como um dispositivo que dá relevo à dimensão micropolítica, e mais que isso, pode exercitar e promover aquilo que Suely Rolnik (2018) chamou de micropolítica ativa. Entendemos que tal exercício é um modo fundamental de enfrentar problemáticas políticas do modo de subjetivação hegemônico: a captura da singularidade da experiência e sua regulação por modelos transcendentais e universais; a conseqüente homogeneização das formas de vida; a exclusão e eliminação de sensibilidades e existências minoritárias, humanas e não-humanas. Toda uma monocultura colonial dos modos de vida no planeta, que produzem hierarquização entre as diferentes expressões do vivo e uma indiferença em relação à alteridade, que comprometem nossa possibilidade de (re)criar mundos e nós mesmos.

Inserido neste amplo campo problemático, este artigo quer apresentar uma singela via de enfrentamento do problema. Apresentamos resultados de uma pesquisa⁶ que objetivou analisar a experiência subjetiva na prática de jogo do MO_AND, tendo por hipótese que tal prática produz efeitos de cuidado nos sujeitos envolvidos. No âmbito desta pesquisa, cuidado

⁶ Aprovada pelo comitê de ética UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA - UFSC. CAAE: 61183322.1.0000.0121. Número do Parecer: 6.045.567

não tem sentido ortopédico de correção, herança médica do campo da clínica. Cuidado é criação e se expressa, em nosso trabalho, no que chamamos de reposicionamento subjetivo em relação à experiência. Verificamos que tal criação passa pela desmontagem de padrões hegemônicos nas tomadas de posições subjetivas (MACERATA, SADE, 2021). Padrões hegemônicos que atualmente vemos colapsar tanto o mundo humano quanto a diversidade das formas de vida na ecosfera. Cuidado, aqui, tem um caráter eco-ético-estético-político, pois trata de promover a vida em sua diversidade na relação consigo, com os outros e com o ambiente. Neste texto, a partir do material de campo, apresentamos esses reposicionamentos subjetivos como movimentos da experiência. Tratamos de discutir que tais reposicionamentos se tornam matéria de trabalho na prática do MO_AND. Tomadas de posição que se sustentam em micropolíticas e que dizem respeito a modos de produzir realidades ecológicas, sociais e subjetivas.



Imagem 1- Jogo MO_AND na sua modulação entre-muites no Centro de Referência da Dança de São Paulo (SP, 2018). Fonte: acervo AND-Lab.

O MO_AND é um sistema prático-teórico, de *pensação* (EUGENIO, 2019), surgido na interface entre antropologia, estudos da performance e dança, reunido em dispositivos de jogos que "permitem o estudo praticado dos processos de tomada de posição e das consequências políticas emergentes dos posicionamentos individuais e/ou coletivos, oferecendo um

conjunto de recursos (...) para o exercício do manuseamento co-responsivo das relações" (EUGENIO, 2019, p. 3). O sistema é disparado por duas perguntas-problema: "Como viver juntas?" e "Como não ter uma ideia?". Trata-se de habitar estas perguntas através de jogos vivenciais de improvisação e composição não-competitivos. A proposta do MO_AND visa sensibilizar os participantes às condições de possibilidade da relação, objetivando construir modos operativos inclusivos que escapem às dicotomias modernas (lógica do "É") e às bolhas de isolamento pós-modernas (lógica do "Ou"). Trata-se de habitar, como veremos, um modo operativo "e", que inclui o coletivo de humanas e não-humanas, o acidente, o acontecimento. Trata-se, no jogo, de construir posições que promovam a transferência do protagonismo dos sujeitos para a relação e o acontecimento, como exercício dos modos de se posicionar tanto de si para si, quanto para com outras humanas e para com o ambiente.

Interessadas em explorar a potência transversal do dispositivo de jogo do MO_AND, reunimos um grupo de 6 estudantes e estagiárias de Psicologia e executamos um percurso vivencial pelos jogos, produzindo uma análise de tal vivência através de entrevistas, rodas de conversa e diários de campo. Para análise do material de campo, criamos uma série de categorias de análise, a partir da identificação de temas que se destacam e que dizem respeito à experiência subjetiva no e a partir da prática de jogo. Neste artigo compartilhamos uma parte deste mapeamento.

Observamos diferentes posições subjetivas na experiência do jogo, apontadas através da passagem entre dois índices afetivos - constrangimento e alegria -, ligados às relações com temas presentes na prática - as relações com o outro, com a regra e com a repetição. O afeto de constrangimento veiculava uma submissão da experiência dos jogadores a sentidos transcendentais do outro e da regra, e à experiência de uma repetição homogeneizante. O constrangimento era índice de dois indicadores de movimento da experiência - automatismo social e controle egoico (PASSOS *et al*, 2018). O cuidado do jogo se expressou através da passagem ao afeto de alegria, onde aparecia uma experimentação imanente da relação com o outro e com a regra, e uma repetição diferenciante. A alegria indicava uma maior abertura da experiência, movimento que chamamos de autonomia coletiva (PASSOS *et al*, 2018).

Propomos que estes sutis movimentos da experiência no momento presente do jogo, malgrado sua aparente banalidade, são indicadores de diferentes micropolíticas que se manifestam no jogo e estão diretamente implicadas nos modos de produção de realidades sociais e subjetivas. Micropolíticas que amparam movimentos da experiência, traçam modos de produção de si e do mundo, e estão na base de problemas fundamentais de nosso tempo.

Queremos propor que as práticas de cuidado, como práticas micropolíticas, passam pela ativação de micropolíticas ativas e por reposicionamentos subjetivos no sentido da autonomia coletiva, afirmando o dispositivo do MO_AND como um instrumento para tal.

MO_AND E MICROPOLÍTICAS

Como sistema de pensamento, o MO_AND desenha seu campo problemático na distinção entre três modos operativos: (i) o regime do "É", moderno-colonial que considera que a existência "é", lei do terceiro excluído baseada em uma lógica de cisão da realidade, as dicotomias modernas: sujeito/objeto; individual/social; corpo/mente. Neste modo, operar sobre a realidade, conhecer seria representar e extrair significado de substantivos/entes já formados, que antecederiam a relação e agir seria reproduzir; (ii) o regime do "Ou", pós-moderno que se faria em oposição ao moderno, segundo o qual a verdade deixa de ser *una* para ser *múltipla*. Embora desconstrua o caráter unitário e totalitário do real, a existência ainda é um substantivo/ente, objeto a ser interpretado. A realidade é povoada por bolhas de opinião surdas e indiferentes umas às outras, em uma espécie de relativismo antirrelacional; (iii) o regime do "e", lógica do terceiro incluído, onde os entes e objetos são vivos e estão em relação de coemergência uns com os outros, não são prévios à relação. No modo operativo "e" abordar a existência é experimentar a relação e as formas que as existências ganham sendo isso e aquilo, e, e, e...

O MO_AND construiu um dispositivo de jogo-performance, que trata de proporcionar condições para que uma pessoa ou coletivo experimente habitar o modo "e". O caráter performativo do jogo indica que tal exercício só pode ser feito como vivência, ou seja, não é um exercício de abstração, reinante nos modos "É" e "Ou", mas um exercício de "pensar com as mãos", pensamento encarnado que passa por um desfazimento da cisão mente-corpo. A versão básica do jogo se faz com materiais diversos⁷ que servem de acervo para uma composição em um tabuleiro⁸. Este funciona como simulador de acidentes e uma zona de atenção compartilhada. Trata-se de realizar essa composição de forma coletiva, entre diversas jogadoras⁹, não havendo, contudo, projetos ou regras predefinidas. A brincadeira

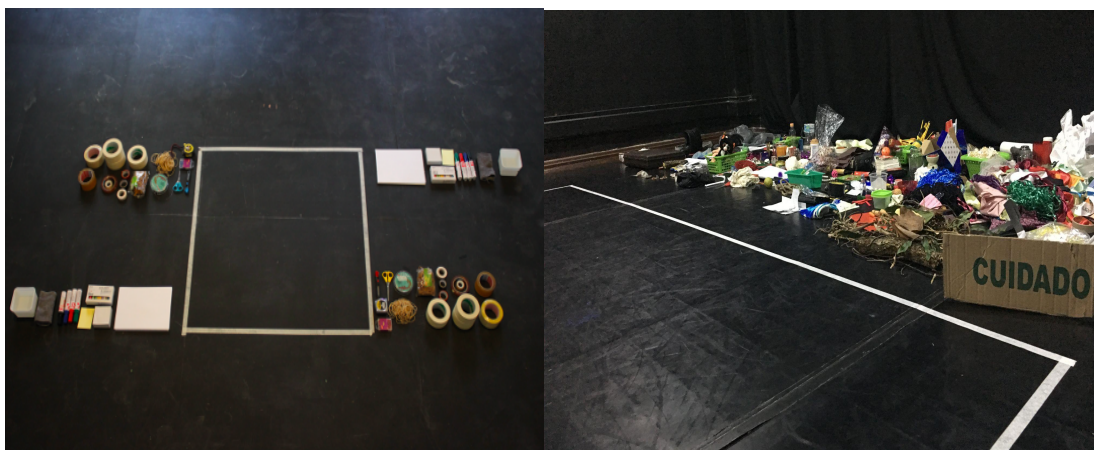
⁷ Sucatas, materiais de papelaria, lixo, todo tipo de objeto que foi descartado e de alguma maneira pode ser utilizado. O material utilizado é chamado de tralha.

⁸ Geralmente demarcado com uma fita adesiva no chão.

⁹ O jogo pode ser jogado de 1 a um número indefinido de pessoas.

de cada jogo é justamente encontrar, ou ainda, ser encontrade pelas regras. Regras, no MO_AND, são princípios operativos das jogadas, como por exemplo objetos de uma mesma cor ou tamanho, dobrar, desdobrar, desenrolar objetos. A forma que cada regra ganha em cada jogo é sempre situada.

Há um exercício ético nesta composição que dá outro sentido ao ato de compor. O MO_AND sugere uma inversão simples - " passagem da composição à posição-com" (EUGENIO, 2019, p.6). A composição realizada no jogo é entendida como um resultado não controlado de tomadas de posições-com os acontecimentos e com a diversidade de agentes que compõem a paisagem do tabuleiro. De modo que a composição não é o pensamento e a consequente ação de um autor-gênio que idealiza uma forma e a aplica no tabuleiro. A composição aqui é uma com-posição: certo modo de compor que se faz na imanência entre jogadores e ambiente de jogo, entre sujeito e espaço vivido, sem central de comando. Podemos dizer que algo se cria, mas é uma criação sem autor ou de autoria coletiva - se por coletivo considerarmos humanes e não humanes - localizada na relação. Não há metanarrativa sobre o jogo. A comunicação entre as pessoas se dá somente através das jogadas, que são as tomadas de posição no espaço de relação do tabuleiro. Tudo pode ser material para com-posição, inclusive a fala. O jogo se dá em silêncio, tudo o que é vocalizado pode ser incluído como uma posição (jogada). O que interessa ao jogo não é o produto estético - obra-fetichê - mas seu processo de produção: o *como* se opera a com-posição, colaborativa, sem hierarquias, inclusiva, que habita e sustenta o paradoxo e os dissensos.

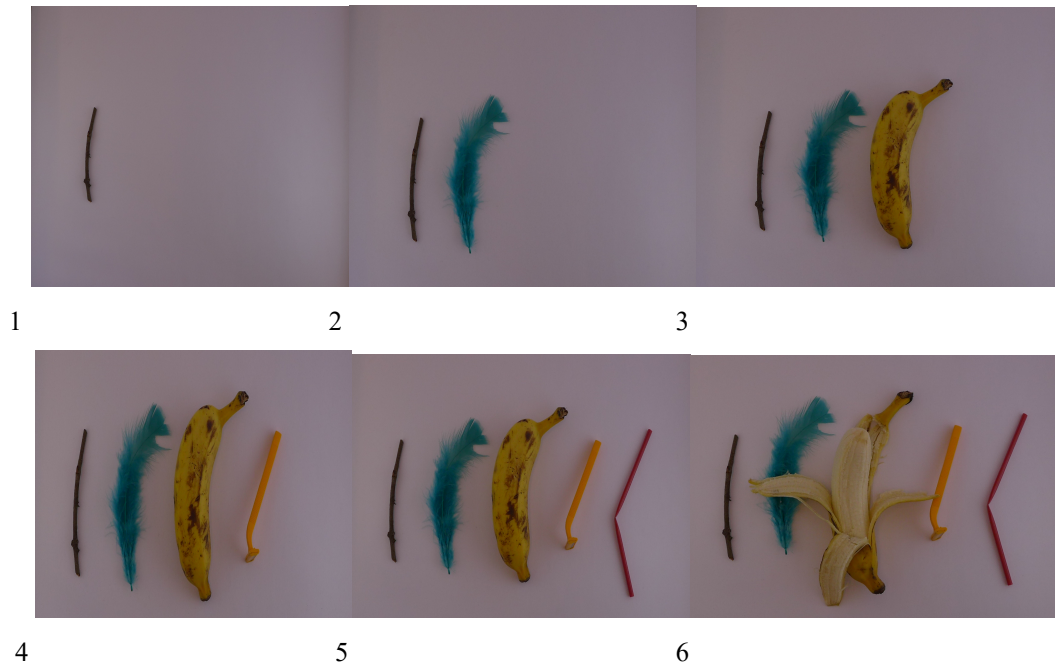


Imagens 2 e 3: O tabuleiro, antes do início do jogo, com o acervo das tralhas. Fonte: Acervo AND-Lab.



Imagens 4 e 5: As tralhas são materiais descartados sem uso, que são reabilitados para o jogo. Na foto à esquerda, um momento de encontro de tralhas na rua; na foto à direita, as tralhas já dispostas em acervo no estúdio. Fonte: Acervo AND-Lab.

Apenas esquematicamente, podemos desenhar a dinâmica do jogo da seguinte forma: uma posição 1 é introduzida no tabuleiro (através da colocação de um objeto qualquer ou da realização de uma ação), formando uma primeira paisagem no tabuleiro; a posição 2 se faz em relação à paisagem instaurada pela posição 1, inventariando não o que aquilo é, mas o que há ali (propriedades e possibilidades) e sugerindo uma primeira relação (entre posições 1 e 2); uma nova paisagem no tabuleiro se forma, como um acontecimento que contém uma virtualidade de possibilidades para desdobramento do jogo. A posição 3 entra podendo confirmar uma direção comum, através da construção de uma relação com a relação formada entre as posições 1 e 2. Três é a unidade mínima para a emergência de uma regra situada no jogo em questão, é a condição mínima para encontrar uma regra sustentada no comum - exercício do jogo. A terceira posição aponta um sentido-direção para onde o jogo pode se desdobrar jogando uma regra imanente. Ao fazer emergir a regra, plano comum entre as jogadas, o jogo passa a ser sustentar esta regra, “adiar o fim” (EUGENIO, 2019) daquela vida que emergiu da relação entre as três primeiras jogadas. Por esgotamento (aceitar o fim) ou por novo acidente, o procedimento se reinicia: posição 1 *com* posição 2 (relação entre posições), *com* posição 3 (relação com a relação), *com*-posição-com, e assim por diante: relações entre relações entre relações (EUGENIO, 2019). O jogo, assim, não tem um fim preestabelecido, podendo, em tese, durar *ad infinitum*.



Imagens 6: Sequência de tomadas de posição de um jogo, a título de exemplo. Fonte: Acervo AND-Lab.

Não havendo regras prévias a cada jogo, tratando-se de construir estas regras a cada jogar (e em cada jogo as regras vão modulando), o MO_AND possui pistas metodológicas. Enfrentar, sem nunca responder definitivamente, as perguntas “*Como viver juntas?*” e “*Como não ter uma ideia?*”, se faz através da prática do *reparar*, exercício que tem uma tripla modulação: primeiramente (i) *re-parar*: parar quando o acontecimento irrompe, deixar-se ser interpelado pelo acontecimento - uma jogada, um acidente no tabuleiro; posteriormente (ii) *reparagem*: dirigir a atenção às propriedades e possibilidades da nova paisagem que se forma, evitando as interpretações - *Quem? Por quê?* - e realizando o mapeamento do *Quê* ali há? *Como* isto que há comparece? *Quando e Onde?*; e assim realizar a (iii) *reparação*: manutenção da sustentabilidade da paisagem comum, da relação, medindo as doses de diferença e repetição que a situação precisa para manter-se viva, sustentando-se em uma ética da suficiência (EUGENIO, 2019).

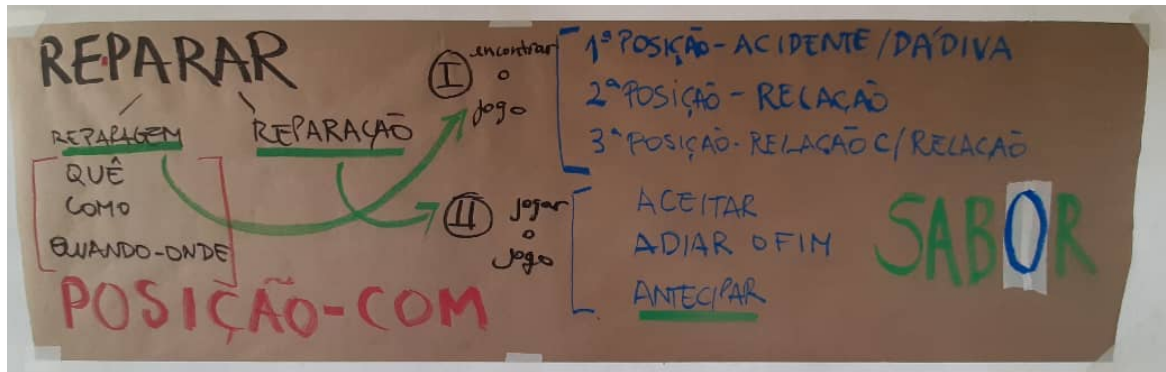


Imagem 7: Exposição durante workshop dos fundamentos-base para o Jogo MO_AND. Fonte: Acervo AND-Lab.

O jogo-composição-performance praticado no dispositivo do MO_AND, ao buscar a construção de regras situadas, sem instância ou código regulador externo à integralidade da situação, convoca um exercício que, podemos dizer, se faz no registro da micropolítica. Assim entendemos, pois o que está colocado para jogo é diretamente o corpo: dimensão da existência recalcada na perspectiva moderna-colonial. Corpo aqui tem um sentido muito concreto - se posiciona com e no tabuleiro, o gesto é matéria e faz parte da composição realizada - mas também tem um sentido imaterial, como um tipo de saber que está para alguém da racionalidade ocidental, de uma lógica representacional. Corpo é um modo de pensamento pré-representacional, assignificante, matéria afetiva, como corporeidade ou circuito de afetos. Trata-se de utilizar o corpo como um saber que não tem ideias, mas que ao pensar-agir, cria ideias com o espaço de alteridade que é a relação.

A micropolítica é essa dimensão da política que está fora do registro das formas e representações, e diz respeito a dinâmicas de afetos, à dimensão processual da realidade. Envolve um pensamento, mas um pensamento encarnado, necessariamente relacional e situado, cuja matéria são os regimes afetivos e os processos de produção, menos que os produtos, as formas e as representações. Na perspectiva guattariana, é *locus* de produção de realidades subjetivas e sociais. Se a macropolítica diz respeito ao registro molar (DELEUZE & GUATTARI, 1996), o visível e enunciável, registro da representação e das formas, a micropolítica diz respeito ao registro do molecular, a dimensão fora do regime de visibilidade e enunciação vigente, que só pode ser apreendido por uma lógica da sensação, dos afetos. Uma política que opera no plano invisível, às margens das formas, onde não se tem unidades ou substantivos, mas intensidades, "afetos não subjetivados, determinados pelos agenciamentos que o corpo faz, e, portanto, inseparáveis de suas relações com o

mundo”. (ROLNIK, 1989, p.61). Uma política que trata de inserir no registro do político algo dito não-político e fazer sobressair a dimensão singular do meio.

Se molar e molecular são registros do real, e macro e micropolítica são modos de operar nestes registros. Registros e modos operativos estão sempre presentes, não se restringindo nem ao cotidiano ou à interpessoalidade, nem tendo valor em si. Ou seja, sempre se opera uma micropolítica, em qualquer situação. Micropolítica é práxis, gesto. É neste sentido que Rolnik (2018) propõe uma distinção entre estas políticas do vivo, como modos de construir horizontes de ação. Uma distinção valorativa entre diferentes modos de lidar com o que a autora chama de paradoxo da existência: somos, simultaneamente, forma e força, sujeito e plano relacional fora-do-sujeito. Propõe, assim, de forma apenas didática, categorizar duas micropolíticas diferentes: ativa e reativa (ROLNIK, 2018).

Micropolítica reativa denomina um modo de operar/se posicionar com alto grau de submissão às estruturas e significações já estabelecidas. Submissão ao inconsciente-colonial-capitalístico (ROLNIK, 2018), regime que tende a reduzir a existência à sua dimensão sujeito ou indivíduo: reflexiva, recognitiva, representacional, "unidade cristalizada separada das demais supostas unidades que constituem um mundo” (ROLNIK, 2018, p.50). Guiada primordialmente pela moral, códigos externos e transcendentais à situação - geralmente estabelecidos pelos sistemas dominantes de classe, raça, gênero -, esta micropolítica conduz o desejo na direção da reprodução de formas, modos de existir e representações já estabelecidas e consolidadas hegemonicamente. A implicação direta desta micropolítica, segundo Rolnik, recai sobre a possibilidade de criar, tanto no sentido de imaginar e produzir outros mundos possíveis, quanto a si mesma. No diagnóstico da subjetivação contemporânea de Rolnik, o registro das forças, a experiência fora-do-sujeito é desapropriada do vivente, e a dimensão das formas ou representações hegemônicas ganha um poder desmesurado. A existência fica restrita ao seu registro formal, capturado e codificado pelas semióticas coloniais-capitalísticas, que nos dissociam do saber-do-vivo, situado, relacional, singular.

Estas análises nos levam ao problema da fragmentação da experiência que claudica entre um fechamento narcísico e uma submissão heteronômica. Dramática contradição própria ao capitalismo colonial, definido por um gregarismo identitarista e segregacionismo em relação a tudo que não é europeu (MBEMBE, 2018), sustentado por um pacto narcísico branco (BENTO, 2018). O problema político da alteridade é uma fobia a tudo que perturba ou destitui a pretensa universalidade e alta definição das formas de vida do norte global.

Uma alterofobia (MBEMBE, 2020) que opera no registro molar - contra negres, indígenas, mulheres, crianças, gays, formas de vida não-humanas -, mas também no registro molecular: tudo o que perturba o registro sensível do já estabelecido, do reconhecimento e da identidade. Alterofobia ocidental onde não há jogo.

Na micropolítica ativa, a relação com a experiência e a alteridade é diversa. Ela seria mais receptiva ao paradoxo da existência, mantendo-se alerta e aberta às mudanças nos "diagramas de forças, gerados na experiência intensiva de novos encontros" (ROLNIK, 2018, p. 45), habitando as turbulências que tais encontros, acidentes e acontecimentos provocam na dimensão sujeito. Produz certo posicionamento apto a sustentar-se no limiar do visível e do enunciável, tendo maior capacidade de atenção ao saber-do-corpo, que é a via régia para o acesso à experiência, à relação e à alteridade. Uma micropolítica ativa tem maior grau de autonomia para produzir novas realidades, menos aferrada aos códigos, formas e regras instituídos, menos balizadas por leis transcendentais e significantes mestres, mais como uma criação sem criador ou protocolo exterior e superior. Sua diretriz é sim o critério ético de respeito às demandas da vida em sua insistência em persistir, e de agentes ativos na criação de si e de mundos.

Como um dos efeitos das micropolíticas, dimensão basal da produção de subjetividade, sublinhamos o (re)posicionamento subjetivo. Propomos que uma posição subjetiva se dá como efeito de uma micropolítica, e que aquela diz respeito a uma relação de si para si (inseparável da relação com outres e com ambiente). Lemos a posição subjetiva como o modo de relacionar-se com a experiência. Experiência para nós tem dois sentidos: (i) experiência vivida, que seria a experiência de vida, as situações pelas quais se passou; o conhecimento ou a sabedoria que advém da reflexão sobre a própria vivência pregressa. Ela se apresenta necessariamente de forma representacional e significada, e é resultado de uma atividade racional de reflexão; (ii) experiência *prerrefletida*, como experiência do momento presente, portanto, primeiramente intensiva, pré-representacional e assignificante, sentido ontológico de experiência como coemergência de si e do mundo, vivência em primeira pessoa (PASSOS *et al*, 2018). A dimensão vívida do vivo, de caráter processual, exprime a dinâmica de gênese das significações, representações e portanto do próprio sujeito e da posição subjetiva. Um dos aspectos que constituem um posicionamento subjetivo é o movimento em relação à experiência: como a cada momento um si se posiciona frente à experiência em suas duas dimensões; se mais ou menos aberto à face prerrefletida da experiência, que por definição é mais instável e produtora de abalos às formas da experiência

refletida. Ou seja, grau maior de abertura a ressignificação, recriação dos sentidos sobre si e sobre o mundo.

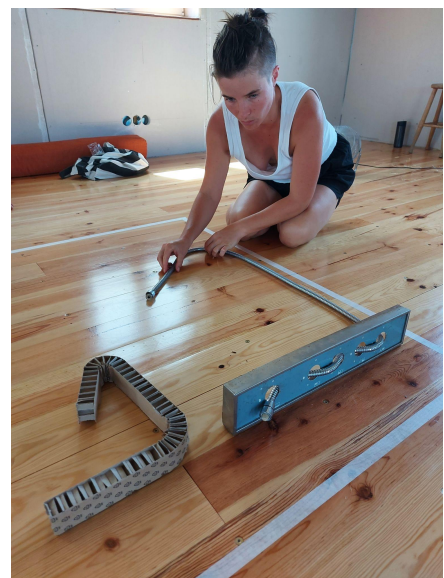
É, portanto, através de micropolíticas, que envolvem movimentos em relação à experiência, que entendemos se constituírem (re)posicionamentos subjetivos, em uma dinâmica circular: movimentos em relação à experiência são componentes das posições subjetivas e de micropolíticas. Em nossa pesquisa tratamos de mapear estes (re)posicionamentos subjetivos com a experiência de jogo, através de três marcadores de movimentos da experiência: automatismo social, controle egoico e autonomia coletiva. Diferentes modos de se relacionar com a experiência *prerrefletida* e, como queremos propor, diferentes micropolíticas.

MOVIMENTOS DA EXPERIÊNCIA NO JOGO

A quase totalidade dos relatos acerca da experiência do jogo fala do MO_AND como um jogo incômodo, difícil. Em geral, a vivência parece passar por um primeiro momento de maior dificuldade, mais truncada, e posteriormente se torna fluida. Nas situações analisadas neste artigo¹⁰ verificamos passagens afetivas do constrangimento à alegria. Apresentamos os resultados seguindo a sequência desta passagem, através dos sentidos que os temas da relação com o *outro*, com a *regra* e com a *repetição* comparecem na experiência dos jogadores.



Imagens 8 e 9: exemplos de jogos



¹⁰ Os relatos aqui narrados são de jogos onde os jogadores jogam a maior parte do tempo "sozinhos" no tabuleiro, uma modulação de jogo que chama-se "entre-si".

na modulação entre-si em diferentes workshops. Fonte: Acervo AND-Lab.

Em uma das entrevistas, o *outro* comparece primeiramente através de sua ausência, em um dos jogos onde uma jogadora estava a maior parte do tempo sozinha no tabuleiro. Nesta situação, a ausência de um outro-pessoa comparece como dificuldade para criar: "*Não consigo incluir uma diferença no meu próprio jogo e é como se eu precisasse do outro para incluir essa diferença ou esse acidente*"¹¹. O outro ausente parece fazer advir um outro imaginário e judicativo que aponta que a jogadora em questão não sabe jogar sozinha pois não tem criatividade:

(...) fiquei muito ligada a uma coisa de certo ou errado (...) não era uma preocupação do outro chegar e eu não vou conseguir fazer mais nada, porque eu acho que se o outro chegasse eu faria alguma coisa, mas é um desconforto (...) parece um julgamento... Meu pensamento era que o outro iria chegar e julgar que eu não estava criando nada, que eu não estava fazendo nada. Esse é um jogo que me puxa bastante e eu não consigo achar que estou construindo algo. Me sinto presa e aí começa a vir um incômodo, parece que não consigo criar nada, que não estou criando nada. Meu jogo estava do lado do jogo da J. e aí quando olho pro jogo dela, ela está empolgadíssima, fazendo várias coisas e aí eu me preocupo ainda mais.

Se jogar sozinho evoca um outro-ausente, judicativo e mais criativo, também fala de uma necessidade de estar-com, de uma alteridade que ajuda a se descolar de seus automatismos, coisa que neste momento do jogo não está acontecendo. O outro ganha a forma de um julgamento ou de um ideal. Ao mesmo tempo, como veremos, uma sensação de não dar conta sozinho e de precisar de outros indica uma vulnerabilidade necessária ao próprio jogo. A atividade da jogadora no jogo parece ser colocada em termos de performance. O outro-judicativo é superegoico, e produz efeitos de controle: uma convocação a um automatismo social e um controle egoico:

(As coisas) se repetiram muito. Eu comecei com formas e segui com formas por muito tempo e isso foi me angustiando porque normalmente a gente tem três repetições daquilo e aí as pessoas vão incluindo suas composições ali e o meu jogo seguiu por formas por algum tempo e depois foram surgindo cores, mas, ainda sim, eu sinto que eu fiquei em uma linha (...) o jogo está seguindo muito linear.

Segundo Passos et al (2018), automatismo e controle egoico (bem como autonomia coletiva, como veremos) são indicadores de movimentos e referências sobre o grau de abertura de determinada experiência. O automatismo responde-se a um mundo que surge como um dado, onde a pessoa deve seguir um protocolo: um "assim que é". O que aparece é vivido como uma obviedade. Supõe gestos imediatos e padronizados de relação

¹¹ As sentenças entre aspas e em itálico são transcrições literais de falas dos jogadores entrevistados.

com o mundo. Um agir de acordo com os hábitos, tendo como guia os critérios socialmente estabelecidos. A atenção fica pouco voltada para o que se experimenta e mais ao cumprimento de tarefas. Há uma dificuldade em deter-se na singularidade de uma vivência. É um imperativo de adequação não questionado. No exemplo acima, comparece como imperativo de ser criativa e autossuficiente, bem como de encontrar o jogo em três repetições. O grau de abertura em relação à experiência é mínimo e “o ponto de vista condiciona o surgimento do sujeito diante do mundo de tal maneira que ele não se dá conta da dimensão genética da experiência” (PASSOS *et al*, 2018 p. 285). Se no automatismo é o mundo que aparece como dado, no controle egoico há um pequeno grau de abertura à subjetividade, mas o que fica estável e dado é o próprio sujeito da experiência. Um “sou assim”, não consigo criar, não sou criative. Rompe-se a imediata obviedade do mundo e, conseqüentemente, aparece um sujeito que aparenta ser o agente da experiência, responsável pela situação, capaz de justificá-la. A atenção recai sobre o Eu, agente supostamente capaz de controlar a situação. O índice afetivo do automatismo social e do controle egoico é o desconforto, a sensação de inadequação. O que chamamos de constrangimento: “(senti que eu) *não consegui construir essa sensibilidade ainda para acessar esse plano que o jogo entre-si pede*”. No relato, o automatismo aparece transformando a explicação didática do jogo em imperativo: na terceira jogada algo deve ser criado. Mas o que mais se sobressai nas narrativas é o controle egóico, que tenta explicar a situação, neste caso por uma incapacidade da jogadora.

A posição judicativa, através do outro-imaginário, tem como componente importante a regra tomada como prescrita. Essa prescrição aparece no exemplo da terceira jogada, mas não somente. O jogo do MO_AND, como já referido, tem duas perguntas que funcionam como perguntas-pistas: “*Como viver juntas?*” e “*Como não ter uma ideia?*”. Nas experiências de alguns jogadores estas perguntas-pistas são vividas como regras a serem cumpridas: viver juntas comparece como a necessária presença de um outro-pessoa para poder criar a composição do jogo: “*preciso do outro para criar*”. “*Como não ter uma ideia?*” foi tomado como “é proibido ter uma ideia”. Em uma das situações, tardou para a jogadora entrar no jogo em função da relação judicativa que experimentava com essas perguntas-pistas.

(...) ficar presa a um mecanismo de ficar tentando não ter uma ideia. Porque eu não conseguia ver a propriedade daquilo (...) por exemplo, se eu fosse (fazer uma jogada de) levantar aquelas coisas, eu não conseguiria levantar a mancha que estava no chão. Eu não consegui ver, eu não consegui aproveitar a propriedade daquela mancha que estava ali

(...) fico muito presa ao mecanismo de não ter uma ideia, de não fazer uma representação e eu não consigo fugir disso. (...) É muito incômodo pra mim ter que lidar com (...) um acidente que eu mesma estou fazendo.

Viver juntas e não ter uma ideia aparecem como regras que impedem es jogadores de criar, o que no jogo é adentrar no acontecimento, criar e ser criada. Contudo, “*Como viver juntas?*” e “*Como não ter uma ideia?*” não são, em princípio, regras. Ao se apresentarem em modo pergunta, convidam à sustentação da questão e não à lógica do dar-resposta. Ao serem tomadas como regras imperativas, es jogadores não conseguiam segui-las e respeitá-las. As perguntas-pistas, ao serem transformadas em regras, funcionavam como reguladoras externas à experiência, que apontavam insuficiências ao que se produzia na situação concreta.

No MO_AND a forma da regra é sempre contingencial e provisória. A diferença entre regra e pista ou diretriz metodológica é que a regra prescritiva define previamente um ponto de partida e de chegada e a diretriz metodológica é uma orientação ou indicação para o como caminhar. A pergunta-pista “*Como não ter uma ideia?*” indica que a ideia deve emergir no/do jogo: nem antes, nem depois, nem de um sujeito isoladamente. É uma diretriz para a brincadeira do jogo: exercício de encontrar, criar modos de (Eu) não ter uma ideia. O jogar faz aparecer uma regra imanente à situação do jogo, como micropolítica ativa ao criar normas situadas, contingenciais, de direito ilimitadas, de fato finitas. Trata-se do exercício paradoxal de encontrar e construir novas regras, o que no ideário do MO_AND trata-se de adiar, antecipar e aceitar o fim. Uma relação judicativa com as perguntas-pistas faz das mesmas regras a serem obedecidas, forjando um impasse: a ideia é minha ou vem de outre? Esse jogo é meu?

(...) Eram fitas grandes que eu coloquei dentro dos rolos e aí percebo que na marca que o I. fez, eu não consigo colocar uma fita dentro. Eu consigo colocar por cima dela, mas eu não consigo colocar uma fita dentro. E aí isso me dá mais angústia, por ter percebido de novo que aquele jogo não começou por mim. Eu fico muito presa nessa coisa de criação, de que eu preciso criar alguma coisa e quando o jogo é individual essa angústia me perpassa. Eu senti que estava apagando algo que não me servia, uma ideia que eu criei de que as coisas tinham que passar por dentro (dos objetos que estavam no tabuleiro). Se eu quisesse levantar eu poderia levantar porque as fitas estavam amarradas e aí aquilo (a mancha) não me servia. Eu acho que já estava dado (...) comecei a jogar a partir de uma coisa que já estava ali. Isso ao mesmo tempo me move no começo e me paralisou depois. Talvez aquele jogo não fosse tão meu, por não ter começado por mim.

A regra - passar a fita por dentro dos objetos no tabuleiro, por exemplo - enquanto emergência no/do jogo pode equivocar a questão “é minha ou de outre?”. A ideia não é minha nem de outre: é, ao mesmo tempo, minha, não minha, minha e não minha, nem minha nem não minha. É do entre. Contudo, nesta situação a experiência parece se movimentar no

sentido do controle egoico e tomando a pista metodológica como regra prescritiva, o automatismo “não ter uma ideia!”. O relato acima, em parte, parece ter sido vivido como impasse: “não posso ter uma ideia”, “não crio sem outro, pois não sou criativo”. A ideia aí era concebida como centrada no sujeito, e não na disposição do jogo. Contudo, a pista metodológica “*Como não ter uma ideia?*” é mais forte quando habitada como pergunta, dando ênfase menos na resposta e mais na emergência do acontecimento que cria a regra como regra imanente.

A última experiência foi muito ruim... Eu começo o jogo com repetição e aí eu sinto que o jogo não sai disso. Eu segui o jogo com outras formas que tinham o mesmo tamanho e aí eu coloquei cartolinas e rolos que tinham o mesmo tamanho. E aí eu sigo nessa repetição que me incomoda muito e dali não sai mais nada, não sai dessa repetição. Tenho a sensação que isso não acontece em outros jogos. Eu acho que relembra um pouco o começo de todos os jogos. Essa repetição de estar tentando criar uma relação da primeira posição com a segunda.

A experiência é de não sair do lugar, da repetição de uma regra que não é mais imanente. Torna-se repetitiva, automática. A jogadora se dá conta dessa repetição homogeneizante, que ignora as propriedades da situação: o privilégio do tamanho, que impede que outras características emergam. Predomina um movimento de controle egoico. Ela sabe que a direção do jogo é dissolver essa posição de controle, o que acontecerá. Quando a regra é prescritiva, ou quando a repetição é homogeneizante, a produção tem um protocolo que a determina. Neste sentido, o que será produzido no jogo só pode representar, repetir a regra, onde a introdução de diferença é mínima. E isso, no caso do jogo do MO_AND, leva a um impasse, já que o próprio dispositivo é desenhado de modo a dificultar o sentido prescritivo da regra que leva a uma repetição sem diferença. A inexistência de regras prévias, ao tempo que amplia o possível - as possibilidades de produção, sequência de jogadas - deixa-o difuso, fazendo com que, do ponto de vista dos jogadores, inexista uma forma delimitada para como proceder. De modo que ocorre muitas vezes que os jogadores transcendentalizam uma regra imanente, isto é, se aferram a uma regra que não é mais viva.

Uma repetição de seguir uma lógica primária de tamanho, talvez de cor, para seguir um pouco o jogo e aí eu sinto que meu jogo não sai disso. A princípio foi o tamanho da mancha. Eu segui o jogo com outras formas que tinham o mesmo tamanho e aí eu coloquei cartolinas e rolos que tinham o mesmo tamanho.

Quando a jogadora sente-se repetindo, sente-se também uma má jogadora. É como se repetir esta regra fosse sua única possibilidade. O outro, comparecendo como judicativo, mesmo em sua ausência concreta, faz a alteridade ficar reduzida à dimensão representacional e egoica. Ela sente que não consegue sair da repetição homogeneizante, e ainda, que há um

outro-imaginário que joga bem e que propõe outras jogadas mais criativas. O controle egoico é ativado para falar da situação: "*um sintoma meu, sou sempre assim, não consigo criar sem o outro*". A jogadora não está posta "pra jogo", sente-se o tempo todo como o Eu reflexivo do jogo, que o vê de fora e que só pode repetir a mesma posição. Nada acontece. Constrangimento.

Podemos dizer que nos modos hegemônicos de produção de subjetividade coloniais-capitalísticas, posições de automatismo e controle egoico são componentes estruturais, que contribuem, do ponto de vista da experiência, para uma serialização e homogeneização das subjetividades. Ou seja, são uma tendência hegemônica de fechar a experiência e suas potencialidades. Pois é aí que localizamos o caráter clínico-político do MO_AND enquanto dispositivo de desmontagem desses modos de cristalização da produção de subjetividade. Talvez o constrangimento verificado diga respeito, em parte, à evidenciação destes padrões e à dificuldade inicial de se sair deles, pois o dispositivo parece levá-los ao seu limite. Se verificamos que em um primeiro momento a experiência é povoada por movimentos de automatismo e controle egoico - expressa nos sentidos judicativo do outro, prescritivo da regra, e homogeneizante da repetição -, o próprio processo do jogar parece conduzir a uma alteração dos sentidos do outro, da regra e da repetição, através da ativação de uma micropolítica ativa que constrói uma posição de autonomia coletiva em relação à experiência.

(...) As fitas ficaram soltas, um pouco pra fora dos objetos. Eram muitas fitas, rolos de fita. Eu passei por dentro e elas ficaram espalhadas no jogo. E dali começa outra coisa... Comecei a ver que as fitas estão enroladas como as cartolinas e que elas se abrem. Quando eu as coloco dentro da cartolina, elas se desenrolam e aí eu comecei a desenrolar as cartolinas e a desenrolar o rolo de filme transparente. Eu percebo esse movimento das fitas e começo a desenrolar as cartolinas e desenrolo o rolo de papel alumínio também. Eu comecei a desenrolar e o jogo ganhou outro rumo e eu começo a ficar um pouco mais confortável com isso. Sinto que não era uma ideia. Eu não estava tendo uma ideia naquele momento. As fitas se desenrolaram e dali começou a se desenrolar as cartolinas e... Por isso que eu sinto que estou repetindo o jogo, mas ao mesmo tempo não era uma repetição... Eu acho que era mesmo um desenrolar do jogo. As fitas ganharam outra forma e aí aquilo que estava no jogo, a princípio, como uma cartolina, como uma forma, ganhou outra propriedade que era o desenrolar. Aquilo que era uma forma no começo do jogo começa a ganhar outra propriedade. As cartolinas também... Eu não sabia na hora que peguei as cartolinas... No primeiro momento que peguei a cartolina era só um formato e aí nesse segundo momento do jogo quando eu pego na cartolina, ela tem várias outras cartolinas dentro e aí eu desenrolo as cartolinas e elas fazem um movimento parecido ao das fitas e então eu fui me guiando pelo desenrolar.

No desenrolar das fitas e cartolinas, a jogadora consegue suspender o foco na forma. Ela re-para, é parada pelo acontecimento. Consegue assim reparar em outra propriedade-possibilidade emergente: o desenrolar. O desenrolar surge como regra que coemerge no

espaço de relação, pois depende tanto do objeto quanto de seu reparar, permitindo assim uma reparação em um jogo que parecia preso à homogeneidade. Temos ali o indicativo de uma alteração afetiva que também se desenrola: alegria.

O outro-judicativo, em determinado momento, diminui e aparece *outro* outro, o outro-acontecimento, outro como experiência de alteridade. A jogadora passa a se guiar pelo desenrolar da cartolina e das fitas. “*Eu comecei a me sentir confortável com o outro movimento das fitas*”. A regra vivida como prescrição e como repetição homogênea passa a ser experimentada como surpresa, emergência de uma regra-imanente: do tamanho ou forma ao movimento de desenrolar. O desenrolar, que se repete nas cartolinas e fitas, torna-se uma repetição diferenciante, e a regra que vai guiar o jogo a partir dali. Já não se está mais só, se está em jogo, *pra jogo*.

Eu sinto que o jogo tem um tempo. Eu fiquei um tempo parada e não me senti desconfortável (...) nesse jogo, apesar de ter tido um incômodo inicial e um pouco durante o jogo, eu acho que eu consegui jogar mais confortável. Eu parei de me preocupar com o que estava acontecendo lá fora e parei de me preocupar com algum tipo de posição ou intervenção que poderia vir de fora. Aquela mesma história de alguém vai vir e não tem nada, alguém vai vir e vai piorar toda situação, mas ao mesmo tempo... Nossa como isso é confuso!

Ao reparar o desenrolar e começar a reparação do jogo que parecia não sair do lugar, a jogadora começa a rir no jogo e na entrevista, começa a entrar no jogo. Se reconhece não uma boa jogadora, mas jogando. O desenrolar, neste caso, está diretamente ligado ao deslocamento da relação com a regra.

Eu acho que identifico esse momento como o da fita mesmo, a fita me trouxe algo para além daquela forma com o giz. (...) Eu tinha jogado, não partiu de nada. Aquilo tinha acontecido a partir de algo que eu joguei. Não tinha uma ideia de forma ou nada pré-estabelecido, simplesmente aconteceu com o jogo. As fitas se desenrolaram e a partir daí surgiram outras coisas e me senti mais confortável para jogar o jogo.

Algo aconteceu não como uma ideia que se tem, mas aconteceu com, a partir do próprio jogar. “*Aconteceu com*”. Uma qualidade de um reposicionamento em relação à experiência no sentido da autonomia coletiva (PASSOS, et al, 2018). Nela, a experiência é sentida em sua dimensão comum ou coletiva, e não como propriedade de um Eu. Diferente de seu sentido usual¹² - autossuficiência, independência - este tipo de autonomia ganha um sentido não-pessoal. Aponta para os processos de criação de si e de mundo, com o mundo. O sujeito também emerge como fenômeno da autonomia. Autonomia no sentido de que a

¹² Para Passos, et al (2018) a etimologia da palavra autonomia significa criar para si suas próprias regras. Processo de autopoiese no qual o próprio si é também dele efeito.

experiência não é (pré) determinada por algo externo, nem por algo interno (VARELA, 1989), não havendo fundamento a priori nem separação original entre si e mundo. Segundo Passos, et al (2018, p. 287), na posição de autonomia coletiva “o sentido varia, e lidamos com uma polissemia que equivoca as posições dadas, em razão do acesso à dimensão processual e comum da experiência. Abertura à experiência e saída de uma posição de controle”.

Reconhecer, legitimar e jogar com isso que surge do *entre*, que coemerge na relação e no acontecimento aponta o desenrolar como regra imanente, que se repete não como repetição automática, mas diferenciante, características de funcionamentos imanentes. Temos uma passagem de domínios de regras: da regra-prescritiva para regra-imanente, que surge situadamente com a inclusão do outro como alteridade. A partir deste outro-alteridade segue-se o reconhecimento de uma repetição diferenciante: se repete “e” está em vias de virar outra coisa, está sempre no limiar de poder ser muitas coisas.

(..) Até que uma delas não para em pé e cai. Quando eu levanto as formas, as fitas ficam como cordas e quando uma dessas formas cai, ela cai em cima das outras fitas e derruba todas as outras formas que estavam levantadas. Eu me lembro de ter rido na hora. Acho que foi por ter sido um acidente que eu não ocasionei, nem o outro, foi do jogo e eu tive que lidar com aquilo. Surgiu um copo... Eu fiquei parada observando o jogo durante um tempo. Bem bagunçado. As coisas estão caídas uma em cima da outra, mas não é algo que me incomoda. Estão caídas e ao mesmo tempo estão meio que entrelaçadas.

Neste momento do jogo temos outra circulação do afeto, corpo afetivo: corpo alegre. O afeto é indicador de aumento ou diminuição de potência. Verificamos tanto no jogo, quanto nas entrevistas a passagem da apreensão ao riso. A alteração afetiva para o afeto indica um efeito de reparação: do jogo sentido como truncado, tal como havia sido significado pelos jogadores, ao jogo que foi mais legal do que parecia que ia ser.

(...) As coisas estão ligadas pela fita que eu passei... Porque eu passei coisas pela fita e outras coisas não estavam, mas quando o acidente aconteceu tudo ficou perpassado pela fita, não da mesma forma, umas estavam por dentro e as outras estavam por cima, mas acabaram ficando num emaranhado só e ficando conectadas. Todo aquele caos acabou ficando um pouco conectado. Eu fico ali olhando e na hora eu não pensei em como lidar com aquilo. Na verdade, assim que caiu eu tento levantar uma das formas, mas ela caiu de novo e aí eu deixei e foi aí que comecei a rir. Foi engraçado porque nesse jogo eu sou muito ligada a isso da diferença vir do outro, a diferença tem que vir do outro de alguma maneira e aí quando a diferença não vem de mim e nem do outro, eu acho engraçado. As coisas não são como a ideia que você criou antes do jogo, onde a diferença vem de você ou do outro, o jogo vem e as coisas emanam dele mesmo e foi isso que aconteceu. O jogo acabou ficando assim por um longo tempo e a S. veio com outro elemento, mas logo depois o jogo foi caminhando para o fim. Desenhei com as canetinhas que ela colocou e o jogo saiu um pouco daquele caos e foi para outro momento. Ela colocou as canetinhas e eu as usei para desenhar no chão o movimento das fitas e o jogo tomou outro rumo, diferente daquele caos. Eu disse que acabei deixando o jogo, mas pensando bem não é que eu tenha deixado o jogo, esse novo jogo que se criou tinha o meu jogo, porque as fitas

faziam parte de tudo daquilo. Bem, foi isso! Estou terminando o jogo satisfeita. Eu comecei o jogo muito incomodada, mas eu termino satisfeita (...) começou de um jeito e terminou de outro. Na verdade, no meio já estava de outra forma.



Imagem 10: Workshop. Fonte: Acervo AND-Lab

REPOSICIONAMENTO SUBJETIVO COMO EFEITO DO CUIDADO

Foi pelo meio do jogo que a passagem do constrangimento à alegria se deu. Propomos pensar que constrangimento e alegria são dinâmicas afetivas de duas micropolíticas diferentes. Nas situações analisadas, no constrangimento o outro julga, a regra é prescritiva, a percepção e a ação se restringem à repetição. A posição dos jogadores em relação à experiência, *prerrefletida* é de automatismo social e/ou pelo controle egoico; controle e recalçamento da dimensão intensiva e instável da experiência. O campo do possível se fecha, sujeito e/ou mundo estão mais ou menos dados. Na alegria o outro irrompe como acontecimento, experiência de alteridade que desloca o ponto de vista dos jogadores, a regra torna-se encarnada e palpável, paradoxalmente é descoberta e inventada, é saboreável (EUGENIO, 2019), e a repetição porta diferenças e flui. O campo do possível é invadido pelo virtual, que se atualiza e amplia o possível. A composição no jogo vira posição-com, aumentando o grau de autonomia coletiva da relação entre sujeito e tabuleiro/mundo.

Quando não o sujeito nem o mundo, mas a relação ganha autonomia, esta é coletiva. O que ganha autonomia é potencialidade criativa da relação entre sujeitos e mundo. Do ponto de vista da subjetividade, há um incremento na abertura da experiência, que passa a se fazer, mais intensamente, na imanência com o espaço vivido do jogo.

Os dois índices afetivos marcam duas micropolíticas que podem ser diferenciadas por duas palavras homófonas e não homógrafas: *conserto* e *concerto*. A micropolítica reativa enseja um modo operativo de *conserto*: ortopedia, restauração de um estado (ideal) anterior, adequação a um modelo. Já a micropolítica ativa se relaciona a uma reparação, mas no sentido de um *concerto*: uma orquestração, criação que envolve um agenciamento de uma diversidade de elementos na construção de um comum heterogêneo, que cria algo singular e situado. Tal como a natureza descrita por Uexküll (1982): uma grande sinfonia de vários viventes, vários mundos, sem autor.

Nas situações analisadas, foi uma micropolítica ativa que permitiu um reposicionamento frente à experiência. O reposicionamento subjetivo é o horizonte de qualquer prática de cuidado com a subjetividade. A alegria não é entretenimento, e nem a chegada a nenhuma posição específica. É a potencialidade da criação, como nos aponta uma perspectiva nagô (SODRÉ, 2017). O cuidado não quer chegar a lugar nenhum, ele quer chegar à consistência e à singularidade da experiência imanente a um espaço de relação. Uma consistência eco-ética-estética-política. Daí a importância do conceito de *reparar*, em sua tripla modulação: abrir-se à relação e à experiência no momento presente, encontrar e ser encontrado pelo que há e, situadamente, criar e ser criado *com* isto que há.

O dispositivo do MO_AND organiza uma experimentação de habitar o modo de operar “e”, através da prática do *reparar*. Experimentação que passa por fazer emergir os mecanismos do *conserto* (micropolítica reativa) que são levados a seu limite para serem desmontados, chegando ao *concerto* (micropolítica ativa). Desmontagem dos controles sociais e subjetivos - automatismo social e controle egoico - predominantes em nosso modo de subjetivação, levar os padrões - sociais, pessoais - ao seu limiar até o ponto de virada, pela inclusão do acontecimento, que no jogo comparece com(o) acidente. Há nesta passagem certa habitação de um caos, como relatado na experiência da jogadora: *todo aquele caos acabou ficando um pouco conectado*. Caosmose, como aponta Guattari (1992): desmontagem e montagem.

O mergulho no caos envolve um risco. Por isso deve ser seguido de um cosmos, de uma montagem. Para isso, a base do MO_AND é ética. Ética da suficiência nas doses de diferença e repetição para manter a sustentabilidade de uma vida (EUGENIO, 2019). O MO_AND nos sugere que a micropolítica ativa é uma questão de práxis, de exercício. O jogo é um método para experimentar esta direção, que envolve riscos, em um ambiente relativamente protegido. A ativação da micropolítica ativa passa por submeter o intelecto ao corpo, o sentido-significado ao sentido-direção (EUGENIO, 2019), o significante ao assignificante, o saber ao sabor (EUGENIO, 2019). Primado do sensível e da relação. O cuidado, assim, é levado a outros termos: inseparabilidade do cuidado de si e do cuidado do entorno, onde o protagonismo é da relação. Uma ecologia da subjetividade.

Sobre o artigo:

Recebido: 19 de julho de 2023

Revisões: 30 de novembro de 2023

Aceito: 20 de dezembro de 2023

REFERÊNCIAS

- BENTO, B. **Necrobiopoder: Quem pode habitar o Estado-nação?**. Cad. Pagu, n. 53, p.185-305, 2018.
- DEEUZE, G.; GUATTARI, F. **Micropolítica e segmentaridade**. In Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia (Vol. 3, pp. 83-115). Rio de Janeiro: Editora 34 (Original publicado em 1980), 1996.
- EUGÊNIO, F. **Modo Operativo AND: teoria e prática** (Caixa Livro). Rio de Janeiro: Fadainflada, 2019.
- GUATTARI, F. **As três ecologias**. Campinas: Papyrus, 1990.
- _____. **Caosmose: um novo paradigma estético**. São Paulo, SP: Editora 34, 1992.
- GUATTARI, F.; ROLNIK, S. **Micropolítica: cartografias do desejo** (9a ed.). Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- MACERATA, I.; SADE, C. **Modo Operativo AND: potência clínico-política entre o play e a realidade**. In: Horizontes coletivos: experiência urbana e construção do comum.1 ed.Curitiba: CRV. v.1, p. 11-215, 2021.
- MBEMBE, A. **Necropolítica**. 3. ed. São Paulo: n-1 edições, 2018.
- _____. **Políticas da inimizade**. São Paulo: N-1 Edições, 2020.
- PASSOS, E.; EIRADO, A.; BARROS, L.; SADE, C. **A Entrevista Cartográfica na Investigação da Experiência Mnêmica**. *Psicologia: Ciência E Profissão*, 38(2), 275–290, 2018.
- ROLNIK, S. **Esferas da insurreição: notas para uma vida não cafetinada**. São Paulo: n-1 edições, 2018.
- SODRÉ, M. **Pensar nagô**. Petrópolis: Editora Vozes, 2018.
- UEXKÜLL, J. **Dos animais e dos homens**. Lisboa: Livros do Brasil, 1982.
- VARELA, F. **Autonomie et connaissance**. Paris: Seuil, 1989.