

**APRENDER A SER E A VIVER COM OS HUNI KUIN:
EDUCAÇÃO, IMAGINÁRIO E SENSIBILIDADE NO JOGO
“HUNI KUIN - OS CAMINHOS DA JIBÓIA”**

**LEARNING TO BE AND TO LIVE WITH THE HUNI KUIN:
EDUCATION, IMAGINATION AND SENSITIVITY IN THE GAME
“HUNI KUIN: THE WAYS OF THE BOA CONSTRICTOR”**

Thamara Parteka¹
Higor Antonio da Cunha²
Elni Elisa Willms³

RESUMO

Uma educação decolonial (WALSH, 2013) se constrói a partir do diálogo com práticas e saberes ameríndios e afroamericanos, considerando imaginários, percepções e afetos outros, não delimitados pelo horizonte do colonialismo e da colonialidade, mas que se abra para modernidades outras (DUSSEL, 2005). O objetivo deste trabalho é fazer ver e circular conhecimentos do povo Huni Kuin, seus modos de ser, viver e narrar, a partir do jogo “Huni Kuin: os caminhos da Jibóia” (2016). A metodologia empregada no artigo foi de caráter exploratória (GIL, 2008) e os procedimentos técnicos foram a revisão de literatura, a análise midiática (KELLNER, 2001) e a análise de imaginário (GASI, 2016). Como resultados identificamos que o jogo é uma importante ferramenta para a construção de uma educação estética decolonial (SILVA, 2021), tanto por seus elementos gráficos e audiovisuais, quanto por sua própria elaboração, que se deu a partir da produção partilhada de conhecimento.

Palavras-chave: Huni Kuin; Educação decolonial; Jogo eletrônico; Educação estética;

ABSTRACT

A decolonial education (WALSH, 2013) is built from the dialogue with Amerindian and Afro-American practices and knowledge, considering other imaginaries, perceptions, and affections, not delimited by the horizon of colonialism and coloniality, but open to other modernities (DUSSEL, 2005). This work aims to show and disseminate the knowledge of the Huni Kuin people, their ways of being, living, and narrating, based on the game “Huni Kuin: os caminhos da Jibóia” (2016). The methodology used in the article was exploratory (GIL, 2008), and the research methods included literature review, media analysis (KELLNER, 2001), and imaginary analysis (GASI, 2016). As a result, we identified that the game is an important tool for building a decolonial aesthetic

¹ Doutoranda em Educação pela Universidade Federal do Triângulo Mineiro – UFTM. Mestra em Educação pela Universidade Federal de Mato Grosso. Mestra em História, Poder e Práticas Sociais pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná. Atualmente é professora unidocente da Secretaria de Educação, Esporte e Lazer de Mato Grosso e acadêmica do curso de Letras-Espanhol da Universidade Estadual de Mato Grosso - Unemat. e-mail: thamaraparteka@hotmail.com.

² Doutorando em Educação pela Universidade Federal de Pelotas – UFPel. Mestre em Educação pela Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT. e-mail: higordacunha@outlook.com

³ Professora do instituto de Educação da UFMT e do Programa de Pós-graduação em Educação da UFR - Universidade Federal de Rondonópolis. e-mail: elnielisaw@gmail.com

education (SILVA, 2021), both for its graphic and audiovisual elements and for its creation, which took place from the shared production of knowledge.

Keywords: Huni Kuin; Decolonial education; Electronic game; Aesthetic education;

INTRODUÇÃO

Dentro da história tem cantoria, tem medicina. Enquanto estou vivo, eu sou escola viva. Sou vivo, falo, indico, explico, ensino. Por isso chamei meu kapixawa de escola viva, porque eu estou lá, dentro do meu kapixawa, contando história e escrevendo no quadro. Eu estou dando aula. Por isso eu pensei escola viva. Escola viva não é só um, não. Todo mundo hoje em dia é escola viva porque estamos resgatando a nossa cultura que estava escondida. Foi isso que pensei para deixar tudo para sempre para eles.

(Pajeé Dua Busê)

Figura 1 - Captura de tela do Jogo



Fonte: Huni Kuin (2016)

A crítica que se faz aos estudos coloniais tem conquistado cada dia mais espaço nas universidades e ganhado novas configurações, especialmente nas universidades do sul global⁴.

⁴ Não se refere a um recorte geográfico, mas sim a saberes, viveres, ideias de sujeitos subalternizados pelo pensamento eurocêntrico/colonial/moderno (MIGNOLO, 2003).

No artigo *América Latina e giro decolonial* (2013), Luciana Ballestrin faz um balanço do giro decolonial na América Latina, onde ela apresenta os avanços e limites do pós-colonialismo, a ruptura com os estudos subalternos e a formação do grupo Modernidade e Colonialidade, grupo intelectual crucial para o movimento epistemológico de renovação crítica e utópica das ciências sociais na América Latina.

No livro *Pedagogías decoloniales: prácticas insurgentes de resistir, (re)existir y (re)vivir* (2013) Catherine Walsh apresenta, pautada nas comunidades e em intelectuais indígenas e afroamericanos, os movimentos simultâneos de avanços e retrocessos que estão ocorrendo na América Latina, como as lutas para decolonização, lutas que requerem “aprendizagem, desaprendizagem, reaprendizagem, ação, criação e intervenção” (WALSH, 2013, p. 3, tradução nossa); momento que provoca teorização e reflexão e orientam a construção de caminhos para estar, ser, pensar, ver, escutar, sentir e viver com sentido.

Essas problemáticas postas nos convidam a refletir sobre o papel da educação no horizonte decolonial, uma educação que se dedique não só em educar um fragmento do ser humano, a parte cognitiva, mas o ser humano na sua integralidade, inclusive realizando práticas *sentipensante*⁵ reconhecendo o perceber, o querer, o sonhar, já que a racionalidade europeia, por meio da estética, codificou os seus modos de sentir e perceber como os únicos, verdadeiros e aceitáveis (TLOSTANOVA, 2011).

Catherine Walsh (2013) entende a educação decolonial como metodologias organizacionais, analíticas e psíquicas que orientam rupturas, transgressões e inversões dos conceitos e práticas impostas e, principalmente, o componente central do decolonial que cede e impulsiona situações de decolonização. Neste sentido, é de fundamental importância a construção de uma educação que seja intercultural, em que haja a possibilidade de aprender a educar o olhar, o tato, o olfato, a percepção e a sensibilidade, sendo necessárias práticas de autoconhecimento e exercícios de autoeducação para que se tenha condições de perceber o

⁵ O conceito *sentirpensar* e a investigação *sentipensante* foram desenvolvidos por Fals Borda (2015) a partir do contato com uma comunidade de pescadores, onde um pescador lhe disse sobre práticas ancestrais de “pensar com o coração e sentir com a cabeça”. O autor elaborou uma proposta de pesquisa capaz de sentir e depois pensar a realidade local, não de modo hierarquizado e nem dicotômico, integralizando o conceito de razão e sentimento.

quanto a colonialidade está internalizada e no quanto se está comprometido com uma educação transformadora.

A estética da sensibilidade é protagonista na educação decolonial, pois é responsável pela subjetivação sensível, possibilitando a percepção do Outro, do colonizado e fazendo emergir insurgentes mentalidades e imaginários (SILVA, 2021). A educação não se reduz ao intelecto, mas é uma experiência corporificada, sentida e percebida, a qual se experimenta e se afeta. Quando se tem uma experiência de atravessamento existencial e estético, percebe-se a possibilidade de praticar uma educação com sentido (LARROSA, 2002). Assim, entende-se a necessidade de práticas educacionais que extrapolem os muros da escola e que permita o acesso a diferentes grupos sociais e experiências culturais, para o conhecimento de diferentes tradições.

Para a prática de uma educação decolonial consideramos de fundamental importância o acesso aos saberes e às práticas dos povos originários que são potentes em ensinar modos de existências outros, que ultrapassam o limite colonial. Assim, este trabalho busca apresentar a cosmogonia Huni Kuin, a partir do universo do jogo *Huni Kuin: os Caminhos da Jiboia* (2016), como ferramenta de pesquisa para a educação, buscando apontar potencialidades do que podemos aprender e ensinar com os saberes e práticas desses povos originários. Acessar os saberes Huni Kuin por meio de sua produção cultural e intelectual é um modo de valorizar e contribuir para a construção de práticas educacionais antirracistas, democráticas, plurais, bem como criar espaços de intercâmbio para a circulação desses saberes, dotando professores e pesquisadores de um riquíssimo material para práticas educacionais decoloniais e interculturais.

O falar do Pajeé Dua Busê, utilizada na epígrafe deste trabalho, diz que ele é uma escola viva e que cada pessoa é uma escola viva, porque enquanto uma pessoa vive, seus conhecimentos estão vivos. Talvez esse conhecimento narrado por Busê seja crucial para nós aprendermos, nós que fomos educados por uma cultura colonial, numa escola positivista, sem sentido e sem vida – é por meio de uma educação viva que considera a subjetividade e não só a objetividade no campo da aprendizagem, que leva em consideração o afeto, o sentir, as relações humanas, que investe na *com-vivência* e compreensão para com o outro que nos forma e nos fornece condições de construir uma educação intercultural.

Fals-Borda (2008) aponta para uma conciliação entre o sentir e o pensar, já que o coração é o âmago de uma racionalidade própria dos povos ameríndios, por isso, adotou o termo *sentipensante* e colocou o coração como lugar epistêmico e ontológico, inaugurando uma unidade entre corpo-alma-razão e sentimento. *Sentirpensar* é mesclar coração e corpo, razão e sentimento na produção de saberes. Para Arias (2010) é por meio dos saberes do coração que poderemos descolonizar nossa existência.

1. AFINAL, QUEM SÃO OS HUNI KUIN?

Escrever sobre os Huni Kuin é escrever também seu território, pois diferente da subjetividade moderna ocidental, eles se veem como parte integrante da Natureza. A terra não é uma propriedade da qual eles tomam posse, se apropriam e exploram, ao contrário, eles pertencem à terra e dependem do equilíbrio da vida na manifestação de diferentes seres e entidades, entre tais, a terra. Neste sentido, a terra é um organismo vivo, que gera sementes, produz vida e possibilita a existência de diferentes seres, assim, para eles, o território lhes confere identidade.

Os Huni Kuin estão localizados na Floresta Amazônica, na fronteira entre o Brasil e Peru. No território brasileiro, se trata da maior população indígena do Acre, somando mais de 13.000 pessoas (BUSÊ, 2017), divididos em 12 terras indígenas e território urbano. Outra parte da população, em torno de 2.500 habitantes, vive no território Peruano. Falam *Hatxã Huĩ*, “a língua verdadeira” e pertencem ao tronco linguístico Pano (MENESES, 2017).

Segundo relato dos primeiros viajantes não indígenas na região, o território ocupado por eles, antes da chegada dos seringueiros, ficava entre os rios Muru, Humaitá e Iboiçu, três afluentes do Envira (LAGROU, 2004). A chegada dos não indígenas na região foi com o objetivo de obter mão de obra escravizada, exploração de trabalho: “A função dos mateiros não era somente abrir estradas da seringa, era também limpar a área de índios brabos” (LAGROU, 2004, s/p.), o que significou violência física, mortes por massacres e doenças. Parte do grupo resistia, porém, outros membros do grupo, como os Kaxinawá de Iboiçu, aceitaram a trabalhar para não indígenas, como Felizardo Cerqueira, em troca de mercadoria.

Ao longo do tempo se estabeleceram duas tradições entre os Huni Kuin, a peruana e a brasileira. A primeira manteve a autonomia por mais tempo e sua vida em aldeia e é considerada a mais tradicional, enquanto a segunda viveu de forma dispersa e se familiarizou com a cultura seringalista, com a tradição de patrão, mas que tem buscado, atualmente, retomar suas tradições (LAGROU, 2004).

Os Huni Kuin contam sua história a partir de cinco tempos: Tempo das Malocas em que viviam antes do contato com os brancos; Tempo da Correria em que muitos indígenas foram assassinados e suas terras tomadas; Tempo do Cativo em que se tornaram refém dos seringalistas, sob o regime de escravidão; o Tempo dos Direitos estabelecido a partir da década de 1970, momento em que os antropólogos Terri de Aquino e Marcelo Piedrafita contribuíram para a formulação de cooperativas e delimitação do território e o Novo Tempo, marcado pela transmissão de tradição entre as gerações e o intercâmbio em espacialidades não indígenas (BUSÊ, 2017).

Esse tempo histórico, mais próximo de um Chronos e de uma visão histórica ocidental, é contado pelos indígenas a partir de uma formação que os professores indígenas que estiveram presentes e difundiram em diferentes aldeias. Segundo Meneses (2017), essa construção tem ligação com a Organização Não Governamental (ONG) Comissão Pró-Índio (CPI/AC), trazendo uma perspectiva mais educacional sobre a história dos indígenas do Brasil, numa perspectiva indigenista que auxiliaria na produção de materiais paradidáticos para o ensino de escolas convencionais, especialmente na região do Acre.

Transmitidas de geração em geração, as narrativas indígenas contam suas origens, suas tradições e suas práticas e foram denominadas como mitos. Os Huni Kuin reúnem aproximadamente 50 narrativas mitológicas de seu povo, das quais 5 são contadas no jogo que aqui será estudado, sendo elas: *Yube Nawa Aĩbu* (Mulher-Jiboia Encantada), *Siriani* (História do surgimento dos desenhos), *Shumani* (Aventuras do caçador), *Kuĩ Dume Teneni* (Fumaça do Tabaco) e *Huã Karu Yuxibu* (História das plantas medicinais).

2. METODOLOGIA

A metodologia empregada neste artigo foi de abordagem qualitativa, de caráter exploratória, já que as temáticas pesquisadas não se destinam a uma quantificação de dados (GIL, 2008). Quanto aos procedimentos técnicos foram utilizadas a revisão de literatura e a análise midiática, a partir da experiência do jogar. A revisão de literatura utilizada neste trabalho teve como objetivos: identificar alguns elementos visuais e narrativos do jogo que se relacionam com a identidade cultural representada e analisar o processo de criação da aplicação.

Para avaliar a experiência de jogabilidade que o jogo proporciona foi utilizada uma metodologia empírica em que o *videogame* foi jogado e suas fases analisadas conforme sua jogabilidade, conteúdo e informações visuais e/ou textuais. Para a análise, compreende-se que jogar é uma etapa essencial, mas deve ser combinada com outras formas de coleta de dados, como a revisão de literatura.

Assumindo que os *videogames*, atualmente, devem ser considerados um veículo de mídia, com transmissão de mensagens, anúncios publicitários e compreendendo os impactos dos jogos digitais enquanto artefatos culturais, lançamos mão da análise midiática (KELLNER, 2001) e da análise de imaginário, conforme propõe Flávia Gasi (2016). Essas análises foram empregadas para identificar as potencialidades do jogo analisado para o campo educacional, no sentido de uma educação decolonial, intercultural e de sensibilidade.

3. O FAZER HUNI KUIN

Os Huni Kuin trabalham com os vegetais, plantas medicinais, fazem desenhos geométricos no corpo, nas cestarias, nos tecidos (considerados sagrados por serem ensinados pela jiboia), praticam o canto, a dança e a pajelança. Suas narrativas estão permeadas das histórias dessas práticas, de como foram ensinados e de como descobriram esses usos, através da espiritualidade e dos animais.

Para eles, os animais são dotados de sabedoria e, com eles, buscam construir seus aprendizados. Dentre os quais podemos citar os pássaros Japiins, conhecidos por eles como *txana*, dentre as ciências *txana*, os *Huni Kuin* buscam aprender desenvolver o canto, a tecelagem e uma relação harmônica com a natureza, pois é assim que veem os modos como os japiins se

relacionam com ela (LAGROU, 1998). Esse povo considera os *txana* como mestres da tecelagem pelo modo como constroem seus ninhos:

Ele [txana] sabe tecer como arte também, o ninho dele, tira algumas folhas fortes, ele constrói casa, é arte. Eu coloquei aqui [no teto da casa] e já caiu. Arte dele fica bem fiadinho, coloca bem ajeitadinho, para colocar dentro, como as mulheres também fazem rede, mesma coisa, arte dele [...] pega palmeira, as coisas e coloca bem ajeitadinho, na hora que chuva cai não molha, que é o yuxibu né. Mesmo aqui em casa, chove aqui, nós ficamos aqui e não molha, mesma coisa o pássaro, é mesma gente (Anastácio Maia apud HAIBARA, 2016, p.75).

Haibara, em sua dissertação de mestrado intitulada “Já me transformei”: modos de circulação e transformação de pessoas e saberes entre os Huni Kuĩ (Kaxinawá) (2016) entrevista o professor *Huni Kuin*, Anastácio Maia, que narra sobre as semelhanças que percebe do fazer do *txana* e do fazer humano, especialmente, no que se refere a arte da tecelagem. Esse povo pratica a tecelagem a partir do *kene kuin* que significa “desenhos verdadeiros”, que por sua vez representa a identidade do povo *Huni Kuin* e está presente nas diferentes manifestações artísticas desse grupo.

São as mulheres que praticam a tecelagem dentro da comunidade, conhecidas como *txana ibu ainbu*, ‘dona dos Japiins’. Utilizam algodão (*shapu*) orgânico plantado em suas roças, semeiam e colhem cinco tipos de sementes que dão variedade de cor e textura para a sua tecelagem, as quais são posteriormente pigmentadas com tintas naturais. Durante a colheita, o descaroçamento, o bater e o fiar das fibras de algodão, as mulheres cantam pedindo a força das aranhas para tecer rapidamente, já que segundo as suas histórias a aranha foi a primeira tecelã e o fio já surgia pronto.

Dentre as histórias narradas pelos Huni Kuin está a “*Basne puru yuxibu* História da aranha encantada” a história que conta como a aranha que ensinou a tecer e foi quem forneceu as sementes de algodão. No livro *Una shubu Hiwea* – livro escola viva do povo Huni Kuĩ do Rio Jordão” (2017) pode ser encontrada essa e outras histórias, como a “*SIRIANI* História do surgimento dos desenhos” que conta como surgiram os desenhos dentro dessa tradição.

Uma prática de destaque entre o povo Huni Kuin é o feitiço e consumo de *onixi pae* (“cipó forte”), mais conhecido como *ayahwasca* (em idioma de origem quíchua). A bebida é muito séria, “deve ser comungada somente em momento de precisão, para ver algum trabalho, para ver o tratamento de algum parente doente, onde morar melhor, servindo como um instrumento de orientação”, segundo o depoimento de Ibã Huni Kuin, no filme “Nixi Pae – O Espírito da Floresta” (2012)⁶, direção de Amilton Pellegrino de Mattos.

Banë, filho de Ibã, no filme narra:

Quando eu era pequeno meu pai começou pesquisar com meu avô sobre as cantorias da *ayahwasca*. Aí, quando eu venho crescendo, eu conheci as cantorias que meu pai canta eu pesquisando com meu avô, aquele que é importante das músicas do cipó. Quando eu primeira vez na minha miração, eu recebi essa força pra mim dar continuidade aprender o que meu pai está aprendendo também, principalmente cantoria. Percebi que meu pai já estava pesquisando com a escrita e com entrevista e eu vi que o que estava faltando era pra gente ver na presença mesmo da miração. Então eu vou começar a praticar trabalho de desenho de miração. Aí eu comecei a rascunhar dentro da força o que eu estava vendo: amarelo, verde, cada cor que vem dentro da força eu recebi dessa força de mensagem (NIXI, 2012).

287

No depoimento de Banë percebe-se o vínculo ancestral, entre ele, o pai e o avô e aqueles que vieram antes, acerca das histórias, cantorias e pinturas, a partir da comungação do chá. Ibã Huni Kuin junto com seu filho e o coletivo Movimento dos Artistas Huni Kuin (MAHKU) produziram inúmeras telas e desenhos onde expressam as mensagens narradas nos cantos, chamadas de “telas-cantos”, segundo o antropólogo e curador Daniel Dinato (2022), bem como mirações recebidas durante a comungação do chá *ayahwasca*.

⁶ O filme é baseado na pesquisa e no livro *Nixi Pae – O Espírito da Floresta* (2006) do professor pesquisador Ibã Huni Kuin (Isaias Sales), onde ele narra os cantos (*Huni Meka*) que aprendeu com seus ancestrais que são entoados durante a cerimônia da *ayahwasca*, apresentando algumas histórias sobre os encantos, curas e visões que recebem durante as cerimônias. Nele é possível ver o projeto que Ibã desenvolveu e coordenou junto ao coletivo Movimento dos Artistas Huni Kuin – MAHKU no I Encontro de Artistas-Desenhistas Huni Kuin do Rio Jordão (2011) que desenhavam e pintavam imagens a partir dos *Huni Meka*. O filme está disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=4_9MPpOi4q0m e o livro em http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/livro_huni_meka.pdf.

O mito *Yube Inu Dua Busê* conta que os modos de preparar o *nixi pae* veio do fundo de um lago das mãos de um povo-jiboia e de uma encantadora mulher-jiboia, que levou um caçador Huni Kuin chamado Dua Busê para viver com ela debaixo d'água. Essa história é cantada nos rituais dos Huni Kuin, em suas pinturas - traduções visuais dos cantos cerimoniais para conduzir os participantes no caminho ou na força da jiboia, e, inclusive, é uma das histórias presentes no jogo de *videogame*, onde o jogador aprende a colher cipó (*Nixi pae*) e chacrona (*Kawa*) e preparar o chá.

3.1 Yube: a que traz e abre caminhos

A serpente é um dos símbolos, talvez o símbolo, mais controversos e paradoxais entre as culturas do mundo todo. Ao mesmo tempo é associada com o feminino e com o masculino, associada à maternidade e ao falo simultaneamente. A androginia associada a serpente pode ser vista na história de Oxumaré, mas também no mito originário dos Kaxinawá, onde *Nete bekun*, a mãe primordial, se autofertiliza.

288

A cobra é símbolo duplo da alma transcendente que rompe o ciclo da morte e da vida, mas também da libido e do desejo corpóreo. A presença da serpente em mitos originários é bastante comum, tendo em vista o extensivo rol de serpentes cósmicas, os dragões, serpentes-plumadas e cobras falantes. É muito forte a associação entre os elementos da natureza e da própria Terra com figuras ofídicas. Como menciona Jolande Jacobi (2016, p. 187): “Quase em toda parte, o dragão aparece ligado à noite, à escuridão, ao útero, à água universal. Tal como o dragão, a serpente, que se enrosca, pertence ao ctônico, ao elemento frio e úmido da água e ao âmbito material-feminino.”.

Figura 2 - Ibã Huni Kuin | Yaka Huni Kuin, 2017. Coleção MASP/Doação dos artistas.



Fonte: Site do MASP, disponível no link: <https://masp.org.br/en/collections/works/untitled-133>

Apesar de ser um animal venenoso e, portanto, perigoso, a serpente foi bastante associada à cura e medicina. No mundo ocidental isso está fortemente alicerçado no mito do deus grego Asclépio. Podemos supor que a troca anual de peles simbolizava a capacidade do corpo de se curar e era indício de que as serpentes guardam o segredo da morte e do renascimento, da regeneração (WILLIAMS, 2013). Essa regeneração constante também foi aspecto que contribuiu para a associação com o feminino, muitas vezes conectando a serpente com a menstruação. A partir dessa associação surgem práticas relacionadas com a fertilidade feminina, como a adoção de najas por mulheres indianas que desejam engravidar, ou o ritual tupi de bater com uma cobra no quadril de uma mulher estéril (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2012).

Também a associação com fecundidade se faz presente na cultura Huni Kuin, passível de ser verificado na pesquisa de Lagrou (1991, p. 100) que conta que “Uma frase aparentemente solta, que colhi quando estávamos relacionando os poderes da sucuri (*Dunuan*), xamã

primordial entre os Kaxinawá, faz sentido neste contexto: ‘Quando mexe com cobra e diz: quero filho, ganha na hora.’”.

Também foram associados à serpente a inspiração proveniente de transe e adivinhações. A própria Pitonísa, sacerdotisa de Apolo e profetisa no Oráculo dos Delfos, recebe seu nome em decorrência de uma serpente, a Pítón. Em muitas narrativas egípcias as serpentes recebem a função de psicopompos, responsáveis pelo trânsito de almas e de consciências.

Figura 3 – Captura de tela do jogo que mostra conversa com Mestre Tecelã



Fonte: Huni Kuin (2016)

Para os Huni Kuin, esse papel de guardião dos estados de consciência atribuído à serpente fica evidente na iniciação xamânica. É preciso superar as cobras presente nas mirações e nos sonhos durante o caminhar iniciático.

Da mesma forma a Jiboia está presente nos mitos originários dos Kaxinawa, sendo ela que ensina a Arte dos desenhos às mulheres, bem como é com ela que um homem aprende a medicina do cipó (*nixi pae*). Lagrou (2007) aponta que do mesmo modo que os homens que

buscam iniciar no xamanismo, a legitimação do pedido da caça, do controle da fertilidade e do aprendizado dos desenhos se dá com o encontro da sucuri nos sonhos.

Para além do papel fundamental da serpente nos mitos de origem, nos rituais da medicina elas aparecem nas mirações: “uma visão frequente, especialmente entre os iniciantes, é a de que uma jiboia vem engoli-lo, associado à uma experiência de visualização da morte, e, posteriormente, de renascimento” (OLIVEIRA, 2016, p.163).

Nos rituais *Nixi Pae*, *Yube*, a serpente, é chamada em diferentes momentos do ritual: *pae txanima*, *dautibuya* e *kayatibu* por meio dos cantos, para respectivamente, chamar força, para chamar miração, para controlar a pressão do cipó e chamar a cura (HAIBARA, 2016), já que ela abre o caminho espiritual e circula entre os diferentes mundos. No livro *Huni Meka* (2007) são apresentadas algumas músicas entoadas nos rituais, das quais destacamos algumas em que as que *Yube* é a protagonista, como por exemplo em: “*Yube Txanima Pasha Dume Pae*” e “*Yube Txanima Nai Mapu Yubeka*” que são cantadas para chamar a força da jiboia; “*Yube Txanimai Yube Nawa Aibu*” é cantada para chamar a jiboia branca; “*Yube Bau Dauti Hawe Dautibuya*” e “*Yube Bau Dautibuya Hawetxi*” são cantadas para controlar a pressão do cipó; *Shuyti Dewe Yube Kayawaikiki* é cantada para chamar a cura. Desta última trazemos um trecho:

Yube manã ibubu, kiki (Jiboia dona da terra)
Yube manã ibubu, kiki (Jiboia dona da terra)
Manã ibu bubetã, kiki (Com o dono da terra)
Eska washũ kayawai, kiki (É assim que está curando)
Kayawai kiki, kiki (Assim já curou)
Yube puke ibubu, kiki (Jiboia dona da ponte)
Puke ibu bubetã, kiki (Com o dono da ponte)
Eska washũ kaya wai, kiki (É assim que está curando)
Kayawai kiki, kiki (Assim já curou)
Yube kene ibubu, kiki (Jiboia dona do desenho)
Yube kene ibubu, kiki (Jiboia dona do desenho)
Kene ibu bubetã, kiki (Com o dono do desenho)
Eska washũ kayawai, kiki (É assim que está curando)
Kayawai kiki, kiki (Assim já curou)⁷
(HUNI KUIN, 2007).

⁷ Traduzida por Txana Ikakuru (HAIBARA, 2016).

A serpente dona da terra, dos rios, do desenho é aquela que é capaz de trazer a cura e a transformação. Por essa importância e presença marcante na cultura Huni Kuin que a serpente se tornou tema e personagem principal do jogo cocriado por eles.

4. O JOGO COMO UM INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA UMA EDUCAÇÃO ESTÉTICA DECOLONIAL

A colonialidade também está presente na maneira como conduzimos os processos da educação formal. A educação escolar tem heranças diretas com a mesma modernidade que traz a colonialidade. Vemos isso no apego à racionalidade científica como a única e soberana forma de construir saberes. Neste sentido, como destaca Stengers (2017, p. 9). “somos herdeiros de uma operação de erradicação cultural e social – precursora do que foi cometido em nome da civilização e da razão”. Assim é importante reativar as outras formas de saber, de sentir e de ser, entrecruzando as “cosmopercepções” (OYĚWÙMÍ, 2002) rumo a um processo de “descolonização permanente do pensamento” (VIVEIROS DE CASTRO, 2015).

292

Ferreira-Santos (2021) destaca a importância de permitir a presença de narrativas, da imaginação e do imaginário na educação. Trazer narrativas mitológicas compõe um processo de resgate de formas de educar e saberes tradicionais e antigos, mas ainda assim capazes de construir uma educação mais complexa, intercultural e diversa. Segundo o autor “O ‘*certa vez...*’ do contar histórias dos dias primeiros nos parece muito mais ‘*revolucionário*’, mantendo os segredos da imagem e dos símbolos a transitar entre nossas almas, poupadas da claridade excessiva dos iluminismos que nos cegam” (FERREIRA-SANTOS, 2021, p. 77, grifo do autor).

A transmissão de narrativas que, originalmente, ocorria de forma oral e gestual (proto-dramática), foi se transformando de acordo com a mudança nas inovações tecnológicas. Durante o século passado, esse papel foi desempenhado predominantemente pelo cinema, muitas vezes convertendo histórias do Teatro e da Literatura em composições audiovisuais. Apesar de ainda ser importante no compartilhamento de histórias, no século atual com especial enfoque nas duas últimas décadas, o cinema foi cedendo espaço para uma outra forma de experienciar narrativas.

O *videogame* ou jogo eletrônico incorpora muitas características do cinema, bem como de outras artes como Literatura, Música, Artes visuais. O que torna o jogo algo diferente é a sua principal característica da ludicidade imersiva. O jogador pode experimentar a história em primeira pessoa, interferir na condução narrativa, interagir com os elementos do espaço e com personagens, dentro de limitações estabelecidas por regras. Esse “círculo mágico” que se cria ao se iniciar um jogo foi amplamente discutido por Huizinga (2000), que defende a ludicidade como importante aspecto da formação cultural.

Atualmente, os jogos eletrônicos se apresentam como territórios do ciberespaço onde se constroem relações, são experimentados afetos e vivenciadas jornadas. Eles proporcionam experiências de alteridade a partir de devaneios poéticos. Conforme aponta Flávia Gasi (2016, p. 290):

Na transitoriedade do mundo do game e da encarnação do avatar, o jogador realiza acoplamentos diversos, a partir de seus afetos, e de suas experiências anteriores. O caminho no videogame não é somente a trajetória da finalização de uma narrativa ludológica, mas é uma tapeçaria de amálgamas, de devires, e de devaneios. Essas simbioses múltiplas evocam imaginários que atuam presentificados na experiência, e não somente como ecos. São evocativos. Enquanto os mitemas da cultura *game* evocam similaridades, as experiências pessoais dos jogadores evocam heterogeneidade. Assim, jogar é transitar em complexidade. (GASI, 2016, p. 290)

Portanto, os jogos são recursos capazes de produzir formação humana, possibilitando confronto com realidades e a construção de novos sentidos. De toda forma, podem ser entendidos como tecnologia cultural e, por isso, capazes de educar. Assim, é importante trazê-los para os debates decoloniais e analisar as narrativas que eles propõem. Mais do que isso, é necessário produzir jogos que ajudem no processo de descolonização do pensamento.

Pensando nisso, Gonzalo Frasca (2001) propõe que os videogames sejam utilizados para abordar questões relacionadas a opressão sofridas pelas “minorias” sociais. O autor parte de Augusto Boal (1988) para afirmar que a maneira como uma história é contada, interfere na perspectiva de quem assiste sobre o que é passível de mudança. Boal (1988) sistematizou uma reapropriação da linguagem teatral para, não somente representar os oprimidos, mas também para simular novas realidades possíveis com a participação desses sujeitos. Já Frasca (2001)

defende que sejam produzidas novas formas de jogo eletrônico que fujam ao que ele chama de aristotélico, com uma narrativa fixa, totalmente estruturada que não permite alteração. Ao contrário, ele destaca a importância de simulações e jogos mais interativos que denotem a relevância das escolhas para o jogador.

Vale ressaltar que as possibilidades de novas maneiras de construir ou projetar jogos eletrônicos só se tornaram mais profícuas graças a ampliação do acesso à recursos tecnológicos. Isto é, até pouco tempo somente pessoas privilegiadas tinham acesso a produção e consumo de produtos desse ramo. Nos dias atuais as ferramentas gratuitas e de cunho independente permitiram maior acesso de produção de mídias para pessoas de identidades mais diversas, como pessoas negras, ameríndias e LGBTQIAP+ (STATERI; SOUZA, 2021).

Nesse contexto de popularização dos meios de produção de jogos eletrônicos é que surgem a maior parte de mídias que permitem a representação de pessoas que normalmente foram negligenciadas. Todavia, mais importante ainda do que o conteúdo que essas mídias apresentam, é o processo de construção, que deve permitir englobar os saberes e fazeres desses povos subalternizados na construção do artefato cultural.

Para isso, Frasca (2001) reafirma o que Augusto Boal (1988) já abordava em seu Teatro do Oprimido, que as pessoas oprimidas têm que intervir e participar da construção de novas realidades possíveis. Isto é, que os oprimidos tenham voz ativa no processo criativo. A seguir veremos como esse processo se deu no jogo que analisamos neste artigo.

5. O JOGO “HUNI KUIN: OS CAMINHOS DA JIBÓIA” (2016)

O jogo Huni Kuin Baitana é um jogo bidimensional, desenvolvida numa versão gratuita do software Unity 3D (MENESES, 2017), no estilo de plataforma *side-scroller* ou de rolagem lateral, que se caracteriza pela movimentação da tela de acordo com o avanço do personagem. Ele é narrado no idioma *hatxã kuin* e legendado em português, espanhol, inglês e na língua nativa. São narradas 5 histórias, do acervo de 50 que a comunidade possui, e as fases do jogo acontecem por meio das cenas das histórias.

As fases principais se centram em narrativas que fazem parte da cultura do povo Huni Kuin, sendo elas: “*Yube Nawa Aibu*”, que retrata o recebimento da medicina do cipó *nixi pae* das jiboias ; “*Siriani*”, que apresenta a história da criação dos *xenes*, padrões visuais que fazem parte da Arte desse povo e também foram ensinados pelas cobras; “*Shumani*”, que aborda aventuras de um caçador; “*Kuñ Dume Teneni*”, história sobre a medicina do *dume* (tabaco) e do rapé; e “*Huã Karu Yuxibu*”, história de aprendizado das plantas medicinais do povo Huni Kuin.

O jogo é bastante intuitivo e se assemelha a jogos como do Super Mario Brós (1985) e Sonic: The Hedgehog (1991). A exemplo desses jogos citados apresenta comandos bem simples, com teclas “A”, “D” e “W”, para que o personagem se movimente para esquerda, direita e pule. Além disso algumas funções são realizadas pelos botões e barra de rolagem do mouse, como atirar flecha, trocar de arma e utilizar a força do *nixi pae*. Quando está sob o efeito do *nixi pae*, o personagem consegue realizar saltos maiores e ter mais velocidade.

Figura 3 – Captura de tela que mostra a fase de “puzzle”



Fonte: Huni Kuin (2016)

Apesar de essas serem as fases de mais enfoque no jogo, elas são acessíveis apenas através do Pajé. Portanto existe uma interface onde o personagem controlado pelo jogador se move por uma aldeia e interage com outros personagens dela. Além do Pajé, que permite o acesso as fases narrativas, também podemos destacar a Mestre Tecelã que encaminha para que o jogador acesse uma fase de montagem de quebra-cabeças.

Nesta fase de “*puzzle*” ou montagem de quebra-cabeças existem nove peças quadradas que compõem um padrão maior relacionado ao *xenes*, estampas visuais produzidas pelo povo Huni Kuin. Em cada etapa dessa fase são completadas imagens diferentes e exige do jogador que compreenda o sentido dos padrões visuais para entender como as peças se encaixam.

Entre as etapas durante as fases de plataforma são mostradas pinturas e desenhos realizados pelos próprios indígenas, no intuito de representar as cenas das histórias expostas no jogo. As faixas de áudio, ou seja, as narrações das histórias são realizadas também por eles.

Durante a rolagem o personagem pode coletar alguns elementos, como alimentos – como banana, macaxeira, amendoim, milho, mamão e a carne saudável – que impactam na porcentagem de vida ou as medicinas – ervas, tabaco e cipós – que ajudam a preencher a barra de “*mana*”, que quando cheia permite o uso de poder especial. Quando esse poder do *nixi pae* é acionado a estética das cenas é alterada, com um filtro de desfoque evocando um estado alterado de consciência. Como funções desse poder especial são proporcionados saltos maiores, recuperação mais rápida da energia vital do personagem e ataques com poder aumentado.

Além dos elementos coletáveis, ao longo das plataformas existem também obstáculos, como plantas ou animais. Apesar de poderem machucar o personagem, os animais só se movimentam quando tocados pelo personagem. Esses animais podem ser caçados, acertados com a flecha que aparece como arma principal, o que resulta no aparecimento do item carne como coletável.

Figura 4 - Ícones que indicam, respectivamente, a energia vital, a medicina para poder especial e Yuxibu, os ânimos das entidades.



Fonte: Huni Kuin (2016)

No caso dos animais, existe uma variável que se baseia na cultura dos Huni Kuin. Uma das mecânicas do jogo é o *Yuxibu*, coletivo de entidades composta por elementos da natureza, como o céu, águas, animais e plantas. Essa mecânica atua como um indicador de quanto de energia vital o jogador está retirando da floresta. Isto é, a cada ataque aos animais o indicador aumenta e isso deixa as entidades bravas, levando-as a atacar o personagem. Assim, quanto mais a natureza é atacada, mais ela se vinga.

Neste caso fica evidente o ensinamento proveniente da cultura indígena da interação equilibrada com a Natureza. É evidente a relação de dependência da Natureza como fonte de alimentos, água e medicina. Entretanto, essa exploração não pode ser excessiva porque isso pode causar reações adversas. No âmbito do jogo são a partir dos ataques dos animais, mas na realidade as consequências são até maiores. Essa sabedoria está presente não só na cultura dos Kaxinawá, mas também nas culturas de outros povos, como os Krenak.

Ailton Krenak (2020) ressalta que, ao contrário do que prega o Capitalismo, não somos indissociáveis da Natureza. Para ele, a Terra está intrinsecamente relacionada aos processos de sobrevivência de nosso corpo, através da disponibilidade de recursos, que não são eternos. Por isso ele defende que convivamos em harmonia com a Natureza, percebendo como parte integrante desse grande organismo vivo e poderoso.

Esse é um dos saberes que são disseminados pelo jogo eletrônico, que mesmo sendo uma tecnologia desenvolvida recentemente pela cultura ocidental e capitalista, pode servir a um propósito de divulgar e valorizar os saberes ancestrais. Seguindo essa lógica, veremos como o

processo de criação do jogo se caracteriza de uma dinâmica incomum e carregada de possibilidades.

5.1 O processo de desenvolvimento do jogo: produção partilhada de conhecimento para a transmodernidade

Huni Kuin Baitana começou a ser desenvolvido em 2012 em uma parceria com antropólogos, programadores e artistas de São Paulo (SP) com o povo Huni Kuin do Rio Jordão (AC), com o objetivo de possibilitar aos jogadores a imersão no mundo simbólico dos Huni Kuin por meio do acesso a diferentes saberes deste povo, tais como: os cantos, grafismos, histórias e rituais e, assim, ampliar sua circulação (MENESES, 2017).

Para elaboração do jogo, os não indígenas fizeram quatro incursões etnográficas nas aldeias Huni Kuin, localizadas no Acre, com duração de aproximadamente um mês cada uma, tendo de dois a cinco membros da equipe participando das incursões. Durante a elaboração do jogo, o protagonismo indígena se deu na elaboração do roteiro, na escolha e narração das histórias, na gravação de músicas, na captação de efeitos sonoros, na tradução para a língua indígena e na autoria dos desenhos. Alguns Huni Kuin, tais como, Isaka, Ângelo Ikamuru e Tadeu Siã tiveram que ir até São Paulo para trabalhar na confecção do jogo com a produção extra de material de áudio, de desenhos e da tradução (MENESES, 2017).

Portanto, durante a elaboração de roteiros, escolha das histórias e elaboração de materiais visuais, os Huni Kuin e os *nawá* (não indígenas) tiveram uma relação dialógica. Pode-se dizer que o jogo foi fruto de um processo de “Produção Partilhada de Conhecimento”.

A Produção Partilhada de Conhecimento se caracteriza por um encontro entre os saberes acadêmicos e institucionais e os saberes do senso comum e das comunidades tradicionais. Este encontro se pauta na interatividade entre os pesquisadores e as pessoas que compõem a cultura pesquisada. Conforme afirma Caio de Salvi Lazaneo:

O sujeito conceitual, em uma proposição da *Produção Partilhada*, configura-se, ao mesmo tempo, como objeto e sujeito da pesquisa-diálogo. [...] Ocorre disto, a reconfiguração do sujeito, pesquisador, para a função de interlocutor

– também objeto da comunidade-sujeito - a exercitar a mediação e o alicerce comunicativo na produção do conhecimento. (LAZANEO, 2012, p.37):

No diálogo entre os saberes é proposto a criação de um produto hipermidiático que expresse a interação dialógica, seja através de uma obra audiovisual, filme, música, ou no caso presente, em um jogo eletrônico. Nesse processo as hipermídias proporcionam interatividade e dialogicidade com potencial de descolonização do pensamento.

De acordo com Grossfoguel (2008), para a concretização do projeto de descolonização do pensamento é necessário incorporar o pensamento fronteiriço, as epistemologias subalternizadas no projeto emancipador da modernidade, fazendo um uso positivo da diferença. Com isso seria possível a “Transmodernidade”, proposta por Dussel (2005), caracterizada pela transformação da modernidade para além de seu eurocentrismo, quando valoriza a alteridade ora sacrificada.

Seguindo uma lógica de união entre instrumentos da modernidade e recursos de pensamento fronteiriço é que o jogo Huni Kuin foi desenvolvido. Guilherme Meneses, desenvolvedor que liderou o projeto de criação do jogo, cita que foi realizado um “pacto etnográfico”, em referência a Kopenawa e Albert (2015), e afirma que “[...] 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).” (MENESES, 2017, p. 99).

Dessa forma, não são apenas os elementos gráficos e audiovisuais do jogo que auxiliam em um projeto decolonial, mas também o próprio processo de construção do objeto. Proporcionar a autoria às minorias subalternizadas pelo projeto colonial permite que compartilhem suas visões de mundo e rompe com a lógica da indústria de massa. O produto final se mostra como ponto de partida para discussões e eventos que deram visibilidade e destaque ao povo Kaxinawá e seus saberes e fazeres.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo “Huni Kuin: os caminhos da jiboia” é um jogo independente produzido por programadores não indígenas, pesquisadores e artistas *Huni Kuin* e *nawá* que se encontram fora do circuito mercadológico. Fruto de um projeto que teve como principal objetivo criar um jogo, a partir de sua subjetividade, com a finalidade de propiciar aos jogadores uma imersão no universo *huni kuĩ*, para que possam entrar em contato com diversos saberes deste povo (MENESES, 2017), contemplando as expectativas dos produtores e não por uma demanda externa de mercado. Fato que só foi possível pelo aumento de ferramentas baratas ou gratuitas que facilitam o desenvolvimento desta prática (STATERI; SOUZA, 2021).

Consideramos o jogo como uma ferramenta para uma educação sensível e decolonial, não apenas por trabalhar tematicamente a tradição *Huni Kuin*, seja por meio dos gráficos, das narrativas ou do audiovisual, mas, principalmente, pelo povo *Huni Kuin* ser protagonista do processo criativo, realizando os desenhos utilizados para os elementos gráficos e audiovisuais, compartilhando, narrando e traduzindo as histórias de seu povo. Assim, a construção do jogo se deu a partir da produção partilhada de conhecimento, sendo reconhecido por Meneses (2017) como um pacto etnográfico (KOPENAWA; ALBERT, 2015).

300

A análise aqui empreendida perpassou pela experiência empírica de jogá-lo, a qual foi fundamental para que tivéssemos condições de desenvolver percepções e sensações do jogo, e não realizar estritamente uma leitura intelectualizada. Entrar em contato com o jogo, foi entrar diretamente em contato com a cultura Huni Kuin. Por meio das narrativas contadas no jogo pudemos escutar as vozes dos indígenas, entrar em contato com o idioma originário, sua arte e seus grafismos e, por meio do personagem, nos colocarmos em um lugar que suas percepções de mundo, construídas pela cultura, pela cosmovisão, fossem vivenciadas por nós, em primeira pessoa. Desse modo, a possibilidade de compreender que o cipó fornece mais força vital para o ser e que matar um animal sem necessidade é destruir a si próprio, se trata de ensinamentos aprendidos a partir de uma prática simulada pelo jogo virtual, o que possibilita primeiramente um convite para conhecer uma cultura, afastando o preconceito e julgamento e, depois, um mergulho para uma maior compreensão daquilo que denominamos o “Outro”.

A experiência lúdica do jogo amplia a percepção de mundo e possibilita a ressignificação de símbolos estabelecidos pela cultura ocidental. Assim, o significado de

“cobra”, por exemplo, expande-se, não sendo mais reduzido a uma leitura cristã, em que ela é a representação do satanás e da maldade sobre a terra, mas pode ser vista como um ser que auxilia nos processos de transição, já que circula entre diferentes mundos e, inclusive, dominá-la significa obter legitimidade, enquanto xamã ou caçador.

Compreendendo que a cultura e as ferramentas midiáticas são produtos culturais que educam, fazer ver e circular produções interculturais é contribuir para a efetivação de uma educação sensível decolonial que possibilita a vivência de subjetividades, experiências, percepções e emoções não monolíticas, mas que favorecem a pluralidade de práticas e saberes que se sustentam por meio do diálogo e partilha entre diferentes culturas. Interação essa que fornece um horizonte para vislumbrar outras modernidades possíveis.

REFERÊNCIAS

ARIAS, P. G. Corazonar el sentido de las epistemologías dominantes desde las sabidurías insurgentes, para construir sentidos otros de la existencia (primera parte). In: Calle14: **revista de investigación en el campo del arte**. 4 (jul.-dez.). 2010

BEYA XINÃ BENA. **Huni Kuin: Yube Baitana (os caminhos da jiboia)**. [S.l.]: Bobware, Etnolhar, 2016. 1 jogo eletrônico. Disponível em: <http://www.gamehunikuin.com.br/>

BOAL, Augusto. **Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas**. 5. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1988.

BUSÊ, Dua. **Una shubu Hiwea: livro escola viva do povo Huni Kuĩ do Rio Jordão**. São Paulo: Itáu Cultural, 2017. 80p.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos: (mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números)**. 26. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2012.

DINATO, Daniel. “Vende tela, compra terra” e outras formas de atuação política do Movimento dos Artistas Huni Kuin (MAHKU) **Arte & Ensaios**. vol. 27, n. 41, jan.-jun. PPGAV/EBA/UFRJ Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/9066-0939>. Acesso: 26 jan. 2023.

DUSSEL, Enrique. Europa, modernidade e eurocentrismo. In: LANDER, E. (org.). **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais, perspectivas latinoamericanas**. Buenos Aires: Colección Sur Sur; CLACSO, 2005. p. 25 - 34.

FERREIRA-SANTOS, Marcos. **Crepusculário: conferências sobre mitohermenêutica & educação em euskadi**. 3. ed. São Paulo: FEUSP, 2021.

FRASCA, Gonzalo. **Videogames of the Oppressed: Videogames as means for critical thinking and debate**. Dissertação (Master of Information Design and Technology) – Faculdade de Literatura, Comunicação e Cultura, Georgia Institute of Technology, 2001.

GASI, Flávia. **Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar: o videogame como agenciador de devaneios poéticos**. 2016. 310 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.

GROSFOGUEL, Ramón. Para descolonizar os estudos de economia política e os estudos pós-coloniais: transmodernidade, pensamento de fronteira e colonialidade global. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, Coimbra, n. 80, p. 115 - 147, 2008.

HAIBARA, Alice. **“Já me transformei”: modos de circulação e transformação de pessoas e saberes entre os Huni Kuĩ (Kaxinawá)**. Dissertação de Mestrado da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo: USP, 2016. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8134/tde-05102016-164537/publico/2016_AliceHaibaraDeOliveira_VCorr.pdf. Acesso: 21jan. 2023.

302

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUNI KUIN, Ibã. **Nixi Pae: O Espírito da Floresta**. Terra Indígena Kaxinawa do Rio Jordão - TI, Acre, 2006.

HUNI KUIN. **Huni Meka – Cantos do Nixi Pae**. TI Kaxinawá do Rio Jordão, Acre, Brasil 2007. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/livro_huni_meka.pdf Acesso: 26 jan. 2023.

JACOBI, Jolande. **Complexo, arquétipo e símbolo na Psicologia de C. G. Jung**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Tradução: Ivone Benedetti SP: EDUSC, 2001.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. **A queda do céu: palavras de um xamã yanomami**. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LAGROU, Elsje Maria. 2007. **A Fluidez da Forma**. Arte, alteridade e agência em uma sociedade amazônica (Kaxinawa, Acre). Rio de Janeiro: Topbooks, 2007. 580 p.

LAGROU, Elsje Maria. **Caminhos, Duplos e Corpos. Uma abordagem perspectivista da identidade e alteridade entre os Kaxinawá**. Tese de Doutorado. São Paulo, Universidade de São Paulo, 1998.

LAGROU, Elsje Maria. Huni Kuin (Kaxinawá). **Povos indígenas no Brasil**. [S.l.]: ISA, 2021. Website. Disponível em:
[https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Huni_Kuin_\(Kaxinaw%C3%A1\)](https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Huni_Kuin_(Kaxinaw%C3%A1)). Acesso: 13 jan. 2023.

LAGROU, Elsje Maria. **Uma etnografia da cultura Kaxinawá entre a cobra e o inca**. 1991. 247 f. Dissertação (Mestrado em Antropologia) - Programa de pós-graduação em Antropologia Social, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 1991.

303

LARROSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Universidade de Barcelona. **Revista Brasileira de Educação**. Jan/Fev/Mar/Abr 2002 Nº 19. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/?lang=pt&format=pdf> . Acesso: 19 jan. 2023.

LAZANEO, Caio de Salvi. **Produção partilhada do conhecimento: uma experiência com as comunidades indígenas Xavante e Karajá**. 2012. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em:
<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27152/tde-21052013-120828/>. Acesso em: 21 jan. 2023.

NIXI Pae – **O Espírito da Floresta**. Direção: Amilton Pelegrino de Mattos. [Rio Branco]: LABI – Floresta (UFAC-Floresta), 2012. 1 vídeo (43 min), son., col. Disponível em:
https://youtu.be/4_9MPpOi4q0 . Acesso: 26 jan. 2023.

MATTOS, Amilton P.; HUNI KUIN, Ibã. **Porque canta o MAHKU – Movimento dos artistas Huni Kuin**. Universidade Federal do Acre, Campus Floresta, Cruzeiro do Sul, Acre, Brasil. São Paulo, v. 2, n.1, p.61-82, maio (2017). Disponível em:
<https://www.revistas.usp.br/gis/article/view/128974>. Acesso: 26 jan. 2023.

MATTOS, Amilton. P. de. (2016). O Mahku: Movimento dos Artistas Huni Kuin e outros Devires-Huni Kuin da Universidade. **Indisciplinar**, 2(2), 53–76. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/indisciplinar/article/view/32762> Acesso: 26 jan. 2023.

MENESES, Guilherme P. Saberes em jogo: a criação do videogame Huni Kuin: yube baitana. **GIS Gesto, imagem e som – Revista de Antropologia**. São Paulo, v. 2, n.1, p.83-109, maio (2017). Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/gis/article/view/129176>. Acesso: 20 jan. 2023.

MIGNOLO, Walter. **Histórias Locais/Projetos globais: colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

OLIVEIRA, Alice Haibara de. '**Já me transformei**': modos de circulação e transformação de pessoas e saberes entre os Huni Kuin (Kaxinawá). 2016. Dissertação de mestrado (Antropologia Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. doi:10.11606/D.8.2016.tde-05102016-164537. Acesso em: 2023-01-23.

OYËWÙMÍ, Oyèrónké. Visualizing the Body: Western Theories and African Subjects. In: COETZEE, Peter H.; ROUX, Abraham P.J. (eds). **The African Philosophy Reader**. New York: Routledge, 2002. p. 391-415. Disponível em: https://filosofia-africana.weebly.com/uploads/1/3/2/1/13213792/oy%C3%A8r%C3%B3nk%C3%A9E1%BA%B9%C4%81_oy%C4%9Bw%C3%B9m%C3%AD_-_visualizando_o_corpo.pdf . Acesso em: 20 jan 2023. Tradução para uso didático de wanderson flor do nascimento.

SILVA, Marina C. C. B. da. **Estética da sensibilidade: a arte de sentipensar e corazonar em educação**. Tese de doutorado – Universidade Estadual Paulista (Unesp). Faculdade de Ciências e Filosofia. Marília, 2021. 150p.

STATERI, Julia; SOUZA, Janderson. Propondo princípios orientadores à produção decolonial de videogames diversos. **Contracampo**. Niterói (RJ), 40 (3). set/2021-dez/2021.

TLOSTANOVA, M. La Aesthesis Trans-Moderna en La Zona Fronteriza Eurasiática y el AntiSublime Decolonial. Calle 14. **Revista de Investigación en el campo del Arte**. Volume 5, número6. Jan-Junio de 2011.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **Metafísicas Canibais**. São Paulo: CosacNaify, N-1, 2015.

WILLIAMS, Mike. **O espírito do xamã: Magia, filosofia e espiritualidade em harmonia com a natureza**, 1ª ed. São Paulo: Alaúde Editorial, 2013.

Submetido: 28/01/2023

Aprovado: 13/04/2023