



Uma análise afro-orientada do game “Contos de Ifá”

LUIZ CARLOS PINTO DA COSTA JR.

Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP)

Doutor em Sociologia e professor do Mestrado em Indústrias Criativas da UNICAP

CARLA PATRÍCIA TEIXEIRA

Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP)

Doutora em Design e professora do curso de Jornalismo da UNICAP

Resumo

O artigo reflete o atual estágio de uma pesquisa em andamento. Nesse esforço, se procura identificar e sistematizar elementos de um processo pedagógico acionado na produção do game Contos de Ifá. O jogo é uma criação coletiva, ainda em andamento, no terreiro Ilê Axé Oxun Karê, de matriz afro-indígena, localizado no bairro de Guadalupe, cidade de Olinda. Consideramos a existência de uma pedagogia da experiência – tensionada por processos de exclusão urbana, por políticas higienistas e pela organização científica da distribuição do trabalho – que exigem, se não o abandono da matriz de análise europeia, um reenquadramento do olhar de prospecção e de pesquisa.

Palavras-chave

Afroperspectiva, Pedagogia, Game, Ifá, Comunicação.

Abstract

The article reflects the current stage of an ongoing research. In this effort, we seek to identify and systematize elements of a pedagogical process triggered in the production of the game Tales de Ifá. The game is a collective creation, still in progress, in the Ilê Axé Oxun Karê, a Afro-Indigenous terreiro, located in the neighborhood of Guadalupe, Olinda. We consider the existence of a pedagogy of experience - tensioned by processes of urban exclusion, hygienist policies and the scientific organization of the distribution of work - that require, if not the abandonment of the European analysis matrix, a reframing of the prospecting and research gaze.

Keywords

Afroperspective, Pedagogy, Game, Ifa, Communication.

Antecedentes

Algumas das mais bem sucedidas experiências de subversão dos objetos técnicos por liberdade de expressão em rede possuem características marcantes. São soluções localizadas que atendem a demandas gerais, e são caminhos desenvolvidos por sujeitos coletivos formados por uma territorialidade.

Tais experiências vão no sentido contrário a muitos esforços teóricos que procuram encontrar soluções às limitações tecnológicas, à produção e fruição de informação, cultura e conhecimento. Como se sabe, a procura por soluções universalistas, que possam ser aplicadas a todos, em todos os lugares, caracteriza a epistemologia moderna. Por esse caminho, a experiência (empeiria) é inferior à arte (techné) e à ciência,

pois o saber que emerge da experiência é um conhecimento do singular e a ciência só pode sê-lo universal.

a filosofia clássica, como ontologia, como dialética, como saber segundo princípios, busca verdades que sejam independentes da experiência, que sejam válidas independentemente da experiência. A razão tem que ser pura, tem que produzir ideias claras e distintas, e a experiência é sempre impura, confusa, demasiado ligada ao tempo, à fugacidade e à mutabilidade do tempo: vinculada a situações concretas, particulares e contextuais. Demasiado vinculada ao nosso corpo, a nossas paixões, a nossos amores e a nossos ódios. (LAROSSA, 2014, p. 39)

Como observa Larossa, na origem de nossas formas dominantes de racionalidade (marcadamente eurocêntricas) o saber está em outro lugar distinto do da experiência. E foi assim que a linguagem da teoria, a linguagem da ciência moderna, não pôde ser nunca a linguagem da experiência: nessa linha interpretativa, o que acontece com a experiência é que ela é objetificada, homogeneizada, controlada, calculada, fabricada, convertida em experimento (LAROSSA, 2014).

O presente texto é a expressão momentânea de uma investigação que é animada pela busca de elementos pedagógicos que coloquem a experiência dos sujeitos no centro do processo de protagonismo com tecnologias de informação e comunicação. Aqui uma ressalva nos parece importante. Embora esse não seja um trabalho focado em discutir o campo emergente dos estudos pós-coloniais de ciência e tecnologia, acreditamos que a inserção da temática pós-colonial na antropologia da tecno-ciência e áreas afins evoca tensões importantes de serem consideradas e que estão no escopo de problemas tratados aqui. A discussão de pedagogias afro-centradas torna, em nossa forma de ver, mais evidente a assimetria entre teoria e campo que Letícia Cesarino (CESARINO, 2015) identificou. Ou seja, entre a intenção política-provincializante da abordagem pós-colonial e a tendência teórico-universalizante dos estudos de tecnologia e ciência. As diferentes maneiras pelas quais os pesquisadores incorporam as preocupações (e principalmente as interpretações, criações) de seus “nativos” na produção de suas narrativas é um efeito dessa assimetria.

Mais além: essa discussão também aciona outra tensão, que vamos chamar provisoriamente *desequilíbrio epistemológico*: os temas, paradigmas e metodologias (epistemologia) hegemônicos ainda não refletem espaços heterogêneos para a teorização – de forma a contemplar perspectivas não-hegemônicas.

Pensamos que isso reflete, mesmo em realidades miscigenadas como a brasileira, o entendimento de que a epistemologia dominante expressa os interesses políticos específicos da sociedade branca (COLLINS, 2000; NKWETO SIMMONDS, 1997). No dizer de Grada Kilomba, os temas, paradigmas e metodologias das e dos dominantes.

Entretanto, as pessoas negras e pessoas brancas experimentam de formas diferentes os processos de impedimentos ao consumo, aos recursos e estruturas de produção, bem como do reconhecimento de sua produção simbólica, quando esta acontece e circula. Por isso são diferentes os questionamentos, interpretações e avaliações dessas experiências. Os temas, paradigmas e metodologias usados para lidar com tais realidades (compreendê-las e, quando possível, contrapô-las) podem diferir dos temas, paradigmas e metodologias dominantes. Essa diferença, no entanto, nem sempre é considerado conhecimento válido.

A morte de conhecimentos alternativos recebeu o nome de “epistemicídio”. Ao usar o termo, Boaventura de Souza Santos indicava um processo que reduz a realidade, porque descredibiliza não somente os conhecimentos alternativos, mas também os grupos sociais que os produziram, (SANTOS, 2007, p. 29). É justamente nesse sentido que a ideia de um *desequilíbrio epistemológico* se alinha ao entendimento de que não há justiça global sem justiça cognitiva global, ou seja, sem justiça entre os conhecimentos (SANTOS, 2007, p.40)

Falar da experiência dos corpos negros e vigiados, submetidos às atualizações contemporâneas de negação de suas expressões culturais evoca afetos negativos como dor, decepção e raiva. Tais afetos lembram dos lugares onde essa população mal pode entrar, dos lugares onde dificilmente chegam e dos sítios onde não podem ficar (HOOKS, 1990, p. 48). Indicadores sociais já bem conhecidos, registros históricos e também trabalhos sistemáticos que correlacionam o racismo ao acesso às trocas culturais são abundantes em mostrar que tais experiências não são relatos privados.

Assim, fazendo nossas as palavras de Grada Kilomba, afirmamos a necessidade de “uma epistemologia que inclua o pessoal e o subjetivo como parte do discurso acadêmico, pois todas/os nós falamos de um tempo e lugar específicos, de uma história e uma realidade específicas”, (KILOMBA, 2019, p. 58).

Com isso, na reflexão que segue e nessa pesquisa em andamento, consideram-se

como diferentes contextos em que vivem esses sujeitos, como as marcas sobre suas etnias, as crenças que acionam deveres, como os corpos que emanam afetos, como amores e ódios vividos agenciam saberes e aprendizados tecnológicos.

Mas de que sujeito se fala? A reflexão é direcionada à experiência afrodescendente no Brasil sob o regime de exclusão simbólica e apagamento. É dos sujeitos negros e de suas experiências de produção simbólica livre (narrativas) em meio digital que se parte. É a partir dos sujeitos negros e pardos e das limitações que enfrentam em relação à produção e fruição de informação, cultura e conhecimento que se inicia.

Assumir essa perspectiva parece ser uma condição urgente para decolonizar o conhecimento acadêmico em geral e do conhecimento sobre formas de uso e apropriação de tecnologias da informação e comunicação por parte de certas comunidades, em particular. Ou seja, “lançar uma chance de produção de conhecimento emancipatório alternativo” como reivindica Irmgard Staeuble (STAEUBLE, 2007, p. 90) para transformar “as configurações do conhecimento e do poder em prol da abertura de novos espaços para a teorização e para a prática”. São abundantes as referências desse giro de perspectiva.

Nesse sentido, a margem não deve ser vista apenas como um espaço periférico, um espaço de perda e privação, mas sim como um espaço de resistência e possibilidade. A margem se configura como um espaço de abertura radical e criatividade, onde novos discursos críticos se dão. É aqui que as fronteiras opressivas estabelecidas por categorias como “raça”, gênero, sexualidade e dominação de classe são questionadas, desafiadas e desconstruídas. Nesse espaço crítico, podemos imaginar perguntas que não poderiam ter sido imaginadas antes; podemos fazer perguntas que talvez não fossem feitas antes, perguntas que desafiam a autoridade colonial do centro e os discursos hegemônicos dentro dele (KILOMBA, 2019, p. 68).

A procura por compreensão e sistematização das metodologias, estratégias e táticas de uso de redes sociais, hardwares e softwares livres e/ou proprietários, linguagens de programação, gameficação, dados e narrativas a partir de perspectivas negras indica a necessidade e a conveniência de uma, já mencionada, abordagem afro-centrada – em particular a partir das contribuições de Molefi Kete Asante, Sueli Carneiro, Grada Kilomba, Cheik Anta Diop, Djamilia Ribeiro, Carla Akotirene, Abdias Nascimento e Elisa Larkin Nascimento, entre outras e outros.

Esses elementos e autores se associam à reivindicação contemporânea, feita por parte da teoria latinoamericana, pelo rompimento com o ocidental-centrismo e seus reflexos no saber – e, claro, nas formas tradicionais de ensino-aprendizagem. Como se sabe, esse giro decolonial é o resultado da ação prática de forças políticas, certamente,

mas também responde à pressão dessas mesmas forças sobre a produção científica a respeito da América Latina contemporânea.

A associação desses elementos analíticos, já mencionados, convergem no sentido de se iniciar essa discussão partir da localização psicológica ou cultural – como, aliás, indica textualmente Asante:

Quem tenta construir um currículo escolar, uma prática de serviço social ou uma literatura afrocentrados deve prestar atenção à localização psicológica ou cultural. ‘Localização’, no sentido afrocêntrico, refere-se ao lugar psicológico, cultural, histórico ou individual ocupado por uma pessoa em dado momento da história (ASANTE, 2009, p. 96)

Evidentemente, essa localização psicológica ou cultural, no que diz respeito às condições narrativas/comunicativas se refere a uma ordem de marginalidade que ainda caracteriza as populações negras no Brasil. Seguindo a sugestão de Grada Kilomba, é preciso criar novos papéis fora dessa ordem colonial. Assim, o processo de decolonização do pensamento e de investigação, no que se refere aos temas até aqui mencionados, reivindica a necessidade de desenvolver ou sistematizar formas de aprendizado tecnológico que contribuam, em alguma medida, para que pessoas negras entrem na luta como sujeitos e não como objetos (HOOKS, 1994, p. 7).

Lugar, agência e quilombismo

As assimetrias que emergem nas bordas do capitalismo evidenciam a atualização de processos centenários de exclusão. O trabalho de desenvolvimento de pedagogias – de processos de ensino-aprendizagem – para lidar com esse contexto reivindica, como já indicado, uma abordagem centrada nas pessoas submetidas a essa atualização. A afrocentricidade parte da afirmação de que a compreensão dos fenômenos se articula e ganha contornos especiais de acordo com a identidade do sujeito. Assim parte-se de definir a localização psicológica, cultural, histórica ou individual ocupada por uma pessoa em dado momento da história. O interesse pela localização psicológica faz parte de um conjunto de características mínimas para um projeto pedagógico afrocêntrico com tecnologias.

Esse princípio da abordagem afrocentrada, subjacente também no pensamento feminista, já fora assinalado no Brasil na década de 1950, no contexto da produção intelectual do Teatro Experimental do Negro. Emerge como alicerce de uma tendência mundial no Século XX de estabelecer a identidade como questão social e fator político. (NASCIMENTO, 2009, P. 182)

As características mínimas mencionadas acima ainda ressaltam a agência: a capacidade de dispor dos recursos psicológicos e culturais necessários para ser ator ou protagonista em seu próprio mundo. Essa orientação aciona a necessidade de “estar atento

a tudo e procurar escapar à anomia da exclusão”, afirma Asante. Se este é um problema linguístico, representa também um desafio de enfrentar a realidade de situações econômicas e culturais previamente construídas. Essa orientação é direcionada fundamentalmente ao eu coletivo.

O que os africanos fazem no Brasil, na Colômbia, na Costa Rica, na Nicarágua, no Panamá, na Venezuela, nos Estados Unidos, na Nigéria, em Gana, em Camarões, no Congo e na França é parte de uma ascensão geral e coletiva à consciência, na medida em que tenha como objetivo o processo de libertação, (ASANTE, 2009, p.104)

No sentido dessa discussão, parece necessário atentar a um instrumento conceitual operativo que organiza meios da gente negra defender sua sobrevivência física e cultural. Tal modelo associativo se desenvolveu no país e se atualiza como ideia-força há quatro séculos, assumindo as formas legais de rede de irmandades, confrarias, clubes, grêmios, terreiros, centros, tendas, afoxés, escolas de samba e gafieiras. A despeito das diferenças entre si, formaram uma unidade de afirmação humana, étnica e cultural que integrou uma prática de libertação e de autonomia. A essa práxis, Abdias Nascimento (1980) deu o nome quilombismo.

Dada a importância que essa instituição desenvolveu e desenvolve na vida da população negra afro-descendente no Brasil, parece difícil desconsiderar o papel que o quilombismo pode ter associado às tecnopolíticas de produção simbólica e de resistências variadas no contexto atual. Na verdade, alguns dos grupos que atuam com produção de mídia independente já acionam características de um quilombismo reatualizado.

Abdias Nascimento entendia que a prática quilombista construiu um patrimônio que precisa ser mantido e ampliado. Dessa ideia-força, dependeria, para Nascimento, um futuro melhor para a população afro-brasileira. Adequadamente, o autor afirma que a prática quilombista, qualquer que seja sua expressão, mobiliza as energias, as inteligências e as capacidades escolarizadas “para a enorme batalha no front da criação teórico-científica” (NASCIMENTO, 2002, p. 47).

Conjugada ainda com a intenção de codificar a experiência afro-brasileira a partir da experiência dos próprios afro-brasileiros, o quilombo é um sistema econômico que busca a construção e fortalecimento do que hoje chamamos de Comuns. Ujamaísmo é o

termo usado por Nascimento para se referir a relações de compartilhamento da terra, dos meios de produção e outros elementos da natureza.

Como será possível vincular tais elementos a formas de resistência que operem no sentido de resguardar vida simbólica das populações afro-descendentes no Brasil? Há um processo de ensino-aprendizagem de base afroperspectivista para as tecnologias da informação e comunicação? Como ele pode ser sistematizado? Qual será sua base filosófica? As quais os problemas específicos tais pedagogias afro-orientadas poderão responder?

As respostas a essas perguntas passam, necessariamente, por alterações em certas práticas, em especial do uso das tecnologias. Tratando do Condomblé, Sueli Carneiro e Cristiane Abdon Cury (CARNEIRO & CURY, 2019) salientam o quanto “essas formas particulares de organização têm na alteração de comportamentos”. As autoras analisam como a mitologia iorubá aciona a possibilidade de criar mecanismos de defesa para sobreviver e conservar traços culturais de origem, através de estratégias de insubordinação (simbólicas ou reais). Entretanto, acreditamos que as religiões de matriz afro-brasileira e o Candomblé em particular são apenas algumas das formas de organização que podem ser acionadas com esses objetivos – entre outros, o funk, o rastafarianismo, o samba de terreiro, a jurema sagrada, a capoeira são outras organizações sociais afro-brasileiras que podem ser acionadas com os objetivos aqui tratados.

No que segue, apresentaremos alguns recursos que dão base inicial ao desenvolvimento de uma pedagogia afrocentrada com tecnologias. Assume-se (inicialmente) que essas pedagogias procurem atender e sistematizar as potências coletivas da apropriação, produção, veiculação e consumo de informação, cultura e conhecimento. De partida, o que se propõe é uma composição de elementos da cultura afro-brasileira que possam ser usados na formulação dessa metodologia de ensino-aprendizagem a que nos referimos inicialmente.

Os Contos de Ifá do Ilê Axé Oxun Karê

O Ilê Axé Oxun Karê é um terreiro de matriz afro-indígena localizado no bairro de Guadalupe, município de Olinda, estado de Pernambuco. Durante os anos dos governos Lula, se credenciou como Ponto de Cultura, tendo formado um telecentro, que se associou a outras atividades que o terreiro já realizava: uma sambada de Côco de Roda (acontece sempre no primeiro sábado de cada mês, chamado Côco da Umbigada); uma

rádio livre; variadas oficinas e formações direcionadas para a comunidade no entorno e o próprio calendário religioso do terreiro. O lugar também é conhecido simplesmente por terreiro de Beth ou Côco de Beth, em alusão à festa que acontece todo primeiro sábado e a sua Iyálôriṣà, Beth de Oxum.

A conversão do ambiente em uma Ponto de Cultura intensificou e ampliou tais atividades: instalação de um telecentro; constituição de uma produtora musical, cursos sistemáticos e de variados níveis de complexidade passaram a ser oferecidos, integração a diversas redes acionadas pelos programas Cultura Viva e Gesac (COSTA JR., 2010), como Metarreciclagem, Submidialogia e rede Rádio Livre.

Ao final do segundo governo Lula e início do primeiro mandato da presidenta Dilma, o ponto de Cultura se viu diante de uma insólita e imprevista situação: o telecentro havia perdido uma de suas principais razões de ser, na medida em que o estímulo ao consumo popular de eletrodomésticos nos anos iniciais dos anos 2000 estimulou a população do Guadalupe a comprar computadores e acesso à internet – informação repassada no processo de conhecimento de campo dessa pesquisa em andamento a que nos referimos. Com isso, o telecentro se esvaziou, bem como as atividades de educação com tecnologias da informação e comunicação, visto que a utilização pelos moradores decresceu vertiginosamente.

Uma das saídas encontradas pelo Ponto de Cultura foi reorientar a proposta de educação com tecnologias e partir para o desenvolvimento de games, focado em uso mobile, como principal instrumento para continuar a educação com tecnologias focada nos jovens da comunidade de Guadalupe e produzir narrativas identitárias.

É esse percurso do Telecentro Côco de Umbigada nos últimos anos, grandemente resumido, que conduz à produção da série de jogos Contos de Ifá, que está sendo analisado nesse artigo. O que é Ifá e que contos são esses?

A epistemóloga nigeriana Oyèrónké Oyèwùmí assim define o Ifá:

Ifá é um sistema de conhecimento que foi, originalmente, transmitido de forma oral. Estruturado na forma de instituição, é um conjunto de procedimentos que facilitam a recuperação de informações sobre todos os aspectos passados, presentes e futuros da vida Yorubá. Esse conhecimento é acessível por meio de um sistema de divinação, um processo que gera histórias, mitos e narrativas, que afirmam ser enviadas por Deus, e que fazem asserções sobre tudo e qualquer coisa na vida Yorubá (OYĀWÙMÍ, 2016, Apud Da Rocha, p. 62).

Desse modo, Ifá é visto como um registro abrangente da cultura iorubá, fornecendo antecedentes históricos para eventos, condutas e orientação para o futuro. Embora não seja o único sistema de divinação na sociedade Yorùbá, é o mais abrangente e adquiriu importância hegemônica em relação a outras formas de orientação – isso se deve ao interesse por parte de elites econômicas Yorùbás e estudiosos europeus e estadunidenses, sobretudo ao longo do final do Século XIX e início dos anos XX (OYĚWÙMÍ, 1997)⁶.

Ainda Oyèrónkè Oyèwùmí:

Antes do século XX, Ifá e outros sistemas de divinação eram imensamente importantes na vida Yorùbá. Ao longo do ciclo de vida dos indivíduos, famílias, e entidades sociopolíticas (Estados), em tempos de alegria e em tempos de problemas, as pessoas consultavam adivinhos de Ifá para dar sentido às suas vidas e destino. Um dos rituais mais significativos realizados quando uma criança nasce, é ir a uma consulta com babalaô (oficiante de Ifá), para decifrar aspectos do destino da criança, especialmente no que se refere a qual òrìṣà (divindade, Deus) preside seu destino. (OYĀWÙMÍ, 2016, Apud Da Rocha, p. 65).

O corpus de histórias que compõem o Ifá é grande: são 256 capítulos (odús) mas o número de versos em cada um deles é indeterminado. Faz parte do trabalho da¹ e dos babaláwos (oficiantes do Ifá) memorizar essas histórias e desenvolver a habilidade para aplicá-la às necessidades de seus consulentes. Tradicionalmente, o caminho para acessar o conhecimento de Ifá era através da divinação presidida pelo oficiante do oráculo. No Brasil, onde os babaláwo se extinguíram, essa tarefa foi incorporada ao trabalho dos pais e mães de santo (Bàbálórìṣà e Ìyálòrìṣà)

Aqui, pouco a pouco, a adivinhação praticada no candomblé no jogo de búzios foi sendo simplificada e o corpo de mitos foi sendo desligado da prática divinatória, preservando-se, contudo, os nomes dos odus, as previsões e os ebós ou oferendas propiciatórias, além do nome dos orixás que eram os protagonistas das histórias originais de cada odu (PRANDI, 2001, p. 18).

Hoje, existem outras maneiras de acessar as informações, além do jogo de búzios: através da divinação que personaliza a informação para uma situação individual, através de entrevistas com os oficiantes do Ifá e através da leitura de textos acadêmicos e livros de divulgação - o que é mais recente. Uma importante contribuição para a leitura em português de histórias que compõe o principal sistema divinatório Yorùbá foi realizado por Reginaldo Prandi, que coletou tais histórias no livro *Mitologia dos Orixás* (2001).

¹ A flexão de gênero se deve aos estudos de Oyèwùmí, que tem mostrado que o babalawo não é, necessariamente, um cargo reservado aos homens, mas uma condição de especialidade e habilidade na leitura do Ifá, que pode ser alcançado por homens e mulheres.

Os Contos de Ifá, desenvolvido no Ilê Axé Oxun Karê, é um game² que não somente se baseia em alguns dos odus, como gamefica histórias desse oráculo. A Ìyálôriṣà Beth de Oxum descreve assim o jogo:

Contos de Ifá tem como objetivo promover hubs de laboratórios de inovação em escolas, terreiros e centros culturais para reconstruir os modos de viver sob o ponto de vista da matriz afro-brasileira e combater o extermínio da juventude negra através de metodologias ágeis de desenvolvimento de jogos sobre o panteão africano. Para além, busca conectar diferentes iniciativas de laboratórios de inovação para realizar experimentações em arte digital com conteúdo ancestral para incentivar arranjos produtivos locais com a juventude negra para a geração de emprego e renda (Revista sobre os Laboratórios de Inovação Cidadã Contos de Ifá, 2016)³.

Nesse sentido, o game foi desenvolvido também buscando “promover experiências em novas mídias para inflar o universo da criação dos jogos eletrônicos brasileiros com características comuns e presentes nas comunidades tradicionais e periféricas do Brasil”, (Revista sobre os Laboratórios de Inovação Cidadã Contos de Ifá, 2016). A esse objetivo se somou à ideia de conectar professores e gestores de escolas públicas e centros culturais para incentivar os jogos em encontros sobre a história da Matriz Africana.

Descrito como “laboratórios para promoção da identidade negra a partir de games roteirizados com a mitologia afro-brasileira”, o game Contos de Ifá guiou diversas interações, na forma de oficinas em escolas públicas, centros culturais, unidades do Sesc e pontos de cultura. A plataforma começou a ser elaborada a partir da sanção da Lei 10.639/03, que incluiu no currículo escolar o estudo da História da África e dos Africanos, a luta dos negros no Brasil, a cultura negra brasileira e o negro na formação da sociedade nacional.

A metodologia de criação do game revela uma outra face dessa experiência, pois o jogo também é resultado da prática divinatória. Ou seja, a maneira pela qual o jogo foi desenvolvido incorporou, para além da narrativa e consequente processo de gameficação das narrativas contidas no Ifá, a própria relação com a fonte das histórias, a mitologia iorubá inscrita no sistema de conhecimento ancestral deste oráculo.

Uma metodologia afrocentrada

2

Na verdade, são oito jogos que rodam em plataforma web e um módulo desenvolvido para mobile, todos sob o mesmo endereço URL (contosdeifa.com). No transcorrer do artigo nos referimos ao game no singular, mas registrando que são mais de um jogo efetivamente.

3

A revista teve vida curta, somente um exemplar, publicado no ano de 2016.

Esse aspecto está presente na primeira das três etapas, ou Preparação, do jogo e que consiste em uma consulta a uma Ìyálôriṣà, um Babalorisá, um mestre, um líder religioso, uma referência ancestral do território para trazer os ensinamentos através de contos, que são interpretados em desenhos e colagens e depois são transformados em roteiros para jogos.

A construção desses desenhos e colagens, bem como a construção dos roteiros são feitos coletivamente, envolvendo crianças e jovens da comunidade de Guadalupe, bem como os mais velhos. O processo privilegia a vivência oral de referências ancestrais e que contribuem para uma identificação étnica e cultural, na medida em que as histórias originais que embasam os roteiros estão impressas na história dos povos de matriz africana e das diásporas negras.

Passa-se, então, à segunda etapa, de Ação, na qual a juventude se divide em equipe (design, programação, música e comunicação) e organiza uma agenda para realizar as tarefas necessárias a fim de finalizar o jogo. Uma equipe de mediação (mestre, designer e desenvolvedor) lidera as equipes e aplicam metodologias ágeis para cumprir os objetivos estipulados). A terceira etapa do processo consiste na Divulgação, na qual uma equipe de comunicação fica responsável pela divulgação dos jogos nas redes sociais.

Esse percurso é associado a oficinas realizadas por escolas, comunidades e universidades pelo Brasil. Nessas ocasiões o perfil do acesso mapeado pelo Ilê Axé Oxum Karê mostra que 54,15% dos interessados é formado por homens (crianças e adolescentes). A metodologia foi aplicada nos municípios de Olinda e Goiana (Pernambuco); Camaçari e Cachoeira (BA) e Aracaju (Se) entre 2012 e 2015. O áudio dos games é gravado ao vivo a partir dos toques percursivos e relativos aos itãs (mitos, histórias, parábolas) de cada uma das divindades presentes no jogo e o seu conteúdo expõe signos relativos às histórias dos Òriṣás (PÓVOAS, 2004).

Os elementos até agora identificados de uma pedagogia com tecnologias da informação e comunicação, a partir do game Contos de Ifá indica, que o ponto de partida é a experiência de uma comunidade inteira – no sentido amplo de experiência, que se refere a uma exposição de vivências, de histórias, de memórias e de possibilidades de encontro a que Larossa se refere. Como tal, é um ponto de partida particular, pautado por uma busca localizada de superar condicionamentos específicos – no caso, a necessidade do Ilê Axé Oxun Karê continuar a incidir sobre a comunidade em seu entorno.

É verdade que a gameficação de odus de Ifá também procura ser uma resposta a questões estruturais: econômicas, sociais, psíquicas e, claro, raciais. Nesse último sentido, como qualquer comunidade negra pobre intimamente vinculada a um terreiro de Candomblé, os moradores e as moradoras de Guadalupe estão submetidas e submetidos às intercorrências do racismo estruturante que existe no Brasil. Como tal, tem a experiência constante dos processos de apagamento e exclusão coletivos.

Aqui, outra vez a perspectiva específica produz suas soluções e podemos identificar elementos de um processo de longo prazo de aquilombamento na organização prática do terreiro Ilê Axé Oxun Karê que se estende a outras de suas atividades como a produção do game Contos de Ifá: designers, desenvolvedores, técnicos em sonoplastia, músicos são da comunidade e vinculados ao terreiro. Parece-nos, assim, que a prática quilombista trespassa o ponto de partida e o modus operandi do game.

Por fim, até agora identificado, o elemento mais próprio dessa metodologia, que procuramos decifrar, é o fato que dele faz parte a prática divinatória, a consulta ao sagrado. É um elemento que, por anteceder todas as atividades de desenvolvimento, indica sua centralidade e também aponta quais narrativas produzir a partir dos odús – cujas histórias são centralizadas em ao menos um Òrìṣá. Quais histórias, quais aspectos, quais Òrìṣá e em que momento são escolhas feitas a partir dessa consulta.

Até agora, os Òrìṣás que tiveram histórias tematizadas na plataforma Contos de Ifá foram Eṣú, Ògùn, Odè, Òbaluaê, Òsányìn, Ìbejì e Oxumarè. Abaixo, a uma das páginas da plataforma, onde cada uma dos jogos pode ser acionado pelo usuário.

No andamento da pesquisa, é um dos aspectos a ser explorado tanto por entrevistas com a Ìyálòrìṣà Beth de Oxum quanto pela observação participante nas oficinas oferecidas para o desenvolvimento de games que o terreiro oferece. De partida é interessante observar que, sobre tais escolhas, não pode recair a interpretação de que sejam irracionais. Parece-nos mais produtivo, do ponto de vista da metodologia científica e da ética, entendê-las como integradas a uma racionalidade específica (não ocidental, fruto das diásporas africanas), o que nos orienta a buscar epistemologias adequadas para a análise.

Considerações Finais

Lyyotard (1993) aborda, em relação à pós-modernidade, as narrativas de especulação e as narrativas de emancipação. As de especulação tratam do conhecimento

como sendo capaz de explicar tudo no universo por meio de uma única teoria. As de emancipação tratam da liberdade universal.

A referência nos ajuda a compreender como as narrativas gameficadas dos Contos de Ifá articulam emancipações nos processos de suas escolhas (pela afirmação da identidade) e do processo (pela afirmação da força coletiva).

Percebe-se que em Pernambuco existem coletivos e clusters de inovação periféricos que operam nessa margem de apropriação, aprendizagem e de re-invenção dos objetos técnicos, produzindo narrativas. Tais narrativas se projetam sobre seu cotidiano, mas também compõem e sistematizam identidades.

Além dessas características, não exclusivas, o processo de criação e desenvolvimento do game Contos de Ifá aponta algo mais. Por um lado, ele reivindica que o aporte epistemológico, bem como o trabalho de campo e a análise se voltem para perspectivas que considerem uma relação mais complexa entre conhecimento e natureza, corpo e psicologia, identidade e vontade, tecnologias e comunicação.

Por outro lado, a metodologia desenvolvida no terreiro Ilê Axé Oxun Karê indica elementos de uma pedagogia com mídias e narrativas a ser melhor conhecida e sistematizada, tarefa que temos procurado realizar na pesquisa em curso. Trata-se de uma forma de aprender e ensinar de caráter resolutivo e que se alinha ao que Antônio Bispo dos Santos (2018) sugere como uma perspectiva contracolonialista, que abre o diálogo entre pessoas que queiram, usando todas as formas de linguagem, avançar no poder da participação para humanidade.

Essa pedagogia com mídias tem elementos operativos afrocentrados, como já indicado – da qual fazem parte, além da prática divinatória, os encontros festivos, as danças, as músicas, a incorporação, uma cosmologia ancestral, uma relação intensa com a natureza. E que, justo por isso, demandam ferramentas analíticas adequadas, abertas ao cruzo com perspectivas já conhecidas no campo da comunicação.

Cabe-nos, nos meses subsequentes, a procura por sistematizar os elementos que possam ser sistematizáveis, de modo que possam ser replicados noutros contextos, respeitando essas novas realidades. Nesse sentido, o investimento também se projeta no sentido de desenvolver análises que permitam uma compreensão dos processos de criação de narrativas e de comunicação que se ajustem às peculiaridades da comunidade em questão.

Ailton Krenak afirma que nosso tempo é especialista em criar ausências: do sentido de viver em sociedade, do próprio sentido da experiência da vida. “Isso gera uma intolerância muito grande com relação a quem ainda é capaz de experimentar o prazer de estar vivo, de dançar, de cantar”, afirma (KRENAK, 2019, p. 13). No raciocínio de Krenak, o fim do mundo é o que é oferecido às pequenas constelações de gente espalhadas pelo mundo que dançam, cantam, fazem chover.

Pensamos que os Contos de Ifá, e a potência criativa de sua metodologia, que alia educação e comunicação, expressam essa possibilidade de adiar o fim do mundo e que depende, como sugere Krenak, da capacidade de contar mais uma história.

Referências Bibliográficas

ASANTE, Molefi Kete. **Afrocentricity - The Theory of Social Change**. NYC: Independent Publisher, 2003.

CESARINO, Leticia (2015). Estudos pós-coloniais da ciência e tecnologia: desafios e possibilidades. **Anais da V Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia**. Porto Alegre: 2015.

COLLINS, Patricia Hill. **Black Feminist Thought, Knowledge, Consciousness and the politics of Empowerment**. New York: Routledge, 2000.

COSTA JR., Luiz Carlos Pinto. Ações Coletivas com Mídias Livres - uma interpretação gramsciana de seu programa político. Tese de Doutorado em Sociologia apresentada à Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2010.

DA ROCHA, Aline Matos. **A corporal(idade) discursiva à sombra da hierarquia e do poder: uma relação entre Oyèwùmí e Foucault**. Dissertação de mestrado em Filosofia apresentada à Universidade Federal de Goiás (2018).

HOOKS, bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática de liberdade**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

KILOMBA, Grada. **Memórias da Plantação – Episódios de racismo cotidiano**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

LAROSSA, Jorge. **Tremores – Escritos sobre experiência**. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

LYOTARD, Jean-François. **O pós-moderno**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1993.

NASCIMENTO, Abdias. **O Quilombismo**. 1^a. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.

NASCIMENTO, Elisa Larkin (Org.). **Afrocentricidade - uma abordagem epistemológica inovadora**. São Paulo: Selo Negro, 2009

NOGUERA, Renato. Denegrindo a filosofia: o pensamento como coreografia de conceitos afroperspectivistas”. Amargosa: **Griot - Revista de Filosofia**, v.4, n.2, p. 1-19, 2011,

NOGUEIRA, Renato; BARRETO, Marcos. Infância, ubuntu e teko porã: elementos gerais para educação e ética afroperspectivistas. Rio de Janeiro: **Childhood & philosophy Journal**. v. 14, n. 31, 2018, p. 625-644.

NKWETO SIMMONDS, Felly. My Body, myself: How does a Black Woman do sociology?. (in) MIRZA, Heidi Safia (ed.). **Black British Feminism. A Reader**. Londres e Nova York: Routledge, 1997

OYĚWÙMÍ, Oyèrónké. Conceptualizing Gender: The Eurocentric Foundations of Feminist Concepts and the challenge of African Epistemologies. (in) ARNFRED, Signe; BAKARE-YUSUF, Bibi; KISIANG’ANI, Eduard Waswwa. **African Gender Scholarship: Concepts, Methodologies and Paradigms**. Dakar: Codesria, 2004.

OYĚWÙMÍ, Oyèrónké. **Gender Epistemologies in Africa: Gendering Traditions, Spaces, Social Institutions and Identities**. New York: Palgrave, 2011.

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

PÓVOAS, Ruy do Carmo. **Itan dos Mais Velhos**. Ilhéus: Editora da UESC, 2004.

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

RUFINO, Luiz. **Pedagogia das Encruzilhadas**. Rio de Janeiro: MV Serviços e Editora, 2019.

SANTOS, Boaventura de Souza. **Renovar a teoria crítica e reinventar a emancipação social**. São Paulo: Boitempo, 2007.

SANTOS, Antônio Bispo dos. A influência das imagens na trajetória das comunidades tradicionais. (in) VILELA, Bruno (Org.) **Mundo, Imagem, Mundo – caderno de reflexões críticas sobre a fotografia**. Belo Horizonte: Malagueta produções: (2018)

STAUBLE, Irmgard. Entangled in the Eurocentric Ordes of Knowledge – Why psychology is difficult to decolonize. (in) VAN DEVENTER, Vasi; BLANCHE, Martin

Terre; FOURIE, Eduard; SEGALO, Puleng. **Citizen City – Between constructing agent and deconstructed agency.** Ontario: 2007

unicações, 2015.