

Contos de Ifá: Elementos Poéticos, Técnicos e Políticos de um *Game* afrodiaspórico¹

RESUMO EXPANDIDO

O objetivo desse ensaio é investigar o imaginário sociotécnico que anima o desenvolvimento dos games da série Contos de Ifá, produzidos no terreiro Ilê Axé Oxum Karê, no bairro de Guadalupe, cidade de Olinda. A reflexão identifica que o processo coletivo de criação dos jogos incorpora uma cosmotécnica de aprendizado, uma cosmopolítica de intervenção social e uma cosmopoética de refúgio. O artigo se associa a um esforço em andamento de identificar e sistematizar elementos de uma pedagogia popular do objeto técnico guiado por um modelo de articulação pedagógica. Metodologicamente, o estudo de caso se apoia em revisão bibliográfica, observação participante e análise documental.

O artigo avança no projeto de pesquisa que vem sendo impulsionado pelas seguintes questões: 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? (COSTA JR. & TEIXEIRA, 2019)

Na fase inicial dessa investigação, perguntávamo-nos como seria possível vincular tais questões a formas de resistência que operassem no sentido de resguardar a vida simbólica das populações afro-descendentes o Brasil.

A série de games Contos de Ifá, toda ela baseada na mitologia do Candomblé Nagô (comum aos povos que falam o Iorubá), representa uma experiência que ultrapassa a criação de mecanismos de defesa para sobrevivência física, usando estratégias de insubordinação. Os primeiros títulos da série de jogos foram desenvolvidos no terreiro. Desde pelo menos 2015, a metodologia passou a ser aplicada em diferentes espaços –

¹Trabalho apresentado no Painel Temático Tecnodiversidade, localidade e tecnologias alternativas do XVI Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura. Universidade Federal de Santa Maria/RS, realizado nos dias 04 a 07 de dezembro de 2023.

escolas inclusive –, em formatos variados de vivências, workshops, oficinas de média e longa duração. Durante a pandemia, as atividades aconteceram de forma remota.

A metodologia é composta por três etapas. A primeira consiste na consulta ao oráculo (jogo de contas), que estabelece qual Odu² será roteirizado. O primeiro jogo foi dedicado a um Odu do Orixá Exu. O mais recente título, finalizado no final do mês de Junho de 2023, foi dedicado a Iansã. Essas histórias são interpretadas por meio de desenhos e colagens, que são transformados em roteiros para jogos. A construção é coletiva, envolvendo crianças, jovens e membros mais velhos da comunidade. Na segunda etapa, chamada de Ação, a juventude se divide em equipes para finalizar o desenvolvimento do jogo. Por fim, na terceira etapa, chamada de Divulgação, uma equipe de comunicação é responsável por divulgar o jogo nas redes sociais.

No quadro comparativo que propõem, Stateri & Souza (2021) afirmam que os games da série Contos de Ifá segue uma lógica decolonial que se expressa em quatro características básicas. A primeira seria a forma diversa da autoria e a segunda, o uso de ferramentas acessíveis na tentativa de democratização de seu uso. Uma terceira característica seria a produção voltada às epistemologias do Sul e por fim a quarta, a existência de um vínculo de fortalecimento de minorias marginalizadas ou majorias sub-representadas politicamente. Os autores adotaram a MDA Framework, metodologia que analisa as relações entre Mecânica, Dinâmica e Estética existente nos jogos.

Esse ensaio segue um outro caminho de análise, derivado da investigação dos imaginários sociotécnicos e das epistemes associadas. Em todos os títulos, a História e Narrativa, presentes nos Documentos de Design do Jogo (GDDs) é toda baseada nos Odus. O

²Nome que se dá, no Candomblé, ao corpo literário do Ifá, o sistema de consulta através do qual a divindade iorubana do saber, da ciência, do conhecimento teórico e prático fala (Orunmilá). Os Odus são distribuídos em 16 Odus principais e 256 Odus menores, todas obras anônimas incorporadas ao imaginário comum dos iorubanos, cujas combinações narram problemas enfrentados e solucionados por personagens míticos, deuses e homens. Ifá não se limita apenas aos textos literários, mas também abrange um conjunto de conhecimentos ancestrais transmitidos e praticados por várias comunidades de descendentes biológicos ou religiosos dos iorubás (LOPES, 2019).

processo articulado de observação presencial e acompanhamento netnográfico permite a elaboração de algumas análises dessa experiência.

O que o conjunto de Jogos Contos de Ifá³ coloca em prática é uma dupla pedagogia narrativa (MESQUITA, RAMALLHO & MELO, 2017). Em primeira instância, um processo de aprendizado sobre a própria economia de trocas e de relações (entre pessoas, forças da natureza, seres encantados, animais, ancestrais) –, que Juana Eiben (1976) identificou como o princípio dinâmico do Candomblé. É nesse sentido que os jogos e sua forma dinâmica de produção transcendem a tarefa do mero resgate folclórico de mitos na forma de um jogo.

Além disso, todo o trabalho de desenvolvimento é compreendido, ao menos entre os filhos da casa envolvidos como mediadores ou aprendizes, como uma ação em que os personagens conceituais⁴ (a Ialorixá, o Babalorixá, o griot, o bamba, a (o) jogueira (o), todos os Orixás (Exu, Oxalá, Obatalá, Ogun, Oxóssi, Oxum, Xangô, Ossaín, Yemanjá, entre outros.), inquices (Ingira, Inkosi, Mutacalambô, Gongobira etc.), Voduns (Dambirá, Sapatá, Heviossô etc), entre muitos outros (NOGUEIRA, 2011), podem participar.

A análise da documentação e dos projetos de cada um dos títulos revela outras coisas. Para além do conhecimento dos Odus e do incentivo ao sentimento de pertencimento e identidade com a cultura negra, propriamente, o aprendizado narrativo em tela ainda procura apresentar aspectos das culturas tradicionais e dos saberes ancestrais como estratégia de combate ao racismo, preconceito e intolerância religiosa.

Em segunda instância, a pedagogia narrativa colocada em prática no Ilê Axé Oxum Karê, no desenvolvimento da serie Contos de Ifá, segue a perspectiva segundo a qual a aproximação do ensino com a dinâmica do cotidiano – território, casa, trabalho

³Até agora já foram desenvolvidos nove jogos, baseados em Odus dos Orixás Exu, Ogun, Odé, Obaluaê, Ossain, Ibeji, Odoyá, Oxum e Iansã.

⁴ São elementos da cultura Iorubá, presentes nas religiões de matriz africana.

vizinhança – aumenta a performance escolar dos estudantes. Nesse sentido, efetivamente, a aprendizagem narrativa “se desenvolve na elaboração e na manutenção continuada de uma narrativa de vida ou de identidade” (GOODSON, 2007). Narrar e aprender se vinculam como caminho que as pessoas encontram para dar sentido a suas existências (LAROSSA, 2014).

É assim que cada um dos títulos desenvolvidos serviu como uma jornada de formação para jovens da comunidade e da rede pública de ensino de Olinda em design de jogos, programação, sonoplastia e comunicação (com a elaboração de textos de divulgação, gestão de redes sociais e produção de vídeos).

Análises e resultados

Todo o conjunto de experiências vivenciadas nos últimos anos na produção dos Contos de Ifá sinaliza uma perspectiva que confronta o conceito de tecnologia em si e mais especificamente, os pressupostos ontológicos e epistemológicos concretizados (embutidos) nas tecnologias pelo Ocidente. É nesse sentido que, em sintonia com a obra de Yuk Hui (2020), essa experiência tem permitido vivências plurais com as tecnologias da informação e comunicação, reforçando a viabilidade da tecnodiversidade.

O conceito de cosmotécnica desenvolvido pelo filósofo chinês unifica o cosmos (natureza) e a moral por meio de atividades técnicas, “sejam elas da criação de produtos ou de obras de arte” (HUI, 2020, p. 39). “Não há apenas uma ou duas técnicas, mas muitas cosmotécnicas. Que tipo de moralidade, qual cosmos e a quem ele pertence e como unificar isso tudo variam de uma cultura para a outra de acordo com dinâmicas diferentes” (HUI, 2020, p. 39).

É nesse sentido que aproximo a metodologia desenvolvida pelo Ilê Axé Oxum Karê como uma cosmotécnica de aprendizado, na medida em que coloca em prática um modo de mediação entre a Natureza (representada pelas entidades do panteão iorubano) e os

códigos de conduta que definem os caminhos de construção dos jogos, em cujo processo acontecem os processos de aprendizado.

Refletir sobre cosmotécnicas, baseadas em diversas epistemologias e epistemes, é uma condição para a emergência de cosmopolíticas associadas – condição necessária também para a imaginação de futuros tecnológicos que desviem do padrão homogêneo de relacionamento com as tecnologias. Os temas elencados nos jogos e suas lições éticas, a formação de comunidades, a procura pelo combate ao racismo estrutural e a própria formação dos jovens que passam pela experiência inspiram uma cosmopolítica de intervenção social.

O percurso dos Contos de Ifá até agora analisado parece responder ao apelo de Sony Labou Tansi⁵ por “reinventar tudo: os conceitos, as abordagens, os hábitos, os métodos, as ferramentas, as nações, os espaços...” (Tansi, APUD Bona, 2020), a fim de conjurar o cosmocídio. Dénètem Touam Bona (2020) retoma esse mesmo esforço nomeando-o de cosmopoética do refúgio.

Por esse termo, Bona se refere a uma multiplicidade de experiências sociais e políticas, que se espraiam por cerca de quatro séculos pelos territórios das Américas, irrigando as lutas contemporâneas por meio de práticas culturais (maloya, capoeira, cultos afrodiaspóricos, o samba, etc.) e que, por reativarem a visão das vencidas e dos vencidos subvertem a ordem dominante. A experiência mais popularmente conhecida de cosmopoética de refúgio no Brasil é a instituição do Quilombismo, analisado e sistematizado por Abdias Nascimento (2019).

E, de fato, o Ilê Axé Oxum Karê se coloca como um quilombo urbano e suas estratégias. O sentido do conceito-operativo que recebeu a atenção de Abdias Nascimento coloca a necessidade de auto-organização comunitária para dar respostas às ameaças à vida das pessoas. Como essas ameaças se renovam, as práticas quilombistas também se renovam,

⁵Ooeta, dramaturgo, romancista e ensaísta congolês.

sempre no sentido de valorizar e reproduzir a vida. Essa é uma poética que é alimentada por uma cosmologia específica, que nutre saberes e posturas éticas que são impressos nas narrativas dos jogos e que geram aprendizado.

Ao mesmo tempo, a análise de textos e das dinâmicas presenciais de trocas e aprendizado permite identificar a afrocentralidade (ASANTE, 2009) no modelo adotado de apropriação tecnológica e produção de narrativas.

PALAVRAS-CHAVE: cosmotécnica; cosmopoética; cosmopolítica; gameficação; Ifá.

REFERÊNCIAS

ASANTE, Molefi Kete. **Afrocentralidade:** notas sobre uma posição disciplinar, In.:NASCIMENTO, Elisa Larkin (Org.). Afrocentricidade – Uma abordagem epistemológica inovadora. São Paulo: Selo Negro (2009).

BONA, Dénètem Touam. **Cosmopoéticas do refúgio.** Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2020.

da COSTA JÚNIOR, Luiz Carlos Pinto. Uma perspectiva afro-centrada para produção de narrativas. Revista Alceu, v. 21 n. 44 (2021): Edição 44.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** São Paulo: Editora 34, 1992.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição.** 2. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

DELEUZE, Gilles. **Proust e os signos.** 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

DOS SANTOS, Juana Elbein. **Os Nàgô e a morte: Pàde, Asès e culto dos Egun na Bahia.** Fetrópolis, Vozes, 1976.

GLISSANT, Edouard. **Poética da Relação.** Porto: Porto Editora, 2011.

GOODSON, Ivor. Currículo, narrativa e futuro social. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, v. 12, p. 241-252, mai/ago. 2007a.

HUI, Y. **Tecnodiversidade**. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

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

LOPES, Nei. **Ifá Lucumí – o resgate da tradução**. Rio de Janeiro: Pallas Editora, 2019

MESQUISA, Rui; RAMALLO, Francisco; MELO, Emeline Apolônia. *Pedagogías, descolonización y encuentros con lo no humano em nuestras escuelas: una indagación desde los “saberes outros” de las narrativas del Baobá em Pernambuco*. Revista Entramados – Educación y Sociedad, Mar del Plata, v.4, n.4, 2017.

NOGUEIRA, Renato. Denegrindo a filosofia: o pensamento como coreografia de conceitos afroperspectivistas. Griot – Revista de Filosofia, v.4, n.2, p. 1-19, dez. 2011.

NASCIMENTO, Abdias. **O Quilombismo**, São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.

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

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

SANTOS, Juana Elbein dos. **Os nãgô e a morte: pàde, asèsè e o culto Ègun na Bahia**. Petrópolis: Vozes, 1976.

SIMAS, Luiz Antônio. **O corpo encantado das ruas**. São Paulo: Editora Record, 2019

SIMAS, Luiz Antônio. **Umbandas: uma história do Brasil**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2021.

SIMONDON, Gilbert. **A individuação à luz das noções de forma e de informação**. São Paulo: Editora 34, 2020.