
Baralhos e figurinhas: jogando com a materialidade e decolonialidade¹

Vinicius SOUZA²

Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

RESUMO

O artigo faz parte de um projeto de pesquisa que analisa os impactos da mudança na forma de pensamento da humanidade (FLUSSER, 2008, 2009). O texto ensaístico de revisão bibliográfica discute decolonialismo e representação de grupos subalternizados, em especial as mulheres negras, conforme as teorias de Said (2018), Gonzales (1984), Ribeiro (2017), Akotirene (2019), Davis (2019) e Santos (2008). Também veremos como a utilização de textos e imagens em mídia secundária, que pressupõe suporte físico (BAITELLO JÚNIOR, 2005), como livretos de cordel, jogos de cartas e de figurinhas, pode ajudar a mudar estereótipos. Para tanto, usaremos o conceito de *Homo Ludens* (FLUSSER, 1967) e a correlação entre realidades, dimensões e mídias conforme abordado por Souza (2016).

PALAVRAS-CHAVE: Decolonialismo; Homo Ludens; Feministas negras.

O ser humano e as linguagens

Entender o que nos une como espécie e o que nos separa mesmo assim, é essencial para compreender os ciclos de ódio que levam aos conflitos entre populações, comunidades, etnias, crenças e irmãos. Criaturas da cultura e da linguagem, os *Homo Sapiens* conseguimos superar todas as outras espécies animais, inclusive pelo menos cinco outras humanas que já habitaram o planeta, como o *Homo Erectus* e o *Homo Neanderthalensis*. Isso aconteceu num período entre 70 mil e 30 mil anos atrás devido exatamente à criação da cultura e o aperfeiçoamento das linguagens e da comunicação, que Harari (2019) vai chamar de Revolução Cognitiva. Sidarta Ribeiro (2019, pp. 44-45), por sua vez, situa a separação entre as espécies humanas e as demais na criação de rituais funerários que datam pelo menos de 100 mil anos. Mas ele reforça que o desenvolvimento da linguagem imagética registrada nas paredes das cavernas mais

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Imagem e Imaginários do XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Pós-doutorando em Comunicação na ECA-USP, e-mail: vgpsouza@uol.com.br

antiga é de 64,8 mil anos atrás, na Espanha, possivelmente por *Homos Neanderthalensis*, já que a espécie *Sapiens* só chegaria ao continente vinda da África 20 mil anos depois. Segundo Miguel Nicolelis (2020), a linguagem mais complexa exige maior consumo de energia pelo cérebro e os indivíduos mais hábeis em sua utilização para, por exemplo, organizar caçadas ou convencer os demais sobre uma suposta intimidade com os deuses, tinham maior chance de sobreviver e gerar descendentes. Talvez seja esse o motivo de uma evolução gene-cultural (Nicolelis, 2020) que levou os *Sapiens* a serem a única espécie humana atualmente, vencendo a disputa com as demais. Há, no entanto, consenso que houve uma espécie de *religião das cavernas* muito semelhante em sua imagética rupestre por todo o mundo entre 30 mil e 9 mil anos atrás.

Também dessa época é a noção de tempo circular, inspirada possivelmente nos ciclos da agricultura e no movimento dos astros, que Flusser (2008, 2009) vai adicionar em sua concepção de forma de pensamento mágico-imagético-circular, o raciocínio baseado em imagens. Outra descoberta do período são “as primeiras evidências arqueológicas dos princípios antagônicos fundamentais da vida simbólica: nós versus eles, mulher versus homem, mãe versus pai, verão versus inverno, vida versus morte, dia versus noite” (RIBEIRO, 2019, p. 47). São essas *realidades imaginadas* comuns por todo o globo que estão na base das estratificações sociais que hierarquizaram e diferenciaram um humano de *Outro*.

Foi o desenvolvimento da linguagem e sua crescente complexificação (de oral para imagética e depois escrita), que permitiu a criação e a crença em “coisas não existentes”. E foram, concordam os autores acima, a linguagem e os mitos, por sua vez, que nos permitiram ultrapassar o limite biológico crítico de 150 indivíduos cooperando para os mesmos fins, ainda que distantes uns dos outros, ou convivendo numa mesma comunidade sob as mesmas regras escritas ou não. Isso se dá pela crença conjunta nas *realidades imaginadas* não palpáveis, como deuses, nações, corporações ou a noção de valor do dinheiro.

Diferentemente dos arqueólogos, antropólogos, biólogos e historiadores, o filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser vai pensar em uma outra categoria para definir o que nos separa de outras espécies, inclusive as humanas, e dos demais animais. Nessa

reflexão, contudo, ele evita, talvez propositalmente, as falsas diferenças entre as pessoas criadas pelas realidades imaginadas, que historicamente são usadas para justificar preconceitos, opressões e ódios.

Felizmente existe apenas uma única espécie humana. A fantasia recusa-se a imaginar a cena política e social que se daria se existissem tantas espécies humanas quanto felinas. Procurar determinar o especificamente humano equivale pois à tentativa de determinar o homem genericamente. Expressões como "homo sapiens", "homo faber" e "animal laborans" articulam a tentativa. Expressim, com efeito, várias visões do lugar específico e genérico que o homem ocupa entre os entes que o cercam. A primeira considera o saber, (isto é, a vida contemplativa), como distintivo do homem, e articula portanto vagamente o platonismo. A segunda considera o fazer, (isto é, a vida ativa), como tipicamente humano, e articula a visão moderna do homem. A terceira considera o labor, (isto é, a vida econômica no sentido de Hannah Arendt), como característico do homem, e articula assim uma visão do século XIX. O presente artigo enfocará uma quarta expressão, a saber "homo ludens". Considerarei pois a capacidade humana de jogar e brincar como aquilo que dignifica o homem e o distingue dos animais, (e talvez também dos aparelhos), que o cercam. Será uma visão pós-histórica do homem, uma visão do último terço do século 20. (FLUSSER, 1967, p. 1.)

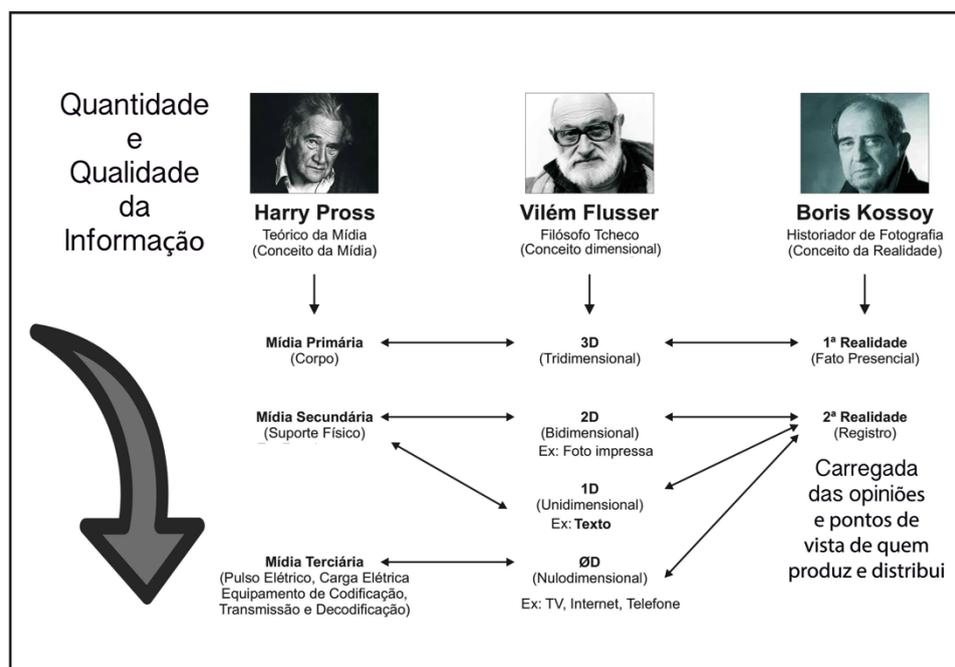
3

De qualquer modo, toda a nossa compreensão de mundo, do sentido da vida, dos fatos objetivos, da história, dos sistemas de valores (econômicos ou morais) e mesmo nossas opiniões, certezas e preconceitos, nossa cultura, enfim, é codificada e guardada ou transmitida pela linguagem. Nesse ponto, teríamos dois níveis de realidade de acordo com o Boris Kossoy (2002): a *Primeira Realidade*, que seriam os fatos presenciados no local e na hora em que ocorrem; e a *Segunda Realidade*, que é a narrativa oral, visual ou escrita desses fatos, sempre dependente das intenções, opiniões, conhecimentos, preconceitos e pontos de vista de quem a produz e/ou distribui. Como essas realidades

³ Este texto de Flusser, conforme consta nas referências deste artigo, existe materialmente nas amareladas folhas datilografadas guardadas no Arquivo Flusser de São Paulo. Para fazer a citação direta com mais de três linhas optei, portanto, pela utilização da reprodução da imagem original ao invés de digitar o texto. Minha justificativa para essa escolha se encontra nas considerações finais do artigo. De qualquer modo, para facilitar a leitura, reproduzo aqui novamente o texto mantendo a grafia original: "Felizmente existe apenas uma única espécie humana. A fantasia recusa-se a imaginar a cena política e social que se daria se existissem tantas espécies humanas quanto felinas. Procurar determinar o especificamente humano equivale pois à tentativa de determinar o homem genericamente. Expressões como "homo sapiens", "homo faber" e "animal laborans" articulam a tentativa. Expressim, com efeito, várias visões do lugar específico e genérico que o homem ocupa entre os entes que o cercam. A primeira considera o saber, (isto é, a vida contemplativa), como distintivo do homem, e articula portanto vagamente o platonismo. A segunda considera o fazer, (isto é, a vida ativa), como tipicamente humano, e articula a visão moderna do homem. A terceira considera o labor, (isto é, a vida econômica no sentido de Hannah Arendt), como característico do homem, e articula assim uma visão do século XIX. O presente artigo enfocará uma quarta expressão, a saber "homo ludens". Considerarei pois a capacidade de jogar e brincar como aquilo que dignifica o homem e o distingue dos animais, (e talvez também dos aparelhos), que o cercam. Será uma visão pós-histórica do homem, uma visão do último terço do século XX (FLUSSER, 1967, p. 1.).

não se materializam nas mentes e imaginários das pessoas ou são transmitidas por telepatia, precisam de meios ou mídias (na conceituação do teórico alemão Harry Pross trazida ao Brasil por Norval Baitello Jr, 2005) divididas em *Mídia Primária*, o próprio corpo humano; *Mídia Secundária*, baseada em suportes físicos; e *Mídia Terciária*, dependente de equipamentos para captação, codificação, transmissão, decodificação e apresentação das mensagens.

Figura 1 – Tabela relacional das teorias de Pross, Flusser e Kossoy.



Fonte – Arte do autor. Adaptação da tabela presente em Souza (2016, p. 24).

Já segundo Flusser (2009), cada forma de comunicação teria uma dimensionalidade diferente, passando da experiência tridimensional corpórea da *Primeira Realidade*; para bidimensionalidade das imagens em superfícies planas; para a unidimensionalidade do texto que alinha letras e palavras; até a nulodimensionalidade dos pulsos elétricos que formam bits, ondas de rádio e transmissões de TV, por exemplo, conforme sistematizado em Souza (2016) (FIG. 1).

Conhecimento, informação e colonialismo

A partir do esquema desenvolvido acima é possível inferir que cada vez que a mensagem passa de um desses níveis para o inferior, ela perde quantidade e qualidade nas informações que transmite. Obviamente, apesar disso ser cada vez mais difícil em

um mundo ainda sob a pandemia de Covid-19, você conhecerá muito melhor a realidade de uma determinada comunidade, tanto étnica como cultural, se conviver intimamente por um tempo com seus membros do que se assistir a um filme, ler um livro ou rir de um meme preconceituoso numa corrente de *WhatsApp*. Apesar de não haver um impedimento para se falar sobre realidades de outros, a experiência de conhecimento será sempre mais profunda se você de fato fizer parte dessa comunidade, sentindo na pele toda a carga cultural histórica que recai sobre seus membros. É a partir dessa ideia que Said (2019) irá criticar o retrato que europeus e depois estadunidenses fizeram do Oriente Médio, Spivak (2014) irá reclamar o direito de fala do subalterno, Santos (2015) irá situar o Sul Global além da geografia e Ribeiro (2017) irá explicar o que significa a expressão *Lugar de Fala*.

Por advogar que os povos sob o domínio dos grandes impérios ocidentais também falem por si, de modo a evitar imagens degradantes ou estereotipadas, Said é reconhecido como o pioneiro de um campo de estudos, do qual também fazem parte os autores citados no parágrafo acima, que passou a ser conhecido como Estudos Decoloniais, Descoloniais ou Pós-Coloniais, dependendo do autor. Para os autores do campo, as opressões sociais atuais são fruto, de uma forma ou de outra, da globalização colonialista iniciada no Século XVI, que reforçou antigos modos de discriminação e inventou novos, abarcando as linguagens, as imagens e até os jogos. É exatamente aí, por exemplo, que Coggiola localiza no tempo o início do sistema capitalista, que domina quase todo o mundo até hoje. “Se a história do capital pode ser rastreada a partir de tempos remotos, a história do capitalismo (o modo de produção dominado pelo capital) é bem mais recente, remontando ao Século XVI” (GOGGIOLA, 2019, p.8). E Davis (2019) irá conectá-lo ao racismo e à escravidão.

Santos, em suas *Epistemologias do Sul* (2004), analisará a luta atual dos povos do Sul Global a partir do Colonialismo, do Capitalismo e do Patriarcado, todos os três impostos pela violência física e cultural que nos divide e coloca em lados opostos gerando injustiça e ódio. O primeiro separa a humanidade regionalmente entre as colônias de onde são sugados os recursos humanos e naturais e as sedes imperiais que progridem usando esses recursos. O segundo, solapando os modos de produção

comunais, distingue as pessoas entre exploradores e explorados, criando, mesmo nas colônias, pequenas elites às quais o “bem viver” é fácil e do outro lado exércitos de proletários e indigentes cuja sobrevivência é sempre precária. O terceiro se calca em milenares religiões de deuses e sacerdotes homens para subjugar outros homens, as mulheres e qualquer outro gênero que pretenda se insurgir contra a estrutura social e política.

Abaixo desse nível surgem outras divisões ancoradas nas anteriores, como o racismo, o sexismo e as intolerâncias religiosas. Importante salientar que, além disso, os grupos hegemônicos sempre procuram, e geralmente com sucesso, subdividir os subalternizados colocando-os uns contra os outros para manter sua posição de poder. Assim, opõe brancos pobres a negros pobres, indígenas a negros, e mulheres brancas a mulheres negras. Contudo, ainda que não devam ser hierarquizados, os preconceitos também podem se sobrepor e criar opressões específicas. É nesse contexto, por exemplo, que Ribeiro (2017) e Carla Akotirene (2019) irão resgatar no Brasil o discurso “*Eu não sou uma mulher?*”, de Sojourner Truth, em 1851, e todas as pensadoras negras que a seguiram, como Kimberlé Crenshaw (que citou esse discurso em 1989), Angela Davis, Audre Lorde, Grada Kilomba, bell hooks, Patricia Hills Collins e Lélia Gonzalez, para conceituar e contextualizar a interseccionalidade da luta feminista negra: sexismo e racismo juntos no bojo do colonialismo, do capitalismo e do patriarcado.

A interseccionalidade visa dar uma instrumentalidade teórico-metodológica à inseparabilidade estrutural do racismo, capitalismo e cisheteropatriarcado – produtores de avenidas identitárias e que mulheres negras são repetidas vezes atingidas pelo cruzamento e sobreposição de gênero, raça e classe, modernos aparatos coloniais. (AKOTIRENE, 2019, p. 19)

O Outro, a representação midiática e os modos de pensamento

Quando Said escreveu o clássico *Orientalismo - O Oriente como invenção do Ocidente*, lançado em 1978, sua intenção explícita era denunciar como as “representações do Outro” feitas primeiro por europeus e depois por estadunidenses, diminuía toda a diversidade de vários povos do Oriente Próximo a poucos estereótipos reproduzidos ainda hoje. Esse retrato reduzido e distorcido ajuda a desumanizar populações inteiras, o que facilita a justificação, ou pelo menos o menosprezo, de

massacres que se ocorressem nas ruas de Nova Iorque ou Paris, levariam a processos por crimes de guerra nos tribunais internacionais e a manifestações gigantescas ao redor do mundo contra a violência e a tirania.

É esse mesmo sentimento que irá mobilizar, poucos anos mais tarde, a indiana Gayatri Spivak (2014) a questionar em um artigo para a revista *Wedge* em 1985, mas escrito de fato entre 1982 e 1983: *Pode o subalterno falar?*. Interessante observar que apesar de ambos serem orientais, suas obras foram redigidas, em língua inglesa, enquanto docentes da prestigiosa Universidade de Columbia, nos Estados Unidos, país no qual os dois também obtiveram seus títulos de mestrado e doutorado (Princeton e Harvard no caso de Said, e Cornell no caso de Spivak). Isso não somente garantiu a inserção dos textos nos fluxos acadêmicos ocidentais como, de certa forma, ajudou a *legitimar* seus argumentos para além do que talvez conseguissem em seus locais e línguas de origem. Ainda assim, o profundo conhecimento que têm sobre a produção intelectual do Ocidente e a experiência na carne de serem o *Outro* (e no caso de Spivak, um *Outro* mulher e não branca), os credencia plenamente a questionarem intelectuais ocidentais consagrados quando esses tentam *representar* a voz dos subalternos.

Numa perspectiva paralela ao lugar de fala, é sempre importante identificar, como diz Said (2018, p.50), a “localização estratégica” do autor, que é sua posição em relação ao material oriental, e a “formação estratégica”, que é como o texto se relaciona com outros textos e materiais referenciais para se posicionar na cultura geral da sociedade em que está inserido. Para Ribeiro, “O lugar social não determina uma consciência discursiva sobre esse lugar. Porém, o lugar que ocupamos socialmente nos faz ter experiências distintas e outras perspectivas (2017, pp. 39-40)”. Explicitando a localização e a formação estratégicas do autor, Said não pretende buscar o que está oculto nos textos que analisa, mas refletir sua “exterioridade”, sua aparência, que seria a representação dos povos, fatos e culturas do Oriente Próximo, algo que, como vimos em Kossoy (2002), é da ordem de “Segunda Realidade”, portanto repleto das opiniões e preconceitos de quem a produz e a distribui. Além disso, a produção e distribuição hoje se faz principalmente por *Mídias Terciárias* (BAITELLO JÚNIOR, 2005) de modo

nulodimensional (FLUSSER, 2009) afastando cada vez mais o receptor de uma experiência maior com a fonte original da informação.

Ora, vivemos de fato numa era da visibilidade, da aparência, da imagem, especialmente a eletrônica. A forma de pensamento que moldou nossa sociedade atual e as epistemologias que usamos em nossos trabalhos acadêmicos, contudo, foi a mesma que surgiu com a invenção da escrita e se tornou hegemônica com a ascensão das grandes religiões baseadas em escrituras sagradas: a tempo-histórico-linear. Trata-se de um tipo de raciocínio que leva em conta o passado, o presente e o futuro; a causa e a consequência. O modo de pensamento pré-histórico, ainda presente e fundamental para o desenvolvimento de nossa subjetividade, já que é utilizado desde antes da alfabetização, no entanto, é diferente. Ele tem como base o girar do olhar sobre o desenho, pintura, fotografia ou vídeo que traz de uma única vez o significado daquilo que é visto. Por isso é chamado por Flusser (2009) de pensamento mágico-imagético-circular.

Ao circular pela superfície, o olhar tende a voltar sempre para os elementos preferenciais. Tais elementos passam a ser centrais, portadores preferenciais do significado. Deste modo, o olhar vai estabelecendo relações significativas. O tempo que circula e estabelece relações significativas é muito específico: tempo de magia. Tempo diferente do linear, o qual estabelece relações causais entre eventos. (FLUSSER, 2009, p. 8)

Segundo ele, as pessoas se prendem ao fascínio mágico das imagens, reforçam seus próprios preconceitos e não são convencidas por argumentos racionais, sejam quais forem (FLUSSER, 2009, p.14). Se isso funciona nas imagens estáticas, também funciona, e talvez com mais força, nas imagens em movimento. E funciona tanto para narrativas lineares, como livros, quanto para jogos eletrônicos ou de tabuleiros como os *Rolling Playing Games*. Para Flusser, quando as pessoas buscam textos (tanto escritos quanto orais no vídeo) que acompanham as imagens, querem apenas a confirmação dos significados já identificados, ignorando quaisquer informações contraditórias. Esse tipo de pensamento, portanto, é pouco adequado à argumentação e à aquisição de novos conhecimentos, mas é excelente para a manipulação das emoções, em especial as mais básicas e fortes, como medo, desejo, preconceito, discriminação e ódio. Se as imagens são produzidas e/ou veiculadas por quem não conhece a *Primeira Realidade* dos fatos

ou por quem não reconhece as violências epistêmicas do capitalismo, do colonialismo e do patriarcado, elas serão sempre manipuladas e manipuladoras. Como praticamente todas as informações que consumimos hoje veem por meio de mídias digitais, nosso imaginário vai se formando principalmente a partir dessas *Mídias Terciárias* nulodimensionais. Para inverter esse jogo, portanto, é preciso desenvolver estratégias que reconheçam as mudanças na forma de pensamento e possam inserir nos fluxos de informação histórias, imagens, pensamentos e obras de maior diversidade étnico-racial produzidas pelas populações historicamente subalternizadas.

América Ladina e feminista

O Brasil é um país profundamente marcado por sua história colonial e escravagista. Coggiola (2019, p. 201) estima em mais de quatro milhões os negros desembarcados no Brasil entre 1551 e 1870, sendo que cerca de 15% da população sequestrada na África teria morrido na travessia do Atlântico. Já o portal *Slave Voyages* (2019), que mapeou mais de 36 mil viagens para as Américas com os nomes dos navios, bandeiras, capitães, local de *compra*, portos de desembarque e números de transportados, estima em mais de 10 milhões o número de pessoas traficadas para as Américas, sendo quase 3.52 milhões para o Brasil, dos quais 61% homens, 18% mulheres e 21% crianças. Com isso, haveria, segundo Coggiola (2019, p. 201), oito africanos para cada homem português no país, com uma porcentagem de portuguesas ainda menor, o que justifica plenamente a análise de Lélia Gonzalez (1984) que coloca as mulheres negras num papel quase arquetipo de “mãe da nação”, e também a expressão cunhada por Magno Machado Dias, seu colega no Colégio Freudiano do Rio de Janeiro, para definir nosso continente: América Ladina.

Gonzalez escreveu alguns dos textos fundantes do feminismo negro no Brasil, como o artigo *Racismo e Sexismo na Cultura Brasileira*, publicado em 1984 em que cita vários trabalhos dela mesma sobre esses temas desde 1979. Nele, assim como fizeram Said e Spivak sobre os povos do Oriente e Ribeiro na definição do lugar de fala, a intelectual reivindicava a autoridade das mulheres negras para tratarem temas que as atingem em primeira pessoa, com sua própria linguagem, ideias, conhecimento e

experiência de vida. Na epígrafe do texto, narra de forma crítica uma situação que infelizmente ainda é bastante usual, tanto nos espaços de militância como, e especialmente, nos acadêmicos.

Foi então que uns brancos muito legais convidaram a gente prá uma festa deles, dizendo que era prá gente também. Negócio de livro sobre a gente, a gente foi muito bem recebido e tratado com toda consideração. Chamaram até prá sentar na mesa onde eles tavam sentados, fazendo discurso bonito, dizendo que a gente era oprimido, discriminado, explorado. Eram todos gente fina, educada, viajada por esse mundo de Deus. Sabiam das coisas. [...] Foi aí que a neguinha que tava sentada com a gente, deu uma de atrevida. Tinham chamado ela prá responder uma pergunta. Ela se levantou, foi lá na mesa prá falar no microfone e começou a reclamar por causa de certas coisas que tavam acontecendo na festa. Tava armada a quizumba. [...] Onde já se viu? Se eles sabiam da gente mais do que a gente mesmo? Se tavam ali, na maior boa vontade, ensinando uma porção de coisa prá gente da gente? Teve um hora que não deu prá agüentar aquela zoadá toda da negrada ignorante e mal educada. Era demais. [...] Agora, aqui prá nós, quem teve a culpa? Aquela neguinha atrevida, ora. Se não tivesse dado com a língua nos dentes... Agora tá queimada entre os brancos. Malham ela até hoje. Também quem mandou não saber se comportar? Não é a toa que eles vivem dizendo que “preto quando não caga na entrada, caga na saída”... (GONZALEZ, 1984, p. 223 – mantida a grafia original).

Infelizmente, às vezes parece que é necessário vir uma expoente das feministas negras na sede do Ocidente, como a ativista e acadêmica Angela Davis, para questionar: “vocês precisam buscar essa referência nos Estados Unidos? Eu não compreendo. Eu não compreendo. Eu acho que aprendo mais com Lélia Gonzales do que vocês poderiam aprender comigo” (ANGELA, 2019). Por isso, a nova geração das feministas negras brasileiras, como Ribeiro, coordenadora da coleção de livros *Feminismos Plurais*, que traz entre outros o livro de Akotirene (2017), está ajudando a resgatar o imenso legado de Gonzalez, invisibilizado por anos mesmo dentro da academia, e abrir todo um novo campo para novas produções literárias de vários gêneros por parte de jovens negras.

Um excelente exemplo é Jarid Arraes, autora de mais de 70 obras em literatura de cordel (FIG 2) e livros como *Redemoinho em dia quente*, *Um buraco com meu nome*, *As lendas de Dandara*, e, seu mais conhecido, *Heroínas negras brasileiras em 15 cordéis*. A literatura de cordel é uma tradição no nordeste do Brasil que permite um acesso fácil, barato e extremamente popular a informações históricas e histórias de

personagens reais e ficcionais. Sua linguagem simples, sua materialidade nas páginas coloridas dos papéis em que é impresso e sua distribuição em feiras de rua, pontos turísticos e todo tipo de eventos do povo fazem do cordel um instrumento poderoso para discursos de impacto nessas populações.

Figura 2 – Imagem com dez capas de seus cordéis na página de Facebook de Jarid Arraes.



Fonte – Arraes (2016).

Quando uma autora feminista e negra como Arraes usa esse veículo para contar o percurso e as lutas de mulheres negras invisibilizadas pela *história oficial*, ela usa também todo o peso das imagens tradicionais em litogravura, xilogravura e outras técnicas para potencializar ainda mais as mensagens. As histórias e imagens contidas neles, contudo, extrapolaram as páginas sequenciadas e numeradas para uma nova materialidade lúdica: um jogo de cartas.

Realidades, mídias e jogos

Em sua dissertação de mestrado em *Novas Tecnologias Digitais na Educação* na Unicarioca defendida no final de 2019, Alexander Ferreira Francisco decidiu usar os textos de quatro heroínas negras brasileiras do livro de Arraes (2017), Antonieta Barros, Carolina Maria de Jesus, Laudelina de Campos Melo e Tia Ciata, para desenvolver, em sua versão inicial, um jogo que mistura cartas físicas e recursos de internet: o *Kontaê!* (2019). São quatro cartas com as heroínas com textos de Arraes, sete com informações

sobre elas em prosa escritas pela professora Isabel Akoni e sete em versos dos cordéis de Arraes. Todas elas podem ser baixadas gratuitamente e impressas. Nas páginas do jogo sobre as heroínas há ainda outros recursos informacionais como vídeos do canal educacional *Futura* e de outras fontes, links para sites como *Geledés* e outros fragmentos dos cordéis que não estão nas cartas. Há quatro regras possíveis para o jogo, permitindo jogar utilizando conexão à internet, via celular com QR Code ou *off-line* com material previamente impresso a qualquer pessoa que tenha interesse em utilizar o *Kontaê!* como suporte lúdico às aulas de história ou apenas como diversão instrutiva, quebrando a lógica capitalista de lucro nos jogos *online*.

Mas Francisco não foi o único a transformar a vida de importantes personagens negra(o)s brasileira(o)s em jogo. Perla Santos, professora negra da Escola Municipal de Ensino Fundamental Mário Quintana, no bairro da Restinga, periferia de Porto Alegre, também desenvolveu um conjunto de cartas para ajudar no ensino de *História e Cultura Afro-brasileira*, conforme a Lei nº 10.639 de 2003, para as turmas de 1º e 2º ano. De acordo com reportagem publicada no site *Mulherias* (MARTINELLI, 2019), a professora percebeu que as crianças gostavam de jogar bafo, uma brincadeira em que se bate a mão sobre uma ou mais figurinhas para virá-las, nos intervalos e decidiu pedir a ajuda deles para desenvolver uma coleção totalmente original. Os textos das minibiografias de Dandara, Kimpa Vita, Aqualtune, Teresa de Benguela, João Cândido e outra(o)s foram escritos por ela e as imagens foram pintadas pelos alunos, que também cortaram as figurinhas no tamanho e formato com o qual estavam acostumados a brincar.

O jogo de Francisco, certamente devido à sua pesquisa em tecnologias digitais na educação, não poderia deixar de usar aparelhos conectados à internet. Ainda assim, ele se preocupou em oferecer possibilidades *off-line*. Já Perla Santos, optou por uma produção totalmente analógica, envolvendo os próprios alunos no trabalho manual de construir o jogo com o qual irão brincar, numa dialogia docente-discente que prescinde das *Mídias Terciárias* e se faz totalmente em *Primeira Realidade*. Textos e imagens, pensamentos e informações se mesclam às experiências tácteis tornando a construção conjunta do conhecimento uma realidade que dificilmente se apagará das memórias. O

jogo em si completa essa interação e torna a experiência ainda mais rica. Tudo isso num contexto anti-hegemônico e anticapitalista que alegraria Paulo Freire.

O homem como ente que joga e brinca distingue-se dos animais pela falta de seriedade. O jogo é sua resposta à seriedade cética da vida e da morte. Enquanto jogador rebela-se o homem contra essa seriedade. E é tanto mais rebelde, de quantos mais jogos participa. Esta é a dignidade do homem. E distingue-se dos aparelhos que criou no curso dos seus jogos pela sua capacidade de constantemente abrir seus jogos. Em outras palavras: distingue-se dos computadores e dos aparelhos administrativos pela poesia, pela filosofia, e pela abertura a crenças zero variáveis. E esta é a esperança do homem. Como agente da história o homem será possivelmente superado pelos seus aparelhos. Mas a

própria história não passa de um jogo. O homem poderá inventar outros. (FLUSSER, 1967, p.3)⁴

Talvez novos jogos tragam, em breve, não somente as heroínas de um passado mais distante, mas também pensadoras e lutadoras negras como Lélia Gonzalez e Marielle Franco. Se *jogarmos* com informações sobre heroínas ainda vivas e produzindo, tanto melhor.

Considerações finais

Há muitos cientistas sociais pesquisando e escrevendo sobre as diferenças nas relações de construção, transmissão e absorção de conhecimentos nas diferentes mídias, realidades e dimensões. Para a maioria, está clara uma ligação entre o uso da internet, e especialmente das redes sociais, e o aumento do ódio, da intolerância, da xenofobia, dos preconceitos e também dos movimentos negacionistas. Para mim, no entanto, a internet é mais meio do que causa desses movimentos e a mudança na forma de pensamento hegemônico na sociedade tem um papel mais importante nesse caso. Realmente, como diz Santos (2008), as insurgências são possíveis e mesmo fundamentais se quisermos evoluir para uma sociedade mais harmônica e justa ou até sobreviver como espécie no planeta. Para isso, no entanto, temos que contar com a informação e o conhecimento, as principais ferramentas que nos trouxeram até aqui, e transmiti-las por meio das melhores linguagens que possamos articular, sejam faladas, escritas, imagéticas ou

⁴ O homem como ente que joga e brinca distingue-se dos animais pela falta de seriedade. O jogo é sua resposta à seriedade cética da vida e da morte. Enquanto jogador rebela-se o homem contra a seriedade. E é tanto mais rebelde, de quantos mais jogos participa. Esta é a dignidade do homem. E distingue-se dos aparelhos que criou no curso dos seus jogos pela sua capacidade de constantemente abrir seus jogos. Em outras palavras: distingue-se dos computadores e dos aparelhos administrativos pela poesia, pela filosofia, e pela abertura a crenças zero variáveis. E esta é a esperança do homem. Como agente da história o homem será possivelmente superado pelos seus aparelhos. Mas a própria história não passa de um jogo. O homem poderá inventar outros (FLUSSER, 1967, p. 3).

lúdicas. O conhecimento, contudo, deve ser emancipatório, como pregava também Paulo Freire, e não apenas “ordenador do caos” impondo uma ordem lógica, porém opressiva.

Para combater os preconceitos e estereótipos do colonialismo, do capitalismo e do patriarcado, portanto, as imagens são tão ou até mais importantes que os textos e devem ser parte integral das novas, ou do resgate de antigas, epistemologias. Mais do que isso, sem deixar de lado as experiências e comunicações digitais, devemos contar com as *Mídias Primárias* e *Secundárias* para o essencial contato físico, de modo a enriquecer o repertório de conhecimentos que nos ajudará a compreender melhor os verdadeiros significados das imagens digitais.

Assim, quando as histórias de heroínas negras saem da invisibilidade imposta pela violência epistêmica do Capitalismo, do Colonialismo e do Patriarcado e conseguem *furar a bolha* dos algoritmos, trazidas à tona na sociedade por autoras com lugar de fala na subalternidade, temos mais é que comemorar e divulgar (e este texto é minha humilde contribuição nesse sentido). Além disso, penso que a materialidade das cartas passadas de mão em mão e figurinhas viradas em brincadeiras de bafo ou disputadas em competições amigáveis, sem dúvida melhora a experiência em *Mídia Primária*, tridimensional e em *Primeira Realidade*, carregando mais e melhores informações decoloniais do que os sites ou programas de TV nulodimensionais e ajudando a formar um imaginário mais rico, diverso e profundo. Quando os pedaços recortados à mão em cartolinas fazem parte de um jogo, tornamo-nos ainda mais humanos, mais distantes de outros animais e também dos aparelhos que nos cercam.

O lúdico, como diz Flusser (1967), é o que nos distingue das máquinas, assim como o contato físico dos sentidos. Por isso, também, fiz questão de usar neste artigo não o texto final publicado por ele no jornal *O Estado de São Paulo*, em dezembro de 1967, mas sim o esboço datilografado em três folhas, hoje bem amareladas, que foram encontradas em 2016 dentro de um livro adquirido pelo Prof. Dr. Elyeser Szturm, da Universidade de Brasília, em um sebo na capital do Brasil⁵ e doadas ao Arquivo Vilém Flusser São Paulo, onde estão fisicamente disponíveis ao acesso público. Ainda que o

⁵ Postagem a respeito disponível em: <http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?p=583>. Acesso em: 15 jun. 2021.

uso das redes seja inexorável (eu mesmo não pude ir a São Paulo pegar essas folhas com as minhas próprias mãos) não podemos deixar de lado as experiências físicas, o conhecimento tradicional, o respeito pela(o)s ancestrais, intelectuais negra(o)s e a cultura popular nacional.

Me parece, portanto, que a junção das experiências *reais* e *virtuais* com materiais culturais produzidos por e sobre grupos sociais historicamente subalternizados é uma excelente estratégia que poderá nos levar à “sociedade telemática dialogante dos criadores das imagens e dos colecionadores das imagens” (FLUSSER, 2008, p.14) em contraposição à “sociedade totalitária, centralmente programada, dos receptores de imagens e dos funcionários das imagens” (*Ibidem*). Cabe a nós entender o poder de manipulação *mágica* das imagens para utilizá-las em favor de uma sociedade menos colonizada, mais justa, equilibrada, participativa, diversa e democrática para todos e todas. É hora de inventarmos um novo jogo de vida e convivência para romper a lógica neoliberal que quer controlar pelo dinheiro todas as relações, até as lúdicas que nos separaram há milênios de outros animais.

REFERÊNCIAS

AKOTIRENE, Carla. **Interseccionalidade**. São Paulo: Pólen, 2019.

ANGELA DAVIS – **A liberdade é uma luta constante**. Palestra no Seminário Internacional “Democracia em colapso”. Mediação de Adriana Ferreira da Silva. 19, out. 2019. Vídeo (2.12:22 min). Canal de Youtube TV Boitempo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1xjgckTGE4s&t=964s>. Acesso em: 30 jun. 2021.

ARRAES, Jarid. **Coleção Heroínas Negras do Brasil em cordel**. São Paulo, 03 out. 2016. Facebook: Jarid Arraes. Disponível em: <https://www.facebook.com/jaridarraes/photos/a.1595484694085946/1599381697029579/?type=3&theater>. Acesso em: 21 jul. 2021.

_____. **Heroínas Negras Brasileiras em 15 Cordéis**. São Paulo: Pólen, 2017.

BAITELLO JUNIOR, Norval. **A era da iconofagia - Ensaio de comunicação e cultura**. São Paulo: Hacker Editores, 2005.

COGGIOLA, Osvaldo. **Do moderno ao contemporâneo – Uma história do mundo na era do capital**. São Paulo: Livraria da Física, 2019.

FLUSSER, Vilém. **JOGOS**. Arquivo Flusser: São Paulo. Sem data, provavelmente 1967.

Disponível em: <http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?p=583>. Acesso em: 5 de mar. 2021.

_____. **O universo das imagens técnicas – Elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. **Filosofia da Caixa Preta – Ensaio para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

FRANCISCO, Alexander Ferreira. **Investigação sobre a questão da visibilidade das heroínas negras brasileiras na educação e nos jogos de mesa**. Dissertação (Mestrado Profissional), Centro Universitário Carioca: Rio de Janeiro, 2019.

FRANCO, Marielle. **UPP – A redução da favela a três letras: uma análise da política de segurança pública no estado do Rio de Janeiro**. Dissertação (Mestrado), Universidade Federal Fluminense: Niterói, 2014.

GONZALES, Lélia. Racismo e sexismo na cultura brasileira. **Revista Ciências Sociais Hoje**, Anpocs, Brasília, 1984, p. 223-244.

HARARI, Yuval Noah. **Sapiens – Uma breve história da humanidade**. Porto Alegre: L&PM, 2019.

KONTAÊ! Heroínas negras brasileiras. Site pessoal de Alexander Ferreira Francisco. Rio de Janeiro. 2019. Disponível em: <https://sites.google.com/view/kontae/>. Acesso em: 15 fev. 2021.

KOSSOY, Boris. **Realidades e ficções na trama fotográfica**. Cotia: Ateliê Editorial, 2002.

MARTINELLI, Flávia. Professora de escola pública cria jogo de cartas com heróis negros. **Blog Mulherias**, São Paulo, 22 dez. 2019. Disponível em: <https://mulherias.blogosfera.uol.com.br/2019/12/20/professora-de-escola-publica-cria-jogo-de-cartas-com-herois-negros>. Acesso em: 21 jul. 2021.

NICOLELIS, Miguel. **O verdadeiro criador de tudo – Como o cérebro humano esculpiu o universo como nós o conhecemos**. São Paulo: Editora Planeta, 2020.

RIBEIRO, Djamila. **O que é lugar de fala**. Belo Horizonte: Letramento, 2017.

RIBEIRO, Sidarta. **O oráculo da noite – A história e a ciência do sonho**. São Paulo: Editora Schwarcz - Companhia das Letras, 2019.

SAID, Edward W.. **Orientalismo: O Oriente como invenção do Ocidente**. São Paulo, Brasil: Editora Schwarcz (Companhia das Letras). 2018.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Do pós-moderno ao pós-colonial: e para além de um e de outro. **Travessias – Revista de Ciências Sociais e Humanas em Língua Portuguesa**. Edição 6/7 pp. 15-36. Coimbra, Portugal: Centro de Estudos Sociais, 2008.

SLAVE Voyages. Portal: Emory University, Atlanta, Georgia, Estados Unidos. V2.2.10, 2019.
Disponível em: <https://www.slavevoyages.org/>. Acesso em 16 mar. 2021.

SOUZA, Vinicius. **Imagens Vencedoras** – Fotojornalismo nos processos de produção de realidades e invisibilidades midiáticas. São Paulo: Universidade Paulista. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Paulista (UNIP), São Paulo, 2016.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.