

Jogo e diferença: um olhar a partir do filme *Marangmotxingmo Miran - Das crianças Ikpeng para o mundo*.

Kássia Auxiliadora Filiagi Gregory¹

Wallace Santos Vieira²

Resumo

Este artigo foi impulsionado a partir dos estudos sobre jogo em uma disciplina do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEdu) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT) – *campus* universitário de Cáceres “Jane Vanini”, bem como a partir dos encontros dos cineclubes do Ateliê de Imagem e Educação (AIE) e do projeto *Cinema, infâncias e diferença: problematizando a educação, o cotidiano da escola e o currículo*. Desta forma, propomos um convite a pensar o conceito de diferença de Gilles Deleuze (1988) no contexto do jogo a partir do filme *Marangmotxingmo Miran - Das crianças Ikpeng para o mundo*. Utilizaremos o filme *em questão*, como um intercessor ou como – o próprio Deleuze designaria - *personagem conceitual*, a fim de problematizarmos as imagens e narrativas do filme. Também movimentamos nosso pensamento, algumas falas de professores participantes do Cineclube, que dizem a respeito do filme. Desta forma, acreditamos ser de grande potência o tecer de uma teia de pensamentos que nos permitam novos olhares ao jogo e à diferença.

Palavras-chave: Jogo; Diferença; Cinema; Deleuze.

1 Introdução

Este artigo é um convite a pensar o conceito de diferença de Gilles Deleuze (1988) no contexto do jogo a partir do filme *Marangmotxingmo Miran - Das crianças Ikpeng para o mundo*. A proposta foi impulsionada a partir dos estudos sobre jogo na disciplina *O brincar e suas teorias: o jogo sobre as diferentes perspectivas teóricas*³ do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEdu) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT) – *campus* universitário de Cáceres “Jane Vanini”, bem como a partir dos encontros dos cineclubes do Ateliê de Imagem e Educação (AIE) e do projeto “CINEMA, INFÂNCIAS E DIFERENÇA: problematizando a educação, o cotidiano da escola e o currículo”, da mesma instituição e programa.

Pensar o Jogo a partir do cinema se torna desafiador, pois podemos compreendê-los como duas grandes potências, na medida em que criam possibilidades de imaginar a

¹ Licenciada em Educação Física pela Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT). Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da UNEMAT.

² Graduado em Ciências Biológicas pela Universidade do Estado de Mato Grosso e Física pela Universidade Federal de Mato Grosso. Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação da UNEMAT.

³ Sob a coordenação do Prof. Dr. Kleber Tüxen Carneiro.

existência do real para além de nossa realidade. Ambos, o jogo e o cinema, nos possibilitam potencializar a realidade vivida. Para Deleuze (apud GUERÓN, 2011) cinema e realidade não se distinguem, pois o cinema é uma potência do real, ou seja, uma força que nos instiga a pensar sobre e a partir de nossos encontros em *espaçotempos*⁴ distintos. Desta forma, o jogo também nos faz imaginar para além do que nos é possível enquanto realidade vivida. Carneiro (2015) nos apresenta em sua tese⁵ o filósofo alemão Eugen Fink, o qual considera que:

[...] dos cinco aspectos fundamentais da existência (morte, trabalho, domínio, amor e jogo), este último seria o único que opera numa sintonia diferente, pois enquanto os demais fenômenos manifestam-se dentro do plano da realidade, o jogo se realiza fundamentalmente a partir do campo da irrealidade, da imaginação e da fantasia, perpassando, no entanto, as outras quatro instâncias (CARNEIRO, 2015, p. 02).

Percebemos, assim, as intensas relações entre duas grandes potências do pensamento – cinema e jogo – das quais partiremos para pensar e problematizar o conceito de diferença proposto por Gilles Deleuze em seu livro *Diferença e repetição* (1988). Utilizaremos o filme *Marangmotxingmo Miran – Das crianças Ikpeng para o mundo* como um intercessor ou como – o próprio Deleuze designaria - *personagem conceitual*. A partir do filme problematizaremos as imagens e narrativas, sem as quais não seria possível pensarmos, a fim de compormos outros agenciamentos coletivos de enunciação que possam, quiçá, produzir outras formas de se pensar o jogo e a diferença no processo de subjetivação dos sujeitos.

2 O Cinema enquanto *personagem conceitual*

A proposta de utilizarmos o filme *Marangmotxingmo Miran – Das crianças Ikpeng para o mundo* como intercessor aopensamento, partiu dos estudos do AIE, o qual tem como principal proposta:

Problematizar as infâncias e a diferença a partir de imagens e sons produzidos no cinema, oportunizando aos *praticantespensantes* do cotidiano educacional pensarem de forma diferente, aquilo que vem sendo *pensadopracicado* na educação escolar (MALDONADO, 2015, p.08).

⁴ De acordo com Alves, a junção das palavras foi a melhor forma que encontrou “depois de usar outras, para dizer da unidade indissociável de seus dois componentes, que na verdade precisam ser entendidos como um só, na tentativa de superar a visão dicotomizada que herdamos da modernidade” (ALVES, 2012).

⁵ Tese de Doutorado intitulada *Por uma memória do jogo: a presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários*.

A autora caracteriza a concepção teórica em que o AIE se movimenta, situando-o em uma perspectiva que rompe com a ideia de uma investigação que procura um modelo “iluminado” e “verdadeiro” que sirva de parâmetro para o conhecimento. Movimenta-se *entre* o pensamento pós-estruturalista, tendo como interlocutores principais Gilles Deleuze, Felix Guattari, Michel Foucault, Tomaz Tadeu da Silva, Alfredo Veiga-Neto, Sílvio Gallo, Rodrigo Guéron e os estudos dos cotidianos, conversando com Nilda Alves, Inês Barbosa Oliveira, Carlos Eduardo Ferraço.

Uma das ações do AIE é realizar cineclubes, concebidos como *espaçostempos* destinados a discutir e pensar a partir de filmes. Os cineclubes têm o intuito de potencializar as conversas entre os *praticantespensantes* da educação, percebendo, por meio delas, como os filmes desestabilizam concepções de diferença, educação, currículo, cotidiano escolar, infâncias.

Desta forma, os filmes assistidos nos cineclubes são concebidos como *personagens conceituais*, pois movimentam o pensamento e permitem a identificação de clichês e a desconstrução dos mesmos. Para Guéron (2011, p.14) o clichê é “uma espécie de imagem-lei, de imagem-moral, que age como um mecanismo padronizador e determinador de valor” o qual coloca o cinema num jogo de criá-las e desconstruí-las. Sendo assim, o cinema tanto se afirma como um dispositivo de poder que limita e esvazia o pensamento, quanto se afirma como uma notável potência do pensamento na medida em que nos ajuda a identificar os problemas da realidade e da vida e a produzir novas possibilidades para estas (GUÉRON, 2011).

Partindo desta premissa, compreendemos que as imagens e sons veiculados no filme *Marangmotxingmo Miran – Das crianças Ikpeng para o mundo*, instigam nosso pensamento a pensar os “mundos culturais” em relação ao jogo, às infâncias e à diferença, bem como nos ajudam a problematizá-los, questioná-los, desmanchá-los, esquadrihá-los pensando, conjuntamente, que outros mundos, outras infâncias, outras multiplicidades/singularidades, podem constituir diferença em nós; podem nos afetar, edificando outros modos de concebermos e lidarmos com as infâncias e a diferença no contexto do jogo .

O filme em questão foi veiculado no dia 26 de abril de 2016 numa das sessões de cineclube do AIE. O mesmo faz parte do projeto Vídeo nas Aldeias (VNA) que tem por objetivo “apoiar as lutas dos povos indígenas para fortalecer suas identidades e seus

patrimônios territoriais e culturais, por meio de recursos audiovisuais”⁶. Com espontaneidade e humor, o filme *Marangmotxingmo Miran – Das crianças Ikpeng para o mundo* tem como protagonistas, quatro crianças Ikpeng que apresentam sua aldeia e suas famílias, suas brincadeiras e brinquedos. Curiosas em conhecer como vivem outras crianças de outras culturas, elas pedem uma resposta: “e vocês, como fazem?”⁷.

As conversas após a exibição do filme nos inspiraram na produção deste artigo. Trazemos, assim, a questão deleuziana “O que pode o pensamento...?”, o que pode o nosso pensamento pensar sobre o jogo e a diferença a partir da força apresentada no filme? Para problematizar essa questão utilizamos o conceito de personagem conceitual criado por Deleuze.

Deleuze (1992) compreende personagem conceitual enquanto “o devir ou o sujeito de uma filosofia” (...) “verdadeiros agentes de enunciação”, ou, enquanto intercessor. Para ele, o essencial para o pensamento pensar são os intercessores.

O essencial são os intercessores. A criação são os intercessores. Sem eles não há obra. Podem ser pessoas – para um filósofo, artistas ou cientistas; para um cientista, filósofos ou artistas – mas também coisas, plantas, até animais, como em Castañeda. Fictícios ou reais, animados ou inanimados, é preciso fabricar seus próprios intercessores. É uma série. Se não formamos uma série, mesmo que completamente imaginária, estamos perdidos. Eu preciso de meus intercessores para me exprimir, e eles jamais se exprimiriam sem mim: sempre se trabalha em vários, mesmo quando isso não se vê. E mais ainda quando é visível: Félix Guattari e eu somos intercessores um do outro (DELEUZE, 1992, p 156).

A partir do pensamento de Deleuze, tomaremos o filme *Marangmotxingmo Miran – Das crianças Ikpeng para o mundo*, como *personagem conceitual*, ou intercessor para nos inspirar, para forçar nosso pensamento a pensar, para problematizar o conceito de diferença de Gilles Deleuze no contexto do jogo.

3 Jogo e diferença: intensas relações

Ao iniciarmos os estudos sobre jogo, em especial na disciplina *O brincar e suas teorias: o jogo sobre as diferentes perspectivas teóricas* do PPGEdu da UNEMAT, pudemos perceber a complexidade que abarca este campo teórico devido à sua

⁶ Texto disponível no site do Projeto Vídeo nas Aldeias. Disponível em: <<http://www.videonasaldeias.org.br>>. Acessado em: 27 de junho de 2016.

⁷ Ao final de cada apresentação, as crianças lançam a pergunta a quem estiver assistindo.

banalização do conhecimento, onde o mesmo é visto sob perspectivas que desconsideram o seu complexo sentido na/para a humanidade. Inspirando-nos no conceito de clichê desenvolvido por Deleuze, e na análise rigorosa do pensamento desse filósofo realizada por Guéron (2011), podemos considerar que a compreensão sobre os aspectos que envolvem o fenômeno jogo são permeadas por uma série de clichês, tais como: brincadeira, lúdico, coisa de criança, passa tempo, não é coisa séria, etc. Podemos considerar que o jogo pode estar presente em todos esses elementos, porém, devido a sua fácil “acessibilidade” – ou seja, todos nós jogamos/brincamos –, o mesmo se torna, na maioria das vezes, banalizado, mal interpretado e até mesmo repudiado em seus espaços e contextos.

Carneiro (2015, p. 02-03) reconhece que o jogo “e suas manifestações possuem aspectos subjetivos” acarretando assim, “interpretações equivocadas sobre o fenômeno”. O autor ressalta ainda, a enorme dificuldade que os pesquisadores desta área enfrentam devido a amplitude de áreas do conhecimento que se propuseram a investigá-lo, gerando assim, “diferentes pontos de vista, reflexo de uma dificuldade considerável em defini-lo” (BRUNHS apud CARNEIRO, 2015, p. 04).

Talvez essa intensa necessidade humana em definir tudo e todos, advinda da “vontade de verdade” que tem sua inspiração na filosofia platônica, seja o ponto em comum nas “intensas relações” entre o jogo e o conceito de diferença de Deleuze. Por muito tempo, a filosofia clássica nos mostra que definir implica em criar conceitos. A abordagem tradicional da filosofia tem a representação como fundamento do pensamento. A dicotomia entre o pensamento racional e os sentidos é centrada na busca de critérios de verdades que enalteçam a objetividade e evitam a subjetividade, ou seja, acredita-se que o jogo e a diferença só podem ser levados de certa maneira à concretude, se a representação do que seja “mesmo” o jogo e suas regras forem concebidas como critérios de verdade fechados e engessados. Nesse sentido, a diferença é capturada pela representação.

Longe desse modelo, o jogo e a diferença nos colocam frente ao novo, ao não convencional, aos sentidos e seus paradoxos, aos sentimentos, às subjetividades plurais e singulares. Carneiro afirma em sua pesquisa que tentar conceituar o jogo “incorre-se no risco de não se proceder à apresentação das razões e conclusões que os produziram. Dito de outra forma, subjacentes a uma definição estão os questionamentos que a

impulsionaram” e que “[...] por vezes, são eles que conduzem à escolha de uma definição” (CARNEIRO, 2015, p. 04).

Ainda sobre a ideia de conceito, Deleuze acredita que todo filósofo cria seus próprios conceitos a partir do seu confronto com o mundo ou com o caos subjacente a todas as coisas. Para ele, nenhum filósofo criará um conceito “do nada”. Por esta razão, podemos dizer que ao escrever sobre a diferença, Deleuze levará em conta a carga negativa com a qual a história da filosofia sempre a envolveu, que possivelmente o inquietou numa espécie de caos em seu próprio pensamento.

Consideramos então, que tanto o jogo quanto a diferença serão pensados neste texto, longe de representações pré-estabelecidas, definições fixas, fechadas, longe de conceitos entendidos sob a perspectiva da filosofia clássica. Serão pensados a partir de estudos – independente de suas possíveis definições – e de nosso *personagem conceitual* – o filme *Marangmotxingmo Miran – Das crianças Ikpeng para o mundo* – com a intenção de observarmos as diversas manifestações do jogo e sua relação com o conceito de diferença de Deleuze.

O conceito de diferença na obra de Gilles Deleuze, parte de uma forte crítica à filosofia clássica. Ao longo da história da filosofia, a diferença foi continuamente vista como a mais temível dos males. Uma vez que a diferença se apresentasse à dicotomia pensamento/sensação, ela era entendida como algo que alterava, subvertia e destruía o ser. Mas o que significa dizer que a diferença foi vista como algo ruim? Significa dizer que desde os tempos mais remotos, a filosofia sempre demonstrou indiferença por tudo aquilo que se modifica, que é cambiante, mutante, instável. Seria possível dizer também, que a filosofia teria uma espécie de repulsa pelo próprio tempo e pela degradação inevitável que ele acarreta nos seres.

Ao considerar a filosofia platônica, Deleuze ressalta que a intenção de Platão é de estabelecer a diferença pelo método de divisão como forma de eliminar o que pode rivalizar com o pensamento, compreendido como linguagem verdadeira e pura. “O sentido e o objetivo do método da divisão é a seleção dos rivais e a prova dos pretendentes [...]” (DELEUZE, 1988, p.113). Desta forma, segundo o autor, Platão exclui as possibilidades da diferença submetendo-a à subordinação da representação. Aquilo que não possui semelhança com o mundo das Ideias será considerado como negativo, maldição que deve ser excluída.

Não é nossa intenção trazer a este texto a história da filosofia, tampouco o extenso e complexo pensamento de Deleuze sobre as representações e a diferença. Porém, consideramos necessário compreendermos o que levou Deleuze a escrever sobre a diferença em si mesma.

Trataremos, agora, da história do jogo e suas diversas significações, assim como vimos brevemente sobre a diferença. Carneiro nos apresenta em sua tese os vestígios e significados do jogo partindo de registros que podemos considerar como sendo os mais antigos, ainda que o mesmo autor pondere que esses registros não devem ser considerados como únicos e definitivos, pois o jogo traz consigo significados que vão além do palpável ou do visto a olho nu.

O que se está dizendo é que em tempos e lugares distintos, o jogo apresentou uma configuração diferente: o “espaço” ou “status” por ele ocupado na Idade Antiga difere do da Idade Média, que, por sua vez, é diferente do que se verificou no Renascimento, que, por fim, também se distingue do da Modernidade (CARNEIRO, 2015, p. 12).

O autor nos apresenta o sentido do jogo para os povos egípcios e também para a Grécia Antiga. Dentre os diversos sentidos, podemos destacar duas concepções de jogos destes povos: “o jogo enquanto meio para proporcionar sensações agradáveis às diferentes classes e o jogo enquanto meio para viver o sagrado” (CARNEIRO, 2015, p. 14).

A primeira se relacionava essencialmente ao bem estar e ao divertimento, o que pode ser considerado útil para entendermos como a civilização egípcia se organizava e se manifestava. O autor cita Platão como grande admirador do deus Thoth, pois considerava o mesmo inventor dos números, do cálculo, da geometria e da astronomia. Considera também que os egípcios utilizaram-se de jogos de tabuleiro e dos dados para auxiliar no ensino de cálculo e das noções de aritméticas.

A segunda concepção está na dimensão do sagrado. Carneiro (2015) nos apresenta dois jogos que tinham uma representação muito forte do sagrado aos egípcios, que são: Jogo Senet, o qual os egípcios acreditavam que “os deuses estavam presentes no jogo e, por meio deste, ensinavam sua vontade sobre como os mortais deveriam se comportar na viagem que sua alma faria na vida após a morte”; Amarelinha (atualmente e comumente conhecida nos dias de hoje, ou também conhecida como maré, sapato, marele) que “aparece nos papiros antigos como um ritual de passagem do morto para a eternidade, segundo o livro dos mortos” (CARNEIRO, 2015, p. 15).

Constatamos no mesmo trabalho que, com o passar dos tempos, o jogo vai ganhando outros sentidos. Assim como as representações que a diferença obteve na filosofia clássica, com o jogo não foi diferente. Conforme citamos acima, Carneiro nos apresenta a partir do texto *As Leis* (PLATÃO, 1999), como o filósofo “atribui ao jogo um caráter de diversão, em razão de seu auxílio no ensino do cálculo e das noções aritméticas, o que fortalece o argumento em favor do “aprender brincando” (CARNEIRO, 2015, p. 17, grifos do autor). Isso nos mostra que a partir daí, o jogo passa a ser considerado “coisa séria”, por ter serventia na consolidação da Ideia, da razão e da verdade.

Conforme colocamos acima, o exercício de pensamento ao qual este texto se propõe, pode ser pensado também como um breve ensaio para se problematizar a diferença sob a mesma perspectiva do jogo. Sem intenção de buscar verdades e definições, propomo-nos a embarcar nas possibilidades de romper com os olhares da filosofia clássica para que possamos pensar sobre esses dois elementos nos cotidianos e *espaçotempos* da escola. Convidamos a forçarmos nosso pensamento a pensar sobre os elementos aqui colocados – jogo e diferença – com o intuito de produzirmos redes de pensamentos que possibilitem novos olhares sobre o tema.

4 Considerações para forçar o pensamento a pensar

A força do pensamento, enquanto potência, é um conceito que Deleuze utiliza para dizer que “pensar é criar, não há outra criação, mas criar é, antes de tudo, engendrar “pensar” no pensamento” (DELEUZE, 1988, p. 213). Nesse sentido, algumas imagens do filme *Marangmotxingmo Miran – Das crianças Ikpeng para o mundo* nos possibilitaram pensar o conceito de diferença de Deleuze dentro das diversas manifestações lúdicas (jogo) presentes no filme. Movimenta nosso pensamento, também, algumas falas de professores participantes do Cineclube, que dizem a respeito do filme em questão. Desta forma, acreditamos ser de grande potência o tecer de uma teia de pensamentos que nos permitam novos olhares ao tema em questão.

O filme já apresentado no início deste texto, nos mostra o cotidiano de crianças indígenas da tribo *Ikpeng* de forma espontânea e divertida. As tarefas desenvolvidas pelas mulheres da tribo foram apresentadas por duas meninas e as tarefas dos homens,

por dois meninos. As crianças mostravam diferenças entre os materiais e objetos que seus avós usavam e os materiais e objetos que usam hoje e que, em sua maioria, foram trocados por objetos feitos pelos “brancos”⁸. Ao final de cada apresentação, as crianças perguntam como “nós” (espectadores), fazemos em nossas casas as mesmas atividades que eles.

A cena final do filme apresenta duas crianças construindo um avião de bambu. Ao final fazem o avião voar em suas mãos, rodando a hélice em um vento produzido pelo movimento de seus corpos correndo. Chegam até um avião “de verdade” e explicam que esse é o meio de transporte de seus alimentos e remédios. No final o menino pergunta: - “E você, como faz o seu brinquedo?”. A questão inquietante que ronda o filme levou as professoras “Bromélia” e “Açucena”⁹, ao final do cineclube, ponderarem:

[...] Já a questão da brincadeira, eles até fizeram aviãozinho e mostrou... depois no final ele pergunta... eu não sei se ele estava perguntando pra outra aldeia ou se é pros brancos, sobre a brincadeira. Realmente, os brancos já não fazem seus brinquedos mas eles se divertem muito nas brincadeiras deles. O banho no rio super divertido, a questão de confeccionar o brinquedo. Aquela hora também das meninas estavam correndo, brincando, que tinha onça, que lá não tinha onça, elas estavam brincando, né? [...] (Professora Bromélia).

[...] eu me lembrei, quando eles estavam fazendo aviãozinho, quando a gente usava barro pra fazer panelinha, né? Eu usei muito barro pra fazer panelinha, deixava secar no sol e brincava. Então, assim... eu fiquei maravilhada, encantada com o filme e o que me chamou a atenção é que apesar do novo que chega na cultura deles, que provoca toda essa mudança naquele espaço – que o João colocou pra gente – eles não abandonam o que era deles [...] (Professora Açucena).

A questão das formas de brincar das crianças, mostradas no filme e as ponderações das professoras nos levam a pensar como concebemos a diferença. A diferença, conforme vimos acima, segundo o ideário platônico, é aquela que resguarda o *eu soberano* e considera o que é diferente de mim o *outro*. Nesse sentido, o diferente é sempre o lado negativo de uma positividade construída historicamente como sendo verdadeira, única e inexorável. Os questionamentos das professoras nos levam a pensar que, talvez, precisemos compreender a diferença a partir de um outro olhar. Para Deleuze, a diferença é o princípio constitutivo da natureza. Ela é primeira com relação à identidade e à semelhança e é também ela que dissolve toda determinação, toda e qualquer estabilidade de um mundo que, apenas na aparência, é sólido e permanente

⁸ Termo utilizado pelas crianças ao se referirem às pessoas de fora da tribo.

⁹ Utilizaremos nomes de flores pantaneiras para identificar os professores e professoras participantes.

(DELEUZE, 1988, p. 367). A analítica realizada por Deleuze ressalta a necessidade de retirar o rótulo de maldita da diferença e colocá-la no estatuto da produção e da criação, do fundo que vem à tona dissolvendo a forma já estabelecida *a priori*.

No momento em que a criança apresenta o seu avião, produzido por ela mesma, vemos a potência do encontro que possibilitou a criação de uma outra vida naquela aldeia. O avião, meio de transporte projetado pelo homem branco, interpelou aquela cultura, aquele povo, aquela comunidade, aquelas crianças, que se tornaram outras a partir desse encontro. Essa é a ideia de diferença trazida por Deleuze. A diferença se faz em todos e com todos os seres que são diferentes em si. No encontro, todos, indistintamente, se tornam outros, diferentes. Teriam as professoras se tornado outras também a partir daquele encontro?

O elemento lúdico (jogo) enfatizado na cena em questão, nos propõe pensar o conceito de diferença de Deleuze a partir da construção dos brinquedos com materiais extraídos do meio em que vivem (bambu) os quais se tornaram objetos que foram conhecidos por intermédio dos encontros. A diferença que Deleuze propõe, está exatamente no tornar-se outro a partir dos encontros. Nesse sentido, a diferença se produz na heterogeneidade, na pluralidade, na multiplicidade. Desta forma, o jogo pode ser considerado, um “espaço de encontros” responsável pela constituição da diferença em si. Pois além dos encontros, ele também instiga a criar, possibilita novas experiências, além das emoções e sentimentos que transcendem o sentido único instaurado pelo “pensamento platônico”, o qual muitas vezes, faz com que o jogo só seja aceito sob uma perspectiva.

De modo geral, o filme motivou diferentes discursos por parte de professores e professoras que nos fizeram pensar sobre como entendemos o jogo a partir do *outro*, ou seja, sob o viés da diferença entendida na filosofia platônica. Não foi possível identificar em suas falas, um olhar diferente sobre a diferença em si mesma. As concepções e análises ainda se baseiam nas comparações de dois mundos distintos, onde o *outro* é sempre o que está fora de mim e não o *outro* em mim.

Nossa intensão neste texto não foi aprofundar nos estudos sobre o jogo em si. Ao sermos tocados pelo tema, conforme dito no início deste texto, pensamos na possível relação que o mesmo poderia ter com o conceito de diferença a partir das experiências que estamos tendo com os cineclubes e os estudos sobre o filósofo Gilles Deleuze. Tais

aproximações, nos provocaram a pensar esses dois elementos no cotidiano escolar e suas implicações no ato de educar.

Ao pensarmos quais são os fundamentos que implicam neste “ato de educar”, delimita-se o processo em representações deixando de fora aquilo que não enquadra nessa ordem, o diferente. Ao traçar, *a priori* o que pode ser considerado como o “ato de educar” determina-se quais processos podem responder ao fundamento, impedindo que a diferença possa vir colocar em cheque seus princípios. Desta forma, finalizamos esta experiência com um fragmento escrito por nosso ativador de pensamentos:

Nada aprendemos com aquele que nos diz: faça como eu. Nossos únicos mestres são aqueles que nos dizem “faça comigo” e que, em vez de nos propor gestos a serem reproduzidos, sabem emitir signos a serem desenvolvidos no heterogêneo (DELEUZE, 1988, p.54).

5 Referências Bibliográficas:

ALVES, Nilda Guimarães. **As diferenças pensadas a partir de imagens das mulheres professoras** - questões à formação. PORTUGAL, F. T. e JACÓ-VILELA, A. M. Clio-Psyché - gênero, psicologia, história. Rio de Janeiro: Nau/Faperj, 2012 :129-143.

CARNEIRO, Kleber Tüxen. **Por uma memória do jogo:** a presença do jogo na infância de octagenários e nonagenários. Tese (Doutorado em Educação Escolar). Programa de Pós-Graduação em Educação Escolar, Faculdade de Ciências e Letras – UNESP/Araraquara. Araraquara – SP, 2015.

DELEUZE, Gilles. **Conversações.** Trad. Peter Pál Pelbart. Rio de Janeiro: Ed 34. 1992.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e Repetição.** Rio de Janeiro: Graal, 1988.

GUÉRON, Rodrigo. **Da imagem ao clichê, do clichê à imagem:** Deleuze, cinema e pensamento. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2011.

MALDONADO, Maritza Maciel Castrillon. Projeto: **Ateliê de Educação e Imagem: CINEMA, INFÂNCIAS E DIFERENÇA:** problematizando a educação, o cotidiano da escola e o currículo. Universidade do Estado de Mato Grosso, Faculdade de Educação, 2015.

PACHECO, Fernando Tôrres. **Resenha: MACHADO, Roberto. Deleuze, a arte e a filosofia. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.** Revista Artefilosofia, Ouro Preto, n.8, p. 205-207, abr. 2010.

PARAÍSO, Marlucy Alves. **Diferença no Currículo.** Cadernos de Pesquisa, v.40, n.140, p. 587-604, maio/ago. 2010.

PLATÃO. **As Leis.** Bauru: EDIPRO, 1999.

PROJETO vídeo nas aldeias. Disponível em: <<http://www.videonasaldeias.org.br>>. Acessado em: 27 de junho de 2016.

RÍOS, Guillermo. **A captura da diferença nos espaços escolares: um olhar deleuziano.** Revista Educação e Realidade, 27(2): 111-122, jul./dez. 2002.

VASCONCELLOS, Jorge. **A ontologia do devir de Gilles Deleuze.** Revista de Filosofia do Mestrado Acadêmico em Filosofia da UECE, Fortaleza, v.2, n.4, p. 137-167, Verão 2005.