

Doutorando no Programa
de Pós Graduação em
Antropologia Social,
Universidade de São Paulo,
São Paulo, São Paulo, Brasil.

GUILHERME PINHO MENESES

SABERES EM JOGO: A CRIAÇÃO DO VIDEOGAME *HUNI KUIN: YUBE BAITANA*

RESUMO

Este artigo tem como objetivo apresentar a experiência de desenvolvimento do videogame *Huni Kuin: Yube Baitana* (os caminhos da jiboia) por antropólogos, programadores e artistas de São Paulo (SP) e indígenas do povo Huni Kuĩ (Kaxinawá) do Rio Jordão (AC), visando descrever o seu processo de construção, bem como os conhecimentos, transformações e criatividade empreendidas no projeto. Também se pretende, a partir de uma breve apresentação de questões, a exemplo de formas de circulação de saberes, direitos autorais, pacto etnográfico, registro e tecnologia entre povos indígenas, colocar indagações iniciais acerca do estatuto do novo objeto, de usos e usuários potenciais, bem como de certas implicações jurídicas, educacionais e antropológicas.

palavras-chave

Kaxinawá; Videogame;
Criatividade; Tecnologia;
Conhecimento.

INTRODUÇÃO

Neste artigo, iremos refletir acerca da criação do videogame intitulado *Huni Kuin: Yube Baitana* (os caminhos da jiboia¹). Como uma breve introdução, o projeto de desenvolvimento do jogo surgiu em meados de 2012 a partir de leituras de etnografias (Yano 2010; Lagrou 2007; McCallum 1996), com descrições do universo simbólico kaxinawá, de onde emergiram inspirações para ideias iniciais do jogo. A proposta do projeto foi desenvolver um jogo eletrônico que abordasse a cultura do povo Kaxinawá (ou Huni Kuĩ,² como eles próprios se denominam), a fim de possibilitar uma experiência de intercâmbio de conhecimentos e memórias indígenas por meio da linguagem dos videogames. A proposta do jogo em si foi propiciar aos jogadores uma imersão no universo *huni kuĩ*, para que pudessem entrar em contato com diversos saberes deste povo – como cantos, grafismos, histórias (mitos) e rituais –, possibilitando a circulação destes por uma rede mais ampla.

A produção do jogo foi uma criação coletiva da equipe de pesquisadores e técnicos *nawá*³ (não indígenas) e dos Huni Kuĩ envolvidos no projeto, que buscaram um esforço permanente de tradução entre culturas, mídias e formatos. Desse modo, foram percorridos trajetos que vão dos mitos e histórias aos roteiros das fases, dos grafismos *huni kuĩ* à arte digital, dos cantos aos desenhos e às animações, da cosmologia às mecânicas de jogo e às diferentes formas de jogabilidade.

O projeto teve como característica marcante a interdisciplinaridade, já que, em sua execução, foram integrados conhecimentos de Antropologia (Etnologia Ameríndia), Ciência da Computação, História, Narratologia, Audiovisual, Artes Plásticas, Artes Digitais, Música, Ludologia (Game Design), Animação, Engenharia Elétrica, Energias Renováveis (Energia Solar), além de saberes que extrapolam as fronteiras acadêmicas e suas divisões disciplinares.

1. O jogo *Huni Kuin: Yube Baitana* (os caminhos da jiboia) é uma realização da desenvolvedora de games *Bobware*, da produtora *Etnolhar* e do coletivo indígena *Beya Xinã Bena*. O projeto contou com o apoio do edital Rumos 2013/2014, do Instituto Itaú Cultural, e de uma pequena verba proveniente do Instituto de Estudos Brasileiros (IEB/USP). O trabalho teve a autorização da Fundação Nacional do Índio (FUNAI), da Assessoria Especial dos Povos Indígenas/AC e da Associação de Seringueiros Kaxinawá do Rio Jordão (ASKARJ).

2. Os Huni Kuĩ residem majoritariamente (cerca de 12.000 habitantes) em território brasileiro, em 12 terras indígenas e em território urbano. Eles constituem a maior população indígena do Estado do Acre. Outra porção, menor (2.500 habitantes), vive no Peru. Sua língua, o *hatxã kuĩ*, pertencente ao tronco linguístico Pano, é praticada com abrangência em cinco terras indígenas, segundo Joaquim Kaxinawá (2014).

3. Segundo o mesmo autor “os Huni Kuĩ se referem aos não indígenas por meio da expressão *raku nawá* ‘povo vestido’, ou seja, povo embrulhado com tecido, mas atualmente a expressão mais usada para se referirem aos não indígenas é “*nawá*” (Lima Kaxinawá 2014, 24).

Até o lançamento de *Huni Kuin: Yube Baitana*, em abril de 2016, os Huni Kuĩ não tinham games em seu portfólio de produções audiovisuais. Porém, já possuíam relevante produção fílmica, como *Xinã Bena – Novos tempos* (2006), *Huni Meka – Os cantos do cipó* (2006), *Já me transformei em imagem* (2008), *Filmando Manã Bai* (2008), *Katxanawa* (2008), *Nuku Inu Shinupabu Burã (Nós e os brabos)* (2011) e *Nixi Pae: o espírito da floresta* (2012). Já o povo Yawanawá, residente no mesmo estado (AC), tem filmes como *Yawa: The story of the Yawanawa people* (2004) e animações – um formato mais próximo dos videogames – como *Awara Nane Putane* (2012) e *A gente transforma Yawanawá – A força da floresta* (2013).

Até hoje, não encontramos registros de outros jogos feitos com a colaboração de povos indígenas no Brasil, apesar de haver uma produção incipiente nesta década em outros países. O caso mais conhecido é *Never Alone (Kisima Inŋitchuŋa)*, jogo feito pela *Upper One Games* com os Inuit, povo da região do Alaska, e lançado para grandes plataformas de games, como Playstation 3 e 4, Wii U, Xbox One e iOS. Ademais, encontramos no Brasil poucos jogos eletrônicos (com temáticas não indígenas) desenvolvidos em âmbito acadêmico,⁴ porém, até então não havia iniciativa semelhante na Universidade de São Paulo.

CAMINHOS DE PESQUISA

Para a criação do jogo, foi realizada uma pesquisa preliminar, a fim de articular possibilidades de mecânicas de jogo e elementos de conteúdo a conceitos nativos, por meio do estudo de etnografias. A dissertação de Ana Yano (2010) foi a principal referência para esta elaboração inicial. Os conceitos de *yuxin*⁵ e *yuxibu*,⁶ tal como trabalhados por Els Lagrou (2007), e o conceito de morte para os kaxinawá, descrito por Cecilia McCallum (1996), também foram importantes na elaboração da proposta.

O jogo começou a ganhar forma ainda em 2012, em encontros com alguns Huni Kuĩ no sudeste do país, tanto no ambiente acadêmico quanto em rituais de *nixi pae* (ayahuasca), nos quais se estabeleceram contatos que

4. Na UNEB, por exemplo, foram produzidos *Búzios: Ecos da liberdade e Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade*. Com o apoio da UFPE, há *Xilo*, game que explora xilogravuras.

5. De acordo com a antropóloga Els Lagrou (2007, 347), “um dos significados de *yuxin* e a qualidade ou energia que anima a matéria. Neste sentido, todos os seres vivos “tem” *yuxin*. É o *yuxin* que faz a matéria crescer, que lhe dá consistência e forma. [...] *Yuxin* é uma qualidade ou movimento que liga todos os corpos inter-relacionados neste mundo”.

6. Segundo Lagrou (2007, 59) “Os *yuxibu* são plural ou o superlativo dos *yuxin*, espírito ou alma, possuem capacidade de agência e ponto de vista, intencionalidade. Estes seres *yuxibu* não são limitados pela forma, podem se transformar à vontade e podem transformar a forma do mundo a sua volta”.

possibilitaram o início do projeto, ainda sem fonte de financiamento. Em janeiro de 2013, iniciaram-se os primeiros esforços coletivos. Esse foi um período de formação da equipe de trabalho, pesquisa documental, constituição de parcerias indígenas, redação de projetos para editais e testes iniciais.

Ainda que o projeto do jogo seja iniciativa de uma pessoa, pode-se afirmar que o seu processo de construção foi todo coletivo. Para além das questões éticas e antropológicas envolvidas, é consenso que desenvolver um jogo eletrônico de forma solitária é tarefa quase impossível (diferente de alguns jogos ditos *analógicos* ou não digitais, como de tabuleiro ou cartas). Na produção de jogos eletrônicos há muitos conhecimentos envolvidos – como *game design*, produção, programação, ilustração, animação, roteiro e engenharia de som –, que exigem uma série de saberes especializados. Ainda assim, *Huni Kuin: Yube Baitana* pode ser um jogo considerado simples, com um núcleo de produção composto por poucas pessoas: um antropólogo, que atuou como produtor e *game designer*, um programador, uma artista digital e outros cinco antropólogos – com as funções de gravação/edição de vídeo, consultoria antropológica, instalação de sistemas de energia solar, adaptação de roteiro e suporte de sonoplastia –, além dos pesquisadores, artistas e cineastas indígenas (cerca de 30 colaboradores).

Com o início do desenvolvimento do jogo, foi criado um GDD (*Game Design Document*) com informações pertinentes como: história, jogabilidade, mecânicas, descrição das fases, arte conceitual, personagens, inimigos, interface, plataformas, requerimentos mínimos, controles etc. A partir daí, iniciou-se a prototipagem do game, com a programação, implementação de mecânicas e testes de som e arte digital. A maioria dessas atividades ocorreu de forma simultânea – exceto a tradução, que se deu em uma fase posterior, e a sonoplastia, em uma fase intermediária.

Parte fundamental da metodologia de criação do jogo foram as quatro incursões etnográficas às aldeias *huni kuĩ*, no Acre (nas terras indígenas kaxinawá Alto Rio Jordão, Baixo Rio Jordão e Seringal Independência), onde foram realizadas oficinas de desenhos, gravação de cantos e contação de histórias, tendo em vista a elaboração da proposta temática do jogo, assim como a produção de conteúdo para a composição visual e narrativa das fases. Tais incursões tiveram a duração média de um mês cada e envolveram a participação de dois a cinco membros da equipe. Durante as oficinas, houve uma participação direta dos Huni Kuĩ na elaboração do roteiro, na escolha e na narração das histórias, na gravação de músicas, na captação de efeitos sonoros, na tradução para a língua indígena e na narração das *cutsscenes*, assim como na autoria dos desenhos, os quais estão inseridos integralmente no jogo.

figura 1
Oficina de
desenhos
das histórias
(Foto: Nadja
Marin, 2015)



Os desenhos foram feitos por todos os participantes das oficinas, sem distinção sobre o nível de aptidão na execução da atividade. Os desenhos também sofreram significativa seleção da equipe, já que praticamente todos foram incluídos no jogo (na forma de *cutsscenes*), conforme a sequência das cenas a que correspondem nas narrativas. Com isso, formou-se um mosaico de desenhos de autores e qualidades diferentes, mas que mantém um estilo comum, *huni kuĩ*.

Tendo como base as histórias escolhidas em grupo,⁷ os próprios Huni Kuĩ elegeram pessoas mais velhas – conhecedoras dos conteúdos e detalhes das histórias – para contá-las (em gravação de vídeo), na língua *hãtxa kuĩ* e, depois, na língua portuguesa. Em geral, as narrativas na língua indígena tinham uma duração significativamente maior do que no português (em média, passavam de uma hora), com uma riqueza maior de detalhes.

Além disso, como demanda dos próprios jovens das comunidades, foram ministradas oficinas de audiovisual,⁸ nas quais os participantes praticaram etapas de filmagem, elaboração de roteiro e edição de conteúdos audiovisuais. Os pequenos vídeos realizados nas oficinas, que tratam do cotidiano e de elementos da cultura *huni kuĩ*, como os alimentos, as pinturas com jenipapo e urucum, as medicinas e seus usos ou a pescaria com timbó, estão disponibilizados no *website*⁹ do jogo.

7. O pajé Dua Busê conta que o povo Huni Kuĩ possui mais de 50 histórias, dentre as quais foram escolhidas cinco.

8. Dirigidas pela antropóloga Nadja Marin (PPGAS-USP/Universidade de Manchester).

9. O jogo está inserido em uma plataforma eletrônica (<http://gamehunikuin.com.br>) que contém informações complementares, a fim de propiciar um aprofundamento nas temáticas abordadas, além de aproveitar o material de pesquisa e evitar uma sobrecarga de material escrito dentro do jogo. Além do *download* gratuito do jogo completo, no site, também estão disponibilizados vídeos das narrativas das histórias, imagens do processo de desenvolvimento, apresentação dos participantes do projeto etc.

figura 2
Gravação de música (Foto: Alice Haibara, 2014)



Com as vivências e oficinas em equipe, reuniu-se um volume considerável de material etnográfico, tanto em termos de áudio (cantos “tradicionais” e também aqueles com novos arranjos e instrumentos, assim como efeitos sonoros), como de imagens, tais como fotografias, vídeos e os desenhos, os quais se tornaram referência para a criação de objetos e animações do jogo.

Os cantos (na língua *hatxã kuĩ*), fundamentais para diversas atividades da vida na aldeia, tais como rituais de *nixi pae* (*huni meka*), plantio e colheita (*katxanawa*), foram utilizados na composição do áudio das fases e nas ocasiões de ativação dos chamados *poderes especiais*. Para a composição da trilha sonora, acordou-se uma parceria com o grupo norueguês-brasileiro *Amazon Ensemble* – o qual também se insere neste movimento de novas criações com os Huni Kuĩ e que já havia desenvolvido um projeto na mesma aldeia (São Joaquim/Centro de Memórias), que deu origem a um CD intitulado *Mae Inini – Power of the Earth*, assinado por *Amazon Ensemble & Huni Kuin People* – que permitiu o uso de suas músicas na trilha sonora.

Os trabalhos realizados nas oficinas foram levados para São Paulo, para tratamento do material e adaptação do formato de imagens e sons, a fim de torná-las inseríveis no jogo. Tal trabalho envolveu animação, criação de movimentação (*sprites*), fundos (*backgrounds*), edição de músicas e efeitos sonoros. Do mesmo modo, foi necessária a vinda de alguns Huni Kuĩ para São Paulo – especialmente Isaka,¹⁰ em três oportunidades, mas também Ângelo Ikamuru e Tadeu Siã –, a fim de trabalhar na confecção do game, com a produção extra de material de áudio (narração de histórias e gravação de cantos em estúdio), desenhos das histórias e a tradução integral do conteúdo para o *hãtxa kuĩ*.

10. A narração das *cutscenes* foi feita por uma só pessoa, Isaka, em um estúdio caseiro na cidade de São Paulo. Toda a tradução do jogo também foi feita por ele, de forma invertida, isto é, do português para o *hãtxa kuĩ*.

O JOGO

Apesar de os games serem hoje uma das formas mais populares de entretenimento, não há como entendê-los como formas esvaziadas de sentido. Ignorar isso é perder de vista a dimensão de seus efeitos. Jogos eletrônicos têm efeitos práticos nas tarefas de criação e circulação de significados e podem ser ferramentas poderosas para a circulação de conteúdos. Num cenário mundial contemporâneo, em que grandes empresas (em sua maioria, norte-americanas, japonesas e europeias) dominam amplamente o mercado, havendo pouco espaço para criações independentes, vimos a oportunidade de desenvolver um jogo com temáticas indígenas brasileiras. Diante disso, desenvolver um conteúdo relacionado com movimentos sociais e temas locais é tanto um desafio como uma oportunidade propiciada por este novo tempo, em que se há, por exemplo, uma acessibilidade maior a *engines*¹¹ de desenvolvimento de games e uma possibilidade de divulgação por meio de mídias sociais sem altos custos.

O jogo *Huni Kuin: Yube Baitana* é apresentado em visual bidimensional (2D), no estilo plataforma *side-scroller*¹² e desenvolvido por meio de uma versão gratuita do software *Unity3D*. O jogo é narrado no idioma *hatxã kuĩ* e legendado em quatro línguas: português, inglês, espanhol e na língua nativa. Nele, estão retratadas cinco histórias desse povo (*Yube Nawa Aĩbu*, *Siriani*, *Shumani*, *Kuĩ Dume Teneni* e *Huã Karu Yuxibu*), as quais contêm internamente diversas fases, que correspondem às cenas de cada história.

figura 3

Tela de jogo
(Ilustração:
Talita Hayata).



11. Há sete anos, o kit de desenvolvimento para *PlayStation 3*, por exemplo, custava cerca de 500 mil dólares. A versão do *Unity3D* que usamos de 2013 a 2016 foi gratuita.

12. Há outros jogos conhecidos deste gênero, como *Super Mario Bros.* (1985) e *Sonic: the Hedgehog* (1991).

Huni Kuin: Yube Baitana funciona em computadores com sistema operacional Windows ou Mac OS (tanto *desktops* como *notebooks*, porém não em dispositivos móveis, como celulares e *tablets*) e tem como controles um mouse e um teclado (joystick opcional). Para jogar, é preciso andar com o personagem (para frente e para trás); pular sobre plataformas e obstáculos, pegar itens, como alimentos, medicinas e pedaços de desenhos (*kene*); escapar de espinhos e marimbondos; pular sobre buracos e troncos de madeira; caçar antas [*awa*], pacas [*anu*], veados [*txashu*], porquinhos-do-mato [*yawa*] e japós [*isku*]; atirar flechas [*txara*]; bater com a borduna [*binu*] e arremessar a lança [*haxĩ*], entre outros movimentos e enfrentamentos com personagens especiais.

Um dos pontos centrais do funcionamento do jogo é a abordagem da relação do personagem com domínios (como água, floresta, céu) a partir de concepções cosmológicas kaxinawá de *yuxin* e *yuxibu* (Lagrou 2008), que envolvem assuntos ligados à corporalidade, materialidade e espiritualidade desse povo. Para introduzir esses termos, o antropólogo Kenneth Kensinger (1995 apud Lagrou 2007, 348) sustenta que:

[...] *yuxin* é a força vital, a agência, consciência e intencionalidade de todo ser vivo. É ao mesmo tempo um e múltiplo e ninguém poderá jamais nomear esses efêmeros seres enquanto permeiam o corpo que animam. Neste seu estado *encorporado* o *yuxin* é percebido como corpo. É o corpo da pessoa que pensa, seu coração, seus dedos, sua pele que sabem.

Déléage (2005 apud Yano 2010), em linhas gerais, propõe que se trata de uma categoria de percepção e/ou ontológica: tudo que existe é permeado de matéria e *yuxin*, e a especificidade dos seres – vivos, “espíritos” e animais – resulta da relação entre ambos. Os vivos possuem um corpo e inúmeros *yuxin*, mas são, fundamentalmente, corpo (*yuda*); os *yuxin*, por sua vez, possuem um corpo, mas são, acima de tudo, *yuxin*, o que implica em sua capacidade de transformação (Keifenheim 2002a, 99-100).

Segundo Yano (2012) e Lagrou (2009), o corpo da pessoa kaxinawá é composto por uma série de *yuxin*, no qual se destaca o *beru yuxin*,¹³ (localizado na íris) que viaja separado do corpo físico (de carne e osso) nos sonhos e nas viagens de *nixi pae* e se desprende definitivamente quando

13. Segundo Agostinho Ikamuru (apud Lagrou 2007, 316), “o *bedu yuxin* é o nosso pensamento. Nosso peso se deve ao fato da gente comer carne, se não estaríamos leves. Você pensa na Bélgica e já está lá. Isso é o seu *bedu yuxin*. Mas nós temos que viajar para ver. O *bedu yuxin* se movimenta pelo ar. É isso que o cipó nos ensina (ayahuasca)”.

o indivíduo morre.¹⁴ Comparando com o conceito de *yuxin*, Els Lagrou (2007, 351) afirma que:

[...] ser *yuxibu* significa possuir poderes transformativos extraordinários. Esses animais podem mudar de forma quando querem e então ser vistos não apenas como animais quando são na verdade humanos, mas como seres que são mais do que humanos (p. 351). Eles são demiurgos, mestres da transformação. Eles são *yuxibu* porque são mais *yuxin* (agência, potência) do que corpo e, portanto, não precisam estar ligados a um corpo específico para agir de forma *incorporada* no mundo.

figura 4

Tela de seleção de fases, o Rio Jordão (Ilustração: Talita Hayata).



Uma das mecânicas principais do jogo consiste em controlar dois *yuxin*, *beru yuxin* e *yuda baka yuxin* (*yuxin* do corpo de carne e osso), que atuam de forma diferente no mundo, como mostra Els Lagrou:

O *yuxin* do corpo é designado *yuda baka yuxin* (*yuxin* da sombra do corpo). É a sombra, o reflexo da pessoa na água ou em um espelho, a imagem capturada pela fotografia de pessoas e coisas. Durante o dia ou durante a noite, o mundo conhecido pelo *yuxin* do olho é um mundo de imagens. Para algo se tornar conhecimento *encorporado*, outros sentidos devem ajudar a enraizar esta percepção do mundo circundante através da pele, das orelhas, das mãos, do corpo (Lagrou 2007, 312).

14. Haibara (2016, 61) pontua que este *yuxin* não se desprenderia nos sonhos e nas sessões de *nixi pae*, mas somente no momento da morte.

Assim, no jogo, há alimentos específicos para o *yuxin* do corpo [*yuda baka yuxin*] e para o *yuxin* do olho [*beru yuxin*]. Os alimentos comestíveis – como banana [*mani*], macaxeira [*atsa*], amendoim [*tama*], milho [*sheki*], mamão [*barã*] e a carne [*nami*] saudável – restauram a força vital do corpo [*yuda baka yuxin*] do personagem. Já *medicinas* [*dau*] como cipó [*huni*], folha de rainha ou chacrona [*kawa*], tabaco [*dume*] e cinzas [*mapu*] de determinadas árvores fortalecem o *beru yuxin*, possibilitando habilidades de pajelança quando se aciona o *especial*.

Para acionar o efeito do *nixi pae* e ter acesso ao mundo dos *Yuxibu*, é preciso juntar tanto feixes de cipó como folhas de rainha. No caso da medicina do rapé [*dume deshke*], é preciso juntar tabaco e cinzas de árvores como murici, cumaru [*kumã*] ou *tsunu*. Nos estados alterados provocados pela ingestão de tais substâncias pelo personagem, a gravidade atua de outra forma (com menos intensidade, no caso do *nixi pae*, e com mais pressão, no caso do rapé), seus ataques têm poder aumentado e sua energia vital é restaurada numa velocidade maior, justamente por conta da agência das *medicinas*. Há chefes (*Ibu*¹⁵) de fase, como a jiboia *Yube*, que somente podem ser derrotados mediante o uso de tais substâncias, já que tais seres possuem propriedades regenerativas tão fortes que, em caso de *normalidade*, seriam invencíveis.

No mundo *huni kuĩ*, tudo o que é vivo, como animais, plantas e humanos, pertence a entidades chamadas *Yuxibu*,¹⁶ como o *dono das águas* [*Yube*], o *dono do céu* [*Inka*] ou o *dono da floresta* [*Ni*], por exemplo, encarnadas por animais como a jiboia [*yube*], o gavião-real [*nawa tete*] e a onça-pintada [*inu*], e árvores como a samaúma [*shunu*], entre outros. Tentamos operar uma tradução desse conceito para as mecânicas de jogo. Assim, se o jogador retirar muita energia vital da floresta, deixará os *Yuxibu* bravos. O personagem, dessa forma, deve manter uma boa relação com os *Yuxibu* (não matando animais demais em pouco tempo), caso contrário, este irá se vingar, transformando caças “passivas” em inimigos, tornando suas carnes podres e elevando seus atributos como pontos de vida, ataque e área de alcance.

Os grafismos (*kene*) recebidos pelas mulheres *huni kuĩ* em sonhos e mirações (Lagrou 2007, 193) também foram utilizados na constituição das mecânicas. No jogo, o personagem pode coletar pedaços de *kene* espalhados pelas

15. Criador, genitor, guardião, dono (Lagrou 2007, 215).

16. Segundo Haibara (2016, 40), “a noção de ‘dono’ ou ‘mestre’ é bastante presente dentre diversos regimes de pensamento ameríndios [ver, por exemplo, Seeger (1981), Gaillois (1988), Viveiros de Castro (1992)], dentre diversos outros. Indo além da expressão de apenas uma relação de propriedade ou domínio, tais categorias designam modos de relação, que são constituintes da socialidade amazônica e caracterizam interações entre humanos, entre não-humanos, entre humanos e não-humanos e entre pessoas e coisas (Fausto 2008, 329)”.

fases, reuni-los para montar quebra-cabeças e assim conseguir acesso a certos itens, como peças de artesanatos (pulseiras, faixas, colete, bata etc.), que dão diversos bônus de atributos ao personagem.

HISTÓRIAS OU MITOS?

Desde o início, houve uma longa discussão sobre o roteiro do jogo. Havia basicamente duas propostas: uma focada na história cronológica dos povos indígenas do Acre (que chamaremos então de *enfoque histórico*) e outra nas histórias dos antigos [*Shenipabu Miyui*], que chamaremos aqui de *enfoque cosmológico*. Sabia-se de antemão que essa decisão acarretaria impactos decisivos no projeto, como concepção do funcionamento do jogo e a produção de *assets* específicos (de pessoas humanas, cenários urbanos etc.).

A primeira proposta então seria basear o roteiro do jogo na narrativa dos chamados *cinco tempos*, como retratado no filme de José de Lima Kaxinawá (Zezinho Yube), *Já me Transformei em Imagem* (2008). Essa é uma história vivenciada de forma geral pelos povos indígenas do Acre, relacionada ao processo de colonização e de extração de seringa. Podemos resumir os cinco tempos da seguinte forma:

1. *Tempo das malocas*: vida na aldeia antes do contato com o *nawá* (homem-branco).
2. *Tempo das correrias*: invasão dos seringueiros, guerra entre as diferentes etnias e do colonizador contra os índios.
3. *Tempo do cativo*: exploração do trabalho indígena nos seringais;
4. *Tempo dos direitos*: luta junto ao Estado Nacional para conseguir direitos específicos para os povos indígenas, como a demarcação de terras.
5. *Tempo presente*: fortalecimento da cultura, volta dos rituais, educação diferenciada, luta por aumento das terras.

A formulação dos cinco tempos é produto de um curso de formação, em que muitos professores indígenas estavam presentes e que, portanto, se difundiu em várias aldeias. Tal denominação indica os efeitos do encontro com nossa História, ou seja, é uma construção indigenista e não o efeito de uma vivência comum. Essa terminologia, pois, tem uma história bem recente e ligada à atuação da ONG *Comissão Pró-Índio* (CPI/AC). De certo, tal abordagem traria ênfase para um caráter tradicionalmente mais educacional sobre a história dos povos indígenas do Brasil, e, em tese, teria um apelo maior para uma apropriação em escolas convencionais como material paradidático, em especial na região do Acre.

No entanto, durante a primeira oficina na Terra Indígena, foi feita uma reunião para a definição do enfoque do roteiro geral, em que ficou definida a escolha pelo *enfoque cosmológico*, isto é, das histórias dos antigos [*shenipabu miyui*]. Depois, foram escolhidas as histórias: *Yube Nawa Aĩbu*¹⁷ (Mulher-Jiboia Encantada), *Siriani*, *Shumani*, *Kuĩ Dume Teneni*¹⁸ (Fumaça do Tabaco) e *Huã Karu Yuxibu*.¹⁹

Então história que a gente surgiu, por acaso, surgimento da bebida ayahuasca. Vou fazer esse jogo com ayahuasca, porque nós, tanto o huni kuĩ como o txai mesmo já tá podendo contar essa história. Fazer então, pra trabalhar cinco tempos vão mudar. E também temos cantoria. Hoje tamo organizando a música, tem a geometria também, o *kene*, pinturas corporais, tem a tecelagem, né. Então isso que é jogo, como nós tamo falando sobre jogo de animação, acho que é isso que dá pra poder mesmo de desenvolver os conhecimentos de próprio nós mesmos de fazer. – Ibã Sales, entrevista gravada em vídeo, 2013.

Tanto os indígenas como a equipe *nawá* participaram do processo de escolha. Interferimos principalmente com o objetivo de prever quais histórias seriam mais interessantes de serem adaptadas para a linguagem dos videogames. Por exemplo, histórias que apresentam mais diálogo e menos ação poderiam não ficar tão divertidas no caso do jogo. Outras já apresentam elementos mais diversificados, como animais e seres encantados, assim como partes do enredo que abrem diferentes possibilidades de jogabilidade. Com a escolha das histórias, foi elaborado o roteiro detalhado de cada uma das fases junto aos participantes das oficinas, a partir das longas narrativas dos mais velhos, tanto em *hãtxa kuĩ* como em português.

O roteiro do jogo como um todo e das histórias estão relacionados aos processos de aquisição de saberes *huni kuĩ*. Na primeira sequência de fases, correspondente à história de *Yube Nawa Aĩbu*, o personagem aprende a acionar o poder especial do cipó, o *nixi pae*. Na segunda história, *Siriani*, além de usar a borduna, o jogador aprende sobre os grafismos [*kene*]. Na terceira história, que conta as aventuras de um pequeno encantado da floresta chamado *Shumani*, aprende também sobre o uso das pinturas de urucum [*mashe*] e jenipapo [*nane*]. Na quarta história, *Kuĩ Dume Teneni*, o jogador aprende a usar a lança e a reunir tabaco e cinzas de árvores para

17. Versões desta história também estão publicadas em outros trabalhos (Langdon 1996; Ibã Kaxinawá 2006; Lagrou 2007; Haibara 2016).

18. Uma versão desta história também está publicada em *Shenipabu Miyui* – história dos antigos (2000).

19. Uma versão desta história também está publicada em *Una Hiwea* – Livro Vivo (2012).

figura 5
Pajé Dua Busê
organizando
os desenhos
(Foto: Nadjia
Marin, 2015)



preparar rapé [*dume deshke*], podendo assim usar seu poder para enfrentar animais da floresta como o Gavião-Real [*Tete Pawã* ou *nawa tete*], o Corujão [*Pupuwã*], o Escorpião-Rei [*Nibu Baka Pianã*], macaco-preto [*isu*] e seres encantados como *Yuxĩ Shurubu Pianã* e *Pinu Taka Pinushu*. Na última história, *Huã Karu Yuxibu*, o jogador aprende sobre o surgimento e a classificação das plantas medicinais e o segredo da imortalidade.

Tais histórias não têm sequência lógica ou interligação explícita uma com a outra (exceto certas versões de *Yube Nawa Aĩbu* e *Huã Karu Yuxibu* que se emendam uma na outra, porém, não se trata da versão presente no jogo). As narrativas ameríndias, em geral, não são pensadas ou executadas em fio linear, mas quando se passa para nossas formas de expressão, seja um texto, um jogo ou um filme, os aspectos multitemporais, multilocais e multivocais tendem a ser eliminados a favor da linearidade. Criamos, pois, uma narrativa geral, relacionada a saberes importantes para a formação da pessoa *huni kuĩ* (pessoa verdadeira), na qual encadeamos deliberadamente uma história na outra. A necessidade de aprender sobre o cipó, na primeira fase, por exemplo, torna-se fundamental para avançar nas outras fases, uma vez que o jogador precisará usar esse conhecimento para prosseguir. Da mesma forma ocorre com a montagem dos *kene* (na segunda fase) etc.

O enredo do jogo conta que os personagens principais são um casal de gêmeos que foram concebidos pela jiboia *Yube* em sonhos e herdaram seus poderes especiais. O casal, que compreende um jovem caçador e uma pequena artesã, ao longo do jogo, passa por uma série de desafios

para se tornar, respectivamente, um pajé e uma mestra dos desenhos [*kene*]. Nessa jornada, eles adquirem habilidades e conhecimentos dos animais, das plantas e dos *yuxin*; entram em comunicação com seres visíveis e invisíveis da floresta, para se tornarem, enfim, seres humanos verdadeiros [*huni kuĩ*].

Um dos desafios da elaboração do roteiro foi escapar da falsa oposição entre mito e história. Assim, na forma em que o jogo é apresentado, o personagem começa no tempo presente, onde todos estão numa aldeia, usam roupas e tocam instrumentos musicais, como violão e maracá. Na sequência, o personagem é transportado para o plano das histórias por meio do sopro de um pajé, onde adquire os conhecimentos e retorna, posteriormente, ao tempo atual. Dessa forma, tentamos propor que a agência dos mitos, que estão vivos no cotidiano, é responsável por atualizar relações.

Então primeira coisa eu queria agradecer sobre a relação de nossa *Shenipabu Miyui*, que tão importante, tão sagrada, de cada palavra, cada história que vem trazendo esses escritos da fonte, do surgimento até dia de hoje... [...] Tanto esse *Yuxibu* que tá junto aqui, vamos assim parabenizar *Kuĩ Dume Teneni*, parabenizar *Huã Karu Yuxibu*, [...] Esse que é *Yuxibu*. O *Yuxibu* transforma algumas coisas. Algumas coisas de alegria. Não é algumas coisas de mau. Traz cura... Essa foi uma cura, né, uma alegria enorme. – Tadeu Siã, discurso gravado em vídeo, 2016.

O efeito mais notável da criação desse jogo certamente não é o de *congelar* mitos, suplantando outras variações ou alterar formas *tradicionais* de circulação nas aldeias. Primeiro, porque a única opção para de fato criar algo seria basear-se em uma das versões existentes das histórias.²⁰ Segundo, porque entendemos que a versão contida no jogo atualmente não tem, na prática, potência para alterar significativamente a dinâmica de circulação de tais conhecimentos nas terras indígenas, considerando o número limitado de computadores, a pouca familiaridade no manuseio dessas tecnologias, entre outros fatores. Nesse caso, as versões convivem e dialogam mais do que se suplantam.

A QUEM PERTENCE O CONHECIMENTO?

O desenvolvimento do jogo levantou diversas questões, como a autoria e autoridade dos conhecimentos presentes no jogo. Fica claro que cada história presente no jogo não é igual a nenhuma versão oral de tais histórias (tal como aquelas contadas pelos mais velhos), mas outra versão,

20. A não ser que a proposta fosse apresentar várias versões do “mesmo” mito, o que não achamos interessante em termos de jogabilidade e conteúdo.

no sentido indicado por Lévi-Strauss nas *Mitológicas* (1964). No game, as histórias (apresentadas na forma de *fases*) são transformações de uma história contada em tempo e momento específicos. O argumento, pois, de quando se requer benefícios coletivos por conta do uso ou apropriação de determinada história supõe um domínio e um usufruto exclusivo sobre o conhecimento – o conhecimento *da história*, no singular. Poderíamos assim pensar que tal história, como termo geral e abstrato (se é que isso possa existir), não pertenceria a uma aldeia, a um rio (Rio Jordão) ou nem mesmo a um povo (Huni Kuĩ). Há que se lembrar que outros povos de língua pano (como os *Yawanawá*, por exemplo) narram histórias muito semelhantes, como a da origem do uso do cipó [uni].

No entanto, na prática, há uma intensa disputa pela autoria desses conhecimentos. A Federação Huni Kuĩ,²¹ em dado momento de reuniões e discussões sobre o jogo, teria alegado que as histórias contidas no jogo pertenceriam “a todo o povo Huni Kuĩ”, requerendo que houvesse ampla consulta e uma extensão dos benefícios a todas as terras indígenas kaxinawá, independentemente da colaboração direta das pessoas para com o projeto. Após diversas conversas, em que se esclareceu a carência de recursos e a falta de tempo hábil para atingir tal abrangência, o conselho da Federação requereu apenas algumas cópias de DVDs para a distribuição nas demais terras indígenas, assim como uma participação em eventual negociação envolvendo a venda do jogo.²²

Definimos, então, que os direitos autorais do jogo pertenceriam ao coletivo *Beya Xinã Bena* (Cultura Novo Tempo), grupo formado por iniciativa dos participantes indígenas durante a primeira oficina do jogo, em 2014. Tal coletivo, que ainda não possui registro formal, foi fundado com o objetivo de reunir, fomentar e difundir as produções audiovisuais (ligadas às tecnologias digitais) dos Huni Kuĩ do Rio Jordão. Este pode ser definido, portanto, como um coletivo de produções audiovisuais indígenas. O nome do jogo (*Yube Baitana*) também foi decidido em reunião, por decisão do grupo.

21. A Federação do Povo Huni Kuin do Acre (FEPHAC) é uma organização criada com a intenção de representar os Huni Kuĩ das 12 terras indígenas (apesar de esta “representação” ser questionável).

22. Segundo Dominique Gaillois (comunicação pessoal), uma coisa é pensar a quem pertencem as histórias, a partir de considerações sobre como circulam; e outra coisa é saber quem e o que esses “quens” estão requerendo em troca. São duas coisas bem distintas, que tendem a ser confundidas. Uma coisa são as questões antropológicas relacionadas à autoria, outra são os efeitos da noção de direitos autorais e direitos de imagem, também coisas distintas e que geram complexidades em termos muito distintos que as questões de autoridade, que podem ser analisadas antropológicamente.

A participação da equipe paulista no grupo se deu com o propósito de oferecer suporte e formação aos indígenas que desejam criar, editar e expor seus próprios materiais, auxiliando-os nas tarefas de organizar e disponibilizar conteúdos durante os cursos e oficinas de capacitação realizados nas aldeias e também por ocasião de suas viagens. A equipe criou canais no *Vimeo*²³ e no *YouTube*,²⁴ nos quais tais produções estão hospedadas e disponibilizadas gratuitamente.

POVOS INDÍGENAS E TECNOLOGIA

Apesar de ter se tornado comum ouvir gritos de “viva o videogame!” durante as sessões de *nixi pae* na ocasião do lançamento do jogo, é necessário esclarecer primeiramente que a grande maioria dos Huni Kuĩ desconhece o que seja um videogame. Possuir objetos como computadores, gravadores, projetores, câmeras filmadoras e fotográficas ainda é uma realidade para poucas pessoas, por mais que exista um número considerável de telefones celulares nas aldeias. De fato, na maioria delas, sequer há energia elétrica.

Com este projeto, a equipe de São Paulo apostou numa conjunção de elementos e práticas culturais com certas tecnologias digitais, visando oferecer melhores condições para os indígenas desenvolverem e divulgarem seus trabalhos. Frise-se que essa é uma demanda anterior dos próprios Huni Kuĩ, que têm direcionado esforços em diversas frentes para essa finalidade. No final de 2015, por exemplo, fruto de pressões junto à FUNAI e ao Ministério da Cultura, foram instalados pontos de internet via satélite em três²⁵ aldeias (São Joaquim, Três Fazendas e Lago Lindo), enquanto que, no próprio município de Jordão, os moradores não indígenas (e também indígenas) têm acesso muito restrito a este tipo de comunicação.

O PACTO ETNOGRÁFICO

Diferente dos livros *Una Hiwea – Livro Vivo* (2012) e *Una Isĩ Kawayá – livro da cura do povo Huni Kuĩ do Rio Jordão* (2014), que foram originados da ideia de um *huni kuĩ* – no caso, o pajé Agostinho Manduca –, uma das preocupações iniciais era se o projeto de criação de um videogame faria sentido para os indígenas. Afinal, como falar de videogame com os mesmos se nas aldeias sequer há energia elétrica? Teriam eles interesse ou vislumbrariam alguma coisa com o projeto? Afinal, porque os Huni Kuĩ se interessariam por um jogo eletrônico?

23. <https://vimeo.com/hunikuin>

24. https://www.youtube.com/channel/UCOFStNKXSrcAmykJ3Gai_Cg

25. Quando estivemos lá pela última vez, somente uma delas (São Joaquim) estava funcionando.

Durante a experiência de campo, notamos rapidamente um fascínio dos Huni Kuĩ por *tecnologia*.²⁶ Em muitos casos, ouvimos a seguinte expressão (*informação verbal*): “Nós, *huni kuĩ*, somos donos da ciência. Vocês, *nawá* (brancos), são donos da tecnologia”. De uma perspectiva mais abrangente, as alianças que se constroem entre ambos os povos, como no caso de projetos e viagens relacionadas à pajelança, abrem caminho para essas trocas de conhecimentos e instrumentais entre a *ciência da floresta* (das medicinas) e os instrumentos dos brancos (tecnologias).

Uma espécie de *pacto etnográfico* (Kopenawa e Albert, 2015) foi então construído em torno da implementação de benefícios²⁷ pretensamente duradouros nas aldeias. Considerando-se que os Huni Kuĩ que participaram do projeto são coautores do jogo, decidiu-se reservar uma parte da verba para o desenvolvimento do jogo para a instalação (e manutenção) de sistemas de energia solar nas aldeias. Essa foi uma demanda do próprio povo, que a elegeu como uma de suas principais necessidades atuais, junto com o encanamento de água potável e a construção de poços artesianos.

Assim, por conta do projeto, tivemos a oportunidade de instalar sistemas de energia solar em nove aldeias, iluminando casas, criando pequenos pontos de cultura e restaurando os já existentes na região. A ideia foi também fortalecer as produções locais com as chamadas tecnologias digitais. Dessa forma, tanto nas duas oficinas de construção do jogo como na ocasião de seu lançamento, foram oferecidos cursos de formação em audiovisual (filmagem e edição), introdução à informática e manutenção de sistemas de energia solar para os participantes.

Esse sonho é maravilhoso pra mim. Pra mim é uma alegria. Quando nós recebemos esse ponto, já tava quase todo morto, tava tudo pro beleléu. Bateria tá acabado, não tava funcionando mais... [...] Isso nós não queremos porque o ponto de cultura não pode é morrer. Enquanto o povo *huni kuĩ* tá vivo, a nossa cultura tá viva. Ponto de cultura é nós, é nossa cultura. Esse equipamento trazem pra ajudar registrar e fazer algumas coisas pra mostrar pro mundo. – Tadeu Siã, discurso gravado em vídeo, 2016.

Devido às condições de tempo e recursos e analisando as proporções da região, hoje com 34 aldeias, divididas em três terras indígenas, foram escolhidas como escopo de atuação as sete aldeias centrais: Novo Segredo

26. Entendidas aqui como aparelhos digitais, como computadores, telefones celulares, gravadores, projetores, câmeras fotográficas e filmadoras, entre outros dispositivos.

27. Salvo em casos muito específicos (como o pagamento de parte dos serviços de tradução e narração na língua indígena, que foram feitos em estúdio), não foi usado dinheiro em espécie.

(grupo 1), Três Fazendas (grupo 2), Novo Natal (grupo 3), Boavista (grupo 4), Astro Luminoso (grupo 5), São Joaquim/Centro de Memórias (grupo 6) e Lago Lindo (grupo 7). A aldeia Coração da Floresta, do pajé Dua Busê, também foi beneficiada. Onde já existiam pontos de cultura (do Ministério da Cultura via Rede Povos da Floresta), casos das aldeias Novo Segredo, Três Fazendas e São Joaquim, coube à nossa equipe restaurá-los (instalando novas baterias, substituindo controladores e inversores queimados), equipá-los (com algumas câmeras, notebooks, projetores e gravadores) e instalar canais de iluminação, antes inexistentes.²⁸ Onde não havia ponto de cultura, o trabalho foi inaugurar versões iniciais, instalando um sistema básico de energia solar em cada aldeia, com painéis solares, baterias, controladores, inversores; assim como a iluminação das casas.

figura 6
Oficina de
manutenção
de sistemas de
energia solar
(Foto: Nadja
Marin, 2015)



Por iniciativa própria, os moradores prontamente nomeavam o *ponto de cultura* recém-criado. Estima-se que este projeto colaborou com a iluminação de 100 casas em oito aldeias, nas quais vivem entre 500 e 1.000 pessoas, como coloca Tadeu Kaxinawá:

Aqui na terra, então precisamos dessa parceria importante, pra nós dar mais fortalecimento desse trabalho, como trabalhar como audiovisual, como nós chama de ponto de cultura. O que que é ponto de cultura? Eu falei pra tudo esse jovem logo colocar nome de cada ponto de cultura onde tem a luz, já pode colocar o nome de cada ponto de cultura. Mas daqui um dia Rede Povos da Floresta, Ministério da Cultura aprovou 150 ponto de cultura, hoje em dia de ava-

28. O projeto de criação de Pontos de Cultura do Governo Federal privilegiou a instalação de equipamentos de informática, como computadores de mesa, e não a iluminação das aldeias, de forma que as casas ficaram sem iluminação (exceto a casa do próprio ponto de cultura).

liação, né, o txai²⁹ Ailton Krenak tá nessa área mexendo aí no nosso Acre, no nosso Brasil. Então a gente tá aqui com jiboia, com esse caminho aí, pra receber esse equipamento, pra trazer mais uns três ou quatro onde instalou essa luz, vamos trazer esse equipamento. E nossa briga é essa, pra trazer. Com Ministério da Cultura, com esse projeto. Também vou descobrindo a participar também como delegado da parte do Ministério da Cultura com povo huni kuĩ daqui do Rio Jordão. Fui escolhido, fui assinado... Txai Benki, foi eu, o txai Iskubu, lá do Breu. Então esse acompanhamento eu não tô acompanhando em Brasília, mas a gente tá aqui conectado, algumas coisas o *Yuxibu*, *nixi pae* e tudo, a gente vai acompanhando e buscando. Com essa luta, com esse pouquinho do meu conhecimento que empenhei, tá aí internet, nas três internet nas terras indígenas, tá empenhado que a gente teve essa capacitação, e Josias, eu e todos nós vêm acompanhando isso. Se eu não tivesse cineasta, se não tivesse conhecimento essa área de trabalho, não tinha acontecido esse trabalho de videogame. Tu sabe que o chefe não deixou, o Siã, “não queremos que o videogame acontece, esse projeto parece que é um projeto das crianças, né, e nós não somos criança”, ele falou. “Não, esse daí não é criança. Esse projeto pra mim é importante. Tá trazendo informação, tá trazendo algumas placas solar das terras indígenas... Então Siã, o que que nós precisa? Nós leva cachaça ou nós leva a pessoa importante pra colocar luz?”. “Não, isso é importante. Nós vamos colocar porque temos escola, temos as crianças pra trabalhar” [...]. Até que o Siã liberou, juntamente com a gente, aconteceu esse projeto. Então o projeto trouxe uma coisa importante pra nós, pros alunos, pras mulheres, pros jovens. [...] Na minha visão, é isso. [...] Pra mim foi muito boa, foi muito *kuxipa*, a jiboia, *Yuxibu*, *Huã Karu*, *Ikamuru*, todos nós, *nixi pae*, nossa saúde, nossa alegria, o encontro huni kuĩ... [...] Esse trabalho não foi só pra mim daqui de Centro de Memórias, foi pras três terras indígenas, pra 3.019 pessoas, esse trabalho muito importante. – Tadeu Siã, discurso gravado em vídeo, 2016.

29. O termo *txai* tradicionalmente significa cunhado (relação de afinidade). Hoje, porém, o mesmo termo tem uma série de usos, como na relação com os não-indígenas (*nawa*) que têm relações de proximidade com os Huni Kuĩ.

QUANTO VALE O CONHECIMENTO?

Desde o primeiro momento, foi dito nas aldeias que o projeto não geraria um produto vendável. O próprio *pacto etnográfico* foi construído com base nesse acordo. No entanto, nas assembleias durante o encontro para o lançamento do jogo, uma discussão sobre a possível venda do jogo voltou à tona, visto que, no projeto do livro *Una Isĩ Kayawa*, foi decidido, justamente numa assembleia no evento de lançamento local, por sua comercialização aberta.

Diga-se que a equipe paulistana nunca teve a pretensão de lançar *Huni Kuin: Yube Baitana* comercialmente. O que possibilitou sua disponibilização gratuita foi a aprovação do projeto no edital *Rumos 2013-2014*, do Instituto Itaú Cultural, além de uma pequena verba do IEB-USP que custeou parte da primeira viagem, aliado a uma equipe (tanto *nawá* como *huni kuĩ*) que trabalhou na maior parte do tempo com baixa ou sem remuneração. Apesar de não haver uma proibição por parte desses editais acerca de uma possível venda do jogo, houve uma proposição ativa da equipe paulistana em recusar em vendê-lo. Em consonância com ideais de *software livre* e da licença *creative commons*, o objetivo principal da equipe foi circular o conteúdo do jogo da forma mais abrangente possível, sem tantas barreiras (como a compra, seja física ou digital). Tampouco, em nenhum momento, havia autorização da FUNAI para a comercialização. Outro motivo foi não dar espaço para a produção de cópias ilegais, já que, segundo dados do Fórum Nacional contra Pirataria e a Ilegalidade,³⁰ 82% dos jogos no Brasil são pirateados.

REGISTRO E TRANSFORMAÇÕES

Algumas reportagens que noticiaram o game colocaram equivocadamente que seu objetivo principal seria “preservar a cultura dos índios”.³¹ Sem contato com a equipe de produção e por desconhecimento do projeto e das questões indígenas, tais jornalistas acabaram por inverter o sentido do que se intentou comunicar. O discurso da preservação cultural (e, por consequência, da assimilação cultural), assim, está muito presente em diversas dimensões deste campo, seja na fala dos jornalistas, dos próprios indígenas ou de pessoas que trabalham mais diretamente com estes, ou mesmo em materiais escolares, de divulgação *cultural* ou *socioambiental*.

30. Disponível em <<https://tecnoblog.net/147784/jogos-piratas-brasil-82-do-total/>>. Acesso em: 11 jan. 2014.

31. Disponível em <http://www.huffingtonpost.com/entry/computer-game-indigenous-brazil_us_56d73694e4b0bf0dab343995?9ozuxr>. Acesso em: 11 jan. 2014.

Estão em jogo aqui, pois, duas concepções distintas de cultura e de conhecimento: uma que lida com a linguagem do registro cultural (preservação) e a outra, com uma linguagem da criação/transformação, no sentido usado, por exemplo, por Roy Wagner (1981). Na perspectiva que assumimos, o jogo não tem como objetivo preservar ou guardar nada, mas criar algo novo a partir da transformação de elementos existentes. Se reconhecemos que a cultura está em constante movimento, o registro, por outro lado, supõe uma tentativa de *objetificação* (Wagner 1981) em alguma dimensão. Assim, por mais que o jogo possa ser uma iniciativa, como dizem os Huni Kuĩ, para o “fortalecimento” da cultura, isso não implica necessariamente alguma forma de preservação, mas, como lembra a antropóloga Adriana Testa, de tradução:

Manuela Carneiro da Cunha explica que a tarefa da tradução não é mera arrumação, não se trata de “*guardar o novo em velhas gavetas*” (1998, 11), mas de pôr em relação diferentes códigos que não são equivalentes. Por isso, embora a tradução seja frequentemente associada à imagem do xamã viajante, não se trata de um ato de transporte, nem tampouco da transposição de sentidos, mas de um ato de criar a partir da relação entre diferentes e, como Luis Fernando Pereira (2008) sugeriu, da construção de uma experiência (Testa 2012, 171-172).

Em campo, é comum ouvir-se de um canto ou de outro (como na reunião com o então presidente da FUNAI), gritos acusatórios dos índios sobre um suposto *roubo* ou *pirataria* de sua cultura. Esse tipo de entendimento pode levar a crer que uma cultura possa ser *retirada* de um lugar (então roubada) e levada por alguém para outro lugar, deixando o local “original” esvaziado. Em meio a esse debate, a presença dos *kene* (grafismos kaxinawá) no jogo também foi tema de controvérsias, tendo em vista o processo de patrimonialização atualmente em curso no IPHAN (Maná de Lima et al. 2014).

Apesar dos amplos processos de consulta realizados pela FUNAI, ainda há muita confusão e desconhecimento em torno desse processo, o que tem paralisado diversas ações. Repetidamente, ouvimos dos Huni Kuĩ que “o *kene* está parado” ou que não se pode mexer com os *kene*, muitas vezes por conta do receio de um *uso indevido*, o qual o próprio IPHAN não regulamenta. Como pontuam Maná de Lima et al (2014, 227) há uma “diferença entre a ideia de “proteção”, termo mais usado pela Organização Mundial da Propriedade Intelectual e pelo Instituto Nacional de Propriedade Intelectual, e “salvaguarda”, termo preferencialmente usado pelos órgãos ligados ao trabalho com a cultura, como a Unesco e o Iphan” (Carneiro da Cunha 2005, 16-17”).

Segundo tais autores, a ideia de “salvaguarda”, levada pelo IPHAN para as aldeias, foi objeto de discussões nas quais os equívocos proliferavam. Em seu endereço eletrônico, o IPHAN define “salvaguardar um bem cultural de natureza imaterial” como “apoiar sua continuidade de modo sustentável. É atuar no sentido da melhoria das condições sociais e materiais de *transmissão* e *reprodução* que possibilitam sua existência” (Maná de Lima et al 2014, 231-232). No entanto, Testa coloca que o conceito de transmissão, tal como o usado pelo IPHAN:

[...] enfatiza a ideia de que se transfere alguma coisa, mas não os modos de agir ou fazer. O objeto transmitido é visto como algo que encerra em si mesmo o resultado de um processo de produção. [...] Esta noção é operante independente de se tratar de patrimônio material ou imaterial. Neste esquema, pouco interessam os processos de transformação e criatividade desenvolvidos nas experiências de transmissão, afinal o que se almeja é salvaguardar uma suposta originalidade ou inalterabilidade daquilo que é um patrimônio a ser transmitido e herdado (Testa 2012, 185).

Para evitar esse desentendimento em torno dos *kene*, poderíamos tranquilamente tê-los substituído no jogo por *moedinhas* ou argolas (como nos clássicos *Sonic: The Hedgehog* ou *Super Mario Bros.*), sem alterar significativamente a jogabilidade, mas isso certamente empobreceria e descaracterizaria o jogo, já que, nesse caso, deixaríamos de apresentar elementos importantes do povo em questão. No entanto, após algumas conversas com a Federação Huni Kuĩ, não houve problemas em manter os *kene*, por não considerarem que estes ocupariam um lugar central no jogo.

USOS E FINALIDADES

Nesta última seção, vamos expor a fala de alguns *huni kuĩ* sobre suas visões e objetivos com a produção e a circulação do jogo. Afinal, o jogo serve para quem: para os *nawá* ou para os índios? Quais usos potenciais e intenções existem para com o jogo?

No período pré-produção, o professor e pesquisador Isaías Sales (Ibã) ressaltou a importância da criação do jogo para “registrar³²” as histórias de seu povo e envolver os seus alunos no processo de aprendizado de conhecimentos relativos à formação da pessoa *huni kuĩ*. Ele lembra a

32. O termo ‘registro’ é oriundo do mundo dos projetos, o que certamente mascara algumas das ideias mais férteis dos índios. Acreditamos que, muitas vezes, onde eles usam ‘registro’, pensam ao invés em ‘acionar’, ‘ativar’, ‘fazer existir’, ou seja, em algo numa direção mais prospectiva do que uma preocupação com registrar coisas do passado.

capacidade do jogo de envolver pessoas de diferentes idades na aprendizagem desses conhecimentos por meio de novas tecnologias:

Acho que esse jogo que vocês tão falando é o maior movimento do jogo, tanto indígena e não-indígena, é isso que tô vendo o jogo. Não é das crianças não, isso é jogo que pega tudo, né, todo mundo joga. [...] É só a ideia, né, essa que você vai desenvolvendo da sua memória, criatividade, muitas coisas que são pensadas depois do, quando surgimento isso na escola. Isso é importante. [...] Vão gostar. Não é só das crianças que eles vão jogar, isso é o adulto, praticamente...
– Ibã Sales, entrevista gravada em vídeo, 2013.

De fato os Huni Kuĩ demonstram uma constante preocupação em usar o jogo como material didático em suas escolas (onde atualmente pratica-se o chamado *ensino diferenciado*), como colocou o professor Osvaldo Isaka já na ocasião do lançamento:

Para nossos povos huni kuĩ é a primeira história aqui do nosso povo huni kuĩ [na forma de] um jogo. Só nós temos história nossa que os velhos contavam, não tem esse jogo pra ver, jogar, as crianças verem, né. Então essa aí que pra nós é importante, depois do lançamento vai ter na escola, pros meninos verem, e nós estamos pensando também se vem alguns “Luz para Todos” aqui facilitar mais, nós queria criar alguns quarto aí pra montar esse jogo próprio no computador para as crianças treinarem também, fazer horarizinho pra eles começarem jogar, entender as histórias da nossa origem. – Osvaldo Isaka, discurso gravado em vídeo, 2016.

Fernando Siã, representante da aldeia Três Fazendas, afirma que seria importante não somente numa divulgação “pelo mundo”, mas principalmente dentro da escola, a fim de conferir uma durabilidade maior a esses conhecimentos:

Então, um dos sagrados que a gente tem é essa jiboia, que vocês chamaram caminho, né. Nós deu essa luz de caminhar mesmo de verdade, então nós não podemos parar, nós temos que abrir mais, ampliar mais, fortalecer mais. E não mostrar pelo mundo só, pelo mundo, mostrar também pelo nosso futuro aqui dentro da aldeia mesmo, dentro da escola. E aí que nós podemos fortalecer mais durante as aulas no jogo. Porque aí a gente reflete a história, os velhos se acabando e esse jogo nunca se acaba, que ficou ali no mundo, então outros países, outro mundo – Fernando Siã, discurso gravado em vídeo, 2016.

A preocupação dos Huni Kuĩ com a escola é tamanha que um conhecido acadêmico desse povo chegou a afirmar que se o jogo não servisse para a escola indígena, não serviria para nada. Considerando-se também o distanciamento das gerações mais velhas em relação ao universo dos jogos eletrônicos, o cacique local [*shanen ibu*] inicialmente chegou a tratar o videogame como “brincadeira” ou “coisa de criança”, como mencionado em citação anterior. No entanto, essa percepção foi transformada ao longo do tempo, por meio da convivência e das trocas, quando os atores citados também puderam vislumbrar o potencial comunicativo do jogo para além das aldeias.

Vamos ter esse contato, o jovem tem que pegar esse contato e dar continuidade. [...] Porque deu uma luz, abriu um caminho. Caminho da jiboia, né. Abriu pra esses jovens que têm material, quem quiser trabalhar no videogame [...] Então isso a gente não tá mais perdido, tecnologia tá na nossa mão, tamo conectado, então vamos acompanhar esse projeto. [...] Então tamo aqui, nossos espíritos tão lá e a nossa imagem queremos colocar dentro da internet as nossas histórias, vai mostrar pro mundo, para essa sociedade entender melhor que nós, povo Huni Kuĩ, nós somos cidadãos também e seres humanos, temos sabedoria, temos nossas histórias, temos essa nossa identidade bonita também pra mostrar para o mundo. É isso que nós jovens e hoje, novo tempo, nós queremos mostrar isso. – Tadeu Siã, discurso gravado em vídeo, 2016.

Poderíamos tecer reflexões antropológicas pertinentes sobre a importância dos pontos de cultura e da capacitação de jovens indígenas em tecnologias digitais, mas um dos objetivos principais com o jogo é mais simples: agir contra o preconceito que até hoje assola os povos indígenas, principalmente por desconhecimento de grande parte da população brasileira. Ainda é assustador como grande parte da população crê que os índios deixam de ser eles próprios porque portam um celular ou usam roupas. Com este jogo, além de buscar um espaço na mídia para temas nacionais diferentes dos clichês dos videogames, pretende-se possibilitar que pessoas, desde crianças a adultos, possam respeitar e valorizar os povos indígenas, sua cultura, modo de vida e espiritualidade.

Esse projeto, para mim, quando a luz clareou, Deus deixou a luz, o sol, clareou a todos, nunca paralisou. Sempre permanece. Então vocês trouxeram a luz, e nós huni kuĩ, o jovem [...] precisa de câmera boa, esse jovem precisa de gravador bom, esse jovem precisa de capacitação, como mexer [...] com essa luz, né, energia. Aprender a mexer, né, câmera,

computador e ligar luz, e acho que é coração. Se a luz apagar, o nosso planeta, tudo paralisa. Embora que as pessoas não têm como pra comunicar, então é... desde o nosso planeta. Então tá chegando na nossa aldeia. Então, tá chegando na nossa aldeia por quê? Porque huni kuĩ já estuda na escola, porque huni kuĩ já fala em português, porque huni kuĩ já tem amigo branco, parente não-indígena, porque huni kuĩ tem sua capacitação, tem sua própria autonomia, tem própria sua cultura. Então, nós temos nossa floresta...
– Tadeu Siã, discurso gravado em vídeo, 2016.

Entendemos que, no *tempo presente* (ou *tempo da cultura*), os próprios Huni Kuĩ querem relacionar-se ainda mais com outros povos e seres. O jogo *Huni Kuĩ: Yube Baitana*, assim como outros projetos deste novo tempo [*xinã bena*], como *Una Isĩ Kayawa*, vem na esteira de sonhos como o do pajé Agostinho Manduca [*in memoriam*], que vislumbrou que a melhor forma de tornar seu conhecimento vivo após a sua passagem não seria isolando-o, escondendo-o ou guardando-o, mas o espalhando pelas aldeias e pelo mundo (ou mundos) afora. Isso implica, portanto, a tessitura de alianças e parcerias com o povo *nawá*. A própria colaboração de integrantes do povo Huni Kuĩ para a construção do jogo reflete esse movimento de abertura ao outro, como coloca seu filho Tadeu:

Esse jogo vai espalhar. Todas essas crianças têm celularzinho, algumas pessoas têm computador, vamos começar a mexer, vamos começar a gostar. Principalmente eu gostei muito, né. Gostei muito dos desenhos, gostei muito da montagem, gostei muito do jogo. Mas eu não joguei ainda, eu não sei jogar ainda. Mas eu vou jogar! Entendeu. Porque o nosso Brasil, o jogo é vida, do ser humano. Então pra mim eu gosto muito de jogo. [...] Fizemos a cura, cura de nosso trabalho, cura de nossa caminhada, e cura do nosso movimento, cura do nosso planeta, conectado com *Yuxibu*, sempre continuar seguindo isso. Então muito *haux*, muita gratidão, e todos vocês parentes, esses parentes que tão aqui. Muito *haux*! – Tadeu Siã, discurso gravado em vídeo, 2016.

texto recebido

29.09.2016

texto aprovado

17.01.2017



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIVROS, ARTIGOS E PERIÓDICOS

Haibara, Alice. 2016. *Já me transformei: Modos de circulação e transformação de pessoas e saberes entre os Huni Kuĩ (Kaxinawá)*. 2016. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – FFLCH, USP, São Paulo.

- Iglesias, Marcelo Piedrafita. 1992. *Kaxinawá do Rio Jordão: história, território, economia e desenvolvimento sustentável*. Rio Branco/AC.
- Kaxinawá, Joaquim Paulo de Lima. 2014. *Uma gramática da língua hãtxa ku*. 2014. Tese (Doutorado em Linguística) – Instituto de Letras, Universidade de Brasília, Brasília.
- Kaxinawá Ibã, Isaías Sales. 2006. *Nixi Pae: o espírito da floresta*. Rio Branco: Comissão Pró-Índio do Acre, 96p.
- Kelly, José Antônio. 2013. Resenha de "La chute du ciel: paroles d'un chaman yanomami". *Revista de Antropologia da UFSCar*, v. 5, n. 1: 172-187.
- Kopenawa, Davi; Albert, Bruce. 2015. *A queda do céu: palavras de um xamã yanomami*. Trad. Beatriz Perrone-Moisés, 1ª ed., São Paulo: Companhia das Letras.
- Lagrou, Elsje Maria. 2007. *A fluidez da forma: arte, alteridade e agência em uma sociedade amazônica (Kaxinawá, Acre)*. Rio de Janeiro, Topbooks.
- Langdon, Esther Jean. 1996. *Xamanismo no Brasil: Novas Perspectivas*. Florianópolis: Ed. UFSC.
- Lévi-Strauss, Claude. 2004 [1964]. *O cru e o cozido: Mitológicas I*. São Paulo: Cosac Naify.
- Manã de Lima, Joaquim et al. 2014. "Observações sobre o processo de patrimonização dos Kene Huni Kuĩ". In: Carneiro da Cunha, Manoela; Cesarino, Pedro. *Políticas culturais e povos indígenas*, Cultura Acadêmica.
- Manduca, Agostinho (org.). 2012. *Una Hiwea – Livro vivo*. Faculdade de Letras/UFMG Belo Horizonte: Literaterras.
- Manduca, Agostinho; Quinet, Alexandre (org.). 2014. *Una Is Kawaya – O livro da cura do povo Huni Kui do Rio Jordão*, Rio de Janeiro: Dantes Editora.
- McCallum, Cecilia. 1996. Morte e pessoa entre os Kaxinawá. *Mana*, v. 2, n. 2.
- Organização dos Povos Indígenas do Acre – OPIAC. 2000. *Shenipabu Miyui: história dos antigos*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 168 p.
- Testa, Adriana Queiroz. 2012. Caminhos de criação e circulação de saberes. *Relatório PT Redes Ameríndias*, Coletânea 1.
- Wagner, Roy. 2010 [1981]. *A invenção da cultura*. São Paulo, Cosac Naify.
- Yano, Ana Martha Tie. 2010. *A fisiologia do pensar: corpo e saber entre os Caxinauá*. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – FFLCH, USP, São Paulo.

_____. 2012. Saber-ser: corpo, pessoa e conhecimento para os Caxinauás. *Relatório PT Redes Ameríndias*, Coletânea 1.

FILMOGRAFIAS

Awara Nane Putane – Uma história do cipó. 2013. Direção: Sérgio de Carvalho (22 min).

Filmando Manã Bai. 2008. Direção: Vincent Carelli. Vídeo nas Aldeias (18 min).

A gente transforma Yawanawá – A força da floresta. 2013. Direção: Daniel Semanas, Rosebaum (2 min)

Huni Meka - Os cantos do cipó. 2006. Direção: Tadeu Siã Kaxinawá, Josias Manã Kaxinawá, Vídeo nas Aldeias (25 min).

Já me transformei em imagem. 2008. Direção: Zezinho Yube, Vídeo nas Aldeias (32 min).

Katxa Nawá. 2008. Direção: Zezinho Yube, Vídeo nas Aldeias (29 min).

Kene Yuxi: as voltas do kene. 2010. Direção: Zezinho Yube, Vídeo nas Aldeias (48 min).

Nixi Pae - Espírito da Floresta. 2012. Direção: Isaías Sales Ibã (43 min).

Nuku Inu Shenipabu Burã (Nós e os Brabos). 2011. Direção: Nilson Sabóia Tuwe (50 min).

Shuku Shukuwe - A vida é pra sempre. 2012. Direção: Agostinho Manduca (43 min).

Xinã Bena - Novos tempos. 2006. Direção: Zezinho Yube, Cultura Viva/Vídeo nas Aldeias (52 min).

Yawa: The story of the Yawanawa people. 2004. Direção: Joaquim Tashka Yawanawa. Aveda (55 min).

LUDOGRAFIAS

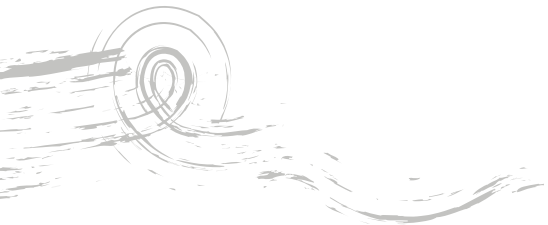
Búzios: Ecos da Liberdade. 2011. UNEB. Disponível em <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/>>.

Never Alone (Kisima Inŋitchuŋa). 2014. Upper One Games.

Sonic: The Hedgehog. 1991. Sega.

Super Mario Bros. 1985. Nintendo.

Xilo, Kaipora Digital. 2011. Disponível em <<http://www.xilogame.com/>>.



GUILHERME PINHO MENESES

Doutorando em Antropologia Social pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP). É Mestre em Antropologia Social (2014) e Bacharel em Ciências Sociais (2011) também pela USP, Bacharel em Administração de Empresas pela Fundação Getúlio Vargas (FGV-EAESP, 2010) e membro do Laboratório de Estudos Pós-Disciplinares (LAPOD), do Centro de Estudos Ameríndios (CEstA-USP), do Núcleo de Antropologia Urbana da USP (NAU) e da comissão editorial da Enciclopédia de Antropologia (E A). Recentemente, foi coordenador do projeto de criação do videogame Huni Kuin: Yube Baitana com os índios Kaxinawá do Rio Jordão, Acre.