

Exu, a infância e o tempo: Zonas de Emergência de Infância (ZEI)

Exu, chidhood and time: Childhood Emergency Zone

Exu, infance et temps: Zones d'Urgence pour les Enfants

Renato Noguera

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

renatonoguera@ymail.com

<http://orcid.org/0000-0002-6609-9360>

Luciana Pires Alves

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

lualpires@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-8470-4966>

RESUMO

O objetivo deste artigo é apresentar os subsídios filosóficos de sustentação das Zonas de Emergência de Infância (ZEI). A partir de interpretações afroperspectivistas sobre cosmopoladar iorubá através dos orixás Exu e Iroco tomados como heterônimos da infância e do tempo, sustentamos que a infância é um modo de viver através das receitas da culinária da brincadeira e da narrativa. Recorremos a Exu e a Iroco, não como metáforas para imaginar outros tempos e outras criações, mas como alegorias ou chaves de leituras que nos permitam, ao abordar ao universo simbólico iorubá, produzir limiares para o pensamento e para a imaginação que se encontram muitas vezes travados ou limitados pelo modo adulto (adulterado) de viver. Narrar e brincar aparecem como linhas de força que fazem emergir a ZEI, como comunidade lúdica e temporária de retomada do estado de infância e devir-criança.

Palavras-Chave: Exu. Infância. Tempo. Zonas de Emergência de Infância (ZEI).

ABSTRACT

The purpose of this paper is to present the philosophical support of Childhood Emergency Zones (ZEI). From Afro-Perspective interpretations of Yoruba worldtaste through Exu and Iroco orishas taken as heteronyms of childhood and time, we hold that childhood is a way of life through the recipes of play and narrativa cuisine. The objective of this article is to present the philosophical subsidies to support the Childhood Emergency Zones. From Afro-Perspective interpretations about Yoruba cosmotaste through the Orixás Exu and Iroco taken as heteronyms of childhood and time, we sustain that childhood is a way of living through the recipes of the cooking of play and narrative We resorted to Exu and Iroco, not as metaphors to imagine other times and other creations, but as allegories or key readings that allow us to approach the symbolic universe Yoruba produce thresholds for the thought and imagination that are Often locked or limited by the adult (adulterated) Way of living. Narrate and play trim as lines of force that make the emerge, as a playful and temporary community of resumption of the State of childhood and becoming-child.

Keywords: Exu. Childhood. Childhood Emergency Zones. Time.

RÉSUMÉ

L'objectif c'est article est de présenter Le subventions philosophiques pour sou tenir les Zones d'Urgence de La Enfance. Des interprétations afroperspectivistes sur Le cosmotaste Yoruba en passant par les Orixás et Iroco pris comme dès hétéroymes de l'enfance et du temps, nous soutenons que l'enfance est une façon de vivre à travers les recettes de La cuisine du jeu et de La narration nous sommes résorbés à Exu et Iroco, non pás comme des métaphores pour imaginer d'autres temps et d'autre créations, mais comme des allégories ou desclés de lectures qui nous permettent, enapprochant de l'univers symbolique yoruba, de produire e des seuils de pensée et d'imagination qui sont ouvent verrouillé ou limité par lemode de vie adulte (adulte). Nous raconter et jouer appar aissent comme des lignes de force qui font émerger Le ZEI, comme une commun autélu dique et temporaire de reprise de l'état de l'enfance et des enfants.

Mots-clés: Enfance. Exu. Temps. Zones d'Urgence pour les Enfants.

Introdução

Antes de tudo, é preciso dizer quem somos. Nós somos muitas coisas; mas, aqui, sobretudo, criancistas. O termo “criancista” remete à ideia simples de gente adulta que aprende com crianças, valoriza culturas infantis e investe em sua própria infância – a capacidade de brincar, narrar e imaginar – como modo privilegiado de se relacionar consigo e com o mundo, mas, também com o contorno político de pessoas que defendem o direito das crianças serem crianças e dos adultos habitarem suas infâncias. Em comum, temos uma formação que durante a infância passou pelo multiverso cultural iorubano, através da umbanda e do candomblé. Daí, vale dizer que o nosso interesse está em

apresentar como uma tradição iorubana pode contribuir para a criação de zonas para germinação de infâncias. Assumimos a afroperspectividade como nosso modo de abordagem teórica.

De maneira geral, a afroperspectividade é um exercício filosófico em diálogo com outras áreas das ciências humanas (especialmente a sociologia da infância) baseado em sentidos de mundo africanos, afro-brasileiros e indígenas de caráter biocêntrico que tem na infância um conceito-chave (NOGUERA; ALVES, 2009, p. 6).

Por isso, Exu – orixá iorubano que se aproxima do conceito de infância – ser tão importante para nosso objetivo, o nosso ponto de partida.

A infância é uma categoria polissêmica, isto é, possui sentidos múltiplos, habita vários contextos culturais e teorias diversas (NOGUERA; ALVES, 2019). Este estudo não está indiferente à diversidade de infâncias nos mais variados contextos sócio-históricos e culturais (MARCHI, 2007; ARCE, 2015). Mas, nossa hipótese está dentro de uma concepção afroperspectivista que, em termos filosóficos, entende a infância como “um modo de lançar olhares inéditos sobre o mundo em busca de percursos que estão por fazer” (NOGUERA; ALVES, 2019, p. 18).

Aqui recorreremos a narrativas iorubás sobre Exu para lançar algumas luzes sobre a infância. Numa versão da oratura (FERRER, 2010) do universo iorubá¹, Orunmilá e Iemanjá tinham quatro filhos: Ogum, Xangô, Oxóssi e Exu (o mais novo). Sendo o caçula, Exu era mais criança de todos. Ele tinha muito fome, comia incontrolavelmente. Ele comeu os bichos de quatro patas, cereais, os bichos de pena, as frutas, toda pimenta e todo inhame que tinha vindo da colheita. Exu bebeu toda cerveja e todo aguardente, mesmo assim a sede não cessava. Ele bebeu azeite e todos obis². A fome não sumia, a fome aumentava à medida que comia. Depois de ter devorado tudo que gostava, passou a engolir coisas que não eram de comer: árvores e pedras. Exu comeu pastos e ameaçou comer tudo que existia, inclusive foi rumo ao mar para tomá-lo. O seu pai impediu e percebeu que sem limites, Exu comeria o céu. Orunmilá chamou Ogum e disse: “detenha seu irmão! Faça qualquer coisa”. Na condição de irmão mais velho e sob as ordens do pai,

¹ Em certa medida, oratura equivale à literatura. Autores, como o linguista ugandense Pio Zirimu, têm feito investigações nessa área. Oratura significa um conhecimento sistematizado e registrado oralmente. O termo não equivale à oralidade; mas, a “literatura oral” porque indica uma tradição científica, filosófica, religiosa, artística ou cultural que foi registrada e segue difundida oralmente. No caso específico, estamos tratando da oratura filosófica iorubana com a qual tivemos contato desde a infância. A autora e o autor tiveram formações familiares dentro de contextos religioso de matriz africana.

²Obi é termo iorubano para o fruto noz-de-cola.

Ogum matou o irmão para que ele não comesse o mundo. Mas, mesmo nos braços de Icu, a Morte, a fome de Exu não desapareceu. Exu continuou comendo tudo que via pela frente. O povo estava sucumbindo de fome. O sacerdote da aldeia consultou Ifá e alertou que mesmo em espírito, Exu queria atenção do pai e não deixaria de comer o mundo. Diante das circunstâncias, Orunmilá decidiu que em todo banquete do mundo, Exu seria o primeiro a comer. Desde então, o orixá deixou de devorar tudo e fica satisfeito em comer antes de todos os outros orixás.

Numa segunda história, Exu ganha poderes sobre as encruzilhadas.

Exu não tinha riqueza, não tinha fazenda, não tinha rio, não tinha profissão, nem artes, nem missão. Exu vagabundeava pelo mundo sem paradeiro. Então um dia, Exu passou a ir à casa de Oxalá. Ia à casa de Oxalá todos os dias. Na casa de Oxalá, Exu se distraía, vendo o velho fabricando os seres humanos. Muitos e muitos também vinham visitar Oxalá, mas ali ficavam pouco, quatro dias, oito dias, e nada aprendiam. Traziam oferendas, viam o velho Orixá, apreciavam sua obra e partiam. Exu ficou na casa de Oxalá dezesseis anos. Exu prestava muita atenção na modelagem e aprendeu como Oxalá fabricava as mãos, os pés, a boca, os olhos, o pênis dos homens, as mãos, os pés, a boca, os olhos, a vagina das mulheres. Durante dezesseis anos ali ficou ajudando o velho Orixá. Exu não perguntava. Exu observava. Exu prestava atenção. Exu aprendeu tudo. Um dia Oxalá disse a Exu para ir postar-se na encruzilhada por onde passavam os vinham à sua casa. Para ficar ali e não deixar passar quem não trouxesse uma oferenda a Oxalá. Cada vez mais havia mais humanos para Oxalá fazer. Oxalá não queria perder tempo recolhendo os presentes que todos lhe ofereciam. Oxalá não tinha tempo nem para as visitas. Exu tinha aprendido tudo e agora podia ajudar Oxalá. Exu coletava os Ebós para Oxalá. Exu recebia as oferendas e as entregava a Oxalá. Exu fazia bem o seu trabalho e Oxalá decidiu recompensá-lo. Assim, quem viesse à casa de Oxalá também pagaria alguma coisa a Exu. Exu mantinha-se sempre a postos guardando a casa de Oxalá. Armado de um Ogó, poderoso porrete, afastava os indesejáveis e punia quem tentasse burlar sua vigilância. Exu trabalhava demais e fez ali a sua casa, ali na encruzilhada. Ganhou uma rendosa profissão, ganhou seu lugar, sua casa. Exu ficou rico e poderoso. Ninguém pode mais passar pela encruzilhada sem pagar alguma coisa a Exu. O mais novo foi feito o mais velho. Exu é o mais velho, é o decano dos Orixás (PRANDI, 2001, p. 40-41).

A terceira história a respeito de Exu que nos interessa pode ser resumida num único verso: “Exu matou um pássaro ontem com a pedra que arremessou hoje”. O que cada uma dessas narrativas nos diz sobre a infância?

Diante dessas narrativas orais sistematizadas, isto é, oratura, temos uma fonte vasta para que possamos tratar da fome de Exu, de suas encruzilhadas e de sua ação de

matar um pássaro para compor uma compreensão afroperspectivista a respeito da infância e do tempo. Primeiro, vale a pena justificar porque falamos em paladar ao invés de visão de mundo. Em *Infâncias diante do racismo: teses para um bom combate* (NOGUERA; ALVES, 2019 encontramos menções aos estudos de Oyeronke Oyewumi (1997) no qual ela apresenta diferenças culturais que permitem falar em: visão de mundo; audição de mundo; tato de mundo; odor de mundo; paladar de mundo; e ainda, sentidos de mundo –no qual dois ou mais sentidos estão combinados de modos singulares. A pensadora comenta que nos contextos ocidentais, a visão de mundo é o que sintetiza a lógica cultural. Mas, o lugar de abordagem do mundo é culturalmente constituído.

O paladar de mundo iorubá presente na narrativa que apresenta uma face de Exu tem cinco elementos constitutivos do sabor: o amargo, o azedo, o salgado, o doce e o umami – o sabor delicioso experimentado com os demais sentidos: audição, olfato, tato e visão. Nesse caso, quando ouvimos o frigir da panela (audição), sentimos o aroma da cozinha (olfato), avistamos um prato bonito (visão) ou pegamos a comida com as mãos (tato) e comemos estamos vivenciando umami, mesmo que a paladar identifique outro sabor.

Tal como na ciência gustativa, na anatomia filosófica da gustação temos: doce, salgado, ácido (azedo), amargo e umami. Essas categorias gustativas passam a ser elementos definidores dos enunciados dispostos no mundo. A realidade pode ser descrita basicamente por essas cinco transduções gustativas. Essa expressão tomada de empréstimo da área de fisiologia quer dizer tão somente, a capacidade de perceber as modalidades do gosto. Tudo que passa pelo sentido do paladar pode ser identificável por meio uma dessas modalidades. Um paladar de mundo descreve a realidade por meio do gosto de viver. O crivo que define valia e desvalia de uma teoria, das ideias e práticas políticas, dos ensaios intelectuais e congêneres é o gosto pela vida. Em outras palavras, o gosto de viver é o que define se um pensamento presta ou não. À medida que um pensamento está imbuído de desgosto vital, deve ser recusado. Uma ressalva, não estamos a falar de “otimismo” e “pessimismo”: essas categorias não cabem aqui de forma alguma. Por gosto de viver, entendemos a disponibilidade para encontrar alegria na vida, a ponto de não desistir dela, assumindo-a em toda a sua radicalidade. O desgosto de viver é seu antagonista. Daí, a epistemologia do paladar de mundo tem dois critérios: o gosto de viver e o desgosto. Em resumo, o que torna um conhecimento verdadeiro e pleno de sentido é o

gosto de viver. Enquanto, o desgosto (de viver) é o critério que torna uma proposição inválida.

A partir da narrativa de que Exu passa a ter direito de comer primeiro após devorar quase todo o mundo, ressalvamos que não se trata de atribuir à infância o sentido de ausência ou falta. À primeira vista, uma leitura ligeira poderia identificar que a atitude de Exu é somente um ato faminto. Cabe perguntar: como pode comer tanto e ainda assim, querer continuar comendo? Como explicar que a sua barriga não acumula nada e não fica cheia? Porque o seu modo de vida é brincante. O ato de comer indica aqui a capacidade de brincar com objetos e pessoas. Exu nunca se cansa de brincar. O ato de comer aqui ultrapassa o significado estrito de alimentar-se com comida. Em termos filosóficos afroperspectivistas, comer é buscar o sabor das coisas, fazer a digestão das coisas para incorporá-las. A infância incorpora tudo que está no seu trajeto. Exu é um heterônimo da infância, isto é, uma maneira dela expressar-se. Exu elucida o sentido da infância, um modo brincante de habitar o mundo. Por isso, por onde Exu passa as coisas são devoradas por um desejo de conhecer. Exu é a vida em estado de infância, isto é, curiosidade pelo mundo. O ato de comer tudo indica o desejo por descobrir o sentido das coisas.

Exu come tudo. Não porque lhe falte algo. Mas, justamente porque lhe sobra vontade de estar com as coisas do mundo. Em termos afroperspectivistas, Exu significa o que há de íntimo na infância, isto é, o seu caráter de desejar a vida incondicionalmente. O que denominamos de gosto de viver. Por essa razão, Exu é a alegoria que define o gosto de viver. A descrição do mundo se dá através do gosto e da ingestão. Exu nada rejeita, tem interesse por tudo. Ele é ávido por uma curiosidade radical que nada dispensa. Exu é o nome da fome de mundo. Na história, ele é o filho caçula. Exu é uma criança. Em conclusão, a criança é a fome de mundo. Em outras palavras, infância é a fome de mundo: uma vontade desmesurada por saborear toda realidade. Por essa razão, é recorrente a cena da mãe no supermercado brigando com a filha de dois anos que quer pegar algo que só pode ser visto. E, não raro, a criança responde algo como “quero ver”, levando até a boca o que, aparentemente, gostaria somente de “ver”. No paladar de mundo iorubá, o gosto possui muitos detalhes, as escalas e mapas da língua enquanto ferramenta de ligação com o mundo são bem sofisticadas. Na narrativa, depois de praticamente acabar com o mundo, Orunmilá ordena que Exu coma primeiro e, desde então, ele deixa de devorar o mundo. É importante dizer o porquê de Exu comer primeiro. Pois bem, porque a infância é a primeira fase de tudo que nasce. Por isso, antes de qualquer coisa, uma planta, um bicho

não-humano ou um humano é primeiro de tudo: “criança”. Daí, na oratura que registra a ordem de Orunmilá para Exu comer primeiro quer dizer algo mais elaborado: a responsabilidade ética e política de cuidar da infância. Dar de comer tem o sentido de cuidar. Afirmar que Exu deve comer primeiro significa que a infância requer cuidados. A infância é o que vem primeiro, ao mesmo tempo, raiz do que virá. Daí, alimentá-la é uma tarefa ética de cuidado e respeito pela vida. A infância impõe algo para toda a comunidade adulta, a responsabilidade de investir na manutenção da vida.

Uma das narrativas mais tradicionais para apresentar o lugar do paladar está no trabalho de Orunmilá como cozinheiro. Em *Filosofia africana na antiguidade: tecendo mundos entre ancestralidade e futuridade* (NOGUERA, 2016), encontramos a apresentação da aventura de Orunmilá preparando língua de touro com inhame para o rei Obatalá. A língua identifica o amargo, o azedo, o doce, o salgado e o umami. Na narrativa Orunmilá precisa preparar a melhor comida do mundo. Ele faz língua de touro com inhame e em seguida, com a missão de fazer a pior comida do mundo, prepara língua de touro com inhame. No contexto do cosmopaladar iorubá, Exu é um heterônimo da infância. O gosto pela vida é o critério decisivo que define o sentido dos enunciados, dos argumentos. Exu opera através do gosto por viver.

Na segunda narrativa, apresentamos Exu como senhor das encruzilhadas. E, de que modo Exu, o mais novo se tornou o mais velho? Aqui interpretamos que a Exu-criança se transformou em Exu-infância. Por criança entendemos aqui simplesmente pessoa entre os períodos da infância e da juventude. Em outras palavras, criança é um ser humano com menos força, menor tamanho, mais vulnerabilidade, mais energia, maior capacidade motora e expressiva. Enquanto, infância faz parte de uma estrutura social pela qual as pessoas passam antes de todas as outras “etapas” da vida. Em outras palavras, infância é uma categoria histórica, social e cultural ocupada pelas crianças e que constitui as gerações mais velhas como parte de sua trajetória existencial. Podemos enunciar, filosoficamente, que a infância é o que existe de mais antigo em todos nós. De onde, interpelamos a narrativa que faz de Exu dono das encruzilhadas como sendo a potência de resistir ao esquecimento da infância. Exu tornar-se o mais velho significa que a infância é o que existe de mais antigo em todos os seres vivos. É a recuperação da infância, ou ainda, a insistência em experimentá-la que está na transformação de Exu em ser senhor das encruzilhadas. Uma pessoa pode deixar de ser criança, mas, à medida que transita por caminhos da brincadeira e da narrativa pode sempre habitar a infância de alguma

maneira. Brincadeira e narrativa são duas ruas que compõem as encruzilhadas de Exu. O “brincar” e o “narrar” são dois verbos muito relevantes para a compreensão do percurso de Exu. É através da brincadeira e da narrativa, conjugadas ou não, que Exu consagra a vida como heterônimo da infância. Em termos filosóficos afroperspectivistas, a afirmação de Exu como heterônimo da infância não pode reduzi-lo somente a esse poderoso conceito. No complexo cultural filosófico iorubá, Exu está muito além disso. Mas, numa leitura afroperspectivista o que nos interessa é a dimensão infantil de Exu. Afirmá-lo como heterônimo da infância no contexto da encruzilhada quer dizer: Exu é a expressão para alguém que mesmo depois de ser criança (alguém que exerce a potência de criar) mantém quando recebe a encruzilhada duas qualidades fundamentais da infância: brincar e narrar. A sua encruzilhada é o cruzamento entre essas duas atividades.

A terceira história sobre Exu não passa de um verso curto, aparentemente bem simples. Podemos dizer que se trata de uma poesia que fala de ética e cosmologia, mas, cujo enredo central é a relação com o tempo. De algum modo, o tempo deixa de ser tanto uma linha reta quanto um círculo. Na história da filosofia, o tempo foi com bastante frequência representado pelas figuras da “linha” e do “círculo”. Tal como nos ajuda a pensar o filósofo grego Platão em sua obra *Timeu* (PLATÃO, 2013), destacando o tempo como linha. Assim como o círculo foi enfatizado pela tese da “circularidade de um eterno retorno do tempo” do pensador alemão Friedrich Nietzsche em *Assim falou Zaratustra* (NIETZSCHE, 2007). Em termos afroperspectivistas, o tempo é uma espiral em dois registros. No primeiro, é uma curva plana que gira em torno de um ponto central, denominado polo, dele se afastando ou se aproximando de acordo com alguma lei ou regra, podendo ser dextrogira (fluxo para a direita) ou levogira (fluxo para a esquerda). Num outro registro, o tempo é um espiral tridimensional, tal como uma hélice. Neste caso, trata-se de uma hélice com três palas. Podemos dizer, em termos afroperspectivistas, que cada pala corresponde a uma das três dimensões do tempo: passado, presente e futuro. Essa representação do tempo equivale a um ventilador de três palas em movimento. Diante desse ventilador em movimento não podemos distinguir passado, presente e futuro. E como o tempo está sempre em movimento, nunca podemos distinguir com exatidão o que passou do que está por vir, tampouco o presente dessas duas instâncias temporais. O passado e o presente, assim como o futuro são experiências e, portanto, não deixam de ser narrativas. Ou seja, o que dizemos a respeito de cada instância.

Tal como nos diz Henrique Freitas, no pensamento iorubano, são as perguntas que livram os humanos dos erros e não perguntar é o mesmo que se entregar aos problemas. Toda interrogação bem-feita traz consigo “princípios éticos, estéticos, epistêmicos e cosmogônicos” (FREITAS, 2016, p.24. Sem perguntas: os princípios ficam perdidos, as dimensões ética, estética, epistemológica e cosmológica da vida perdem sentido. A infância não é a posse de sentidos; mas, a busca. Enquanto, a adultidade é a recusa. Nossa interpretação é de que a infância habita sempre a interrogação. A adultidade caracteriza-se justamente pelo esquecimento das perguntas. A infância é um estado interrogante

Aqui precisamos perguntar sobre o sentido do provérbio: “Exu matou um pássaro ontem com a pedra que arremessou hoje”. Como pode uma ação do presente interferir no passado? Uma leitura filosófico-especulativa é que os poderes exuísticos reinventam o passado a partir do presente. Como pensar isso? Seria um acontecimento mágico? A imagem do tempo como uma hélice em movimento embaralha passado, presente e futuro de uma maneira que não sabemos mais o que causa e o que é causado. Uma hélice em alta velocidade, seja um ventilador ou uma espiral tridimensional de outro tipo de máquina, não nos permite distinguir e diferenciar uma pala da outra. As palas se misturam num fluxo veloz. Nós só podemos falar da nossa experiência no tempo. Por essa razão, afroperspectivamente, um modo de enfrentar o enigma que torna possível uma pedra do presente voltar no tempo para atingir um pássaro pode ser lida como o poder da narrativa. Não se trata exatamente de mudar o que aconteceu, mas, de intervir na nossa percepção, interpretar o que vivemos e a partir da intervenção e da interpretação surge uma maneira de narrarmos o acontecimento. O movimento de arremessar a pedra equivale a contar uma história sobre o “pássaro” – algo que aconteceu, o acontecimento. A relação com o tempo é simples: a experiência do tempo passa pela maneira que narramos os acontecimentos. Ou ainda, são as narrativas que estabelecem a nossa relação com o tempo, fazem com que o próprio tempo não deixe de ser uma narrativa.

A brincadeira e a narrativa

Lá, onde a vida germina, nos meandros de Iroco, o orixá do tempo, ou junto à presença da novidade de Exu, surge uma esfera feita de brincadeira e da narrativa. Essa esfera permite o jorro de uma fonte vital para a criação de novos/outros horizontes para

os existentes. Nessa esfera de dois lados, encontramos a roda da vida: brincar e narrar. As duas atividades que resumem o gosto de viver. O mesmo brincar e narrar que compõem a encruzilhada, além de ruas que se entrecruzam são princípios.

Os caminhos percorridos por Exu e a germinação de Iroco são os princípios para receitas de produção do gosto de viver. Essas receitas culinárias podem ser descritas como brincadeira e narrativa. O que é preciso para que essas receitas sejam bem-feitas? Infância. A infância funciona como *chef* de cozinha que transforma a brincadeira e a narrativa em brincar e narrar. Nossa leitura afroperspectivista do cosmopaladar iorubá compreende a infância como uma potência ativa que investe na brincadeira e na narrativa. A infância é a abundância do mundo, a possibilidade de confirmar a brincadeira e a narrativa como os modos de viver autênticos.

Aqui, buscamos a brincadeira e a narrativa como modos de fazer emergir afetos alegres. O gosto de viver sobrevive, de tal modo que mesmo em convívio com o desgosto, o sabor da vida não se perde. Os verbos “narrar” e “brincar” fazem o gosto pela vida prevalecer por conta do caráter biofílico. Não se trata de uma instrumentalização do brincar para uma ação pedagógica, do narrar como entretenimento. Porém, da vitalidade própria de existir. A vida é fundamentalmente brincada e narrada. Em outros termos, um mergulho radical para produzir ressonâncias e fazer emergir bifurcações e caminhos inesperados. A infância cozinha receitas de brincadeira e de narrativa. Sem elas, viver tornar-se um desgosto. Por exemplo, a política e a religião não deixam de ser narrativas; os esportes são brincadeiras. Brincar e narrar tornam a vida abundante. Não porque toda narrativa seja interessante, ou ainda, todas as brincadeiras nos alegrem. Mas, não existem alegrias e coisas interessantes sem brincar e narrar. Nessas duas instâncias, encontramos a abundância vital do mistério de existir, ou ainda, “milagre”. Para o filósofo argentino Kohan (2010, p. 134), o milagre é uma maneira de nomearmos a infância. Estamos em pleno acordo com essa ideia porque é através do poder miraculoso da infância que reinventamos o mundo.

A infância é uma faculdade que nomeia algo que já é, mas sem ser ainda algo, um espanto que introduz no mundo do que é, aquilo que ainda não pode ser identificado e permite qualquer diferenciação; a infância é o nome de um milagre, o da interrupção do ser das coisas pela entrada de seu outro, do outro do ser, a condição de toda e qualquer diferença.

Milagre é a dimensão radical do mistério. Um acontecimento sem causa, uma ocorrência inesperada. A condição da infância nos convida para a experiência radical de não saber a causa das coisas. A infância é um modo de assumir que vivemos enlaçadas por mistério. Não sabemos como chegamos, nem o porquê de tudo que existe, apenas podemos brincar com o que temos e narrar o que aconteceu, o que imaginamos que acontecerá, o que, talvez, nunca virá a ser e o que imaginamos com lágrimas e sorrisos. É a partir da infância como uma condição existencial privilegiada, da qual não devemos nos perder por completo que narramos, porque é impossível que habitemos ininterruptamente esse estado de infância. Afinal, existir também é corromper-se, isto é, adulterar-se – torna-se adulto – perder as forças que assumem o mistério, o milagre e o sentimento de gratidão pelo existir. A adultidade é quase inevitável, ela significa justamente, tal como nos disse uma criança num trabalho de campo: “aquilo que estraga o mundo”, conceito que emergiu de pesquisa de campo realizada numa escola da região metropolitana do Rio de Janeiro (NOGUERA; GUTMAN; FEITOSA, 2017). A palavra “adultidade” é um neologismo criado por essa criança de oito anos que denunciava a tristeza e a chatice, ela explicou que adultidade é como gente adulta manda no mundo, acabando com a brincadeira.

Pois bem, se a infância significa o reconhecimento de que o tempo faz de tudo impermanente, brincar e narrar são inevitáveis. A infância se opõe à adultidade. Afinal, a adultidade corrompe o tempo, tentando preservar o que passa através de comportamento vampiresco. Se o mito do Vampiro descreve um ser sobrenatural cuja aparência não se modifica e vive de tomar a vida de outras pessoas, sugando sangue, a adultidade é justamente isso: desejo de não mudar, não aceitar o tempo. Ora, não aceitar o tempo é o que impede a brincadeira e acaba com a narrativa. Nada a narrar, nenhum motivo para brincar assim diz o mundo tomado pela adultidade, um veneno que não impede a morte. Mas, diminui a vida. Afinal, não se trata de não morrer como deseja a adultidade vampiresca; mas, de viver e bendizer a vida brincando e narrando. Por adultidade vampiresca, entendemos algo muito próximo do mito do Vampiro, um modo de vida que quer conservar-se a qualquer custo, sugando a vida de outros seres para se manter imune aos efeitos do tempo.

Depois desse percurso, cabe a pergunta: o que entendemos mais exatamente por brincadeira e narrativa? Precisamos apresentar algumas definições ou conceituações de brincadeira e narrativa com as quais trabalhamos para elaborar a presente reflexão. Fizemos uma opção pelos sentidos de narrativa e brincadeira em seus usos correntes em

nostros cotidianos, como primeira aproximação. Na condição de criancistas, o cotidiano é muito importante. O uso de noções comuns funciona como a produção de palavras-chave, cuja descoberta representa uma ação inicial da pesquisa, como afirma Carrouges (2019, p. 18): “Uma chave sozinha não serve para nada. É necessário ainda se encontrar a fechadura e, se for o caso, o número da combinação”.

Para os momentos que se seguem em nossa investigação, propusemos pensar conceitualmente narrativa e brincadeira no mesmo balaio do jogo e da fantasia. Sem desenredá-la, podemos abrir o segredo de uma ludicidade não instrumentalizada livre das portas que limitam adultos e crianças em lugares distintos do brincar, do jogar e do fantasiar e dos cadeados que circunscrevem o brincar como pretexto para alguma atividade de outra natureza ou como campo de aplicação de algum saber e poder. A brincadeira é entendida como uma atividade vital. Como nos diz Massumi, todo gesto lúdico “é uma força de passagem que induz uma mudança qualitativa na natureza da situação” (MASSUMI, 2017, p. 17). Brincar possui tanto o gesto lúdico quanto o ato performático, por ser da natureza da experiência envolver sempre alguma reflexividade vivida na situação, um reflexividade ativa que se dá atuando, sem que pensar e agir se separem. A conceituação de Massumi (2017) se aproxima muito da ideia do National Institute of Play (NifPlay). O pesquisador estadunidense de jogos e brincadeiras Stuart Brown afirma que a brincadeira é o que nos faz animais, seres vivos, fazer algo que tem valor em si mesmo, isto é, brincar. A brincadeira não “tem nenhum propósito específico, e isso que é formidável na brincadeira. Se o propósito for mais importante do que o ato de fazê-la, então provavelmente não é brincadeira” (BROWN, TEDX, 2008).

Na esfera do brincar, o corpo passa a contar novamente, a natureza lúdica não prescinde dele. O ser brincante retoma a inteireza da narrativa, sendo lugar de afeto e singularização como conceitua Paulina Chiziane (2008), a memória é um manancial das experiências tornam-se fontes de resistência de diferentes povos. Por esse percurso conceitual, chegamos à brincadeira e à narrativa como conceitos que operam as reflexões no presente texto e são vetores de instauração das Zonas de Emergências de Infâncias (ZEI).

Com procedimento semelhante, trazemos a narrativa em sua dimensão comum: o ato de contar as histórias no dia-a-dia pelos narradores anônimos do cotidiano e da disputa política de narrativas sobre os eventos vividos. Concordamos com Benjamin (1994, p. 220), a compreensão da narrativa como um modo artesanal da produção da

existência, em que o tecer narrativo integra “a alma, o olho e a mão assim inscritos no mesmo campo. Interagindo, eles definem uma prática”. O autor nos lembra de que a composição corpórea da narrativa não aceita fragmentação e nos adverte que os ritmos e ritos do mundo do trabalho esvaziam o corpo do processo narrativo. A mão eloquente de antes, agora está tomada pelo trabalho e deixa a prática narrativa. Numa visão afroperspectivista, essa noção benjaminiana de narrativa é articulada com a tese do filósofo malinense Hampaté Bâ. Em um de seus mais populares escritos, *A tradição viva*, encontramos a seguinte passagem.

[...] a fala é [...] a materialização, ou, a exteriorização, das vibrações das forças.

Assinalemos, entretanto, que, neste nível, os termos “falar” e “escutar” referem-se a realidades muito mais amplas do que as que normalmente lhes atribuímos. De fato, diz-se que: “Quando *MaaNgalafala*, pode-se ver, ouvir, cheirar e saborear a sua fala” (BÂ, 1982, p. 172).

Uma maneira de compreender a “fala” e o “escutar” está em dois elementos: o narrar, e, a condição de espectadora da narrativa. Aqui toda história é uma narrativa, uma música é uma narrativa, assim como um desenho ou um prato de comida. A narrativa alimenta um ou mais sentidos, seja através de uma história ou uma música que chega aos ouvidos; também por meio de uma pintura (sentido da visão) ou de um filme – conjugando visão e audição. Por isso que Bâ (1982, p. 172) diz que a “fala” pode ser vista, escutada, possui odores, sabores e, ainda, é tátil. Daí, *Kuma* – termo que significa “palavra” e “fala” na língua bambara, assume aqui um sentido mais amplo de narrativa. Por narrar aqui entendemos tramar, costurar coisas para que os sentidos possam ser alimentados. Essa trama pode ser um filme que articula personagens num conflito, uma salada que junta frutas e legumes, ou ainda, um poema que mistura palavras. Essa definição de narrativa se articula com a perspectiva anteriormente mencionada de Oyewumi sobre cosmo-sentidos. *Kuma*, a narrativa é polisensorial; mas, pode ser trabalhada para que as pessoas que “escutam” foquem num só sentido. Por exemplo, uma música é mais endereçada para o sentido da audição. De qualquer maneira, o que importa é entender que as histórias são importantes para as Zonas de Emergência de Infância (ZEI).

As Zonas de Emergência de Infância (ZEI)

Antes de prosseguirmos e apresentarmos a caracterização mais precisa das ZEI; nós vamos retomar a brincadeira e a narrativa, elas são regidas por princípios.

O princípio da brincadeira está na oratura iorubana e em alguns textos (NOGUERA, 2019), numa versão que nos ajuda a entender ainda mais o poder de brincar. Eis a história: era uma vez um rei e uma rainha que tiveram um casal de gêmeos. O rei se chamava Xangô e a rainha Oxum, as crianças gêmeas eram Taiwo e Kehinde. Por razões que eram importantes para preservação da vida e do mundo, as crianças gêmeas ficaram sob cuidados do rei Orunmilá e da rainha Iemanjá. Taiwo e Kehinde foram conviver no outro reino desde bebês. Lá, Orunmilá e Iemanjá criaram as duas crianças. Por volta dos sete ou oito anos de idade de Taiwo e Kehinde um visitante inesperado chamado Icu chegou ao reino. As notícias se espalharam porque esse forasteiro tinha um ogó, um tipo de cajado de madeira encantado, com o qual tudo que tocava que fosse vivo deixava de ser. Icu tocou flores com seu ogó e elas morreram. Icu tocou búfalos com seu ogó e eles morreram. Icu tocou borboletas com seu ogó e elas morreram. Icu tocou gente humana com seu ogó e elas morreram. Orunmilá e Iemanjá foram informados e enviaram pessoas da embaixada para conversar com Icu. Essas pessoas não voltaram. Então, Orunmilá e Iemanjá enviaram soldados prontos para guerra. Nenhum soldado voltou. Iemanjá estava preocupada e visitava o mar dia e noite. Orunmilá estava agitado e não deixava para dormir. Taiwo e Kehinde pediram para falar com Icu. Iemanjá disse: “não”. Orunmilá falou: “não”. As crianças gêmeas insistiram: “- Papai, mamãe; nós queremos conhecer Icu, vamos falar com ele que vá embora”. Iemanjá disse: “não”. Orunmilá falou: “não”. As crianças gêmeas insistiram. Assim foi outra vez e mais outras. Até que mãe e pai concordaram com a ida das crianças ao encontro de Icu. Iemanjá deu um brinquedo para as crianças, recomendando que usassem; era um tambor. Orunmilá contou novamente a história de seus nomes; recomendando que narrassem alguma coisa, de preferência sobre quem ouve. Icu estava sentado diante de corpos de pessoas humanas e animais sem vida, as crianças foram até ele e fizeram convites: “quer brincar com a gente? Quer ouvir uma história?”. Icu respondeu: “- sim”. Taiwo e Kehinde brincaram com Icu usando o tambor de Iemanjá e contaram histórias que falavam de Icu tirando coisas do mundo. As crianças gêmeas

fizeram isso alternadamente. Taiwo contou-lhe uma história e depois foi embora. Kehinde chegou e começou a brincar com Icu. Em seguida, Taiwo veio brincar. Depois Kehinde contou-lhe uma história. Assim seguiram ocupando todo o tempo de Icu com histórias e brincadeiras. Então, Icu desistiu de ficar naquele lugar. A infância pôs a morte para correr. As crianças colocaram o mundo em movimento, impedindo o fim das coisas.

O princípio da narrativa aparece em muitos trabalhos, destacamos três: *A biografia do Língua* do premiado escritor cabo-verdiano premiado Mario Lucio Sousa, as incríveis *Mil e uma noites* e a ficção *Dois irmãos* de Milton Hatoum. Nos três casos, narrar é a única forma de evitar a morte, ou ainda, narrar é a única forma de vida possível. Mais do que prolongar a vida, sem narração a vida não existe é a tese filosófica dessas três obras. O romance de Sousa (2014) trata de um homem africano escravizado condenado à morte que responde a pergunta, “qual o seu último desejo?”, dizendo: “contar uma história”. Ora, Língua – o personagem protagonista – não para de narrar. Os executores querem saber o final e adiam a execução. Ele se parece com a personagem Sherazade das *Mil e uma noites*, uma jovem que para escapar da loucura do sultão Shariar, que matava todas as mulheres com quem casava logo na primeira noite, a jovem contava histórias e deixava-as incompletas e daí, Shariar esperava o dia seguinte para ouvir o restante. O autor brasileiro Milton Hatoum, vencedor do Prêmio Jabuti com três obras, dentre as quais o romance *Dois irmãos* que trata da narração. Neste caso, a narrativa ressignifica o passado e apazigua conflitos por meio de um tipo de reinvenção seletiva da memória. Na história, os gêmeos Yaqub e Omar têm suas trajetórias narradas por Nael. A narrativa mistura de Nael mistura o que ele viveu, o que ele ouviu dizer e, em certa medida, o que ele interpretou dos acontecimentos que não viu direito. Nos três casos, a narrativa mantém e/ou recupera alguma coisa. As mortes de Sherazade e de Língua são adiadas. A “morte” do pertencimento de Nael também o é, porque sem refazer a relação entre os dois irmãos que atravessam a vida dele e de sua mãe, empregada da casa, ele não saberia muito sobre si mesmo. A narração é o que reinventa a vida, nenhum acontecimento pode ser tomado como um fato dado e acabado. A beleza e o encantamento estão justamente na maneira como podemos perceber algo. A narrativa transforma algo e torna visível um aspecto que pode reinventar e revitalizar as trajetórias das pessoas. Um trajeto não é exatamente o caminho que percorremos; mas, a maneira de percorrer o caminho, isto é, uma história narrada, uma narrativa.

O que a brincadeira e a narrativa possuem em comum? Por um lado, o reconhecimento de que a morte está sempre à espreita. Não temos como afastá-la completamente; mas, podemos viver mesmo que ela esteja presente. Apesar dela, podemos brincar e narrar. Apesar dela, não podemos deixar de brincar e narrar. Podemos viver com gosto. Devemos, inclusive, narrar a nossa vida de uma maneira que encontrar a nós mesmos seja algo desejável. Reconhecer e assumir a consciência do estado de infância, isto é, não somos capazes de fazer nada sem alguma ajuda de outrem. Se a infância for lida no sentido mais vulgar de uma fase da vida em que estamos na condição de crianças, isso também ajuda a entender que somos dependentes, frágeis, vulneráveis e é isso que não pode ser esquecido. De acordo com o filósofo malinense Bâ (1982), as crianças têm a justa memória, isto é, na infância é que a memória se consolida e produz um velho que poderá retomar o passado. Ou seja, nada melhor que aprender durante a infância. Para o filósofo alemão Benjamin (1994), o que projetamos não é tão revolucionário quanto aquilo que foi esquecido. A pensadora brasileira criancista Lydia Hortélio fala de uma “inteireza” da infância, algo como uma vida brincante nos atira no inteiro de estar presente.

A brincadeira, diante da morte, só nos resta brincar. Narrativa, apesar da morte, devemos narrar. Brincadeira, estando só, brincar tem pouca graça; vale brincar com outras pessoas e coisas. Narrativa, estando só, narrar não inventa ideias compartilhadas; narrar para outras pessoas faz com que a imaginação de uma pessoa possa abraçar outros corações.

Diante dessas proposições, concluímos que brincar e narrar são originalmente formas de resistir às opressões mais cruéis e estabelecer que a vida deve ser livre e desimpedida. A criança – o ser investido de infância – está em busca dessa liberdade radical. A liberdade é celestial. “Com toda a certeza vos afirmo que, se não vos converterdes e não vos tornardes como crianças, de modo algum entrareis no Reino dos céus [...] todo aquele que se tornar humilde, como esta criança, esse é o maior no Reino dos céus” (BÍBLIA; Mateus, 18, 4). A humildade é o reconhecimento de limites. Por isso, “todo o que não receber o Reino de Deus com a mentalidade de uma criança, nele não entrará” (BÍBLIA, Marcos, 10, 14). Em termos afroperspectivistas, interpretamos aqui a mentalidade de criança como estado de infância; o Reino dos Céus como a imaginação e a criatividade que nos aproxima de um bem-estar integral. O próprio paraíso judaico-cristão não deixa de ser um estado de infância.

A ZEI é o lugar para que possamos brincar e narrar, afirmando o gosto de viver. Mas, como tornar isso possível? O que podemos fazer via ZEI? O que é a ZEI? Em linhas bem gerais, ZEI quer dizer um lugar em que as pessoas podem ativar suas infâncias e inventarem um novo mundo. Nas ZEI criar é o verbo que se veste, o cardápio é feito de brinquedos, toda comida tem sons, todo sonho pode ser tomado na vigília ou no sonho. Na ZEI a imaginação apaga fronteiras e estabelece amizades. A ZEI é habitada por crianças e criancistas - gente jovem, adulta e idosa que valoriza a infância e saberes das crianças. ZEI é um lugar de brincar e narrar.

Se no campo da geografia, um lugar se define como um espaço cotidiano e o território como um espaço de poder, ZEI são propriamente lugares, não são exatamente territórios. Por isso, vale a pena usar o termo zonas. De modo geral, falar de zona pode soar confuso porque apesar de sua recorrência conceitual, o uso comum da palavra zona carrega um caráter pejorativo no campo perceptivo e possui um cunho político do controle e da reforma, “práticas de zoneamento urbano”, “zonas de perigosas”, entre outras. Aqui, fizemos uma opção epistêmica e política pela positivação da noção de Zona ao cartografar como diferentes autores trabalham em sua proposição. Temos as ZAT (Zonas Autônomas Temporárias) de Bey (1985), em sua enfática natureza corsária, que afirma a emergência da liberdade sem a violência e o suplício/sacrifício tão característicos aos discursos da transcendência das perspectivas morais que disputam o tempo presente. As ZAT são operações de caráter rizomático que liberam um espaço físico, um modo de temporalidade e sua porção de tempo ou imaginação pela produção ativa da diferença que se dissolvem/dissimulam assim que as forças da recodificação territorial aparecem, a exemplo da brincadeira de golzinho em que os meninos recolhem a bola e os chinelos que territorializam a rua em campo de futebol cada vez que os carros passam; as Zonas de indiscerníveis em Deleuze (2011), nas quais há uma ampliação da área de contato para que as forças de contágio possibilitem e potencializem o devir, sem, no entanto abolir os limites. Um devir-criança não é imitar uma criança ou “fazer se passar por”, mas sim, ser atravessado por uma infância. A exemplo do que propomos, ao brincar, adultos e crianças experimentam a potência a mais, gerada pela brincadeira, e permanecem investidos de sua responsabilidade de adultos; Zonas de mútua inclusão de Massumi (2017), cujo princípio da coexistência nos ensina uma perspectiva não dicotômica entre o humano e a natureza, em que o ponto de vista de todos os viventes ficcionam, jogam, inventam vias lúdicas para o viver, o que nos leva a romper com o antropomorfismo e reconsiderar de maneira plural

nossa antropogênese, isto é, o que nos leva a nela incluir outras gentes; a *Interzone* de Burroughs (2009) que oferecem outra abordagem para os atos de saber e conhecer, longe dos difíceis, complicados e muitas vezes inalcançáveis saltos qualitativos ou constantes reestruturações do pensamento, com as imagens clichês das estruturas, fundamentos e eixos da construção. Burroughs (2009) nos fala de uma composição leve de acolhimento por um “ploc”, uma ampliação ou estender do pensar. O pensar ligado à imaginação que desfaz fronteiras e produz encontros.

ZEI podem ser paisagens, lugares ou territórios. Mas, sobretudo, uma região de emergência de potências. O que caracteriza as ZEI? Fazer dela um território em que possam estabelecer-se os poderes da brincadeira e da narrativa. Viver numa ZEI deve implicar em vivenciar uma série de princípios. A Primeira coisa a se fazer numa ZEI é escolher entre começar contando uma história ou por uma brincadeira. Se escolher a brincadeira, antes de tudo se deve brincar com outra pessoa. A brincadeira deve ser escolhida pelas pessoas que vão brincar. A única maneira de conhecer a si mesmo e outras pessoas é brincando com outras pessoas, sem precisar vencer ou temer a derrota. É preciso que a brincadeira não tenha gente vencida, nem derrotada. O dilema entre o fracasso ou vitória não pode ser o propósito da brincadeira. É preciso brincar radicalmente, brincar é uma experiência pelo gosto de viver. É pela brincadeira que se torna possível sorrir. É preciso contar uma história, os nossos nomes carregam uma narrativa. Um nome é sempre algo que nos acompanha e que diz sobre nós um gosto de viver.

A ZEI, por ser uma experiência, ocorre ou se manifesta no cotidiano, cabendo a nós dar-lhes maior realidade para ampliar sua esfera e para que ela ganhe consistência. A exemplo de duas situações vividas com crianças de quatro e cinco anos em uma escola. A referida Escola fica no Centro da cidade de Duque de Caxias, estado do Rio de Janeiro. Duque de Caxias faz parte da região metropolitana do Rio de Janeiro, e a escola pertence à rede pública municipal e tem sido o local de uma pesquisa desde 2017, com a permanência de pesquisadoras (professoras/es orientadoras/es, bolsista UERJ/FEBF e mestrandas/es e também da UFRRJ) em atividades durante 20 horas semanais, o que garante um caráter, além de longitudinal, intensivo da pesquisa em acompanhamento dos processos e do registro cartográfico das problematizações do campo.

Em nossas incursões nessa escola, conseguimos um relato com duas cenas que ajudam a pensar a proposta da ZEI. Numa primeira cena, vemos um grupo de crianças

brincando com bambolê, quando algumas delas começam a reclamar que um dos meninos está trapaceando. “Tia, tia, ele fica *se dançando* e segurando o bambolê, aí nunca cai.” Contrariando a regra da brincadeira, a criança não tenta rodar o bambolê com o corpo, ele segura e sai dançando. A discussão foi: vale a forma singular de brincar ou era trapaça?

Em outra cena, no grupo numa roda de conversa sobre o brincar, outro aluno dispara “eu não brinco, eu treino”. Nossa pergunta é: em que situação há de fato um dano ou uma artimanha? Quando a criança “se dança” enquanto segura o bambolê, ela erra? Ou o menino, que abandona a liberdade inventiva do brincar e apenas participa de atividades de treino numa lógica da performance e do rendimento? Nesse caso, ele vive um dano? Percebemos a expressão do Itan: “Exu matou um pássaro ontem com a pedra que arremessou hoje”, quando o menino subverte a regra estabelecida de rodar o bambolê e cria outras maneiras de brincar e a intensidade é percebida pelas crianças ao afirmarem que ele ficava “se dançando”. Já, na segunda cena, o que temos é a limitação ou a interdição do brincar pela impregnação da lógica do universo adulto em que o jogo e o lúdico são instrumentalizados pelo desempenho ou rendimento.

Uma intervenção brincante no ponto de vista da ZEI preconiza a instauração de modos outros de jogar, brincar, relacionar-se consigo e o com os outros. Durante as atividades na escola, fizemos o convite para que o coletivo ficasse “se dançando” e criasse diferentes usos e experiências com o bambolê e, ao buscar estender essa esfera brincante, incluir adultos e crianças que agenciados por outras lógicas abandonam o gosto de viver em nome da meritocracia.

Considerações finais

O que queremos com esse exercício filosófico? ZEI é uma possibilidade real e imaginária. Nós podemos fazer ZEI de uma maneira bem simples. Primeiro, pedir que as pessoas falem do seu nome, da sua história, seja alegre ou triste, pobre ou rica. Não podemos permitir que “dê branco” (esquecimento) na história que diz sobre nós quem somos e de onde viemos. É preciso saber de onde viemos. Mas, vale ressaltar que o nome de uma pessoa não é o de registro somente. Pode ser o apelido ou o de batismo numa roda de capoeira, numa roda de samba, numa roda de candomblé, numa roda de jongo, numa roda de umbanda, numa ciranda ou dado por alguém da família. O segundo momento,

brincar. Nem que seja por meio de algum jogo. Mas, nenhum relacionamento é verdadeiro se não brincamos com quem convivemos.

Por isso, as regras da ZEI são simples: comece contando algo a respeito do seu nome. Depois, vamos brincar de alguma coisa, pode ser de corrida, de pique, peão, pipa, boneca, jogo de xadrez, futebol ou qualquer outra coisa. Por isso, pedimos para quem lê este texto que faça uma roda: narre a história do seu nome e proponha uma brincadeira, pode ser a de “passar o anel”, “verdade ou consequência” ou qualquer outra. Mas, brinquem e contem histórias. Exu brinca e conta histórias, nada além disso; qualquer outra atribuição maldosa é coisa de quem não brinca e não conta histórias. O que se fala contra Exu é a mesma coisa que uma sociedade envenenada tem contra a infância. Uma sociedade envenenada e adoecida não suporta brincar sem perder ou ganhar, tampouco aguenta narrar a vida sem começo ou final. É o puro brincar que deve mandar na brincadeira e, no caso da narração de vida, resta reconhecer o mistério e retomar o gosto de viver como criança.

Referências

ARCE, Matías Cordeiro. **Hacia un discurso emancipador de los derechos de las niñas y los niños**. Lima: IFEJANT, 2015.

BÂ, Amadou Hampaté. “A Tradição Viva”. In: KI-ZERBO, J. (Org.). **História Geral da África I: metodologia e pré-história da África**. Tradução UNESCO, 2. ed. rev. Brasília: UNESCO, 2010.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BEY, Hakim. Taz: Zona Autônoma Temporária. Tradução Patricia Decia e Renato Resende. Coletivo Sabotagem: Contra-Cultura. Disponível em: <www.sabotagem.cjb.net>. Acesso em: 14 dez.2019.

Bíblia Sagrada: Antigo e Novo Testamentos. Tradução de José Simão. São Paulo: Sociedade Bíblica de Aparecida, 2008.

BURROUGHS, William. **Interzone**. New York (USA): Penguin Books, 2009.

CARROUGES, Michel. **As máquinas celibatárias**. São Paulo: n -1 edições, 2019.

CHIZIANE, Pauline. **O alegre canto da perdiz**. Córdoba (PT): Editora Caminho, 2008.

DELEUZE, Gilles. O que as crianças dizem. In: DELEUZE, Gilles. **Crítica e Clínica**. São Paulo: Editora 34, 2011.

KOHAN, Walter O. A infância da educação: o conceito devir-criança. In: KOHAN, Walter (org.) **Lugares da Infância**. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

_____. Vida e Morte da Infância, entre o humano e o inumano. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 125-138, set/dez, 2010.

PLATÃO. **Timeu-Crítias**. Tradução Rodolfo Lopes. Universidade de Coimbra, Coimbra, 2013.

PRANDI, Reginaldo. **Mitologia dos Orixás**. Companhia das Letras, São Paulo, 2001.

FERRER, Juan José Prat. Oralidad y Oratura. In: **Simpósio Sobre Literatura Popular**. IE Universidad: Fundação Joaquín Díaz, 2010. Disponível em: <<http://www.funjdiaz.net/imagenes/actas/2010literatura.pdf>>. Acesso em: 14 jun 2014.

_____. Las culturas subalternas y el concepto de oratura. **FOLKLORE**, n. 316, 2007, p. 111-119. Disponível em: <<http://www.funjdiaz.net/folklore/07ficha.php?id=2376>>. Acesso em: 14 jun 2014.

FREITAS, Henrique. **O arco e a arkhé: ensaios sobre literatura e cultura**. Ogum's Toques: Salvador, 2016.

MASSUMI, Brian. **O que os animais nos ensinam sobre política**. Tradução Francisco Trento e Fernanda Mello. São Paulo: n.1 edições, 2017.

NIETZSCHE, Friedrich. **Assim falava Zaratustra**. Trad. de Mário Ferreira dos Santos. Petrópolis: Vozes, 2007

MARCHI, Rita de Cássia. "Os sentidos (paradoxais) da infância nas ciências sociais: um estudo de sociologia da infância crítica sobre a 'não criança' no Brasil". 308 f. **Tese (Doutorado em Sociologia Política)**. Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política, Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, 2007

NOGUERA, Renato. "Filosofia africana na antiguidade: tecendo mundos entre ancestralidade e futuridade" In KOHAN, Walter; LOPES, Sammy William; MARTINS, Fabiana Fernandes. **O ato de educar numa lingual ainda por ser escrita**. Rio de Janeiro: NEFI, 2016.

NOGERA, Renato e ALVES, Luciana. "Infâncias Diante do Racismo: teses para um bom combate". **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 44, n. 2, 2019

NOGUERA, Renato; GUTMAN, Catia; FEITOSA, Dayane. "Pintando e desenhando Pinóquio e Kiriku na escola". **Aprender: caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**. Vitória da Conquista-BA, Ano XI, n. 19, p. 75-94, jul./dez. 2017.

NOGUERA, Renato. "O poder da infância em afroperspectiva: espiritualidade e política em afroperspectiva" In **Momento: diálogos em educação**, v. 28, n. 1, p. 127-142, jan./abr., 2019.

EXU, A INFÂNCIA E O TEMPO: ZONAS DE EMERGÊNCIA DE INFÂNCIA (ZEI).
NOGUERA, RENATO; ALVES, LUCIANA PIRES.

OYEWUMI, Oyeronke. **The Invention of Women: Making an African Sense of Western Gender Discourses**. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 1997.

SOUSA, Mario Lucio. **A biografia da Língua**. Coimbra: D. Quixote, 2014.

Videografia

BROWN, Stuart. Brincar é mais do que diversão: é vital, TEDx, mai 2008. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HHwXlcHcTHc&t=368s>>. Acesso em: 04 de Maio de 2019

Submetido em 04/10/2019

Aprovado em 28/03/2020

Licença Creative Commons – Atribuição NãoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)